

PEMBUATAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN LITERASI BAGI ANAK SEKOLAH DASAR

Deni Rahman Pratama¹, Ardoni²

Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan

FBS Universitas Negeri Padang

email: denirahman090@gmail.com

Abstract

In this paper discussed "Making Animated Films as Media for Literacy Education for Elementary School Children". This paper aims to provide literacy education to elementary school children. The purpose of writing describes the making of animated films as a medium for literacy education for elementary school children. Writing this paper is done in 3 stages. Based on data analysis, it was concluded that the stage of making animation was as follows. (1) the pre-production stage is the search and discovery of animation ideas, the making of synopsis and storyboard aims to facilitate the process of producing animated films; (2) the stage of production planning, which is carried out with the process of making a model, giving a background, and an animation process carried out with the Adobe Flash Cs6 application used to create characters, and move them before being made an animated film; (3) post-production stage, which is carried out after the creation of animated characters. The making of animated films through the dubbing process is done by recording sound for narration, as well as recording sounds to fill the voices of each of the main characters and supporting characters. Later the editing process using Adobe Premiere Pro CC 2015 was done so that the video could become a unit commonly referred to as film, this process was carried out by combining the pieces of the video from the production planning stage to the rendering process to become an animated film that useful for providing literacy education to elementary school children.

Keyword: animated films, literacy

A. Pendahuluan

Era globalisasi adalah era dimana kemajuan teknologi informasi berkembang pesat demi kemudahan hidup manusia. Kemudahan sudah banyak dirasakan manusia dari kemajuan teknologi informasi itu sendiri. Akses informasi yang diinginkan dan terbaru sangat gampang untuk didapatkan, baik itu berupa media cetak, media elektronik, maupun media *online*. Media *online* misalnya, informasi tidak hanya dibagikan lewat teks tulisan yang dapat dibaca namun juga dalam bentuk video yang lebih cepat dipahami.

Informasi yang banyak tersebar saat ini adalah banyaknya berita palsu yang beredar di berbagai media. Berita palsu sekarang ini sedang marak tersebar di berbagai media. Baik itu media cetak maupun media online. Mirisnya, kebanyakan dari masyarakat kurang peduli dengan adanya hal tersebut. Kebanyakan dari masyarakat bisa dengan mudah mempercayai berita palsu dan langsung menyebarkan kepada khalayak. Buktinya adalah berita yang diterbitkan oleh detikcom pada hari senin tanggal 5

¹Mahasiswa penulis makalah Prodi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, wisuda periode Desember 2018.

² Pembimbing, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

november 2018 tentang penyebaran berita hoax penculikan anak, ibu rumah tangga di riau ditangkap yang mana isi informasinya adalah "*Bagi Warga Dumai dan sekitarnya diharapkan lebih waspada lagi terhadap pengawasan anak-anaknya, penculikan anak dah sampai kota kita....sing ne di Bagan besar dah 3 anak diculik....Dumai 1 orang...yang di dumai kebetulan teman suami...jadi berita penculikan itu bukan hoax ya...mudah-mudahan kita dijauhi dari hal2 yang tidak kita inginkan..makin galau awak dibuatnya...*". Berita palsu adalah berita yang diada-adakan atau diputarbalikkan dari realitas sesungguhnya. Banyak kasus atau peristiwa yang sebenarnya tidak terjadi namun diangkat menjadi sebuah berita dan dikemas sebaik mungkin agar masyarakat tertarik untuk membacanya.

Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis. Perkembangan literasi menjadi penting untuk diperhatikan, karena literasi merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani kehidupan di masa depan. Pembelajaran literasi akan mendapatkan hasil optimal apabila diberikan sejak anak usia dini sehingga disebut literasi awal. Hal ini dikarenakan pada usia dini terjadi masa *golden age*, yaitu masa keemasan anak dimana pada masa itu anak mengalami suatu perkembangan yang sangat pesat dan masa *golden age* ini terjadi pada masa prasekolah.

Jenis literasi yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini adalah gabungan antara literasi dasar dan literasi media. Literasi dasar merupakan kemampuan mendengar, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung yang berkaitan langsung dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan, mempersiapkan informasi, mengkomunikasikan, serta menggambarkan informasi berdasarkan pemahaman. Literasi media merupakan kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, dengan adanya literasi media tentunya dapat dimudahkannya proses pendidikan untuk anak sekolah dasar.

Untuk itu di butuhkan suatu media yang sederhana dan mudah dimengerti. Media audio visual khususnya animasi untuk menyampaikan pesan yang bisa dimanfaatkan, serta pesan yang terkandung dalam animasi akan lebih cepat dan mudah menarik minat anak-anak. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan warna, dengan demikian kebanyakan anak akan lebih memilih hiburan yang bercorak animasi dibandingkan dengan hiburan yang bersifat nyata seperti sinetron atau yang lain. Karena dalam dunia animasi akan banyak ditemui berbagai karakter atau tokoh baru, unik, lucu, dan setting yang berbeda dari kehidupan nyata, sehingga diharapkan akan merangsang kreativitas anak agar dapat lebih berkembang ke arah yang lebih baik lagi.

Alasan perancangan animasi ini adalah untuk memberikan pendidikan kepada anak-anak sekolah dasar agar terhindar dari berita atau informasi palsu. Animasi ini mengajarkan anak-anak agar teliti dalam menilai kebenaran dari sebuah informasi yang mencelakakan dirinya sendiri. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis membuat makalah tugas akhir dengan judul "Pembuatan Film Animasi sebagai Media Pendidikan Literasi bagi Sekolah Dasar".

Menurut Effendy (2000) berpendapat bahwa film adalah gambaran teatral yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung- gedung bioskop khusus untuk siaran televisi.

Menurut Undang-undang no 8 tahun 1992 pasal 1 tentang perfilman sebagai berikut : (1) film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpasuara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan system Proyeksi mekanik, eletronik, dan/atau lainnya; (2) perfilman adalah seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan, jasa, teknik, pengeksporan, pengimporan, pengedaran, pertunjukan, dan/atau penayangan film.

Menurut Wibowo (2006), film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat para seniman dan insan perfilman dalam rangkaian mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Secara esensial dan substansial film memiliki power yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, film adalah hasil karya seni budaya yang dibuat untuk menyampaikan informasi, media massa, media komunikasi, media hiburan, pendidikan dan pemasaran suatu produk kepada halyak umum melalui sebuah cerita menggunakan sebuah media. Istilah perfilman merujuk kepada pemahaman keseluruhan proses yang meliputi persiapan, perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan penyampaian pesan.

Menurut Adinda & Adjie (2011) menyatakan bahwa animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup. Sedangkan menurut Kurniawan (2006) animasi merupakan kumpulan dari gambar-gambar diam yang ditampilkan satu persatu secara cepat sehingga gambar tersebut seolah-olah nampak bergerak.

Menurut Maestri & Adhinda (2006) menyatakan bahwa animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan suatu teknik pembuatan suatu karya audio visual yang berdasarkan pada pengaturan waktu terhadap gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar sehingga terlihat seperti nyata.

Menurut Dalz (2010), film animasi biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film animasi dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensi dan sifat hiburannya, film animasi telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa film animasi adalah serangkaian gambar bergerak, yang memuat sekumpulan objek, baik benda hidup atau benda mati. Film animasi termasuk dalam jenis film tidak nyata. Pengolahan objek agar terlihat seolah-olah hidup dapat terbentuk dengan bantuan spesial efek dari komputer.

Prinsip-prinsip animasi ada 12 teknis dalam pembuatan animasi memang harus dimiliki oleh seorang animator, tetapi animator juga harus memiliki feeling yang kuat mengenai timing, pergerakan, pengamatan dan tingkah laku. Animator harus menjadi seorang aktor, punya perasaan, dan logika agar dapat membuat sesuatu menjadi hidup dan alami. Menurut George (2006) prinsip-prinsip animasi sebagai berikut: (1) *timing*, yaitu dapat diartikan sebagai acting serta timing pergerakan satu karakter dalam satu scene. Sehingga gerakan animasi dapat terlihat sangat kaku atau bahkan sangat lamban; (2) *arc* yaitu gerakan yang membentuk garis lengkung yang alami dalam dunia. Tiap benda mempunyai gaya atau kekuatan, kecuali benda yang sifatnya mekanis atau tidak alami; (3) *squash and stretch*, yaitu dapat diimplementasikan dalam beberapa proses perubahan bentuk pada kulit dan otot, lompatan, morphing, pengaruh berat, simulasi objek-objek dynamic; (4) *anticipation*, yaitu gerakan animasi selalu memiliki tahap persiapan ketika melakukan sebuah aksi atau gerakan. Gerakan yang menunjukkan gerakan awal atau persiapan yang dilakukan; (5) *esay in and esay out* yaitu prinsip yang berhubungan dengan akselerasi ketika objek mengalami percepatan dan perlambatan ketika mengalami pergerakan; (6) *secondary Action*, yaitu membuat animasi terlihat lebih alami dan

menarik. Merupakan gerakan pendukung dari gerakan utama yang mengalami pergerakan; (7) *follow through and overlapping follow*, yaitu reaksi yang terjadi atau gerakan overlap sebuah karakter animasi setelah melakukan animasi utama atau gerakan utama; (8) *staging*, yaitu membuat sebuah gerakan sehingga mudah dimengerti. Menggambarkan mood, aksi dan posisi suatu karakter animasi; (9) *straight ahead action and pose to pose action*, yaitu standar teknik animasi dengan merencanakan struktur gerakan-gerakan yang terjadi melalui pose-pose kunci (*key pose*). *Straight ahead action* adalah teknik animasi dengan menggerakkan karakter untuk per framanya hingga selesai; (10) *personality/appeal*, yaitu karakter yang memiliki personality atau kepribadian akan mampu menghubungkan emosi antar karakter tersebut dengan penonton. Kompleksitas dan konsistensi gerakan adalah dua elemen daya tarik karakter yang dapat dengan mudah dikembangkan di dalam komputer animasi 3D hingga mampu mendefinisikan karakteristik utama dari kepribadian sebuah karakter; (11) *exaggeration*, yaitu gerakan pengembangan dari gerakan normal. Namun, gerakan itu sebaiknya tetap berpaduan pada gerakan natural yang diblebihlebihkan. Gerakan dibuat akan menimbulkan kesan yang mendukung cerita animasi; (12) *soild drawing*, yaitu rasa tentang cara padang tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter goresan garis, shading serta warna.

Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah animasi memerlukan suatu prinsip-prinsip dalam mengerjakannya sehingga dapat dijadikan sebagai rangkaian gambar yang menjadi sebuah film.

Menurut Djalle (2007). Menjelaskan bahwa jenis-jenis animasi yang sering diproduksi sebagai berikut : (1) animasi 2D, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi hand draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital; (2) animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari pada 2D; (3) animasi *stop motion*, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

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

Jadi, dapat disimpulkan bahwa jenis film animasi pada saat ini merupakan penggabungan antara jenis animasi terdahulu. Animasi berawal dari 2D yang telah berkembang menjadi 3D. Seperti Tugas Akhir ini yang mengarah pada jenis animasi 2D.

Menurut Bustaman (2001), menyatakan bahwa animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Sitepu (2005), animasi 2D adalah animasi yang direpresentasikan bentuknya dalam 2 dimensi koordinat bidang yakni tinggi (y) dan lebar (x). Sistem koordinat adalah yang membentuk citra grafis. Di dalam 2D, gambar hanya bias bergerak pada dua arah yaitu kanan dan kiri atau atas dan bawah. Objek citra grafis 2D tidak bias dipandang dari sudut perspektif yang lain, memutarnya, dan sebagainya. Jadi, dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa animasi 2D merupakan sebuah gambar yang bergerak pada 2 arah dan system koordinatnya berbentuk citra grafis.

Menurut Engkoswara dan Entang (1982: 23) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sistem pengajaran instruksional terdiri dari sejumlah komponen, yaitu materi pelajaran, metode, alat, evaluasi, yang semuanya saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Sudjana (2002: 7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar, yaitu untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru. Menurut Hamalik (1986) Media pembelajaran adalah alat,

metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Djamarah (2008) masa usia SD sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia sekolah dasar ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Para guru mengenal masa ini sebagai "masa sekolah", oleh karena pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal. Menurut Sudarmawan (2013) mengatakan bahwa masa usia sekolah dasar terbagi atas kelas rendah (kelas 1, 2, dan 3) dan siswa kelas tinggi (kelas 4, 5, dan 6) masa ini di tandai anak mulai memasuki bangku sekolah dasar, dan dimulai sejarah baru yaitu masa pengenalan lingkungan sosial yang lebih luas.

Jadi dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar berlangsung sejak umur 6 sampai 13 tahun yang ditandai dengan mulainya masuk SD dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap dan tingkah lakunya. Pada masa usia sekolah dasar ini adalah masa matang anak untuk diberikan pendidikan yang akan menjadi suatu kebiasaan di masa yang akan datang.

Menurut Hegarty (2004) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Menurut Bogiages dan Hitt (2008) menambahkan peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran.

Menurut Suleiman (1988), Ada empat tahap cara menggunakan media film dalam pembelajaran, yaitu tahap persiapan, tahap penyajian, tahap penerapan, dan tahap kelanjutan. Tahap persiapan meliputi; mempelajari tujuan, mempersiapkan pelajaran, memilih alat yang cocok, berlatih menggunakan alat, dan memeriksa tempat. Tahap penyajian meliputi; menyusun kata pendahuluan, menarik pendahuluan, menyatakan tujuan, menggunakan alat, dan berpenampilan yang baik. Tahap penerapan meliputi; praktek, pertanyaan-pertanyaan, ujian, dan diskusi. Tahap kelanjutan merupakan tahap penarikan kesimpulan. Jadi, dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran film animasi dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar dengan cara empat tahapan yaitu tahap persiapan, tahap penyajian, tahap penerapan dan tahap kelanjutan.

Menurut Kuder dan Hasit (2002) menjelaskan bahwa pengertian literasi berkembang meliputi proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, melihat. Dalam proses membaca terjadi proses yang rumit yaitu proses kognitif, linguistic, dan aktivitas social. Pembaca harus secara aktif melibatkan pengalaman sebelumnya, proses berpikir, sikap, emosi dan minat untuk memahami bacaan.

Literasi menurut Kemendikbud (2016) mengatakan bahwa literasi adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara.

Jadi dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa literasi adalah proses dimana kemampuan dalam mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan dan melihat.

Menurut Kern (2000) terdapat tujuh prinsip pendidikan literasi, yaitu: (1) literasi melibatkan interpretasi Penulis/ pembicara dan pembaca/ pendengar berpartisipasi dalam tindak interpretasi, yakni: penulis/ pembicara menginterpretasikan dunia

(peristiwa, pengalaman, gagasan, perasaan, dan lain-lain), dan pembaca/ pendengar kemudian menginterpretasikan interpretasi penulis/ pembicara dalam bentuk konsepsinya sendiri tentang dunia; (2) literasi melibatkan kolaborasi Terdapat kerjasama antara dua pihak yakni penulis/ pembicara dan membaca/ pendengar. Kerjasama yang dimaksud itu dalam upaya mencapai suatu pemahaman bersama. Penulis/ pembicara memutuskan apa yang harus ditulis/ dikatakan atau yang tidak perlu ditulis/ dikatakan berdasarkan pemahaman mereka terhadap pembaca/ pendengarnya. Sementara pembaca/ pendengar mencurahkan motivasi, pengetahuan, dan pengalaman mereka agar dapat membuat teks penulis bermakna; (3) literasi melibatkan konvensi Orang-orang membaca dan menulis atau menyimak dan berbicara itu ditentukan oleh konvensi/ kesepakatan kultural (tidak universal) yang berkembang melalui penggunaan dan dimodifikasi untuk tujuan-tujuan individual. Konvensi disini mencakup aturan-aturan bahasa baik lisan maupun tertulis; (4) literasi melibatkan pengetahuan kultural. Membaca dan menulis atau menyimak dan berbicara berfungsi dalam sistem-sistem sikap, keyakinan, kebiasaan, cita-cita, dan nilai tertentu. Sehingga orang-orang yang berada di luar suatu sistem budaya itu rentan/ Universitas Sumatera Utara 7 beresiko salah dipahami oleh orang-orang yang berada dalam sistem budaya tersebut; (5) literasi melibatkan pemecahan masalah. Karena kata-kata selalu melekat pada konteks linguistik dan situasi yang melingkupinya, maka tindak menyimak, berbicara, membaca, dan menulis itu melibatkan upaya membayangkan hubungan-hubungan di antara katakata, frase-frase, kalimat-kalimat, unit-unit makna, teks-teks, dan duniadunia. Upaya membayangkan/ memikirkan/ mempertimbangkan ini merupakan suatu bentuk pemecahan masalah; (6) literasi melibatkan refleksi dan refleksi diri. Pembaca/ pendengar dan penulis/ pembicara memikirkan bahasa dan hubungan-hubungannya dengan dunia dan diri mereka sendiri. Setelah mereka berada dalam situasi komunikasi mereka memikirkan apa yang telah mereka katakan, bagaimana mengatakannya, dan mengapa mengatakan hal tersebut; (7) literasi melibatkan penggunaan bahasa. Literasi tidaklah sebatas pada sistem-sistem bahasa (lisan/ tertulis) melainkan mensyaratkan pengetahuan tentang bagaimana bahasa itu digunakan baik dalam konteks lisan maupun tertulis untuk menciptakan sebuah wacana/ diskursus.

Jadi dari beberapa poin di atas prinsip pendidikan literasi meliputi interpretasi, kolaborasi, konversi, pengetahuan kultural, pemecahan masalah, refleksi diri, dan melibatkan penggunaan bahasa.

B. Metode Penelitian

Dalam pembuatan makalah ini cara pembuatan produk film animasi untuk anak-anak sekolah dasar dilakukan dengan beberapa tahap yaitu;

1. Tahap pra produksi

Pada tahap ini merupakan tahapan awal dalam melakukan pembuatan film animasi. Dalam tahapan pra produksi ini yang harus dilakukan yaitu: (1) pencarian dan penemuan ide; (2) sinopsis; (3) *storyboard*. Menurut Effendi (2002) mengatakan bahwa *storyboard* merupakan sebuah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai dengan waktu dan deskripsi adegan.

2. Perencanaan produksi

Pada tahap ini merupakan tahap dalam merencanakan semua kebutuhan yang akan dilakukan saat produksi film animasi. Pada tahap produksi ini, dilakukan beberapa proses diantaranya yaitu:

a. Pembuatan model

Pembuatan model pada film animasi merupakan langkah pertama yang dilakukan. Langkah ini dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6*. *Adobe Flash CS6* adalah salah satu perangkat computer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Flash CS6* digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi. Menurut

Sutopo (2003) keunggulan *Adobe Flash Professional CS6* yaitu dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, suara, dan animasi interaktif sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks.

b. Pemberian latar belakang

Pemberian latar belakang pada film animasi ini merupakan pemberian lokasi dimana karakter animasi tersebut berada. *Background* yang baik harus memperhatikan sudut pandang dan cahaya yang disesuaikan dengan situasi adegan film sehingga mendapat kesan yang seakan nyata dan menarik untuk dilihat.

c. Proses animasi

Langkah ini merupakan langkah dimana membuat animasi bergerak. Pembuatan animasi ini menggunakan teknik *frame by frame* dikombinasikan dengan teknik *motion tween*.

3. Pasca produksi

Pasca produksi merupakan tahap dimana animasi yang telah di buat menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS 6*, selanjutnya memberi sound pada animasi dengan cara dubbing dan melakukan editing dengan cara menyusun animasi yang telah di buat tadi menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2015*. Menurut Jubilee (2017) *Adobe Premiere* adalah program untuk membuat film digital di dalam computer deskop. *Adobe Premiere* bekerja dengan aplikasi *Microsoft Video* dan *Quick Time for Windows*, anda dapat merekam, membuat, dan memainkan film dengan video, *sound*, animasi, foto, gambar, teks, dan sumber lain menggunakan *Personal Computer IBM* anda. Berikut adalah proses dimana dilakukannya pembuatan film animasi:

a. *Dubbing*

Pada proses dubbing ini dilakukan perekaman suara untuk narasi, serta perekaman suara untuk mengisi suara tiap karakter utama maupun karakter pembantu. Dengan adanya dubbing ini diharapkan agar pemakai tidak bosan dengan pembacaan narasi saja. Perekaman suara menggunakan *Smartphone Android*.

b. Proses editing

Pada proses editing menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2015* hal ini dilakukan agar video dapat menjadi satu kesatuan yang biasa disebut dengan film, proses ini dilakukan dengan cara penggabungan antara potongan-potongan video hasil dari tahap produksi sampai dengan proses rendering agar menjadi sebuah film animasi.

C. Pembahasan

Film animasi pendidikan merupakan bentuk penyajian informasi yang bersifat audio visual yang bertujuan untuk menginformasikan, mendidik dan membentuk karakter anak-anak menuju yang lebih baik. Kegiatan pembuatan film animasi mengingatkan kepada masyarakat akan pentingnya pendidikan melalui media audio visual yang dapat dipahami oleh anak-anak dengan mudah. Dengan adanya audio visual atau film animasi dapat mempermudah anak-anak untuk memahami isi dari sebuah informasi yang dapat mendidik. Animasi-animasi yang memiliki informasi tentang edukasi lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak dalam mencerdaskan dan meningkatkan kepribadian yang baik bagi penerus bangsa.

Tahap-tahap Pembuatan Film Animasi Pendidikan:

a. Pra Produksi

Tahapan awal sebelum dilaksanakannya produksi film animasi. Tahapan ini merupakan tahap yang sangat penting karena tahapan ini merupakan langkah-langkah dari perencanaan untuk produksi animasi dilakukan. Dalam tahapan pra produksi ini harus dilakukan yaitu: (1) pencarian dan penemuan ide; (2) sinopsis; dan (3) *storyboard*.

Pertama, pencarian dan penemuan ide merupakan ide cerita dari film animasi “Persahabatan Antara 2 Ekor Serigala” adalah sebuah cerita dongeng yang menceritakan dua ekor serigala yang berteman baik hingga pada suatu saat ada seekor macan yang iri melihat mereka dan mempunyai niat mengadu domba serigala putih dan serigala hitam.

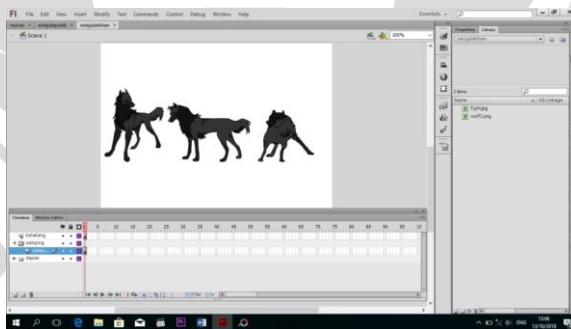
Kedua, sinopsis dari cerita animasi ini menceritakan tentang 2 ekor serigala yaitu serigala hitam dan serigala putih, mereka berdua berteman lama dan sangat akrab sehingga pada suatu saat ada seekor macan yang iri melihat mereka dan mempunyai niat buruk untuk mengadu domba. Setelah macan tersebut mengatakan hal-hal yang buruk tentang serigala putih, serigala hitam pun mulai terpengaruh dengan apa yang dikatakan oleh macan sehingga mereka berdua bertengkar. Ditengah pertengkaran mereka macan langsung dengan sengaja mendorong serigala putih sehingga jatuh ke jurang yang terdapat sungai. Pada akhirnya serigala hitam menyesali semua perbuatannya karna telah mempercayai perkataan macan sebelum mengetahui kebenarannya.

Ketiga, storyboard, menurut Effendi (2002) mengatakan bahwa *storyboard* merupakan sebuah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai dengan waktu dan deskripsi adegan.

b. Perencanaan Produksi

Perencanaan produksi merupakan tahap dalam merencanakan semua kebutuhan yang akan dilakukan saat produksi film animasi. Pada tahap ini, dilakukan beberapa proses. Proses yang dilakukan diantaranya yaitu: (1) proses pembuatan *character model sheet*; (2) pembuatan *background*; (3) proses *coloring*; dan (4) proses animasi.

Pertama, proses pembuatan *character model sheet* karena Pembuatan film animasi tidak akan lepas dari sebuah gambar. Penggambaran dilakukan dengan proses komputer menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS 6*. Proses pembuatan sketsa ini dibuat agar mempermudah langkah selanjutnya yaitu pemberian warna pada karakter. proses pemberian warna dan gradasi pada model karakter serigala putih dan serigala hitam menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS 6* agar gambar terlihat lebih menarik dan nyata.



Gambar 1

Contoh Pembuatan Sketsa dan Pemberian Warna

Kedua, pemberian latar belakang merupakan pemberian lokasi dimana animasi itu berada. *Background* yang baik harus memperhatikan sudut pandang dan cahaya yang disesuaikan dengan situasi adegan film sehingga mendapat kesan yang seakan nyata dan menarik untuk dilihat.

Ketiga, proses animasi adalah membuat gerakan atau menggerakkan karakter. Pembuatan animasi ini menggunakan teknik *frame by frame* di kombinasikan dengan teknik *motion tween*. Proses ini dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS6*.

c. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap dimana animasi yang telah di buat menggunakan aplikasi *Adobe Flash Profesional CS 6*, selanjutnya memberi *sound* pada animasi dengan

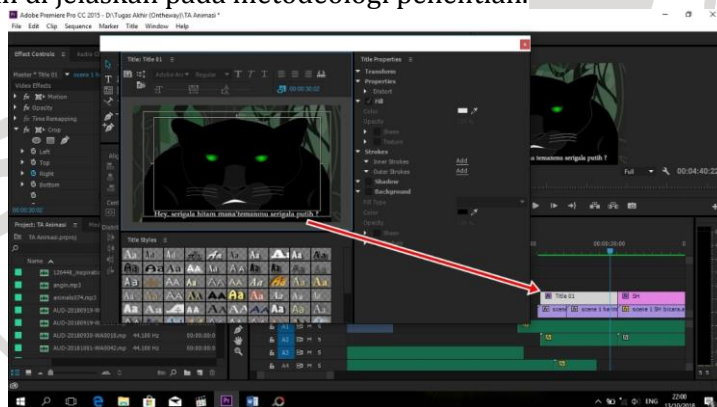
cara *dubbing* dan melakukan *editing* dengan cara menyusun animasi yang telah di buat tadi menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2015*. Berikut adalah proses dimana dilakukannya pembuatan film animasi sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat terlebih kepada anak-anak: *dubbing* dan proses *editing*.

Pertama, dubbing proses ini dilakukan perekaman suara untuk narasi, serta perekaman suara untuk mengisi suara tiap karakter utama maupun karakter pembantu. Dengan adanya *dubbing* ini diharapkan agar pemakai tidak bosan dengan pembacaan narasi saja. Disini dilakukan cara perekaman suara menggunakan *Smartphone Android*.

Kedua, proses editing dilakukan menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2015* hal ini dilakukan agar video dapat menjadi satu kesatuan yang biasa disebut dengan film, proses ini dilakukan dengan cara penggabungan antara potongan-potongan video hasil dari tahap produksi. Tahap-tahap dalam pengeditan video adalah: (1) melakukan *import* video, audio dan music; (2) memasukkan video, audio dan musik yang telah di *import* ke *timeline*; (3) memotong video; (4) penambahan teks dan *effect* teks pada video; (5) memilih transisi video; dan (6) *rendering* / menyimpan video.

Agar kegiatan memberikan pendidikan melalui film promosi untuk anak sekolah dasar ini berjalan dengan baik dan proses penyampaian informasi yang terkandung di dalamnya dapat diterima dan dimengerti oleh anak sekolah dasar, maka terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu, pentingnya memberikan pendidikan kepada anak usia dini melalui film animasi. Karena kebanyakan anak-anak sekarang lebih menyukai pendidikan dalam bentuk film animasi.

Pembuatan film animasi ini menggunakan 2 aplikasi yaitu *Adobe Flash CS 6* dan *Adobe Premiere Pro CC 2015* yang mana sudah dijelaskan pada metodeologi penelitian. Proses pembuatan film animasi ini dilakukan dengan 3 tahap yaitu tahap pra produksi, tahapan produksi, dan pasca produksi. Dalam pembuatan film animasi digunakan *storyboard* yang berfungsi untuk memudahkan kita dalam proses pembuatan film animasi yang mana sudah di jelaskan pada metodeologi penelitian.



Gambar 2
Contoh Pengeditan Animasi

A. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pada pembahasan bab sebelumnya dapat disimpulkan tahapan pembuatan film animasi sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) pra produksi, tahapan awal sebelum dilaksanakannya pembuatan film animasi. Dalam tahapan pra produksi ini yang harus dilakukan yaitu pencarian dan penemuan ide, pembuatan sinopsis, *story board*; (2) perencanaan produksi, tahapan selanjutnya setelah dilaksanakannya tahapan pra produksi. Pada tahapan perencanaan produksi yang harus dilakukan yaitu pembuatan model, pemberian latar belakang dan proses animasi, edit video; (3) pasca produksi, merupakan tahapan akhir dalam produksi film animasi sebelum

film animasi siap disajikan atau di distribusikan. Dalam proses pasca produksi ini diperlukan *software* editing video dan perangkat yang memadai untuk melakukan proses editing video, *software* yang dipakai dalam proses editing video promosi perpustakaan ini adalah *Adobe Premier Pro CC 2015*. Tahap yang dilakukan yaitu *dubbing* suara setiap karakter yang dilakukan menggunakan *smartphone* dan tahap terakhir melakukan *editing* video agar menjadi sebuah film animasi yang dapat disajikan.

Berdasarkan simpulan diatas penulisan memberikan saran kepada setiap kepala perpustakaan agar film animasi ini bisa bermanfaat bagi layanan digital yang ada di perpustakaan, kemudian bagi masyarakat agar lebih memudahkan dalam memberikan pembelajaran kepada anaknya melalui film animasi, lalu bagi anak-anak sekolah dasar dapat menjadikan acuan atau pedoman dalam menambah ilmu dan memudahkan dalam proses belajar. Diharapkan media pembelajaran dalam bentuk film animasi ini lebih dapat berperan dalam proses memberikan pembelajaran kepada anak di masa mendatang, sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan dapat memotivasi anak untuk terus belajar.

Catatan: artikel ini disusun berdasarkan makalah tugas akhir penulis dengan pembimbing Dr. Ardoni, M.Si.

Daftar Rujukan

- Adinda, & Adjie. 2011. *B1 3D Studio Max 9 +Cd. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 6.
- Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal*. Yogyakarta: Andi.
- Bogiages, Christopher dan Austin M. Hitt. 2008. "Movie Mitosis". http://usouthcarolina.academia.edu/ChrisBogiages/Papers/507806/Movie_Mitosis. Diunduh 5 Oktober 2018.
- Bustaman, Burmansyah. 2001. *Web Design dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi.
- Dalz. 2010. Animasi Flash. www.pasarkreasi.com. Diunduh 5 Oktober 2015.
- Djalle, Z. G. 2007. *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendy, Onong. 2000. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Effendy, Onong. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Engkoswara & Entang, Moch. 1982. *Pembaharuan dalam Metode Pengajaran*. Jakarta: Dulang Mas Kerta.
- Enterprise, Jubilee. 2017. *Adobe Premiere Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- George, Maestri. 2006. *Digital Animation Character 3*. Eightht Street Berkeley, California: New Riders.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hegarty, Mary. 2004. *Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions*. Learning and Instruction. 14. Hlm: 343-351.
- Kemendikbud. 2016. "Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah". <http://repositori.perpustakaan.kemdikbud.go.id/17/>. Diunduh 5 Oktober 2018.
- Kern, Richard. 2000. *Literacy & Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Kuder, S Jay dan Cindi Hasit. 2002. *Enhancing Literacy for All Student*. USA: Pearson Education Inc.

- Maestri, & Adindha. 2006. *Digital Animasi Character. Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, 07..
- Sitepu, Y. 2005. *Animasi Alam dengan Corel Bryce*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudarmawan. "Hubungan Antara Pengetahuan dan Sikap Mengenai Pemilihan Jajanan dengan Perilaku Anak Memilih Jajanan di SDN Sambikerep II/480 Surabaya". <http://ejournal.unesa.ac.id/data/journals/68/articles/1770/public/1770-3342-1-PB.pdf>. Diunduh 5 Oktober 2018.
- Sudjana, Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Undang-undang Republik Indonesia no.8 tahun 1992 tentang Perfilman. Bab I pasal 1 ayat 1.
- Wibowo, Fred. 2006. *Teknik Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

