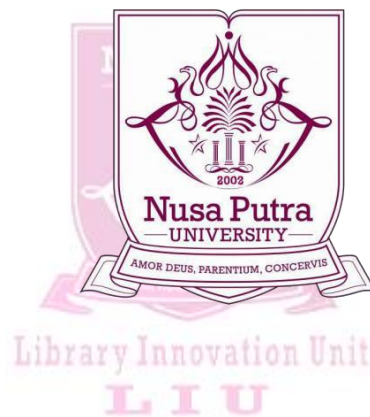


**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D USIR KUMAN
DENGAN CUCI TANGAN UNTUK PEMBIASAAN CUCI
TANGAN YANG BENAR PADA ANAK USIA TAMAN
KANAK-KANAK DI PAUD AL-BAROKAH BAROS
SUKABUMI**

SKIRPSI

MULYADI

17186037



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
2022**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D USIR KUMAN
DENGAN CUCI TANGAN UNTUK PEMBIASAAN CUCI
TANGAN YANG BENAR PADA ANAK USIA TAMAN
KANAK-KANAK DI PAUD AL-BAROKAH BAROS
SUKABUMI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar Sarjana
Desain Komunikasi Visual*

MULYADI

17186037



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
2022**

ABSTRACT

The background of this design is that there are still many children who are not used to washing their own hands and must always be reminded, wash their hands only with water, not with soap and use the right hand washing steps. The habit of washing hands must be taught from an early age both by teachers at school and parents at home. Learning media can be used to stimulate and attract children's attention. One of the learning media that can be used is 2D animated video. To get the concept in designing this animated video, the author collects data through observation, interviews and literature review. In the design process, after the author determines the theme, makes the script along with the storyboard followed by creating characters and backgrounds using software Medibang Paint Pro. Furthermore, the character is animated using software Krita Animation. After animation, coloring is done using software Medibang Paint Pro and Adobe Photoshop. Then record dubbing and edit it using software Adobe Audition editing using software to align the scene with the dubbing, add background and sound effects. And finally the rendering so that you get a video file in mp4 format 720x1080 25fps. When this animated video was shown at PAUD Al-Barokah, the enthusiasm of the students was very high. After watching, they can answer questions about the theme and content of the video. This shows that the 2D animated video work of getting rid of germs by washing hands that the author made can be said to be good and effective for use as a medium for learning to wash hands properly at PAUD Al-Barokah Baros Sukabumi.

Keywords: *Design, 2D animation, Hand*

ABSTRAK

Latar belakang dari perancangan ini adalah masih banyaknya anak yang belum terbiasa cuci tangan sendiri dan harus selalu diingatkan, mencuci tangan hanya menggunakan air saja tidak dengan sabun dan menggunakan langkah-langkah cuci tangan yang benar. Pembiasaan cuci tangan harus diajarkan sejak dini baik oleh guru di sekolah maupun orangtua di rumah. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang dan menarik perhatian anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi 2D. Untuk mendapatkan konsep dalam perancangan video animasi ini, penulis mengumpulkan data melalui observasi, wawancara serta kajian literatur. Pada proses perancangan setelah penulis menentukan tema, membuat naskah beserta *storyboard* dilanjutkan dengan membuat karakter dan *background* menggunakan *software* Medibang Paint Pro. Selanjutnya karakter tersebut dianimasikan menggunakan *software* Krita Animation. Setelah menganimasikan, pewarnaan dilakukan menggunakan *software* Medibang Paint Pro dan Adobe Photoshop. Kemudian merekam *dubbing* dan mengeditnya menggunakan *software* Adobe Audition, dilanjutkan dengan proses *editing* menggunakan *software* Vegas Pro untuk menyelaraskan adegan dengan *dubbing*, menambah *background* serta *sound* *efx*. Terakhir proses *rendering* sehingga mendapatkan *file* video dalam format mp4 720x1080 25fps. Pada saat video animasi ini ditayangkan di PAUD Al-Barokah antusias peserta didik sangat tinggi. Setelah menonton, mereka dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar tema dan isi video. Hal tersebut menunjukkan bahwa karya video animasi 2D usir kuman dengan cuci tangan yang penulis buat dapat dikatakan baik dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran cuci tangan yang benar di PAUD Al-Barokah Baros Sukabumi.

Kata kunci: Perancangan, animasi 2D, tangan

BAB I

PENDAHULUAN

I1 Latar Belakang

Tangan merupakan salah satu media penyebaran kuman. Ketika tangan menyentuh sesuatu yang terpapar kuman, saat tangan menyentuh mulut, mata dan hidung, kuman-kuman tersebut akan masuk ke dalam tubuh. Maka sangat penting untuk selalu menjaga kebersihan tangan dengan cara mencuci tangan. Cuci tangan merupakan cara yang paling murah dan paling mudah untuk melindungi tubuh dari kuman. Mencuci tangan dengan air saja tidak cukup, cuci tangan yang baik dan benar dilakukan dengan 6 langkah sesuai standar WHO menggunakan air mengalir dan sabun minimal selama 40-60 detik (Kementerian Kesehatan RI, 2020).

Untuk menanamkan kebiasaan cuci tangan yang baik dan benar harus diajarkan sejak dini. Pada usia dini anak lebih sensitif dan lebih peka dalam mempelajari sesuatu yang dilihat, didengar dan dirasakannya dari lingkungan. Keingintahuan anak terhadap sesuatu hal, membuat anak selalu ingin memegang dan memperhatikan apa-apa yang dia anggap baru (Masganti, 2015). Di samping itu masih banyak anak yang belum terbiasa mencuci tangan setelah bermain dan sebelum makan. Anak tidak akan peduli dengan kebersihan sesuatu yang dipegangnya, sehingga kebersihan tangan anak tidak terjaga dan sangat rentan kuman-kuman menempel pada tangan anak.

Seperti halnya di PAUD Al-Barokah BTN Jayaraksa Baros Sukabumi, masih banyak anak yang belum tahu bagaimana pentingnya mencuci tangan serta belum terbiasa melakukan cuci tangan sendiri. Anak harus selalu diingatkan untuk mencuci tangan setelah bermain dan sebelum makan. Mereka menganggap jika tidak mencuci tangan setelah bermain atau sebelum makan itu tidak apa-apa. Di sekolah ini, pelajaran bagaimana pentingnya mencuci tangan hanya diberikan satu kali yaitu pada awal tahun ajaran baru. Selain itu

anak hanya diajarkan mencuci tangan dengan air mengalir dan sabun saja, belum menggunakan 6 langkah cuci tangan yang sesuai dengan standar WHO.

Pembiasaan cuci tangan yang baik dan benar perlu diajarkan sejak dini baik oleh guru di sekolah maupun oleh orang tua di rumah, agar anak terbiasa selalu menjaga kebersihan tangannya. Dalam memberikan pelajaran pembiasaan cuci tangan pada anak, guru dan orang tua dapat menggunakan media pembelajaran agar anak lebih antusias dalam belajarnya. Namun menurut Ibu Henhen selaku pengajar di Paud Al-Barokah, media pembelajaran itu belum tersedia. Sehingga belum ada alat peraga yang dapat membantu guru dalam memberikan pelajaran pembiasaan cuci tangan yang baik kepada anak.

Berdasarkan pemaparan dari kepala sekolah, guru dan perwakilan orang tua siswa diperoleh informasi bahwa video animasi akan lebih efisien digunakan sebagai media pembelajaran cuci tangan pada anak di Paud Al-Barokah. Video animasi merupakan kumpulan gambar yang digerakkan dengan alur dan waktu tertentu dan diiringi suara yang dapat menimbulkan kesan tersendiri bagi yang melihatnya, terutama bagi anak-anak.

Dunia animasi dipelopori oleh Walt Disney dan Roy Disney yang membuat animasi fantasi dengan karakter kartun seekor tikus disertai iringan musik pada tahun 1923. Inilah cikal bakal tokoh Mickey Mouse yang terus berkembang hingga saat ini. Dalam perkembangannya terdapat beberapa jenis animasi berdasarkan teknik pembuatannya yaitu animasi *stop-motion*, animasi tradisional yang dikenal dengan animasi 2 dimensi (2D), dan animasi komputer. Secara visual animasi 2D adalah jenis animasi yang bersifat *flat*. Teknik pembuatan animasi 2D dapat dilakukan secara manual dengan menggambar pada kertas atau menggunakan *software* pengolah gambar pada komputer. Selain itu terdapat 12 prinsip dasar animasi yang diperkenalkan pertama kali oleh Frank Thomas dan Ollie Johnson dari Walt Disney Studio sekitar tahun 1930. Prinsip dasar animasi ini merupakan teori dasar seorang animator dalam menghidupkan karakter animasinya agar setiap animasi yang

dibuat terlihat menarik, dramatis dengan gerakan yang alami (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2013).

Melalui ilmu Desain Komunikasi Visual yaitu ilmu yang mempelajari konsep dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan bahasa visual, penulis memilih penggunaan video animasi 2D dengan karakter kartun sederhana serta menggunakan warna-warna yang cerah. Diharapkan dapat menarik perhatian dan menambah semangat anak sehingga dapat merangsang kreativitas serta memperkuat daya imajinasi anak.

Saat ini anak sudah terbiasa menggunakan gadget baik itu *smartphone*, tablet maupun komputer untuk menonton video atau membuka media lainnya. Maka selain digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, penulis juga berharap video animasi ini dapat mudah diakses melalui pemutar video di *smartphone* atau media sosial. Sehingga dapat digunakan oleh orang tua sebagai media pembelajaran cuci tangan yang baik pada anak-anak di rumah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis bermaksud untuk melakukan perancangan media video animasi 2D “usir kuman dengan cuci tangan” untuk pembiasaan cuci tangan pada anak usia taman kanak-kanak.

I2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis mendapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang video animasi 2D “usir kuman dengan cuci tangan” untuk pembiasaan cuci tangan yang benar pada anak usia taman kanak-kanak?
2. Bagaimana analisis video animasi 2D “usir kuman dengan cuci tangan” untuk pembiasaan cuci tangan yang benar pada anak usia taman kanak-kanak?

I3 Batasan Masalah

Agar fokus pada materi yang dibahas, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Perancangan video animasi 2D “Usir kuman dengan cuci tangan”
2. Video animasi 2D berdurasi 3-5 menit
3. Segmentasi usia 4-6 tahun
4. Subjek penelitian siswa PAUD Al-Barokah BTN Jayaraksa Baros Sukabumi

I4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Dapat merancang video animasi 2D “usir kuman dengan cuci tangan” untuk pembiasaan cuci tangan yang benar pada anak usia taman kanak-kanak.
2. Dapat menganalisis video animasi 2D “usir kuman dengan cuci tangan” untuk pembiasaan cuci tangan yang benar pada anak usia taman kanak-kanak.

I5 Manfaat Penciptaan/Perancangan

Manfaat yang ingin dicapai adalah:

1. Bagi mahasiswa
Agar mahasiswa mampu menerapkan teori-teori program studi Desain Komunikasi Visual yang telah dipelajari, dan dapat membuat karya yang bisa diterima oleh masyarakat.
2. Bagi Institusi
Melalui perancangan ini diharapkan Universitas Nusa Putra memiliki referensi keilmuan baru dibidang video animasi 2D.

3. Bagi masyarakat

Agar masyarakat khususnya Paud Al-Barokah BTN Jayariksa Baros Sukabumi beserta orang tua yang memiliki anak-anak usia 4-6 tahun dapat mengajarkan pembiasaan cuci tangan yang baik dengan mudah menggunakan media video animasi ini.

I6 Metode Penciptaan/Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah deskriptif kualitatif. Dengan metode ini peneliti menekankan catatan dengan deskripsi kata-kata serta kalimat yang menggambarkan situasi yang sebenarnya untuk mendukung penyajian data (Nugrahani, 2014). Data yang dibutuhkan berupa:

1. Data primer mengenai kebiasaan cuci tangan yang benar pada anak usia taman kanak-kanak serta media apa yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD Al-Barokah. Data tersebut diperoleh dari wawancara dengan pihak sekolah dan beberapa orang tua siswa serta survei *online*.
2. Data sekunder mengenai desain, perancangan video animasi 2D, contoh-contoh video serupa atau video yang lainnya untuk mendapatkan karakter dan warna yang tepat untuk anak usia taman kanak-kanak serta data pendukung lainnya yang diperoleh dari buku, literatur dan internet sebagai informasi tambahan.

I7 Sistematika Penulisan

- Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang yaitu menjelaskan tentang cuci tangan yang baik dan benar, bagaimana kebiasaan anak di Paud Al-Barokah dalam mencuci tangan dan animasi 2D sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembiasaan cuci tangan pada anak. Serta rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penciptaan/perancangan, sistematika penulisan juga bagan dan alur proses kreasi.

- Bab 2 Kajian teori

Bada bab ini berisi teori dan referensi mengenai animasi, teori Desain Komunikasi Visual, media pembelajaran, cuci tangan serta teori mengenai anak usia dini yang diperoleh dari sumber pustaka berupa buku-buku, maupun penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Serta kaji banding penciptaan.

- Bab 3 Metode perancangan

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai perancangan dan proses pembuatan animasi 2D usir kuman dengan cuci tangan. Tinjauan karya sebelumnya serta gagasan berkarya.

- Bab 4 Tinjauan dan analisis karya

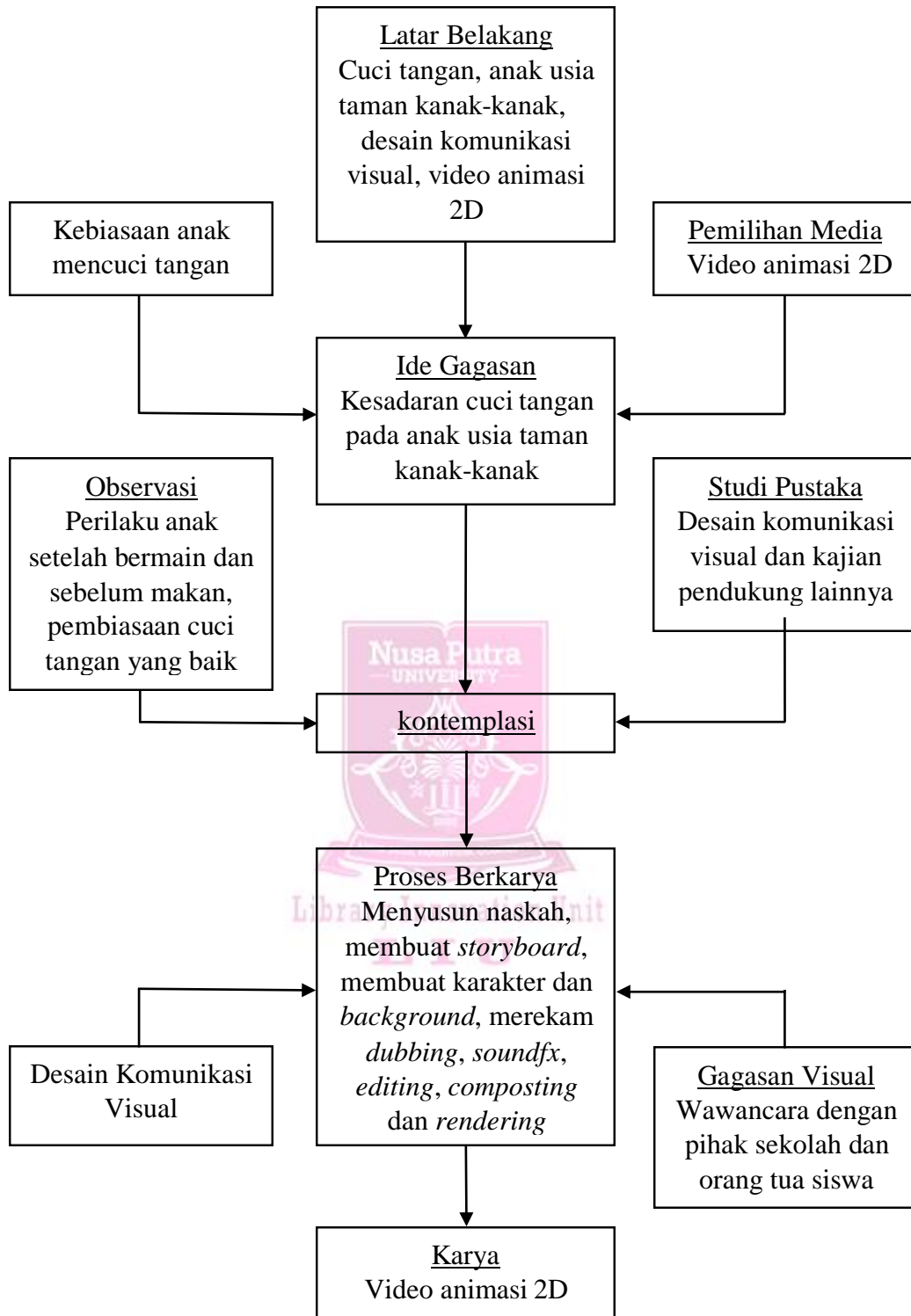
Pada bab ini berisi analisa dari video animasi 2D usir kuman dengan cuci tangan baik dari konsep perancangan maupun visualisasi nya.

- Bab 5 Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil analisa dan pengujian serta saran-saran.



18 Bagan dan Alur Proses Kreasi



Bagan 1: Alur Proses Kreasi
(Sumber: Pribadi)

Daftar pustaka

- 1) Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa.
- 2) Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- 3) Brown, Blain. (2012). *Cinematography Theory And Practice Imagemaking For Cinematographers And Directors Second Edition*. U.K
- 4) Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- 5) Hidayat, A.A. (2009). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.
- 6) Hidayatullah dkk. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung.
- 7) Kementerian kesehatan RI. (2020). *Panduan Cuci Tangan Pakai Sabun*. Jakarta.
- 8) Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2013). *Peraturan Presiden RI No. 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini*. Diakses dari https://jdih.kemenpppa.go.id/peraturan/perpres_no.60-2013.pdf
- 9) Kementerian pendidikan dan kebudayaan RI, 2013, *Animasi 2d*, Jakarta.
- 10) Masganti, Sit. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid 1*. Medan: Perdana Publishing.
- 11) Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- 12) Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- 13) Nugrahani, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- 14) Nungky. (2008). *Cinematography*. Jember.

- 15) Siswati, dan E. Damayanti. (2019). *Animasi 2D dan 3D*. Malang: PT Kuantum Buku Sejahtera.
- 16) Suantari, Ni Wayan Eka Putri. (2016). *Dunia animasi*. Bali: Miiia Art.
- 17) Wahyuningsih, Sri. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.
- 18) WHO. (2009). *Hand Hygiene: Why, How & When*. Diakses dari https://www.who.int/gpsc/5may/Hand_Hygiene_Why_How_and_When_Brochure.pdf

Sumber lain

- 1) Martaria, Vina Noor. (2013). *Jangan Malas Mencuci Tangan, Studi Animasi Air*. Naskah Publikasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, tahun 2015. Diakses dari http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.11.2644.pdf
- 2) Pamungkas, Rabindranath Ario. (2015). *Perancangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pencegahan Osteoporosis Sejak Usia Remaja*. e-Proceeding of Art & Design : Vol.2, No.1 April 2015. Diakses dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/2367/2241>
- 3) Taggiling, Nur Alfa. (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah dan Hewan Dalam Bahasa Inggris, Bahasa Bugis dan Bahasa Indonesia Bagi Anak Usia Dini*. Diploma Thesis, Universitas Negeri Makassar. Diakses dari <http://eprints.unm.ac.id/16708/>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Dokumentasi



Gambar Paud Al-Barokah



Gambar Tempat Bermain Paud Al-Barokah



Gambar Bersama Kepala PAUD Al-Barokah



Gambar Wawancara dengan Guru Kelompok A



Gambar Wawancara dengan Guru Kelompok B



Gambar Nonton Bersama Video Usir Kuman Dengan Cuci Tangan



Gambar Suasana Saat Nonton Bersama



Gambar Sesi Tanya Jawab



Gambar Sesi Tanya Jawab



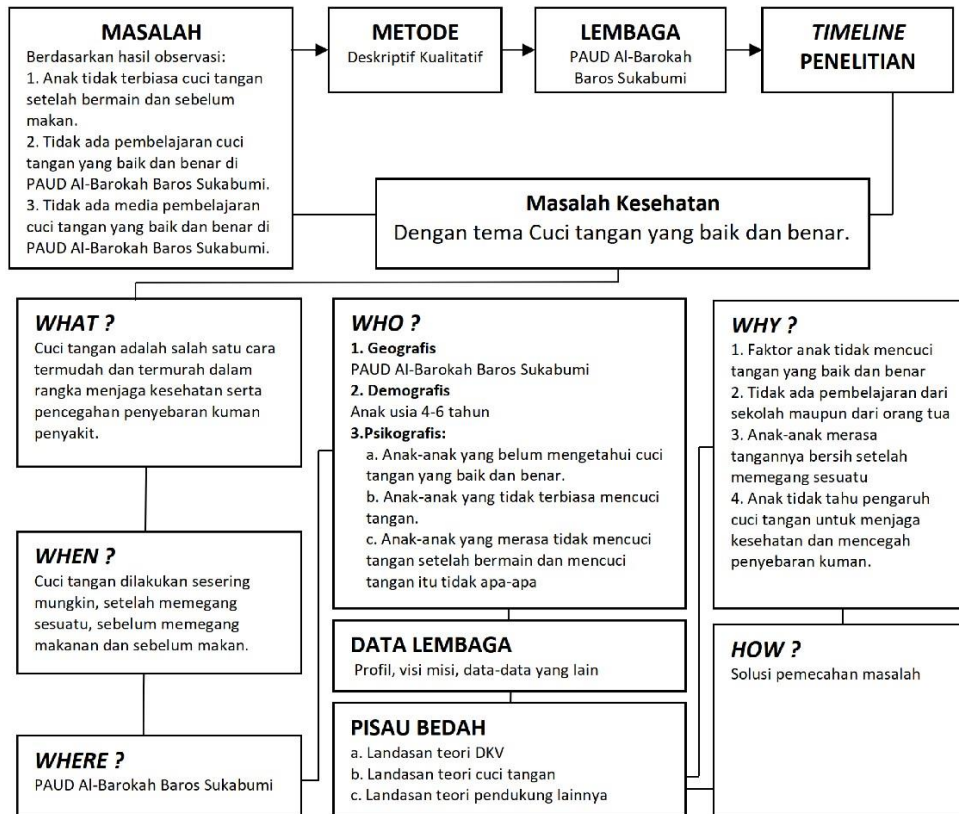
Gambar Sesi Tanya Jawab



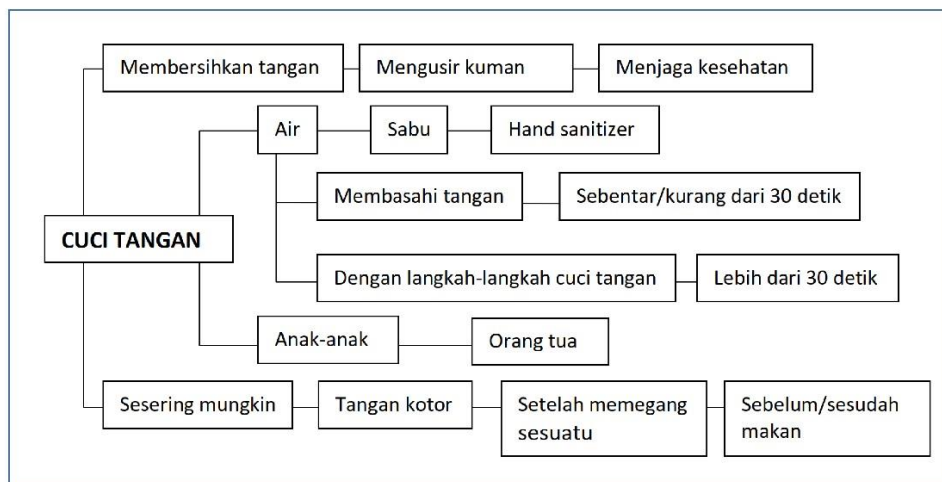
Gambar Praktek 6 langkah Cuci Tangan Setelah Menonton Video

Lampiran 2

MIND MAPING VIDEO ANIMASI 2D USIR KUMAN DENGAN CUCI TANGAN



BRAINSTORMING



Lampiran 3

Sumber Gambar

- 1) <https://bobo.grid.id/read/082461249/unsur-unsur-seni-rupa-beserta-contoh-gambarnya?page=all>
- 2) <https://blogunik.com/daftar-anime-terkenal-di-indonesia/>
- 3) <https://carro.id/blog/berita/mengenal-jenis-rambu-lalu-lintas-beserta-artinya/5473/>
- 4) <https://cilacapklik.com/2020/10/macam-macam-bidang-dalam-seni-rupa.html>
- 5) <https://glints.com/id/lowongan/animasi-stop-motion-adalah/>
- 6) <https://igalliftaringga6.blogspot.com/2017/10/analisis-logo-indomie.html>
- 7) <https://interiordesign.id/6-skema-warna-yang-dapat-anda-gunakan-untuk-mempercantik-interior-ruang/>
- 8) <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3077592/emoji-satu-ekspresi-bermakna-ribuan-kata>
- 9) <https://materibelajar.co.id/pengertian-warna-primer/>
- 10) <http://ohelstudio.com/2015/06/23/berbagai-cara-pembuatan-film-animasi/>
- 11) https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/?cf_chl_captcha_tk=fxOPBB0W52tvYe.03ygEokxGPRNaFL98.c7KZpEWFY-1640697094-0-gaNycGzNCL0
- 12) <https://www.gambaranimasi.org/cat-anime-942.htm>
- 13) <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3906001/cara-menggambar-doraemon-dan-kawan-kawan-mudah-dengan-bantuan-huruf>
- 14) <https://www.scanharga.com/2021/05/promo-carls-jr-diskon-kartu-kredit-bri.html>
- 15) <https://www.suara.com/entertainment/2019/01/09/070500/film-animasi-3d-terbaru-upin-ipin-akan-diputar-di-indonesia?page=all>
- 16) <https://www.vox.com/2016/8/19/12520870/kubo-and-the-two-strings-review-kurosawa>

Lampiran 4

BIODATA

Nama : Mulyadi
NIM : 17186037
Tempat Tanggal Lahir : Sukabumi, 08 April 1979
Alamat : BTN Jayaraksa Jl. Marga III Blok. L.16
RT/RW. 002/007 Kel. Jayaraksa Kec. Baros
Kota Sukabumi
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Teknik dan Desain
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Putra
E-mail : mulyadi13834@gmail.com