

Perancangan Film 2 Dimensi Sikap Perilaku Disiplin Anak Di bawah Umur Berjudul: Yoshop

Adi Prayogo Dwijayanto¹, Hendra Marcos²

Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto

Jln. Letjen pol soemarto, Kota Purwokerto Utara, 53127, Indonesia

E-mail: ¹ adiprayogo8a@gmail.com, ² hendra.marcos@amikompurwokerto.ac.id

ABSTRACT

Early age is under 6 years old. Under the age of 6 years old is very influential when they grow up in terms of physique and intelligence. Influencing factors are the formation of attitudes, disciplinary behaviour. Usually, this education is obtained in kindergarten and education in a family and environment. The research methods that the authors use are planning, observation, interviews, literature studies, design, and coding. The first step taken is to design an idea that will later be developed to be used as a story. This story will be composed and made into an animated film and contain meaning. The film uses the concept of frame by frame and uses four main characters. One of them is the Yoshop character who can be an example of good behaviour for minors.

Keywords: *Animated Movies, Good Behaviour*

ABSTRAKSI

Usia dini merupakan usia di bawah 6 tahun. Di bawah usia 6 tahun sangat mempengaruhi ketika mereka tumbuh dewasa dari segi fisik dan kepiintarannya. Faktor yang mempengaruhi yaitu pembentukan sikap, perilaku disiplin. Biasanya pendidikan ini didapatkan pada taman kanak-kanak dan pendidikan secara keluarga dan lingkungan. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah Perencanaan, Observasi, Wawancara, Studi Literatur, Desain, Pengkodean. Langkah pertama yang dilakukan adalah perancangan ide yang nantinya akan dilakukan perkembangan untuk dijadikan sebuah kisah. Kisah ini akan disusun dan dibuat film animasi dan mengandung makna. Film ini menggunakan konsep frame by frame dan menggunakan empat karakter utama. Salah satunya karakter Yoshop yang dapat menjadi contoh perilaku baik untuk anak di bawah umur.

Kata Kunci: *Film Animasi, Perilaku Baik*

1. PENDAHULUAN

Usia dini merupakan usia di bawah 6 tahun, dimana usia 6 tahun sangat mempengaruhi ketika mereka tumbuh dewasa dari segi fisik dan kepiintarannya [1]. Faktor yang mempengaruhi yaitu pembentukan sikap, perilaku disiplin. Biasanya pendidikan ini

didapatkan pada taman kanak-kanak dan pendidikan secara keluarga dan lingkungan sekitar.

Selama ini pembelajaran yang digunakan disekolah maupun di rumah masih menggunakan metode pembelajaran yang tradisional sehingga terkadang anak lebih cepat bosan untuk belajar sikap dan perilaku disiplin. kurangnya penguasaan penyampaian terkadang juga mempengaruhi tingkat pemahaman anak.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pembelajaran sikap manual kurang dilirik oleh anak dan anak lebih menyukai meniru apa yang dilihatnya dari gadget maupun dari saluran televisi. Orang tua harus berusaha keras untuk memberikan pembelajaran tentang sikap, perilaku disiplin sehingga anak dapat mendapatkan pembelajaran tentang sikap perilaku disiplin [2].

Animasi adalah metode di mana gambar atau objek dimanipulasi untuk menghasilkan bentuk bergerak yang diatur secara teratur di sepanjang jalur gerak yang telah ditentukan dengan setiap interval yang terjadi [3]. Teknik animasi 2D digunakan karena bentuk visual yang digunakan yaitu cahaya keras dengan menggunakan konsep semi vektor [4].

Dalam penelitian ini pengambilan alternatif film animasi. Di mana menceritakan tentang "Yoshop". Yoshop adalah anak yang memiliki sikap yang baik dan patut dicontoh untuk pembentukan karakter anak usia dini. Harapan dibuatnya animasi ini adalah memudahkan lembaga pendidikan untuk melakukan pendidikan karakter untuk anak.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan ditampilkan pada gambar 1 yang terdiri dari sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahapan ini, peneliti akan membuat suatu perencanaan mengenai media edukasi tentang pembelajaran sikap perilaku yang disiplin menggunakan animasi 2D berbasis android yang akan diimplementasikan ke anak-anak sehingga lebih tertata untuk kehidupan di masa depan [5].

b. Observasi

Membuat beberapa poin maket dari film sehingga konsepnya sama dengan penelitian yang dilakukan [6].

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang merupakan 3 guru di Taman Kanak-kanak, 3 orang tua serta 3 anak berusia 3-6 tahun Pemilihan narasumber Perancang ini benar-benar dari awal karena ingin melakukan perbandingan antara pandangan narasumber yang lebih tua dan institusi pendidikan pada anak yang berusia di bawah 6 tahun, yang menyebabkan jumlah narasumber harus berimbang. Kegiatan wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi tentang metode yang akan digunakan untuk menyelenggarakan pelatihan Mendisiplinkan sikap, perilaku disiplin pada anak yang berusia di bawah 6 tahun dan mengklarifikasi tanggapan tentang Kartun 2D bernama Yoshop. Sikap, perilaku disiplin pada anak khususnya lembaga pendidikan dan orang tua. Media yang ramai pada umumnya media membantu perilaku dan pembelajaran pada anak usia dini untuk berperilaku disiplin [1].

d. Studi Pustaka

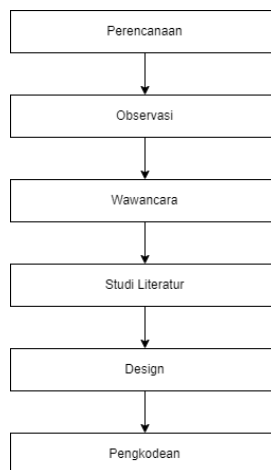
Digunakan untuk pengumpulan berbagai macam informasi mengenai pengetahuan yang mendukung proses membuat film animasi 2 dimensi [7].

e. Design

Desain adalah fase merancang spesifikasi terkait arsitektur program, persyaratan untuk gaya, bentuk, dan material yang dipergunakan sebagai pembuatan program dan perincian disampaikan dengan detail [2].

f. Pengkodean

Pembuatan kode dibuat untuk mendapatkan hasil instruksi yang sesuai dalam ruang lingkup tertentu [7].

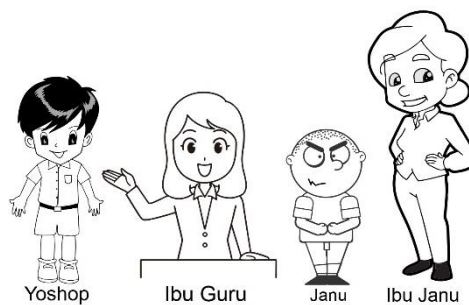


Gambar 1. Flowchart Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan Ide

Langkah pertama adalah perancangan ide nantinya akan dilakukan perkembangan untuk dijadikan sebuah kisah. Kisah ini akan disusun dan dibuat film animasi dan mengandung makna. Film ini menggunakan konsep *frame by frame* dan menggunakan empat karakter utama. Film ini berdurasi empat menit dan menceritakan sikap, perilaku disiplin yang dapat dicontoh oleh anak kecil. Untuk referensi dari film animasi ini diambil dari film “Keluarga Somat”, sehingga dapat menciptakan empat tokoh yang ditampilkan pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Desain Karakter

Konsep yang digunakan untuk pewarnaan pada film ini adalah pewarnaan penuh yang bertujuan supaya pada saat anak menonton film ini tidak merasa bosan dan lebih berminat. Film ini berdurasi kurang lebih empat menit dan dibuat dengan kisah yang simpel.

3.2. Penulisan Naskah

Naskah jadi akan diedit ulang oleh penulis. Supaya penulis lebih mudah untuk melakukan pemahaman dan mempermudah dalam pengerjaan misalnya untuk penggambaran latar dan gerak dalam animasi. Sehingga penyampaian pembelajaran akan lebih mudah dimengerti [8]. Rancangan cerita animasi Yoshop sebagai berikut.

1. Adegan 1

“Perjalanan pulang sekolah”

Setelah bel berbunyi Yoshop pulang ke rumah, di jalan Yoshop dipanggil oleh temannya yang bernama Janu, Janu mengajak Yoshop berjalan bersama dan menghasut Yoshop mampir ke rumahnya untuk memainkan video gim, Yoshop menolak ajakan dari Janu karena ingin segera pulang dikarenakan harus menyelesaikan tugasnya.

2. Adegan 2

“Sampai Di rumah Yoshop”

Sesampainya di rumah Yoshop langsung menyelesaikan tugas dan beranjak ke tempat tidur.

3. Adegan 3

“Di rumah Janu”

Setelah sampai rumah, Janu segera bergegas untuk memainkan video gim tanpa memikirkan tugas yang diberikan oleh Ibu Guru, Ibu Janu menanyakan apakah Janu diberi tugas oleh Ibu Guru. Janu menjawab tidak ada tugas sembari asyik bermain video gim. Ibu Janu menyuruh untuk makan pada malam hari dan menanyakan kembali tentang tugas, Janu mengaku bahwa ada tugas yang diberikan di sekolahnya.

4. Adegan 4

“Disekolah”

Bu guru bertanya tentang tugas yang diberikan, Yoshop dan kawan-kawannya menjawab pertanyaan ibu guru dengan bersemangat bahwa tugasnya sudah selesai, Janu hanya merasakan takut dikarenakan Janu belum membuat tugas yang diberikan, Janu beralasan tidak membawa buku tugas. Janu dinasihati oleh ibu guru dikarenakan tidak membuat tugas yang sudah diberikan, dengan perasaan bersalah Janu meminta maaf kepada ibu guru.

3.3. Hasil Film

Deskripsi film yang diberikan diambil dari salah satu adegan, yaitu:

1. Gambar 3 menunjukkan karakter Yoshop enggan mengikuti ajakan dari Juna untuk mampir ke rumahnya karakter Yoshop berpegang teguh untuk pulang ke rumah untuk mengerjakan tugas sekolah.



Gambar 3. Contoh Adegan 1

2. Gambar 4 menunjukkan karakter Yoshop yang sedang tidur pada siang hari sesudah mengerjakan tugas.



Gambar 4. Contoh Adegan 2

3. Gambar 5 menunjukkan karakter Juna yang bohong terhadap ibunya karena mengatakan bahwa tidak ada tugas dari sekolah dan asyik bermain video gim.



Gambar 5. Contoh Adegan 3

4. Gambar 6 menunjukkan ucapan salam dari ibu guru kepada murid yang berada di kelas dan bertanya tentang tugas yang diberikan kemarin.



Gambar 6. Contoh Adegan 4

4. KESIMPULAN

Karakter Yoshop dapat menjadi contoh perilaku yang baik untuk anak di bawah usia 6 tahun dikarenakan dia sangat mengutamakan tugas daripada bermain. Manfaat yang didapatkan adalah pentingnya sikap dan perilaku disiplin pada anak di bawah umur. Kita harus menerapkan prinsip yang digunakan oleh karakter Yoshop, karena Yoshop sangat disiplin waktu dan mencerminkan perilaku baik.

5. SARAN

Untuk peneliti selanjutnya bisa merealisasikan dan menambahkan kekurangan pada perancangan yang telah dibuat sehingga dapat dijadikan media pembelajaran untuk anak di bawah umur yang serba mencontoh dari apa yang dilihat dan didengar. Juga melakukan penambahan karakter supaya film ini berdurasi lebih panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Setyawan, M. N. Juniadi, and A. Rosyidi, "Film Animasi 2 Dimensi Dengan Judul Andi Tema: Sikap Dan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini," *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 3, no. 1, pp. 1–15, 2018, doi: 10.55635/jic.v3i1.46.
- [2] T. Hariguna and A. Wijiono, "Dongeng Ayam dan Kelinci Bersaudara Berbasis Animasi 2 Dimensi," *Telematika*, vol. 10, no. 1, pp. 163–176, 2017.
- [3] Ristiana and B. E. Purnama, "Pembuatan Film Animasi Rahasia Gatotkaca Menggunakan Animasi 2 Dimensi," *Seruni-Seminar Ris. Unggulan Nas.*

- Informatika dan Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2013.
- [4] N. Afif, A. Sulistiyono, and P. P. Purwacandra, “Penciptaan Film Animasi ‘Afeksi’ Dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surrealis,” *J. Animat. Gims Stud.*, vol. 3, no. 1, p. 33, 2017, doi: 10.24821/jags.v3i1.1716.
- [5] Nur Budi Nugraha and Tri Yuliati, “Animasi 2D Corona Virus Disease 19 (Covid 19) Sebagai Media Edukasi Anak - Anak,” *Pixel J. Ilm. Komput. Graf.*, vol. 14, no. 2, pp. 182–188, 2021, doi: 10.51903/pixel.v14i2.546.
- [6] K. Firmantoro, A. Anton, and E. R. Nainggolan, “Animasi Interaktif Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22. <https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202> Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *None*, vol. 13, no. 2, pp. 14–22, 2017.
- [7] E. Purwaningsih, “Dan Bentuk Pad Mengenal Warna, Angka, Huruf a Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif,” *J. Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 203–210, 2018, [Online]. Available: www.bsi.ac.id
- [8] A. A. Firdauzi and D. E. Nurcahyo, “Perancangan Dan Pembuatan Film Pendek Animasi 2 Dimensi ‘Timun Mas,’” vol. 1, no. 02, 2022.