

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL CERITA RAKYAT “PEDANDA BAKA” DALAM FILM ANIMASI 2D

by Adi Sudi

Submission date: 29-Jan-2020 06:26AM (UTC+0800)

Submission ID: 1247887256

File name: DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL.docx (2.26M)

Word count: 2897

Character count: 17662

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

CERITA RAKYAT “PEDANDA BAKA” DALAM FILM ANIMASI 2D

4.1 Proses Penciptaan Film Animasi 2D “Pedanda Baka”

Gunawan (2013:33) menyatakan bahwa secara umum metode penciptaan film, baik film serial televisi, film pendek, film layar lebar, film iklan komersil, iklan masyarakat, video klip, serta film animasi, semuanya melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Metode penciptaan ini digunakan pencipta dalam proses penciptaan film animasi 2D “Pedanda Baka”.

4.1.1 Tahap Pra-Produksi

Pra-produksi adalah tahap pertama dalam proses penciptaan film animasi 2D “Pedanda Baka”. Tahap pra-produksi ini, meliputi:

4.1.1.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan akan ditentukan bentuk visual dari animasi yang akan dibuat serta persiapan *hardware* dan *software* untuk mengerjakannya. Dibutuhkan beberapa *hardware* dan *software* dalam mendukung proses perancangan film animasi 2D “Pedanda Baka”. Berikut ini merupakan *hardware* dan *software* yang digunakan:

a. *Hardware* (Perangkat Keras)

Dalam perancangan film animasi 2D “Pedanda Baka” menggunakan beberapa *hardware*, diantaranya:

- Sebuah PC(*Personal Computer*) dengan spesifikasi: *processor* AMD A8-7600 Radeon R7 10 Core, 3.10 GHz, 8 Gb RAM, VGA Radeon RX 550 Series 2GB, dan *system operation* Windows 10 64 bit.
- Sebuah *creative pen tablet One by Wacom Red Wood CTL-672/KO-CX*.
- Layar monitor dengan ukuran 21 inch.
- *Mouse E-Blue Junior(1600 adjustable setting)*.
- *Headset gaming E-Blue Cobra*
- *Keyboard DA Gaming Black Ruby*
- *Ipad Pro 9.7 inch wifi-cell 32 GB*
- *Apple Pencil*

b. *Software* (Perangkat Lunak)

Dalam proses penciptaan film animasi ini, diperlukan beberapa *software*, diantaranya:

- Adobe Illustrator CC 2017
Adobe Illustrator dipergunakan untuk membuat dan membentuk aset-aset dalam bentuk vector yang diperlukan dalam perancangan film animasi 2D “Pedanda Baka”.
- Adobe Photoshop CC 2017
Adobe Photoshop digunakan pencipta untuk membuat rancangan *layout* sebelum di animasikan.
- Procreate 4.2.5
Procreate digunakan dalam membuat *storyboard*, desain visual karakter, latar belakang dan aset properti.
- Moho Studio Pro 12

Software ini memiliki *tool-tool* yang sangat membantu dalam pembuatan animasi “Pedanda Baka”, salah satunya adalah *tools bone* yang memungkinkan karakter memiliki struktur tulang, yang nantinya memiliki fungsi sebagai penggerak karakter.

- Adobe Audition CC 2017

10

Adobe Audition digunakan untuk mengolah audio, mulai dari merekam, mengedit, dan meng-*export* audio dalam format .mp3.

- Adobe Premiere CC 2017

Software ini digunakan pencipta dalam tahap pasca-produksi, dimana untuk menggabungkan semua elemen film seperti, video, teks dan suara ke dalam satu format akhir, yaitu .mp4.

- Adobe After Effects CC 2017

Adobe After Effects berguna dalam pembuatan efek yang diperlukan dalam penciptaan film animasi 2D “Pedanda Baka”, seperti efek riak air, hujan, cahaya dan efek lainnya.

4.1.1.2 Script (Skenario)

Dengan membuat *script* atau skenario, akan memudahkan dalam pengerjaan animasi sekaligus sebagai acuan agar ketika proses penciptaan animasi tidak jauh berbeda dari konsep dan ide awal. Sehingga *Script Board* bisa dikatakan sebagai animasi jadi namun berbentuk teks (Dhimas, 2013:35).



Gambar 4.1 *Script* atau skenario Film Animasi 2D “Pedanda Baka”
(Sumber : Anggara, 2019)

4.1.1.3 Desain Visual

Desain visual di sini mencakup desain karakter, latar belakang (*background*), dan asset properti. Dalam mendesain karakter, latar dan properti yang akan digunakan dalam animasi diperlukan beberapa kali perbaikan desain agar mendapatkan hasil yang maksimal. Seluruh proses pengerjaannya dari sketsa, hingga pewarnaannya dilakukan secara digital, memanfaatkan teknologi komputer baik *hardware* maupun *software*. Proses pengerjaan desain visual dilakukan pada *software* Procreate 4.2.5.



Gambar 4.2 *Desain Sketsa* karakter Pedanda Baka dalam Film Animasi “Pedanda Baka”
(Sumber : Anggara, 2019)



Gambar 4.3 Proses Pewamaan Karakter-karakter ikan dalam Film Animasi “Pedanda Baka”
(Sumber : Anggara, 2019)




Gambar 4.4 Proses Desain Latar Belakang dan Aset Properti Film Animasi “Pedanda Baka”
(Sumber : Anggara, 2019)

4.1.1.4 *Storyboard*

Setelah desain karakter, latar dan properti selesai dibuat, maka tahap terakhir dalam tahap pra produksi adalah membuat *storyboard* (Gambar 3.5). Dalam tahap ini, script atau skenario yang telah dibuat dalam bentuk teks selanjutnya diwujudkan dalam bentuk gambar. *Storyboard* digunakan sebagai acuan untuk mewujudkan animasi agar sejalan dengan ide cerita dan konsep awal.

STORYBOARD

SHOT 1		Artis: Perencanaan Fatah Karakteristik
SCENE 1		Big Screen: Animasi Musik
SERUEN 1		Artis: Sains alam Tema: Dendro Naras: Peta pemerolehan di seluruh dunia yang sangat sangat penting...
SHOT 2		Artis: Sains di kelas tinggi
SCENE 1		Big Screen: Animasi Musik
SERUEN 1		Artis: Sains Tema: Dendro Naras: Dendrologi adalah ilmu yang mempelajari tentang tumbuhan...
SHOT 3		Artis: Sains di Taksi Kuantitatif
SCENE 1		Big Screen: Animasi Musik
SERUEN 1		Artis: Sains alam Tema: Dendro Naras: Algoritma adalah ilmu yang...
SHOT 1		Artis: Sains di Taksi Kuantitatif
SCENE 1		Big Screen: -
SERUEN 1		Artis: Sains alam Tema: Dendro Naras: Sains adalah ilmu yang...

Gambar 4.5 *Story Board* Film Animasi “Pedanda Baka”
(Sumber : Anggara, 2019)

5 4.1.2 Tahap Produksi

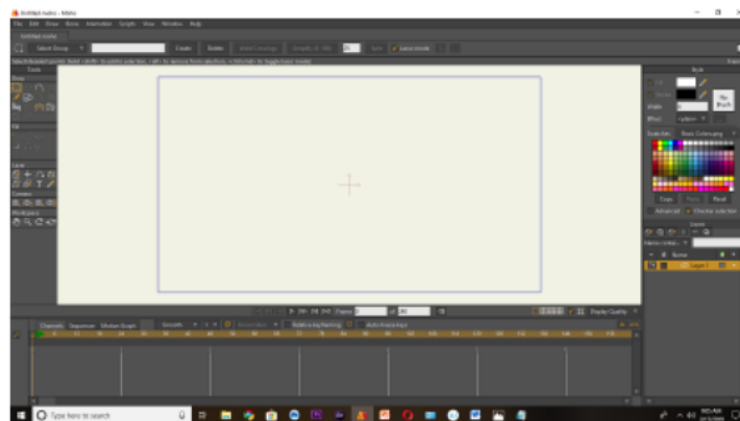
Pada tahap produksi dimulai dengan mempersiapkan bidang kerja dan melakukan *modelling* karakter, latar serta asset properti berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya pada tahap pra-produksi. Kemudian karakter dan properti yang akan dianimasikan terlebih dahulu diberi struktur tulang dan sendi dengan menggunakan teknik *rigging*. Proses penganimasian dilakukan dengan menggerakkan karakter melalui struktur tulangnya secara *frame by frame*, *onion skinning* dan *tweening*. Dalam tahap penganimasian ini, pencipta juga berpedoman kepada 12 prinsip animasi menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston. Pada tahap produksi juga dilakukan proses *dubbing*, yaitu proses mengisi suara pada suatu tayangan video film, drama, kartun dengan karakter suara pada tokoh-tokoh film dengan menggunakan teknik suara yang berbeda-beda (Muriyono, 1997).

Setelah keseluruhan proses pembuatan animasi selesai di buat, tahap selanjutnya adalah *test render*. *Test render* di lakukan untuk mengetahui apakah animasi yang dibuat telah sesuai seperti yang diinginkan. Test render dilakukan hanya untuk mengamati apakah animasi yang dibuat mengalami kesalahan atau tidak. Setelah *test render* yang dilakukan dirasa telah sesuai dengan yang diinginkan, proses terakhir yang harus dilakukan dalam penganimasian adalah me-render animasi per *scene*. Setiap *scene* yang dibuat dirender masing-masing untuk disatukan menjadi *sequence* pada tahap pasca produksi.

Tahap produksi secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan *software* Moho Studio Pro 12. Tahap produksi dibagi menjadi 5, yaitu:

a. Persiapan bidang kerja

Tahap pertama adalah membuat bidang kerja dengan aspek rasio 16:9 dengan format HDTV 1080p (1920 x 1080 pixel). Jumlah *frame rate* dari animasi “Pedanda Baka” ini menggunakan 24 *fps* (*frame per second*) yang artinya dalam satu detik terdapat 24 gambar/*frame* dalam *timeline*. Semakin tinggi jumlah *fps* maka animasi yang dihasilkan akan semakin halus namun tentunya hal ini akan berpengaruh pada ukuran file dan ketika proses *render* memakan waktu yang lama.

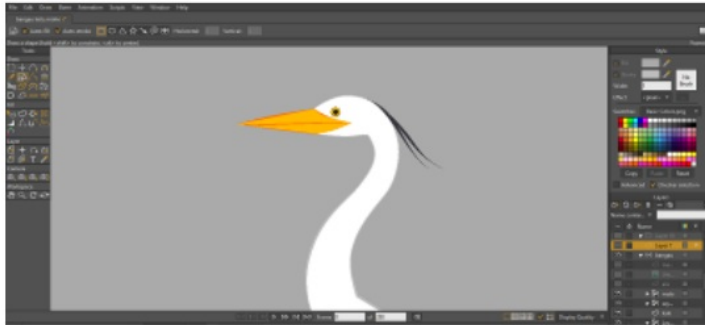


Gambar 4.6 Persiapan bidang kerja

(Sumber : Anggara, 2019)

b. Proses *Modelling* Karakter

Pada proses ini dilakukan pembentukan karakter berdasarkan konsep visual karakter yang telah didesain sebelumnya pada pra-produksi. Proses *modelling* dilakukan di *software* Moho Studio 12 Pro.



Gambar 4.7 Proses *Modelling* Karakter
(Sumber : Anggara, 2019)

c. Proses *Rigging*

Proses *rigging* adalah menanamkan sistem kerangka atau tulang ke dalam suatu objek atau karakter. Teknik *rigging* ini digunakan untuk membantu pencipta dalam proses penganimasian.



Gambar 4.8 Proses *Rigging* karakter Pedanda Baka
(Sumber : Anggara, 2019)

Penanaman sistem kerangka(*rigging*) perlu dilakukan pengaturan susunan (hirarki),
4 dimana titik pusat dari sebuah susunan kerangka terletak pada bagian perut bawah suatu karakter.
Dengan merujuk kepada hirarki tersebut, maka akan mudah menyeleksi dan menambahkan kerangka yang lainnya.



Gambar 4.9 Penyusunan Tulang dalam Teknik *Rigging*
(Sumber : Anggara, 2019)

Selain itu, penambahan *controller bones* dilakukan pencipta dalam proses ini. *Controller bones* dibuat untuk membantu pencipta dalam menganimasikan bagian bagian tertentu dalam suatu objek.



Gambar 4.10 *Controller Bone* pada karakter Pedanda Baka

(Sumber : Anggara, 2019)

d. Proses *Dubbing*

Dalam proses *dubbing* ini diperlukan beberapa hal diantaranya naskah/*script*, *microphone*, *dubber* (pengisi suara), dan *software* pengolah suara, yaitu *Adobe Audition CC 2017*.



Gambar 4.11 Proses *Dubbing* film animasi 2D “Pedanda Baka”
(Sumber : Anggara, 2019)

e. Proses Animasi

Tahap animasi merupakan tahap dimana objek atau karakter mulai digerakkan dan digabungkan bersama asset latar dan asset properti dalam satu layout atau bidang kerja. Objek atau karakter digerakkan melalui susunan kerangka yang telah dibuat sebelumnya. ¹³ Teknik animasi yang digunakan adalah teknik *frame by frame*, onion skinning dan tweening. 12 Prinsip dasar animasi yang digunakan pada animasi ini ³ adalah *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight-ahead Action and Pose-to-Pose*, *Follow-through* dan *Overlapping Action*, *Slow In–Slow Out*, *Secondary Action*, *Arcs*, *Timing*, *Exaggeration*, *Appeal*, dan *Solid Drawing*.



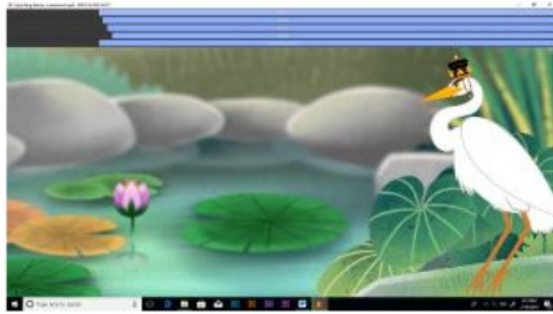
Gambar 4.12 Tahap penggabungan aset karakter, latar dan properti pada satu *layout*
(Sumber : Anggara, 2019)



Gambar 4.13 Tahap Penganimasian
(Sumber : Anggara, 2019)

f. Proses *Render* Animasi

Setelah proses animasi selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan *test render*. *Test render* dilakukan untuk melakukan pengecekan jika terjadi kesalahan. *Test render* dengan resolusi yang rendah, agar tidak memakan waktu yang lama, dan jika dirasa sudah sesuai dengan rancangan, maka dilakukan *render* ulang dengan resolusi yang sesuai perancangan, yaitu HDTV 1080p.

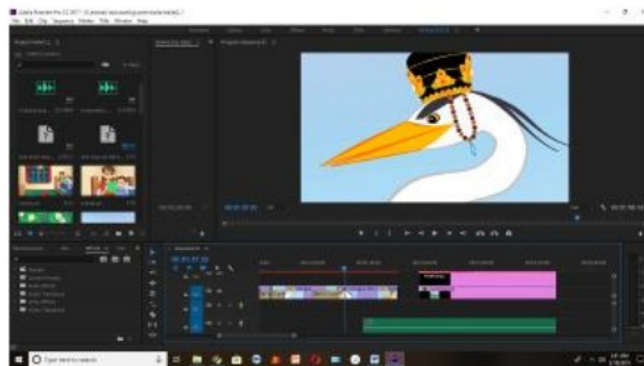


Gambar 4.14 Proses *Render* Animasi
(Sumber : Anggara, 2019)

6

4.1.3 Pasca-produksi

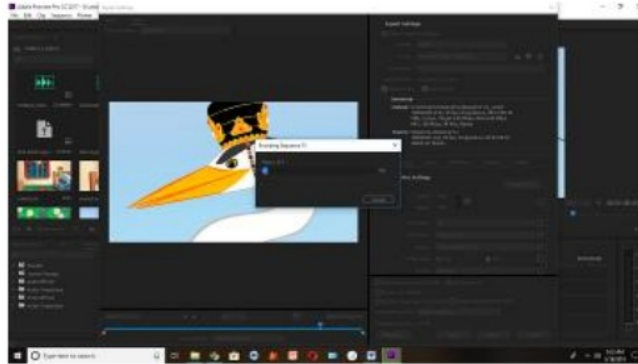
Pada proses pasca-produksi, keseluruhan *scene* yang telah dibuat pada proses produksi, kemudian *dicompose* (disatukan) dengan menggunakan *software* adobe premiere. Selain penyatuan *scene*, pada proses ini dimasukkan juga audio seperti dialog, *voice over* dan musik. Penambahan transisi juga dilakukan untuk peralihan dari *scene* satu ke *scene* yang lainnya.



Gambar 4.15 Proses *Compositing*
(Sumber : Anggara, 2019)

Selanjutnya dilakukan proses *test render* yang bertujuan untuk melihat hasil keseluruhan video namun dengan resolusi yang rendah, hal ini dilakukan untuk pengecekan apakah seluruh bagian video telah sesuai dengan yang diinginkan tanpa menunggu lama karena proses *rendering* membutuhkan waktu yang tidak sebentar. Setelah hasil test render sesuai dengan hasil yang

diinginkan, selanjutnya dilakukan proses terakhir yaitu *render final* berupa .mp4 dengan format HDTV 1080p.



Gambar 4.16 Proses *Render Final*
(Sumber : Anggara, 2019)

4.2 Wujud Film Animasi 2D “Pedanda Baka”

Film animasi 2D “Pedanda Baka” diciptakan dengan memanfaatkan teknologi komputer baik *software* maupun *hardware* untuk mendesain karakter, *background*, aset properti, pewarnaan, animasi hingga proses *editing* dan *compositing*-nya.

Film Animasi 2D “Pedanda Baka” merupakan tipe film fiksi karena di dalamnya terdapat unsur yang direkayasa (tidak nyata) baik dari segi penokohan, peristiwa, ruang dan waktunya. Selain itu, film ini juga merupakan tipe film animasi yang berjenis animasi 2D dimana dalam proses penciptaannya memanfaatkan teknologi komputer.

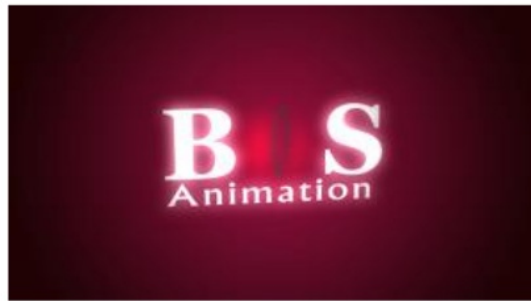
Film animasi 2D yang berdurasi 15 menit ini berformat HDTV 1080p (1920x1080 pixel) dan menggunakan aspek *ratio* 16:9 24fps. Format video yang digunakan ini dapat disajikan atau pada televisi HD *widescreen*, *smartphone*, *tablet*, monitor (laptop dan komputer), proyektor hingga dapat diunggah ke media sosial seperti *Youtube*.





Gambar 4.17 Aspek rasio 16:9 digunakan dalam film animasi 2D “Pedanda Baka”
(Sumber : Anggara, 2019)

Film animasi 2D “Pedanda Baka” ini berdurasi 15 menit yang memiliki total 12 *scene*, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 4.18 *Scene-1* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



Gambar 4.19 *Scene-2* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



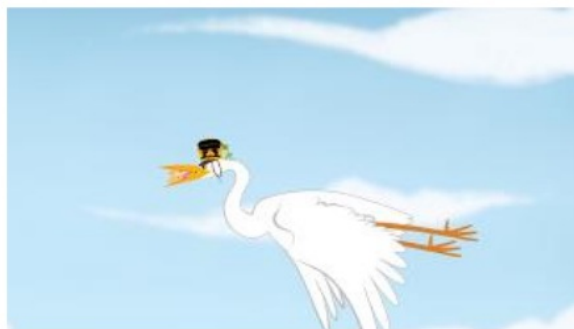
Gambar 4.20 *Scene-3* Film Animasi 2D
"Pedanda Baka"



Gambar 4.21 *Scene-4* Film Animasi 2D
"Pedanda Baka"



Gambar 4.22 *Scene-5* Film Animasi 2D
"Pedanda Baka"



Gambar 4.23 *Scene-6* Film Animasi 2D
"Pedanda Baka"



Gambar 4.24 *Scene-7* Film Animasi 2D
"Pedanda Baka"



Gambar 4.25 *Scene-8* Film Animasi 2D
"Pedanda Baka"



Gambar 4.26 *Scene-9* Film Animasi 2D
"Pedanda Baka"



Gambar 4.27 *Scene-10* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



Gambar 4.28 *Scene-11* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”



Gambar 4.29 *Scene-12* Film Animasi 2D
“Pedanda Baka”

4.3 Nilai-Nilai dalam Film Animasi 2D “Pedanda Baka”

Dalam film animasi 2D “Pedanda Baka” terdapat beberapa ¹ nilai-nilai yang dapat diungkapkan, diantaranya adalah nilai-nilai pendidikan karakter dan nilai moral.

4.3.1 ¹ Nilai-Nilai Pendidikan karakter

Untuk mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter yang ada di dalam film animasi 2D “Pedanda Baka”, pencipta menggunakan teori ² pendidikan karakter. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia diidentifikasi berasal dari empat sumber, yakni 1) agama, 2) pancasila, 3) budaya dan 4) tujuan pendidikan nasional (Zubaedi, 2011). Berdasarkan keempat sumber nilai tersebut, teridentifikasi sejumlah nilai pendidikan karakter yang terdapat di dalam film animasi 2D “Pedanda Baka”, diantaranya:

a. Jujur

Nilai jujur ditunjukkan pada *scene* ke-3 dalam film animasi 2D “Pedanda Baka”. Dalam adegan tersebut menunjukkan katak dan para ikan penghuni telaga Kumudasara secara jujur mengatakan pada Pedanda Baka bahwa mereka sangat ingin menjelma menjadi makhluk yang lebih baik di kehidupan mendatang, dan bersedia diajarkan oleh Pedanda Baka.



Gambar 4.30 Katak dan para ikan ingin yang ingin diajarkan oleh Pedanda baka
(Sumber : Anggara, 2019)

Nilai pendidikan karakter jujur juga ditunjukkan oleh karakter Kepiting. Pada *scene* ke-9, kepiting secara jujur menunjukkan sikap senang ketika dibawa terbang oleh Pedanda Baka. Kepiting senang karena akan menyusul teman-temannya menuju telaga yang baru.



Gambar 4.31 Pedanda Baka membawa terbang Kepiting
(Sumber : Anggara, 2019)

Sebaliknya, sikap tidak jujur ditunjukkan oleh karakter Pedanda Baka. Pada *scene* ke-5 Pedanda Baka berbohong kepada para penghuni telaga Kumudasara bahwa petani akan mengeringkan telaga tersebut. Sehingga para ikan tidak mempunyai pilihan selain menuruti perkataan Pedanda Baka dan bersedia dipindahkan ke telaga lainnya.



Gambar 4.32 Pedanda Baka berbohong kepada para penghuni Telaga Kumudasara
(Sumber : Anggara, 2019)



Gambar 4.33 Ikan-ikan masuk ke dalam mulut Pedanda Baka dan siap untuk dibawa pergi (Sumber : Anggara, 2019)

b. Toleransi

Pada *scene* ke-3 dalam film animasi 2D “Pedanda Baka”, sikap toleransi diperlihatkan oleh para ikan-ikan penghuni telaga Kumudasara. Meski berbeda jenis, warna dan ukuran antara satu dan yang lainnya, para ikan-ikan tersebut tetap menghargai perbedaan yang ada. Mereka hidup dengan rukun dan berbahagia dalam satu habitat, yaitu Telaga Kumudasara.



Gambar 4.34 Para ikan hidup dengan toleransi antara satu dengan lainnya. (Sumber : Anggara, 2019)

Sikap toleransi juga ditunjukkan pada adegan dimana katak dan para ikan menjalin pertemanan dan hidup bersama di Telaga Kumudasara, meskipun mereka merupakan jenis atau spesies yang berbeda



Gambar 4.35 Katak dan para ikan hidup berdampingan di telaga Kumudasara
(Sumber : Anggara, 2019)

c. Bersahabat/Komunikatif

Sikap bersahabat dan komunikatif pada film animasi 2D “Pedanda Baka” terlihat pada scene ke-3, dimana Pedanda Baka dan katak sedang berbicara. Terlihat si Katak merasa senang ketika berbicara dengan Pedanda Baka.



Gambar 4.36 Pedanda Baka berbicara kepada katak dan para ikan
(Sumber : Anggara, 2019)

d. Cinta Damai

Sikap cinta damai pada film animasi 2D “Pedanda Baka” ditunjukkan pada scene ke-3, dimana bangau menunjukkan sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan para ikan penghuni Telaga Kumudasara merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Pedanda Baka menahan diri untuk tidak memangsa para ikan dengan tujuan mendapatkan simpati dan perhatian dari mereka para ikan penghuni Telaga.



Gambar 4.37 Pedanda Baka menunjukkan sikap cinta damai
(Sumber : Anggara, 2019)

e. Rasa Ingin Tahu

Sikap rasa ingin tahu pada film animasi 2D “Pedanda Baka” ditunjukkan pada scene ke-3, Katak dengan rasa ingin tahu mengintip dari balik bunga teratai. Ia ingin mengetahui siapa sebenarnya Bangau yang datang ke telaga Kumudasara.



Gambar 4.38 Katak mengintip dari balik bunga teratai
(Sumber : Anggara, 2019)

Rasa ingin tahu juga ditunjukkan oleh karakter Kepiting yang mengintip dari balik rerumputan dan bebatuan. Ia mengintip karena penasaran dan ingin mengetahui lebih dalam tentang apa yang sedang dibicarakan Pedanda Baka kepada katak dan para ikan.



Gambar 4.39 Kepiting mengintip dari balik rerumputan dan bebatuan
(Sumber : Anggara, 2019)

4.2.3.2 Nilai Moral

Dalam film animasi 2D "Pedanda Baka", Bangau mati di akhir cerita akibat segala perbuatannya yang buruknya. Bangau yang licik, tidak jujur, serakah, menipu para penghuni telaga Kumudasara demi keuntungan dirinya mendapatkan hukuman yang setimpal. Berpura-pura menjadi Pendeta dan berbuat yang tidak sesuai moral pada akhirnya mati tercekik oleh Kepiting yang merupakan karakter protagonis dalam film animasi ini. Bangau mendapatkan hasil dari perbuatannya yang berbohong, serakah, serta memanfaatkan orang lain demi kepentingan diri sendiri. Hasil dari perbuatan Bangau tersebut sesuai dengan ajaran hukum *Prarabda Karmaphala*, yaitu hasil yang didapat dari perbuatan pada masa kini, dan dinikmati saat ini juga tanpa ada sisanya lagi.



Gambar 4.40 Pedanda Baka mati tercekik oleh Kepiting
(Sumber : Anggara, 2019)

4.4 Hasil Pengujian Film Animasi 2D “Pedanda Baka”

Untuk memperoleh hasil pengujian film ini, pencipta menggunakan teori belajar konstruktivisme. Pesan yang ingin disampaikan mengenai cerita dan ¹² nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam film animasi 2D ini tidaklah diperoleh secara pasif oleh audiens, melainkan dengan aktif menontonnya.



Gambar 4.41 Presentasi Film Animasi 2D “Pedanda Baka”
(Sumber : Anggara, 2019)

Film animasi 2D “Pedanda Baka” telah dilakukan pengujian pada Senin, 1 Juli 2019 dengan mempresentasikan di depan 64 siswa siswi kelas V SD IV Saraswati Denpasar. ¹¹ Adapun data hasil pengujian ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.1

No	Pernyataan	Jawaban	Frekuensi	Presentase
1.	Saya suka menonton film animasi 2 D “Pedanda Baka”	Ya	58	90,6%
		Tidak	6	9,4%
3.	Saya dapat menyebutkan mana tokoh yang baik dan yang jahat pada film animasi ini	Ya	56	87,5%
		Tidak	8	12,5%
4.	Saya dapat menyebutkan perbuatan baik dan tidak baik pada film animasi ini	Ya	56	87,5%
		Tidak	10	12,5%
5.	Saya setuju film animasi ini untuk terus ditayangkan.	Ya	60	93,7%
		Tidak	4	6,3%

Hasil

Pengujian Film Animasi 2D “Pedanda Baka”

Berdasarkan tabel 4.2, dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Dari 64 siswa siswi, 90,6% atau sejumlah 58 responden menyatakan suka menonton film animasi cerita rakyat ini, dan sisanya sebanyak 9,4% atau sekitar 6 anak menyatakan tidak suka.
- b. Sebanyak 87,5% atau sekitar 56 responden menyatakan bahwa dapat menyebutkan tokoh yang baik dan jahat serta membedakan perbuatan baik dan tidak baik yang terdapat pada film animasi ini.
- c. Sebanyak 60 responden atau 93,7% dari responden menyatakan bahwa film jika film animasi ini terus ditayangkan.

5

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa, sebagian besar dari responden

menyukai film animasi 2D “Pedanda Baka” baik dari wujud, isi serta penyajiannya. Selain itu,

17

nilai-nilai seperti nilai pendidikan karakter dan pesan moral yang terkandung dalam film animasi

2D ini dapat diterima dengan baik oleh responden tingkat keberterimaan rerata 87,5%.

Seiring berkembangnya zaman cerita rakyat mulai mengalami marginalisasi. Kesibukan orang tua menjadi salah satu penyebab kurangnya waktu untuk mendongeng kepada anak-anaknya, sehingga anak-anak jarang mengenal cerita rakyat yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa serta sarat akan nilai-nilai pendidikan karakter. Salah satu solusi untuk mendekatkan anak dengan cerita rakyat adalah dengan pemanfaatan teknologi. Film Animasi merupakan salah satu media yang dalam proses penciptaannya memanfaatkan teknologi komputer. Film animasi mampu menyampaikan informasi secara audio dan visual dengan menarik, informatif dan tidak membosankan. Cerita rakyat Bali yang berjudul “Pedanda Baka” merupakan ide dan inspirasi peneliti dalam menciptakan sebuah film animasi 2D. Yang menarik dari cerita rakyat ini adalah nilai-nilai pendidikan karakter seperti kejujuran, dan pesan moral yang terkandung di dalam cerita tersebut. Nilai-nilai pendidikan karakter tersebut sangat bermanfaat bagi perkembangan penguatan pendidikan karakter anak. Tujuan dari penelitian ini adalah mewujudkan film animasi 2D yang berjudul “Pedanda Baka” dengan durasi sekitar 14-15 menit. Film animasi 2D ini akan diciptakan melalui metode pembuatan film animasi dengan melalui tahap Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL CERITA RAKYAT "PEDANDA BAKA" DALAM FILM ANIMASI 2D

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
2	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
3	lintang-chrisma.blogspot.com Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	yasnililyasbatam.blogspot.com Internet Source	1%
7	Sri Judiani. "Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2010 Publication	<1%

Submitted to Universitas International Batam

8

Student Paper

<1%

9

library.binus.ac.id

Internet Source

<1%

10

es.scribd.com

Internet Source

<1%

11

ejournal.undip.ac.id

Internet Source

<1%

12

idr.uin-antasari.ac.id

Internet Source

<1%

13

id.123dok.com

Internet Source

<1%

14

unsri.portalgaruda.org

Internet Source

<1%

15

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1%

16

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1%

17

digilib.isi.ac.id

Internet Source

<1%

18

welovanimation.blogspot.com

Internet Source

<1%

19

5600k.ru

Internet Source

<1%

20

muhamadfadhillahgunadarma.blogspot.com

Internet Source

<1%

21

Submitted to Forum Komunikasi Perpustakaan
Perguruan Tinggi Kristen Indonesia (FKPPTKI)

Student Paper

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On