

PERANCANGAN ANIMASI 2D KENALI BAHAYA HIV SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK - ANAK USIA DINI

I Gede Verdana Santana Ardhi¹, I Wayan Swandi², Anak Agung Gde
Bagus Udayana³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur.
Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

E-Mail: dedeverdana7342@gmail.com

Abstrak

Animasi adalah seni menghidupkan objek dengan serangkaian gambar yang diputar cepat, memudahkan penyampaian konten abstrak atau kompleks secara visual. Fleksibilitas dalam penggunaan warna, bentuk, dan gerakan membuat animasi cocok sebagai media pembelajaran yang efektif, membantu guru menyampaikan materi dengan berbagai strategi pengajaran. Masih banyak yang menganggap bahwa edukasi tentang HIV / AIDS pada anak adalah sebuah hal tabu. Padahal, dengan memberikan edukasi pada anak dengan cara yang tepat, ia bisa menjadi agen pemutus rantai penyebaran virus HIV/AIDS di lingkungan tempatnya tinggal dan bergaul. Pada anak usia 4-6 tahun, masa perkembangan kognitif, perhatian mereka tertuju pada hal menarik dan lucu, menjadikan animasi pilihan tepat untuk media pembelajaran. Animasi telah diakui sebagai alat yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar anak-anak usia dini melalui representasi visual yang jelas dan interaktif. Tujuan riset ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak usia dini tentang bahaya HIV dengan cara menggunakan video edukasi, agar anak-anak memiliki bekal untuk masa depannya nanti. Seluruh ilmu pengetahuan tersebut didapat melalui pengumpulan data berbasis metode observasi, wawancara, dan juga partisipasi. Hal itu juga menghasilkan informasi mengenai alih keterampilan, teknologi, dan juga alih pengetahuan. Salah satu proyek yang dikerjakan adalah proyek animasi dengan judul “Kenali Bahaya HIV” dimana garis besar dari proyek ini adalah edukasi HIV untuk anak – anak sebagai upaya preventif dari hal – hal yang tidak diinginkan.

Kata Kunci : Animasi, HIV, Media Edukasi.

Abstract

Animation is the art of bringing objects to life through a series of rapidly played images, facilitating the visual delivery of abstract or complex content. Its flexibility in the use of colors, shapes, and movements makes animation an effective learning medium, helping teachers convey material through various teaching strategies. Many still consider educating children about HIV/AIDS a taboo topic. However, by providing education in the right way, children can become agents in breaking the chain of HIV/AIDS transmission in their communities and social environments. For children aged 4-6 years, during their cognitive development stage, their attention is drawn to interesting and humorous elements, making animation an ideal choice for a learning medium. Animation has been recognized as an effective tool in enriching early childhood learning experiences through clear and interactive visual representations. The goal of this research is to provide early childhood education about the dangers of HIV through educational videos, equipping children with knowledge for their future. All this information is obtained through data collection methods such as observation, interviews, and participation. This process also results in information regarding skill transfer, technology, and knowledge sharing. One of the projects undertaken is an animation project titled “Recognizing the Dangers of HIV”, which focuses on HIV education for children as a preventive effort against undesirable outcomes.

Keywords: Animation, HIV, Educational Media.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya penstimulusan dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Maghfiroh & Suryana, 2021).

Media merupakan suatu pengantar. Aprinawati (2017) menyatakan bahwa media berasal dari kata *medius* (bahasa latin) yang berarti perantara atau pengantar. Fauziddin (2018) menambahkan bahwa secara umum media dapat berbentuk manusia, materi atau kejadian yang akan membuat seseorang belajar dan memperoleh pengetahuan.

Kurangnya pemahaman yang memadai dan metode pendidikan yang efektif mengenai proses pubertas bagi anak-anak usia dini. Meskipun pubertas merupakan fase yang signifikan dalam perkembangan anak-anak, banyak dari mereka tidak memahami secara detail tentang perubahan yang terjadi pada tubuh mereka. Terdapat kebutuhan yang jelas untuk mengembangkan strategi komunikasi dan pendidikan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini, agar mereka dapat memahami dengan baik dan nyaman mengenai bahaya HIV. Penelitian lebih lanjut dapat fokus pada pengembangan program edukasi yang menggunakan pendekatan yang sesuai, seperti animasi atau media visual lainnya, untuk mengajarkan informasi tentang HIV secara tepat dan menginspirasi bagi anak-anak usia dini.

Selain penggunaan animasi, teknologi informasi dan komunikasi telah memfasilitasi pengembangan berbagai media pembelajaran lainnya. Misalnya, penggunaan simulasi komputer dan permainan pendidikan telah menjadi populer dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Melati et al., 2023).

Minimnya penelitian yang memfokuskan pada penggunaan animasi sebagai alat efektif untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak, terutama dalam konteks penyampaian informasi

sensitif seperti HIV. Meskipun animasi diakui memiliki potensi besar dalam menarik perhatian dan memudahkan pemahaman, penelitian yang mendalam tentang bagaimana animasi dapat dikembangkan dan diterapkan secara optimal untuk tujuan pendidikan pada anak-anak masih terbatas. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yang secara khusus mempertimbangkan desain animasi, isi konten yang disampaikan, serta respons dan pemahaman anak-anak terhadap animasi sebagai media penyampaian informasi, khususnya mengenai topik yang penting seperti HIV.

Fenomena ini sering tidak diketahui oleh anak – anak kapan mereka mulai pubertas, maka dari itu salah satu peran kita adalah menciptakan berbagai macam Upaya dalam penyampaian informasi guna membuka dunia pubertas pada anak – anak.

Animasi merupakan seni yang memperhidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang disajikan dengan kecepatan tinggi (Farastuti, 2021). Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan (Ega Safitri & Titin, 2021). Dalam dunia pendidikan, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menarik perhatian para pendidik dan peneliti yang bersemangat untuk memanfaatkan potensinya (Hasmirati et al., 2023).

Media animasi yang menarik tentunya tidak asal menarik saja, akan tetapi berhubung media animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audiovisual yang dapat menambah kemampuan dalam mengingat pesan lebih (Nazmi, 2017).

2. METODE

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking*. *Design Thinking* merupakan sebuah tahapan metode mengenai sebuah perancangan dalam membuat sebuah desain komunikasi visual. *Design thinking* sendiri merupakan sebuah pola pikir, metode, dan

perangkat kerja yang sangat membantu desainer untuk pencarian solusi yang melibatkan manusia untuk menyelesaikan permasalahan yang ada (Septiningsih, 2017). Pada artikel milik Septiningsih pada tahun 2017, mengatakan bahwa terdapat tiga ruang dalam design thinking agar inovasi dapat berjalan atau terjadi, tiga ruang di antara lain adalah:

A. Inspiration, meliputi berempati (empathize) dengan sesama manusia untuk dapat mengumpulkan data verbal dan visual dengan cara:

1. Wawancara

Menurut pendapat dari Sugiyono (2016) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam.

2. Observasi

Menurut (Hardani, 2020:124) observasi adalah teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengamati aktivitas yang sedang berlangsung. Observasi terbagi menjadi tiga yaitu observasi partisipatif, observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur.

3. Dokumentasi

Menurut (Ahyar et al., 2020) Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dari sumber dokumen dan rekaman. Dokumen bisa berbentuk tulisan maupun gambar yang menjadi data penunjang pada penelitian ini.

4. Studi Pustaka

Metode ini merupakan metode pengumpulan data yang bersumber dari teori-teori berbagai literatur seperti artikel jurnal, buku, dan literatur yang berhubungan dengan penelitian atau perancangan. (Nina Adlini et al., 2022) Kemudian setelah mengumpulkan data akan dilakukan proses define atau

mendefinisikan data atau memperjelas data tersebut lewat:

1. Mind Mapping

2. Sintesis

B. Ideation, di tahap ini dimulai dengan memikirkan ide terkait data yang sudah diambil. Setelah itu didukung oleh sikap yang terbuka dan melalui brainstorming untuk menciptakan ide baru melalui prototyping. Prototipe mempunyai tujuan untuk menemukan berbagai kelebihan dan kekurangan dari ide yang telah ditemukan.

C. Implementation, merupakan proses untuk mengeksekusi apa yang menjadi visi dan tujuan dari prototipe yang telah dibuat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi merupakan representasi visual dalam bentuk gambar bergerak, dihasilkan dari pengaturan objek secara teratur sesuai dengan pergerakan yang telah diatur pada setiap interval waktu (Putra et al., 2024) . Pergerakan atau transformasi tersebut bisa meliputi perubahan bentuk, ukuran, warna, rotasi, atau karakteristik lainnya. Berikut penjelasan singkat tentang jenis animasi :

1. Animasi 2D

Animasi 2D berupa jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun yang pembuatannya menggunakan teknik animasi hand draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital. Didalam animasi terdapat karakter, karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar. Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Purwanto, Qodarsih, Majid, & Syamrahmarini, 2019).

2. Stop Motion

Animasi stop motion, merupakan jenis animasi yang merupakan potonganpotongan gambar yang disusun sehingga bergerak (Purwanti & R, 2016).

3. Motion Graphics

Menurut Umam (2016: 8) Motion graphic merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam motion, elemen – elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup.

4. Animasi 3D

Berkat kemajuan teknologi dan komputer, animasi 3D telah mengalami perkembangan yang pesat. Dibandingkan dengan animasi 2D, teknik pembuatan animasi 3D jauh lebih maju. Karakterkarakter dalam animasi 3D memiliki tampilan yang lebih realistis dan menyerupai manusia sebenarnya (Putra et al., 2024).

Selama proses perancangan animasi, terdapat beberapa langkah yang dilewati yakni sebagai berikut.

1. Tahap Brainstorming, Skrip & Storyboard

Perancangan animasi ini diawali dengan melakukan brainstorming, dengan cara riset dan mencari referensi dan mencari konsep animasi yang akan dibuat. Setelah mendapatkan semua konsep dan referensi penulis melanjutkan membuat skrip atau naskah cerita, setelah selesai membuat naskah, penulis melanjutkan membuat draft kasar dan storyboard berdasarkan naskah yang sudah dibuat.



Gambar 1. Lampiran Brainstorming

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

2. Tahap Pembuatan Aset Karakter dan Latar Belakang

Masuk dalam tahap ini, Penulis mulai membuat

aset karakter dan background mulai dari sketsa sampai ke tahap pewarnaan karakter dari hadap depan, belakang, 3/4 depan, serta samping sesuai dengan draft kasar karakter yang sudah dibuat sebelumnya.

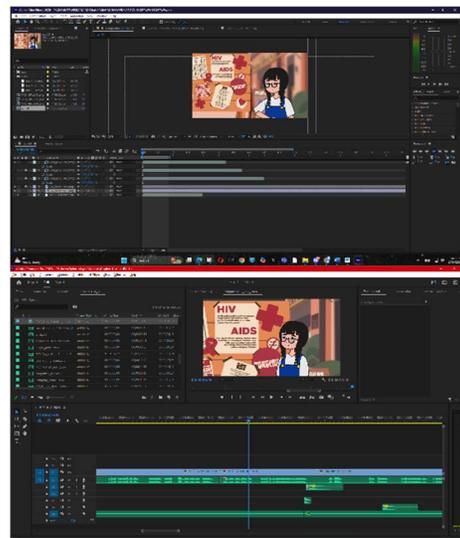


Gambar 2. Proses pembuatan aset

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

3. Tahap Animasi , Compositing, dan Editing

Setelah seluruh aset yang dibutuhkan selesai dibuat, aset tersebut akan dianimasikan dalam aplikasi After Effect. Dimana hal pertama yang dilakukan adalah rigging karakter lalu dilanjutkan dengan tahap animasi karakter. Agar dapat bergerak, teknik “keyframe” digunakan dimana gerakan satu diberikan keyframe lalu beberapa frame kemudian dengan objek yang sudah dipindhkan akan dipasang keyframe juga. Setelah tuntas dengan animasi karakter, lanjut pada *blocking* latar dan karakter sesuai dengan storyboard. Saat seluruh shot telah selesai dibuat, shot digabungkan dalam satu composition sehingga dapat menjadi satu scene yang utuh.



Gambar 3. Keyframe rigging

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

4. KESIMPULAN

Animasi merupakan representasi visual dalam bentuk gambar bergerak, dihasilkan dari pengaturan objek secara teratur sesuai dengan pergerakan yang telah diatur pada setiap interval waktu. Dalam konteks pendidikan HIV, animasi menjadi salah satu alat yang sangat efektif untuk menyampaikan materi secara menyenangkan dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Pentingnya pendidikan bahaya HIV sejak dini telah diakui secara luas, karena memberikan pemahaman yang tepat dan sehat tentang tubuh dan hubungan antarmanusia sejak usia dini dapat membantu mencegah kasus pelecehan seksual, kehamilan remaja, dan penyebaran penyakit menular seksual di masa depan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80.
- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Ahyar, A. (2022). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Model Taruna Di SMK. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 05(03), 304–314. <https://doi.org/10.17977/um038v5i32022p304>
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Farastuti, S. K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta [Poltekkes Kemenkes Yogyakarta]. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/6367/>
- Fauziddin, M. (2018). Peningkatan kemampuan klasifikasi melalui media benda konkret pada anak kelompok al di tk cahaya kembar bangkinang kampar. *Jurnal PGPAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai*, 2, 10–27.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children? *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70–78.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini*. 5.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Nazmi, M. (2017). PENERAPAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN

- MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA PGII 2 BANDUNG.
- Purwanti, R., & R, N. (2016). Video Animasi Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Pada Kampanye Pengenalan Tertib Berjalan Lintas Bagi Remaja Pengendara Sepeda Motor. *WIDYAKALA JOURNAL*, 3, 1. <https://doi.org/10.36262/widyakala.v3i0.19>
- Purwanto, I. H., Qodarsih, L., Majid, F. H., & Syamrahmarini, K. A. (2019). IMPLEMENTASI POSE TO POSE PADA SIMULASI GERAK PANDA BERJALAN DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME. *EXPLORE*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.35200/explore.v9i1.164>
- Putra, D. G. S. D., Wibisono, A. P., & Yasa, G. P. P. A. (2024). PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DI BALI. *Anima Rupa*, 1(2), 57–65. <https://doi.org/10.59997/animarupa.v1i2.3587>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini. 1.*
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Septiningsih, W. (2016). PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FILOSOFI SURJAN JOGJA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *INVENSI*, 2(1), 51–76. <https://doi.org/10.24821/invensi.v2i1.1807>
- Umam, N. C. (2017.). *JUDUL PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PENGENALAN BATIK GEMAWANG KHAS KABUPATEN SEMARANG.*