

# PERANCANGAN ANIMASI TENTANG ETIKA BERBICARA PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN

**Paulus Kristiadi Sukmana<sup>1</sup>, Deny Tri Adianto<sup>2</sup>, Erandaru<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, Surabaya. Email:  
paulusk023@gmail.com

## Abstrak

Indonesia merupakan negara berkembang dimana teknologi sudah cukup maju. Informasi sangat mudah didapatkan dan orang juga mudah memberikan informasi baru. Tetapi tidak semua konten dari informasi tersebut cocok untuk dilihat oleh anak-anak terutama usia 4-6 tahun, karena usia itu adalah usia dimana anak masih mencontoh hal yang mereka lihat. Hal ini dapat berpengaruh pada etika berbicara anak, dimana anak akan mencontoh kata-kata yang mereka dengar. Perancangan animasi ini dibuat untuk memberikan contoh pada anak bahwa tidak semua kata yang mereka dengar dapat diterima dengan baik oleh masyarakat luar.

Kata Kunci : Indonesia, Konten, Informasi, Anak, Etika, Berbicara, Animasi

## *Abstract*

*Title:* Animation Design about Speaking Ethics for Children age 4-6 years old

Indonesia is a developing country where technology is quite advanced. Getting information and sharing some new ones are easy. But not all of the informations' contents are suitable to be seen by kids especially between the age of 4-6 years old, because in that age they're still imitating what they see. This may affect their ethics of speech, where kids still imitating words they hear. This animation has a purpose to make kids understand that not all the words that they hear and imitate are acceptable in the society.

*Keywords :* Indonesia, Contents, Information, Kids, Etich, Speech, Animation

## Pendahuluan

Perancangan ini didasari oleh adanya fenomena di media sosial video klip "Lelaki Kardus" dimana dalam video klip tersebut menunjukkan anak-anak, yang bernyanyi dengan kata-kata yang tidak sepatutnya diucapkan anak seumuran mereka. Video klip tersebut menceritakan sakit hati seorang anak yang merasa sakit hati pada ayahnya yang jarang pulang, dan selalu memukuli ibunya. Lalu pada *refrein*, beberapa anak kecil yang mencaci ayahnya tersebut. Video klip tersebut sudah ditonton sekitar 147 ribu kali di media sosial youtube. Fenomena yang sangat memprihatinkan, dimana lagu untuk anak diisi dengan kata-kata yang tidak sepatutnya diucapkan anak-anak. Dalam video tersebut, pencipta lagunya dapat diasumsikan adalah pelaku utama yang menyebabkan anak berkata kasar.

Dilansir dari detik.com, Komisi Perlindungan anak Indonesia meminta untuk memblokir video, dan untuk masyarakat supaya tidak menyebarkan lagu tersebut. Niam Asrorun ketua KPAI mengatakan bahwa konten pada lagu tersebut bukan satu-satunya yang mengganggu tumbuh kembang anak.

Bagaimana proses terjadinya anak-anak berkata kasar? Menurut Astrid Wen, S.Psi pada wawancara eksklusif dengan liputan 6 pada 26 September 2015, Anak umur 0-6 tahun merupakan umur 'Golden Age' anak, dimana otak anak berkembang cepat hingga 80% sehingga anak di antara umur 0-6 tahun menyerap informasi dengan baik. Karena hal tersebut, anak-anak seharusnya mempelajari kata-kata yang sopan dan sesuai etika. Tetapi banyak hal dari lingkungan mereka yang seringkali luput dari luput dari pengawasan orang tua. Anak-anak mengenal kata-kata tersebut dari berbagai media. Anak-anak sangat senang bermain kata-kata, dan mereka mengucapkan kata-kata yang tidak sepatutnya mereka katakan karena itu terdengar lucu. Anak anak juga senang mencari perhatian dari orang yang lebih tua, karena itu mereka mengucapkan kata tersebut untuk melihat respon orang yang lebih tua terkejut.

Dari Latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan terjadinya penurunan etika berbicara pada anak. Dalam hal ini, peran orang tua yang paling penting untuk mencegah agar anak-anak tidak berbicara kasar. Ini biasa terjadi saat anak luput dari pengawasan orang tua, dan terjadi di lingkungan luar rumah seperti sekolah dan lingkungan bermain.

Dengan adanya perkembangan internet, informasi pun semakin menyebar dengan pesat. Tetapi seringkali informasi yang ada di internet mengandung hal-hal negatif yang bisa mengganggu tumbuh kembang anak. Dengan menggunakan internet itu juga, kita bisa menyebarkan hal positif yang bisa membantu perkembangan anak. Perancangan animasi ini bertujuan untuk memberikan anak pemahaman tentang kata-kata yang baik sehingga anak bisa paham kata-kata yang boleh dan tidak boleh dikatakan, sehingga saat anak menemukan konten negatif, anak mengerti dan tidak melihat atau mengikuti media tersebut. Disini anak diminta untuk lebih mandiri, karena orang tua tidak bisa sepenuhnya memperhatikan anaknya.

Untuk menjawab latar belakang dari masalah tersebut, akan dibuat perancangan video animasi 2 dimensi. Dalam video ini desain yang digunakan berupa binatang-binatang, atau cerita fabel. Anak usia 4-6 tahun termasuk dalam kategori pra operasional dimana dalam tahap ini, anak menggunakan fungsi simbol yang lebih besar, perkembangan bahasa bertambah secara dramatis dan permainan imajinasi menjadi lebih tampak. (Esti, 2008, p.75)

Materi yang digunakan untuk animasi 2D tersebut, berpedoman dari buku Implementasi Kurikulum 2013 PAUD. Dengan demikian diharapkan perancangan tersebut juga dapat membantu pelajaran yang anak-anak dapatkan dari taman kanak-kanak.

Dalam perancangan ini, lebih ditunjukkan untuk anak usia 4-6 tahun, karena usia tersebut adalah usia dimana anak mengalami perkembangan otak yang sangat pesat. Perancangan ini lebih mengarah kepada pelajaran bahasa yang baik dan benar pada anak, karena pada saat usia 4-6 tahun anak menyerap pelajaran dengan sangat baik. Perancangan ini lebih mengajarkan kepada bahasa yang digunakan sehari-hari dan interaksi anak terhadap teman, maupun orang yang lebih tua.

## Metode Penelitian

### Metode Pengumpulan Data

Metode survei bertujuan untuk mengumpulkan data-data dari sampel yang telah ditetapkan. Penelitian survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Penelitian ini dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi datanya dari sampel yang diambil dari populasi tersebut. Tujuan penelitian survei adalah untuk mengetahui gambaran umum karakteristik dari populasi. Penelitian survei digunakan untuk mengumpulkan informasi berbentuk opini dari sejumlah besar orang terhadap topik atau isu tertentu. (Creswell, J. W., 2009, pg. 217-218)

### Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari penelitian orang lain atau sumber data

yang telah dipublikasikan sehingga data tersebut telah tersedia. Data sekunder berguna untuk melengkapi data primer. Data sekunder yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah Karakteristi anak, dan juga cara untuk membuat animasi 2D.

pengertian kajian pustaka umumnya dimaknai berupa ringkasan atau rangkuman dan teori yang ditemukan dari sumber bacaan (literatur) yang ada kaitannya tema yang akan diangkat dalam penelitian. Tujuan utama kajian pustaka adalah untuk mengorganisasikan penemuan-penemuan peneliti yang pernah dilakukan. Hal ini penting karena pembaca akan dapat memahami mengapa masalah atau tema diangkat dalam penelitiannya. Di samping itu, kajian pustaka juga bermaksud untuk menunjukkan bagaimana masalah tersebut dapat dikaitkan dengan hasil penelitian dengan pengetahuan yang lebih luas. (Hadjar, I. 1996)

### Metode Analisis Data

Data dianalisa secara kuantitatif, penulis melakukan analisa dengan pedoman SWOT. SWOT digunakan sebagai tolok ukur media yang tepat, serta sebagai pembangding perancang ini, dengan yang lain.

## Konsep Perancangan

Perancangan dari Animasi ini berkonsep cerita fabel, dengan memainkan fantasi yang dimiliki anak-anak, dimana anak yang mmelihatnya bisa diajarkan tentang kata-kata apa saja yang tidak boleh diucapkan.

## Teori

### Teori Perkembangan Kognitif

Jean Piaget, seorang psikolog asal Swiss yang memperoleh *Erasmus Prize* untuk teori perkembangan, mengatakan bahwa perkembangan adalah kemampuan untuk secara lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasar pada kenyataan. Piaget melihat adanya sistem yang mengatur dari dalam, dari sudut biologi, sehingga organisme mempunyai sistem pencernaan, peredaran darah, pernapasan dan sebagainya. Hal seperti ini juga terjadi pada sistem kognisi, sistem yang mengatur di dalam yang kemudian dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan. Sistem mengatur yang menetap terdapat sepanjang perkembangan seseorang. John Piaget dalam teori kognitifnya memmilik 4 aspek yaitu :

- Kematangan, yang merupakan perkembangan dari susunan syaraf. Misalnya kemampuan melihat, atau mendengar disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai oleh susunan syaraf yang bersangkutan
- Pengalaman, yaitu hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya, dan dunianya.

- Transmisi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial, misalnya cara pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang diberikan kepada anak
- Ekuilibrasi, yaitu adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak, agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan-keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungan.

Teori dari Piaget tersebut berpendapat bahwa manusia membangun kemampuan kognitifnya melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan. Jean Piaget sendiri membagi perkembangan manusia kedalam 4 tahapan, yaitu

- Periode sensorimotor (usia 0–2 tahun)
- Periode praoperasional (usia 2–7 tahun)
- Periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun)
- Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

### Periode Pra Operasional

Periode praoperasional terjadi pada usia 2-7 tahun. Menurut teori Piaget sendiri pemikiran praoperasional adalah prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap objek-objek. Ciri-ciri dari tahapan praoperasional itu sendiri meliputi :

- Pemikiran masih Egosentris yang artinya anak masih sulit melihat sesuatu dari pandangan orang lain
- Operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai
- anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata
- Anak bisa memisahkan benda sesuai ciri yang sama, misalkan mengumpulkan benda dengan warna yang sama, atau bentuk yang sama

Dalam periode praoperasional, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya dan mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Meskipun begitu mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Di permulaan tahapan ini, mereka cenderung egosentris, yaitu, mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Tetapi seiring pendewasaan, kemampuan untuk memahami perspektif orang lain semakin baik. Anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif di saat ini dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan.

### Teori Animasi

Menurut Agus Suheri dalam bukunya Animasi Multimedia Pembelajaran, Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (2006:2).

Animasi sendiri terdiri dari beberapa jenis, dan animasi yang akan digunakan adalah Animasi 2 Dimensi/2D. Animasi jenis ini juga terkenal dengan sebutan kartu. Kartun atau Cartoon bisa didefinisikan sebagai gambar yang lucu, contohnya bisa dilihat di film-film kartun, banyak sekali gambar-gambar yang lucu yang ditunjukkan dan seringkali untuk menghibur, yang termasuk contohnya adalah tom & jerry. Teknik pembuatan yang akan digunakan, meliputi :

- Animasi Cel  
Animasi Cel adalah animasi yang cara membuatnya menggunakan lapisan atau lembaran terpisah atau yang biasa disebut *layer* untuk memisahkan antara Latar tempat dan karakter, serta setiap bendanya.
- Animasi Frame  
Animasi Frame adalah teknik pembuatan animasi model lama dimana ada kumpulan gambar kaku yang digerakan secara cepat dan teratur, sehingga menghasilkan gambar bergerak.
- Animasi Path  
Animasi path merupakan teknik pembuatan animasi yang berasal dari objek yang digerakkan, gerakan tersebut mengikuti garis yang sudah ditentukan oleh pembuatnya.
- Animasi Sprite  
Animasi sprite ini memungkinkan objek bisa bergerak secara sendiri, sehingga objek lainnya hanya sebagai background atau latar belakang yang tidak dapat bergerak.
- Animasi Spline  
Di teknik pembuatan animasi spline, objek yang bergerak tidak mengikuti lintasan garis lurus, dengan teknik ini memungkinkan objek yang bergerak seperti mengikuti lintasan yang berbentuk kurva.  
Frank Thomas dan Ollie Johnston animator *Walt Disney*, dalam bukunya berjudul “*ILLUSION OF LIFE*” merumuskan 12 prinsip animasi yang sampai sekarang menjadi kunci utama dalam pembuatan animasi. 12 prinsip tersebut meliputi :
- *Solid Drawing*
- *Timing and Spacing*
- *Squash and Stretch*
- *Anticipation*
- *Slow in and Slow out*
- *Arc*
- *Secondary Action*
- *Follow Through and Overlapping Action*
- *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
- *Staging*
- *Appeal*
- *Exaggeration*

### Cerita Fabel

Fabel adalah cerita yang menceritakan kehidupan binatang/hewan yang berperilaku seperti manusia. Fabel merupakan cerita fiksi atau khayalan belaka. Dalam fabel terkadang memasukkan karakter minoritas berupa manusia. Fabel juga disebut dengan

cerita moral karena mengandung pesan yang berkaitan dengan moral. Adapun ciri-ciri fabel diantaranya :

- Tokoh yang berperan dalam fabel adalah binatang
- Tema cerita umumnya tentang hubungan sosial
- Watak yang digambarkan dalam fabel menyerupai watak atau karakter manusia seperti baik, buruk, cerdik, egois dan lain sebagainya.
- Tokoh fabel (binatang) dapat berpikir, berkomunikasi dan bertingkah laku seperti manusia.
- Sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang ketiga
- Jalan ceritanya menggunakan alur maju
- Konflik dalam fabel mencakup permasalahan dunia binatang yang hampir sama dengan kehidupan manusia
- Fabel lengkap dengan penggunaan latar tempat, latar waktu, latar sosial dan latar emosional.
- Ciri bahasa yang digunakan dalam fabel bersifat naratif atau berurutan, dimana berupa dialog yang mengandung kalimat langsung dan menggunakan bahasa informal sehari-hari.
- Mengandung amanat atau pesan bagi pembacanya.

## Tinjauan Permasalahan

Semakin berkembangnya zaman, informasi pun lebih cepat didapat, menggunakan internet. Setelah itu banyak bermunculan media-media sosial, dimana orang bisa berbagi info, atau berpendapat secara bebas. Sejumlah fakta menarik mengenai serba-serbi internet di Indonesia pun terungkap. Sekretaris Jenderal APJII Henri Kasyfi Soemartono memaparkan, dari total 262 juta jiwa, sebanyak 143,26 juta jiwa diperkirakan telah menggunakan internet. Angka penetrasi ini terbilang naik dibanding tahun sebelumnya, 132,7 juta jiwa.

Banyak informasi yang berguna yang bisa dicari dalam media internet. Orang bebas memberikan pendapat dan informasi. Tetapi, fakta mengenai banyaknya pengguna internet dan media sosial di Indonesia, membuat semakin sulit untuk membatasi isi dari media tersebut. Banyak informasi bagus yang berguna untuk masyarakat, tetapi ada juga informasi yang menghasut, dan tidak baik untuk dilihat, terutama oleh anak-anak. Contoh salah satu media tersebut adalah youtube, dimana orang dapat melihat audio visual. Piaget dalam teori perkembangan kognitifnya, menyebutkan bahwa salah satu ciri perkembangan praoperasional anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Audio visual mencakup gambar bergerak dan suara, karena itu anak lebih mudah belajar. Namun fakta bahwa pengguna internet dan media sosial terlalu banyak, membuat semakin

sulit untuk memilah media yang dilihat oleh anak-anak.

## Fakta-Fakta Lapangan

### Data Wawancara

Penyebab anak berbicara kasar adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan lingkungan yang kurang mendidik. Anak belajar dari pengalaman, dan bersifat ingin tahu, sehingga anak melakukan sosial eksperimen kecil, dimana anak ingin melihat ekspresi dari orang tua atau teman-temannya saat anak mengucapkan kata kasar tersebut. Setelah melakukan sosial eksperimen kecil tersebut berkali-kali, maka akan menjadi kebiasaan.

### Data Observasi

Anak biasanya masuk sekolah jam 7-9 pagi tergantung dari jam sekolah, lalu pulang jam 9-12 siang. Jam 12-5 sore adalah jam bermain anak-anak. Setelah itu jam makan, lalu jam belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah ( jika sekolah, jika tidak, kebanyakan anak bermain lagi ). jam 9 malam adalah jam normal anak untuk tidur.

Beberapa contoh permainan yang biasa anak lakukan adalah bersepeda, kejar-kejaran, bermain sepatu roda, skuter, atau petak umpet. Emosi anak terkadang menjadi tak terkendali saat anak-anak mengalami kekalahan. Anak-anak masih memiliki pikiran egosentris dimana masih melihat semua dari sudut pandangannya sendiri, dan sulit untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Hal tersebut menyebabkan banyaknya perbedaan pendapat, sehingga muncul berbagai argumen, disertai emosi yang masih sulit dikendalikan, seringkali memacu anak untuk berkata kasar. Seiring perkembangan zaman, muncul berbagai teknologi baru. Terkadang ada satu anak yang membawa gadget, dan memainkan bersama temannya. Dua hal yang seringkali membuat anak berkata kasar adalah, saat mengalami kekalahan, dan saat tidak mau bergantian.

Dalam salah satu contoh video terlihat anak-anak yang berkata tidak baik. Kronologis dari cerita video tersebut terdapat anak yang berumur sekitar 4 tahun. Ia diajak pulang oleh kakanya dengan sedikit menggodanya.



Gambar 1. Anak digoda oleh kakanya

Lalu anak tersebut membalas dengan kata-kata yang kasar, yang jika diartikan kata tersebut memiliki makna seksual dan tidak pantas untuk dikatakan.



Gambar 2. Anak mengatakan kata kasar

## Tinjauan Permasalahan

- a. *Strength*
  - Penggunaan karakter hewan fabel yang lucu membuat lebih mudah untuk anak mengerti
  - Cerita tidak menggunakan kata-kata kasar, ataupun yang memicu anak berkata kasar
- b. *Weakness*
  - Durasi video yang kurang
  - Video tidak ber-seri
- c. *Opportunity*
  - Media sosial Youtube mudah untuk mambagikan video secara cepat dan mudah untuk diakses dimanapun
  - Akses internet makin mudah didapat seiring perkembangan teknologi di Indonesia
- d. *Threath*
  - Sudah banyak animasi tentang pelajaran etika anak
  - Waktu pembuatan animasi cukup lama

## Usulan Pemecahan Masalah

Dengan mempertimbangkan masalah yang ada, maka pembuatan animasi fabel dengan menggunakan hewan lucu yang banyak disukai anak-anak sehingga anak-anak tertarik untuk melihat, dan lebih mudah untuk mengerti apa tujuan dari pembuatan animasi ini. Penyebarannya juga selain melalui media sosial juga langsung ke sekolah, sehingga langsung mencapai *target audience* yang dituju.

## Konsep Perancangan

### Tujuan Program

Tujuan dari animasi 2D ini adalah untuk mengajarkan anak-anak etika berbicara pada anak usia 4-6 tahun. Adapun materi yang ingin dicapai, sebagai berikut :

- Anak memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat aturan dan disiplin

- lebih mandiri
- memiliki sikap peduli tinggi
- bertanggung jawab
- berperilaku baik dan sopan
- lebih mengenal lingkungan sosial
- pintar mengekspresikan bahasa
- dapat mengontrol emosi diri

### Pesan yang ingin disampaikan

Kata-kata kasar akan membawa dampak buruk bagi lingkungan sekitar, dan bagi diri sendiri.

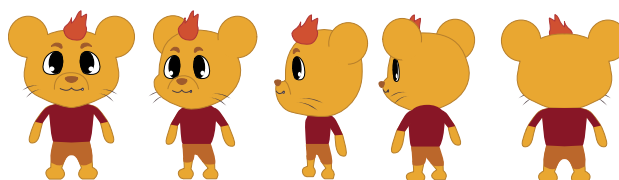
### Sinopsis

Sammy dan teman temannya bermain petak umpet, setelah menemukan Barry, Sammy menyuruh Barry untuk mencari teman-teman yang lain. Setelah beberapa saat mereka berdua tidak bisa menemukan siapapun, akhirnya Sammy marah dan mangatakan sesuatu yang kasar pada Barry.

### Target Audience

Pembuatan animasi ini ditunjukkan untuk anak-anak terutama umur 4-6 tahun karena pelajaran anak umur 4-6 tahun banyak belajar bahasa dan membaca. Orang tua dan sekolah juga menjadi target market dari video ini, karena kebanyakan media yang dilihat oleh anak-anak dipilhkan oleh orang tua dan sekolah.

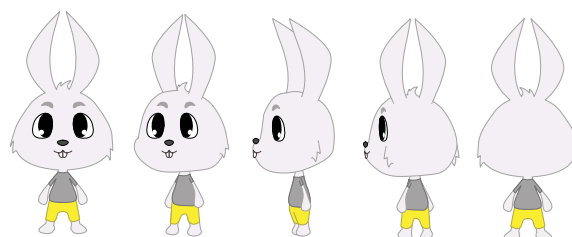
### Desain Karakter Ole si Singa



Gambar 3. Ole si Singa

Ole si singa, menggunakan warna orange kecoklatan dan rambut merah yang memberikan kesan singa. Ole diambil dari kata Leo yang merupakan salah satu rasi bintang yang memiliki lambing singa. Memiliki sifat yang bijak dan memiliki jiwa kepemimpinan tinggi.

### Sammy si Kelinci



Gambar 4. Sammy si Kelinci

Sammy merupakan kelinci yang memiliki rasa ingin tahu yang paling tinggi dari teman-teman yang lain. Ceria dan senang bermain dan menyukai banyak hal. Senang mencoba hal baru dan ber eksplorasi.

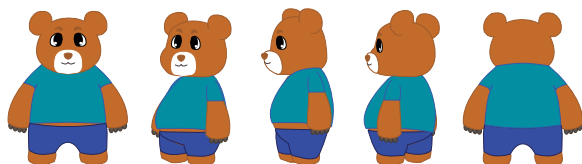
### Sally si Kucing



Gambar 5. Sally si Kucing

Sally merupakan juara kelas. Kepintarannya lebih dari teman-teman lainnya. Baik dan ramah dan memiliki banyak akal.

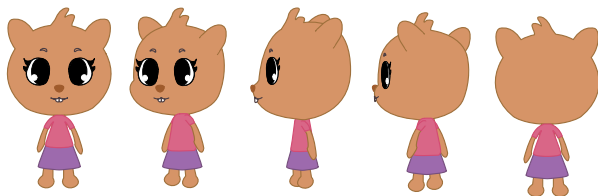
### Barry si Beruang



Gambar 6. Barry si Beruang

Barry beruang baik hati yang memiliki badan besar layaknya beruang. Barry suka sekali makan dan agak sulit berebagi makanan dengan temannya. Karena tubuhnya yang besar dan berat, barry sulit untuk bergerak sehingga membuat pergerakannya menjadi lambat.

### Lacy si Tupai



Gambar 7. Lacy si Tupai

Lacy adalah tupai lincah yang hobi ber olah raga. Sangat gesit, dan sulit untuk di tangkap. Sangat cepat sehingga dia memanjat pohon hanya beberapa detik saja. Memiliki sifat keadilan tinggi dan berharap dimasa depan bisa menjadi polisi.

### Desain Lingkungan



Gambar 8. Belakang sekolah



Gambar 9. Taman Perumahan Rimba

### Poster Karya

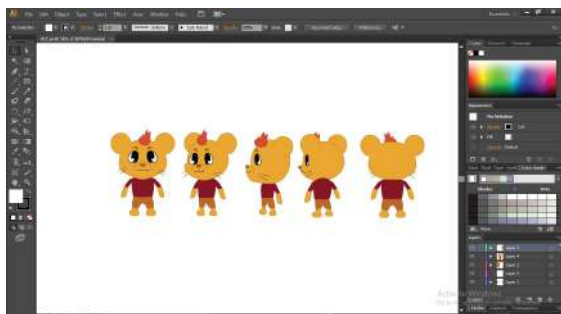


Gambar 10. Poster Karya



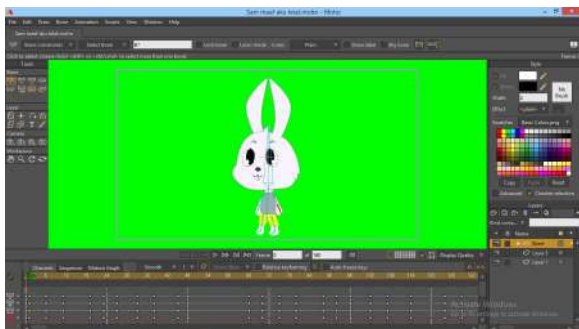
## Proses Produksi

Proses produksi dari perancangan ini pertama membuat desain menggunakan @adobe Illustrator. Gambar yang dibuat vector karena walaupun di perbesar, tidak akan pecah.



Gambar 11. Proses Produksi Adobe Illustrator

Setelah jadi, gambar di ekspor ke format illustrator8 atau .svg supaya bisa di impor ke Moho Animation Pro. Proses Moho dilakukan Rigging dan Animating. Setelah itu ditambahkan green screen di belakang agar bisa memilih *Background* yang cocok.



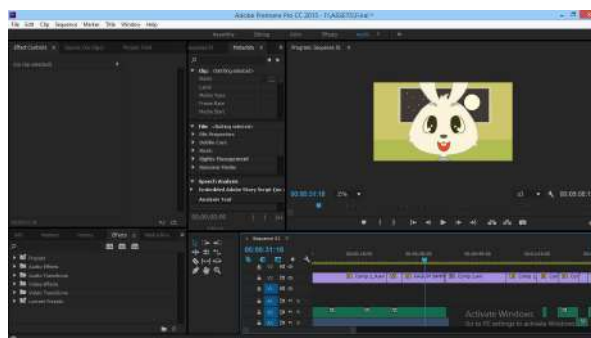
Gambar 11. Proses Produksi MOHO12

Setelah di animasikan, semua digabungkan menggunakan @adobe after effect. Semua background hijau dihilangkan menggunakan keylight 1.2 yang merupakan salah satu effect tambahan after effect. Animasi di layout supaya pergerakan sesuai dengan lingkungannya.



Gambar 12. Proses Produksi adobeAfterEffect

Setelah semua layout animasi dan pengambilan suara telah selesai, selanjutnya adalah menggabungkan semua komponen menjadi satu menggunakan @adobe premiere.



Gambar 13. Proses Produksi adobe After Effect

## Screenshot Final



Gambar 14. Sammy Nonton Tv



Gambar 15. Anak Anak kumpul



Gambar 16. Barry Sembunyi



Gambar 17. Sammy dan Barry Mencari teman-teman



Gambar 18. Sally Marah



Gambar 19. Lacy Menyarankan untuk minta maaf



Gambar 20. Sammy Menyesal



Gambar 21. Sally Memaafkan Sammy

## Penutup

### Kesimpulan

Penulis mengalami kesulitan saat memakai aplikasi moho pro karena belum sepenuhnya menguasai aplikasi tersebut. Proses yang paling banyak memakan waktu adalah composing dimana dari moho, harus diberikan green screen supaya bisa di hilangkan di adobe *after effect*. Kesulitan juga terjadi saat melakukan riset, dikarenakan anak-anak masih belum paham tentang pertanyaan wawancara, dan sulit mencari jadwal yang tepat untuk melakukan wawancara dengan kepala sekolah.

Penulis berharap dengan adanya perancangan ini bisa menyadarkan anak bahwa tidak semua kata kata yang mereka dengar dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan bisa memperbaiki etika berbicara bagi anak yang sudah terbiasa berkata kasar.

### Saran

Perancangan ini penulis mengalami kesulitan untuk memilih media dikarenakan rencana pertama yang kurang menjawab permasalahan yaitu melalui aplikasi android. Penulis berharap kedepan perencanaan media bisa lebih di tepat dan sesuai dengan permasalahan

Penulis juga berharap agar konsep lebih dimatangkan, dan lebih tepat ke permasalahan. Saat melakukan riset, terutama mengenai anak-anak, anak harus beserta orang tua, karena orang tua lebih mengerti anaknya dibanding mereka sendiri.

## Daftar Referensi

- Agus Suheri. (2006).”*Animasi Multimedia Pembelajaran*” Jakarta : Elec media Komputindo.
- Ardiyansah.2010. *12 Prinsip Animasi* diambil 12 April 2018 dari <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>



- Cherry, Kendra. (2017) *Piagets Theory Cognitive Development* diambil dari <https://www.explorepsychology.com/piagets-theory-cognitive-development/>
- Creswell, J. W. (2009). *RESEARCH DESIGN: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches. Third Edition*. Californis, USA: SAGE publication.
- Esti, Sri. 2008. *Psikologi Pendidikan (Rev-2)*. Jakarta, Indonesia : Grasindo.
- Hadjar, I. 1996. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta, Indonesia: Raja Gravindo Persada
- Lestari, Sri. 2012. *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penangan Konflik Dalam Keluarga*. Jakarta. Indonesia: Prenada Media Grup.
- McLeod, Saul. 2015. <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>
- Rainer, Dedi. (2017). *Pengertian Animasi Jenis-Jenis bentuk dan Proses Pembuatan* diambil 13 Maret 2018 dari <http://www.spengetahuan.com/2017/11/pengertian-animasi-jenis-jenis-bentuk-proses-pembuatan-prinsip.html>
- Si Manis. (2017). *Pengertian Fabel, Ciri, Unsur, Struktur, Kebahasaan, Jenis dan Contoh Cerita Fabel* diambil 6 april 2018 dari <http://www.pelajaran.co.id/2017/05/pengertian-fabel-ciri-unsur-struktur-kebahasaan-jenis-dan-contoh-fabel.html>
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Indonesia: Indeks.
- Suryadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta. Indonesia: PT Pustaka Insan Madani.
- Wen, Astrid (2015) *Mengapa Anak Suka Bicara Kotor dan Kasar* Diambil 10 oktober 2017 dari <http://www.liputan6.com/amp/2326288/mengapa-anak-suka-bicara-kasar-dan-kotor>