

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Pustaka

Berikut ini beberapa kajian pustaka yang penulis gunakan dari penelitian

- penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis.

**Tabel 2.1 Kajian pustaka penelitian-penelitian terdahulu**

No	PENELITI	JUDUL	METODE	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Ekatri Ayuningsih, Indra Gunawan (2022)	Perancangan Video Animasi Sebagai Sarana Promosi Berbasis Motion Graphic Pada Taufiq Ponsel	- Observasi - Wawancara - Studi Literatur - <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .	- Merancang animasi berbasis <i>motion graphic</i> . - Menggunakan metode studi literatur dan juga MDLC.	- Memiliki metode lain dalam pengumpulan data yakni melalui observasi lapangan dan juga wawancara. Hasil animasi digunakan sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan, bukan sebagai media pembelajaran seperti penelitian ini.
2	Aditya, dkk (2023)	Pengembangan Animasi 2 Dimensi Dapat Meningkatkan Pengetahuan Gigi Pada Anak	- Analisis deskriptif kualitatif. - Menggunakan triangulasi untuk mengolah data yang terkumpul. Data sekunder diambil melalui studi kepustakaan dan dokumentasi.	- Merancang video animasi dengan tujuan sebagai media pembelajaran	- Tidak menggunakan metode MDLC - Basis animasi yang dikerjakan bukan <i>motion graphic</i> Teknik pengerjaan menggunakan Teknik Sel, yaitu

					membuat animasi secara manual.
3	Irwan Adhi Prasetya, Iwan Ramadhan (2024)	Implementasi <i>motion grafis</i> video animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat	- Menggunakan langkah-langkah penelitian studi literatur, wawancara, atau observasi dan selanjutnya mendesain produk. Menggunakan model pengembangan MDLC	- Menggunakan metode MDLC. - Video yang dihasilkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran.	- Menggunakan observasi dan wawancara sebagai data primer. - Animasi yang diimplementasikan bukan berbasis <i>motion graphic</i> . - Proses pembuatan video menggunakan <i>software Adobe Animate</i> .
4	Prasetyo Punto Wicaksono, dkk (2023)	Media Promosi Wisata Di Boyolali Berbasis <i>Motion Graphic</i>	- Menggunakan metode penelitian <i>ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)</i>	- Merancang animasi berbasis <i>motion graphic</i> . - Menggunakan <i>software Adobe After Effect</i>	- Menggunakan metode penelitian <i>ADDIE</i> - Hasil pembuatan video digunakan untuk media promosi
5	Ani Nurani Andrasari, dkk (2022)	Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD	- Menggunakan metode penelitian kriptif Kualitatif.	- Merancang video animasi dengan tujuan sebagai media pembelajaran	- Tidak menggunakan metode MDLC - Basis animasi yang dikerjakan bukan <i>motion graphic</i>

Dalam penelitian ini, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu.

## **2.2 Dasar Teori**

Pada bagian ini, akan membahas mengenai definisi animasi, prinsip dasar animasi, animasi 2 dimensi dan *motion graphic*, elemen audio visual, dan game online.

### **2.2.1. Definisi Animasi**

Animasi yang berasal dari kata "*anima*" merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang bertujuan untuk mengoptimalkan efek visual dan memberkan interaksi yang berkepanjangan (Dwiflora, Cofriyanti, & Mustaziri, 2021) [6]. Animasi terdiri dari beberapa frame dan setiap frame gambar disusun dan ditampilkan dalam kurun waktu tertentu sehingga akan menampilkan gerakan. Semakin banyak frame yang ditampilkan maka gerakan yang dihasilkan akan semakin halus dan terlihat semakin nyata. Animasi dapat dikategorikan menjadi 6 bagian yaitu *cell*, *flipbook*, *stop-motion*, *motion graphic* atau 2D, animasi 3D dan multidimensi. Animasi dapat dibuat dengan tangan atau perangkat lunak komputer ataupun kombinasi dari keduanya. Animasi dapat diaplikasikan dalam pembuatan karya digital seperti film, iklan, video game, dan lainnya.

### **2.2.2 Prinsip Dasar Animasi**

Prinsip dasar animasi merupakan hal mendasar yang wajib dipelajari dalam perancangan sebuah animasi. Hingga saat ini, prinsip dasar animasi gagasan Frank Thomas dan Ollie Johnston masih populer

digunakan oleh para animator dalam membuat sebuah hasil karya animasi yang menarik dan realistis (Adiwijaya & Ihwanny, 2023) [3]. Terdapat dua belas poin yang tertuang dalam prinsip dasar animasi tersebut, yaitu:

1. ***Squash and stretch***

Dalam prinsip ini semua benda hidup dirancang memiliki elastisitas volume. Hal ini untuk memberikan kesan bahwa objek memiliki berta dan juga tekstur yang berbeda ketika bergerak.

2. ***Anticipation***

Prinsip ini menjelaskan metode gerakan spesifik untuk mengantisipasi gerakan utama. Hal ini bertujuan agar audiens dapat memahami gerakan utama dengan adanya petunjuk dari gerakan antisipasi yang mendahului gerakan utama tersebut.

3. ***Staging***

*Staging* adalah cara mempresentasikan sebuah gagasan secara gamblang dan jelas. Sebuah gerakan ditampilkan sehingga dapat dipahami, *personality* dapat dikenali, ekspresi dapat terlihat, sehingga dapat memengaruhi penonton. Pemilihan *angle* dan pergerakan kamera menjadi kunci dalam *staging* sebuah tokoh.

4. ***Straight Ahead and Pose to Pose***

Prinsip ini mengacu pada dua teknik, pertama menggunakan metode *straight ahead* yaitu ketika animator akan menggambar gambar pertama yang dilanjutkan hingga gambar terakhir.

Kedua metode *pose to pose* mengutamakan untuk menggambar *keypose* terlebih dahulu sebelum merancang gambar-gambar *in-between*. Dalam menggunakan metode yang kedua ini animator merencanakan gerakan, mencari tahu gambar apa saja yang dibutuhkan, membuat gambar, dan mencocokkan ukuran dan gerakan satu sama lain, dan kemudian mulai menggambar *in-between*. Metode *pose to pose* menawarkan lebih banyak kontrol terhadap gerakan gambar sehingga dapat meningkatkan kejelasan.

#### 5. ***Follow Through dan Overlapping Action***

Secara umum, prinsip ini didasarkan pada satu kesimpulan, yaitu tidak menyamakan *timing* gerakan anggota badan/obyek yang terdapat pada satu tokoh yang bergerak dan saat tokoh/obyek tersebut berhenti. Prinsip ini dapat diberlakukan terhadap berbagai macam aset dalam animasi, seperti pakaian yang menggelayut, topi, rambut, ayunan tangan, atau kulit bergelambir.

#### 6. **Slow in and Slow Out**

Prinsip animasi ini diberlakukan dengan tujuan memberi ilusi percepatan dan perlambatan dalam animasi, dengan cara meletakkan *in-between* berdekatan dengan *keyframe*. Melalui prinsip ini, animator dapat menghasilkan gambar yang seakan memiliki jiwa.

#### 7. ***Arcs***

Penekanan yang diberikan dalam prinsip ini adalah bahwa

pergerakan animasi makhluk hidup akan mengikuti alur yang sedikit melingkar.

#### 8. *Secondary Action*

Ide yang dipaparkan dalam sebuah *scene* dapat diperkuat dengan aksi tambahan oleh tubuh. Karakter yang terkejut akan menggelengkan kepala saat dia tenang, kemudian karakter mengusap air mata saat memalingkan wajah. Orang yang resah memakai kacamata saat menenangkan diri. Ketika hal tambahan mendukung gerakan utama, maka hal tersebut yang dinamakan *secondary action*.

#### 9. *Timing*

*Timing* adalah penyesuaian jumlah gambar dalam penentuan kecepatan waktu sebuah gerakan yang akan ditampilkan. Kepribadian tokoh yang dikembangkan justru lebih terlihat dari gerakannya dibandingkan penampilannya. *Timing* juga menjadi prinsip yang paling diperlukan dalam animasi, karena aspek ini bekerja dengan prinsip-prinsip lain untuk menyampaikan emosi tokoh (Purwaningsih, 2020). [10]

#### 10. *Exaggeration*

Prinsip ini digunakan sebagai penekanan pergerakan sebuah karakter agar lebih jauh dan menambahkan daya tarik kepada sebuah gerakan, pose, atau ekspresi. Purwaningsih (2020) menyatakan

bahwa *exaggeration* bekerja dengan melebihkan atau mengurangi beberapa aspek dalam pergerakan untuk menekankan aksi atau emosi karakter.

#### 11. *Solid Drawing*

Prinsip ini mengacu pada penggunaan prinsip dasar menggambar bentuk, bobot, dan volume untuk membuat ilusi 3 dimensi.

#### 12. *Appeal*

Prinsip *appeal* merupakan sesuatu yang orang ingin lihat, kualitas daya tarik, desain yang menarik, kesederhanaan, dan komunikasi. Karakter heroik dapat memiliki daya tarik. Karakter jahat, walaupun dingin dan dramatis juga dapat memiliki daya tarik, jika tidak kita tidak akan mau menonton apa yang dilakukannya.

#### 2.2.3 *Animasi 2 Dimensi & Motion Graphic*

Secara umum animasi dapat diartikan sebagai kegiatan menghidupkan atau memberi gerak pada benda mati, dibuat seakan-akan dapat bergerak seperti makhluk hidup pada umumnya. Sedangkan 2 dimensi merupakan dimensi panjang dan lebar dalam satu bidang datar yang dapat digambarkan dengan sumbu X dan Y. Animasi 2 Dimensi merupakan jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual. Animasi 2 dimensi merupakan kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan saling terhubung kemudian digerakkan sehingga menimbulkan kesan hidup.

Dalam pengaplikasiannya, *motion graphic* dapat membuat membuat komposisi yang terdiri dari *timeline*, resolusi, hitungan jumlah frame perdetik dan ukuran. *Motion graphic* juga dapat diartikan sebagai grafis (gambar, teks, atau ilustrasi) yang bergerak untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Sementara *motion graphic* pada umumnya adalah gabungan dari potongan-potongan desain berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan music.

#### **2.2.4 Elemen Audio Visual**

Dalam membuat animasi terdapat beberapa elemen audio visual yang perlu diperhatikan, yaitu diantaranya karakter, latar belakang (*background*), warna, tipografi, dan juga suara latar (*backsound*).

##### **1. Karakter**

Karakter merupakan sebuah rancangan tokoh yang terlihat dalam sebuah ailm, animasi maupun game. Pembuatan sebuah karakter, membutuhkan pemilihan gaya yang sesuai dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur ceritanya, dan dapat juga membantu karakter tersebut menjadi daya tarik utama.

##### **2. Latar Belakang**

Elemen latar belakang atau *background* sangat penting untuk memberikan kehidupan dan nuansa pada adegan animasi untuk menghadirkan konsep visual yang diinginkan. *Background* juga

dapat memberikan informasi seperti lokasi, waktu, dan suasana hari karakter-karakter dalam adegan serta memberikan efek adegan menjadi lebih hidup.

### 3. **Warna**

Elemen warna pada animasi menjadi unsur penting dalam karena dapat menciptakan suasana dan nuansa cerita menjadi lebih hidup dan menarik. Pemilihan warna dapat mempengaruhi suasana hati karakter dan juga dapat memberikan informasi seperti perubahan waktu, tempat, dan suasana hati kepada penonton.

### 4. **Tipografi**

Secara umum tipografi berkaitan dengan seni dan teknik pemilihan, pengaturan, dan desain huruf (*font*) atau teks. Tipografi memiliki peran penting bagi kemudahan penyampaian informasi yang efektif dan menarik bagi penonton.

### 5. **Suara Latar**

Elemen yang lebih dikenal dengan *background* ini merupakan elemen audio yang digunakan sebagai pengiring atau latar belakang pada adegan yang ditampilkan. Penggunaan *background* disesuaikan dengan suasana dan emosi pada adegan yang ingin ditampilkan agar dapat menyampaikan pesan kepada penonton sehingga mereka juga dapat merasakan suasana pada adegan yang ditampilkan. Seperti suasana karakter riang maka tempo musik cepat cocok digunakan sedangkan untuk perasaan sedih menggunakan tempo musik lambat.

### 2.2.5 *Game Online*

Game online merupakan permainan yang dimainkan secara daring atau online melalui jaringan LAN, internet, ataupun media telekomunikasi lainnya.

Fenomena dikalangan anak-anak dan remaja adalah maraknya permainan *game online* yang dapat diakses menjadi kegemaran yang mengasyikkan. Permainan *game mobile* diminati kalangan anak-anak dan remaja di Indonesia berkisaran 43 juta jiwa. Data di Indonesia menunjukkan bahwa 36 persen pengguna *game* berada pada kategori umur 10-20 tahun, kemudian 47 persen berumur 21-35 tahun, dan sekitar 17 persen berumur 36-50 tahun (Arianto & Bahfiarti, 2020). [5]

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian studi literatur yaitu mulai observasi, studi lapangan, wawancara, dan kuesioner. Sedangkan untuk pengembangan animasi 2 dimensi menggunakan metode pengembangan Multimedia Life Cycle (MDLC).

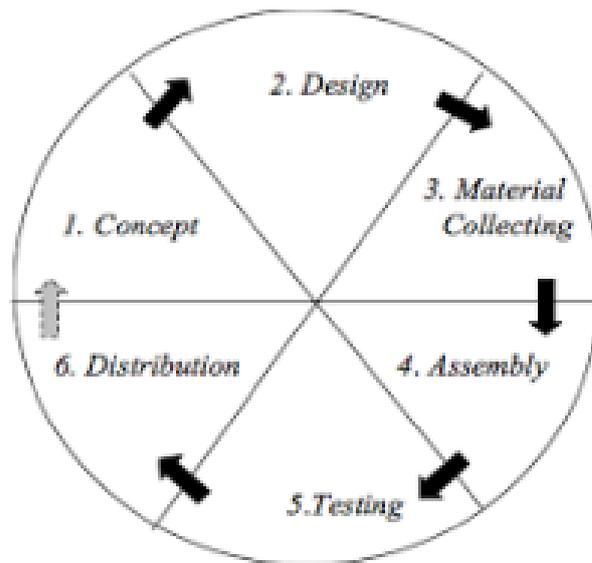
#### **3.1.1. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah studi literatur. Studi literatur adalah metode penelitian yang digunakan untuk meninjau dan menganalisis literatur dalam suatu bidang atau topik tertentu. Tujuan dari studi literatur yaitu untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan juga mengidentifikasi jurnal, buku, atau dokumentasi lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Studi literatur juga dapat memberikan dasar untuk menentukan hipotesis atau kerangka keajaiban teoritis dalam penelitian. Metode ini dapat memberikan gambaran komprehensif dan representatif tentang topik penelitian. Dalam penelitian ini metode studi literatur digunakan untuk memperoleh informasi terkait animasi 2 dimensi, *motion graphic*, serta game online.

#### **3.1.2. Metode Pengembangan**

Pengembangan penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDCL). Menurut Luther model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design*

(perancangan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), *distribution* (pendistribusian) (Febriansyah & Sumaryana, 2021) [7].



Gambar 3.1 *Grafis Multimedia Development Life Cycle*

Berikut merupakan langkah-langkah dari metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

### 1. *Concept* (Pengonsepan)

Pada Tahap ini, penulis akan menentukan jenis multimedia dan subyek yang akan dibuat. Tujuan yang ingin di capai adalah membuat video animasi *motion graphic* yang menjelaskan tentang pengaruh pengguna game online pada siswa.

### 2. *Design* (Perancangan)

Tahap selanjutnya, yaitu rancangan. Pada tahap ini akan dibuat *storyboard* animasi sesuai dengan kebutuhan, dan menentukan

beberapa poin utama yang akan ditonjolkan pesannya di dalam video animasi yang akan dibuat.

### **3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)**

Tahap ini merupakan tahap mengumpulkan bahan sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut dapat meliputi gambar *clip art*, vektor, video, audio, dan lain-lain sesuai dengan yang dibutuhkan.

### **4. *Assembly* (Pembuatan)**

Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan semua objek atau bahan dari animasi. Pembuatan dilakukan dengan menggabungkan seluruh materi/bahan yang telah dikumpulkan menjadi video animasi yang utuh.

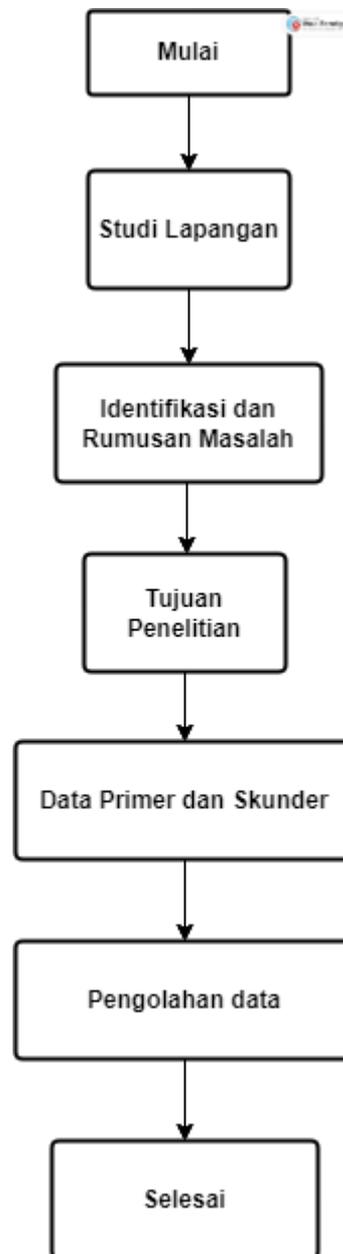
### **5. *Testing* (Pengujian)**

Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa video animasi yang dibuat memenuhi kualitas dan sesuai dengan yang diharapkan serta memastikan tidak ada kesalahan.

### **6. *Distribution* (Pendistribusian)**

Tahap ini dilakukan dengan melakukan pendistribusian hasil video animasi agar sampai kepada penonton. Selain ini sebagai tahap evaluasi pengembangan produk agar dihasilkan produk yang lebih baik.

### 3.1.3. Alur Penelitian



Gambar 3.2 alur penelitian

### 3.2 Pengonsepan Animasi 2 Dimensi

Pembuatan animasi 2 dimensi ini akan akan memfokuskan pada pengaruh yang akan muncul pada karakter siswa SDN Jambu yang gemar bermain *game online*.

Oleh karena itu pengonsepan yang dilakukan adalah dengan membuat *script* untuk animasi 2 dimensi *motion graphic* pengaruh *game online* pada siswa SDN Jambu, sebagaimana berikut:

“Era digital adalah era pada kehidupan masa kini yang mengalami kondisi kemajuan digital cukup pesat. Salah satu produk hasil kemajuan era digital adalah game online. Game online ini memiliki dampak baik namun juga buruk jika berlebihan. Karena jika penggunaan game online ini berlebihan, maka dapat menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik, dan dapat menyebabkan siswa mudah lelah. Sifat mendalam dari game online mungkin berdampak pada rentang perhatian siswa terhadap tanggungjawab mereka pada tugas-tugas kelas. Apalagi jika setiap bermain, siswa tersebut selalu melampiaskan rasa frustasinya dengan kemarahan saat mengalami kekalahan, itu dapat menimbulkan bibit depresi bagi siswa, tak hanya itu akibat perasaan frustrasi tersebut siswa mungkin dapat mengumpat menggunakan kata-kata kasar. Jadi, Bagaimana kita bisa mencegah dampak buruk Game Online? Batasi waktu bermain maksimal 2 jam. Pilih jenis game sesuai usia. Membiasakan bermain permainan yang bersifat fisik seperti berolahraga. Dengan melakukan hal-hal tersebut, diharapkan siswa SDN Jambu dapat terhindar dari pengaruh-pengaruh negatif penggunaan game online.”

### 3.3 Perancangan Animasi 2 Dimensi

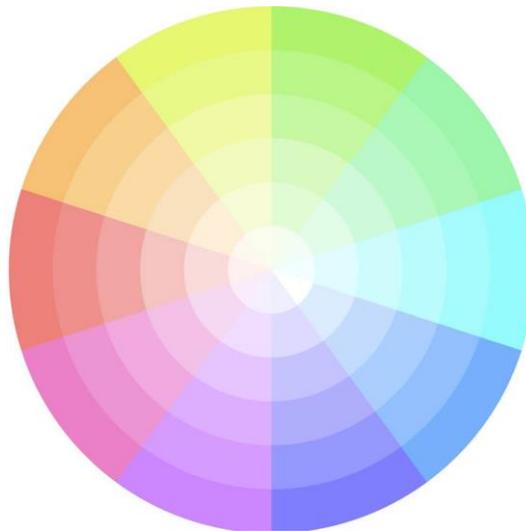
Setelah melakukan tahap pengonsepan (*concept*), selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*) animasi 2 dimensi *motion graphic*. Pada tahap ini, penulis akan merancang struktur dan menyusun garis-garis besar komponen-komponen yang akan dikemas menjadi animasi 2 dimensi *motion graphic*. Tahap ini meliputi perancangan elemen visual seperti karakter, warna, latar belakang, tipografi, dan papan cerita (*storyboard*).

#### 3.3.1 Karakter

Dalam pembuatan video animasi 2 dimensi *motion graphic* ini, karakter yang digunakan adalah seorang anak laki-laki yang nantinya berperan sebagai siswa SDN Jambu yang gemar memainkan *game online*. Pada animasinya nanti karakter ini akan menunjukkan ekspresi-ekspresi yang diperlukan demi memberikan gambaran yang lebih nyata sehingga dapat memperlihatkan suasana dan nuansa yang mendukung *script* animasi yang telah dibuat sebelumnya.

#### 3.3.2 Warna

Skema warna (*color scheme*) adalah perpaduan warna yang diambil dari roda warna (*color wheel*) guna menghasilkan kombinasi warna yang harmonis. Dalam pembuatan video animasi 2 dimensi *motion graphic* ini, warna pastel yang akan digunakan sebagai skema warna utama.



Gambar 3.3 Contoh Warna Pastel

Warna pastel kebanyakan di pakai untuk desain komunikasi visual dan seni lukis. Pemilihan penggunaan skema warna pastel ini karena dianggap memiliki *tone* dan perpaduan warna yang menarik secara visual dan memiliki kesan lembut. Sehingga diharapkan dengan skema warna pastel ini nantinya hasil video yang didapatkan bisa menarik perhatian penonton.

### 3.3.3 Latar Belakang (*Background*)

Latar belakang atau *background* yang digunakan adalah beberapa tempat di rumah dari karakter siswa SDN Jambu, seperti ruang tamu dan kamar tidur dan juga meja di dalam kelas SDN Jambu.

### 3.3.4 Tipografi

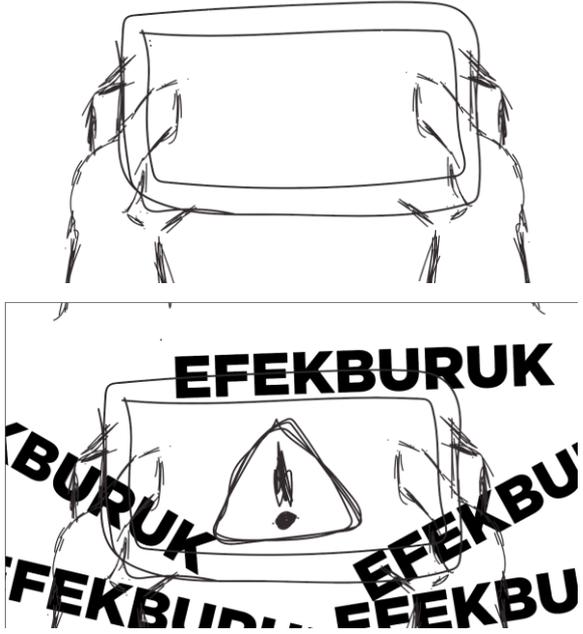
Secara harfiah, tipografi adalah bentuk tulisan. Pemilihan tipografi untuk animasi 2 dimensi *motion graphic* pengaruh *game*

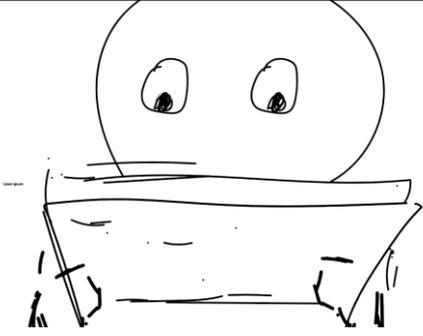
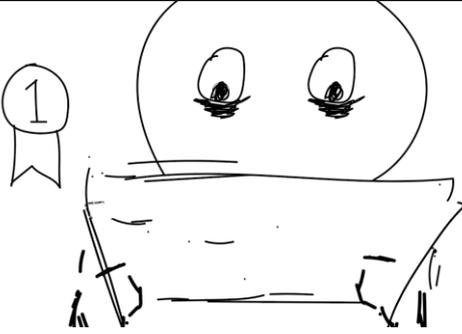
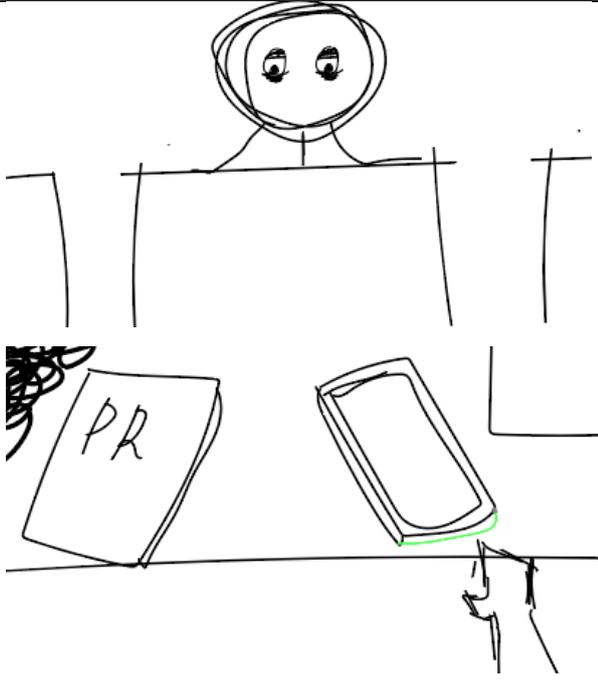
*online* pada siswa SDN Jambu akan menggunakan *font* yang jelas, dan sesuai dengan tema dan target penonton yang dituju.

### **3.3.5 Papan Cerita (*Storyboard*)**

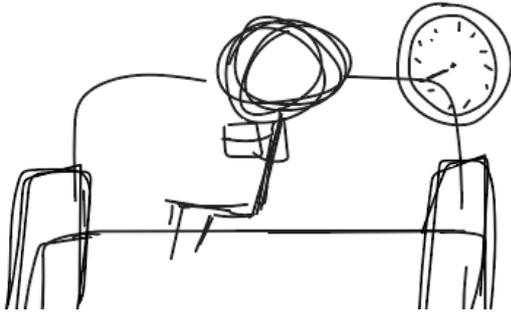
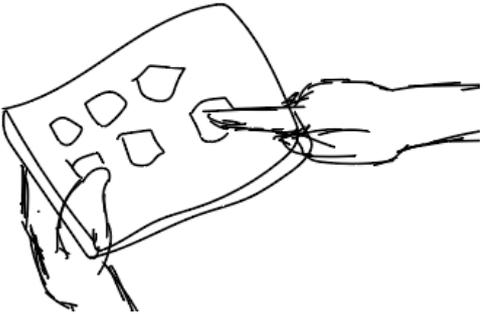
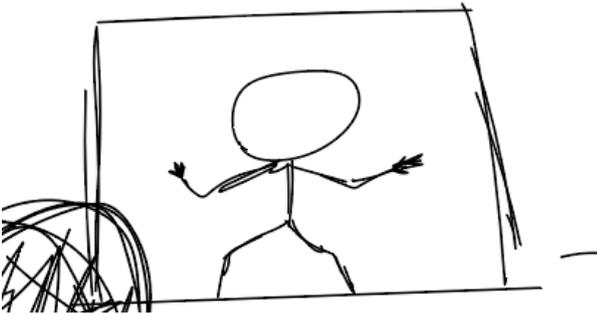
*Storyboard* merupakan garis besar visual dari sebuah cerita yang dibuat. *Storyboard* dapat berupa rangkaian sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai alur cerita yang menggambarkan perubahan penting dari adegan dalam pengambilan gambar.

Tabel 3.1 Rancangan storyboard

NO.	SCRIPT	SCENE
1.	Era digital adalah era pada kehidupan masa kini yang mengalami kondisi kemajuan digital cukup pesat.	
2.	Salah satu produk hasil kemajuan era digital adalah game online.	<p style="text-align: center;"><b>GAME ONLINE</b></p>
3.	Game online ini memiliki dampak baik namun juga buruk jika berlebihan.	

4.	<i>Karena jika penggunaan game online ini berlebihan, maka dapat menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik,</i>	
5.	<i>dan dapat menyebabkan siswa mudah lelah.</i>	
6.	<i>Sifat mendalam dari game online mungkin berdampak pada rentang perhatian siswa terhadap tanggungjawab mereka pada tugas-tugas kelas.</i>	

7.	<p><i>Apalagi jika setiap bermain, siswa tersebut selalu melampiaskan rasa frustasinya dengan kemarahan saat mengalami kekalahan, itu dapat menimbulkan bibit depresi bagi siswa,</i></p>	
8.	<p><i>tak hanya itu akibat perasaan frustasi tersebut siswa mungkin dapat mengumpat menggunakan kata-kata kasar.</i></p>	

9.	<i>Jadi, Bagaimana kita bisa mencegah dampak buruk Game Online?</i>	<b>Bagaimana Mencegahnya dampak buruk Game Online?</b>
10.	<i>Batasi waktu bermain maksimal 2 jam.</i>	
11.	<i>Pilih jenis game sesuai usia.</i>	
12.	<i>Membiasakan bermain permainan yang bersifat fisik seperti berolahraga.</i>	

13.	<i>Dengan melakukan hal-hal tersebut, diharapkan siswa SDN Jambu dapat terhindar dari pengaruh-pengaruh negatif penggunaan game online.</i>	<b>ENDING</b>
-----	---	---------------

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PERANCANGAN ANIMASI**

#### **4.1 Pembuatan Animasi 2 Dimensi**

Setelah semua material terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan (assembly) animasi. Dimulai dengan tahap awal membuat desain karakter, menambahkan coloring, mengimplementasikan teknik parenting, animating, dan rendering. Kemudian akan dilanjutkan dengan tahap dubbing, compositing, editing, dan final redering.

##### **4.1.1 Ilustrasi Animasi**

Ilustrasi Animasi 2D adalah animasi yang menggunakan gambar 2 dimensi untuk menciptakan ilusi gerakan sebagai berikut :

##### **1. Game online**

Tahap ilustrasi merupakan langkah-langkah dalam pengonsepan, menjelaskan, dan menghasilkan tahap cerita dalam animasi 2 dimensi. Tahap ilustrasi ini menggambarkan sketsa sedang bermain game online dalam bentuk animasi 2 dimensi pengaruh pengguna game online pada sekolah dasar SDN Jambu menggunakan Adobe After effect.



Gambar 4.1 game online

## 2. Ilustrasi Tokoh

Tahap ilustrasi merupakan langkah-langkah dalam pengonsepan, menjelaskan, dan menghasilkan tahap cerita dalam animasi 2 dimensi. Ilustrasi ini merupakan tokoh utama dalam cerita animasi 2 dimesi pengaruh pengguna game online pada siswa SDN Jambu menggunakan adobe after effect.

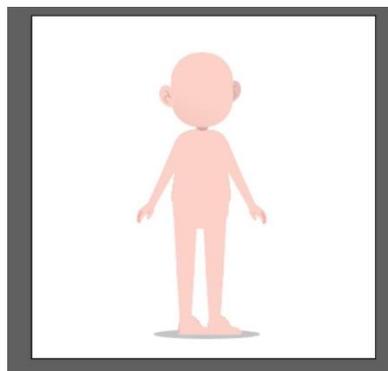


Gambar 4.2 Ilustrasi tokoh animasi

### 4.1.2 Design Karakter

#### 1. Membuat base karakter

Pertama-tama buat base dari ukuran karakter agar sesuai dengan antomy anak-anak pada animasi 2 dimensi.



Gambar 4.3 *design* karakter

## 2. Detailing karakter

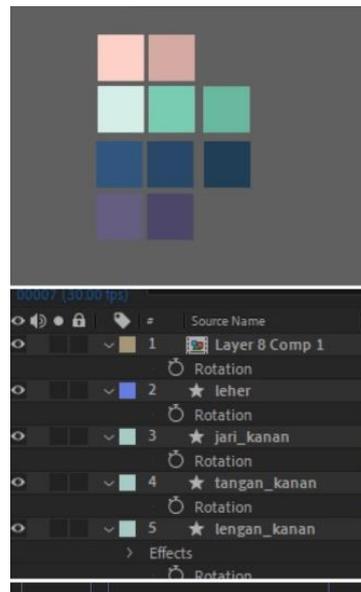
Setelah semua material terkumpul tahap selanjutnya buat objek rambut, mata, telinga, alis, hidung, bagian tubuh, tangan dan kaki lalu gabungkan menjadi sebuah karakter animasi 2 dimensi.



Gambar 4.4 hasil design karakter

## 3. Coloring

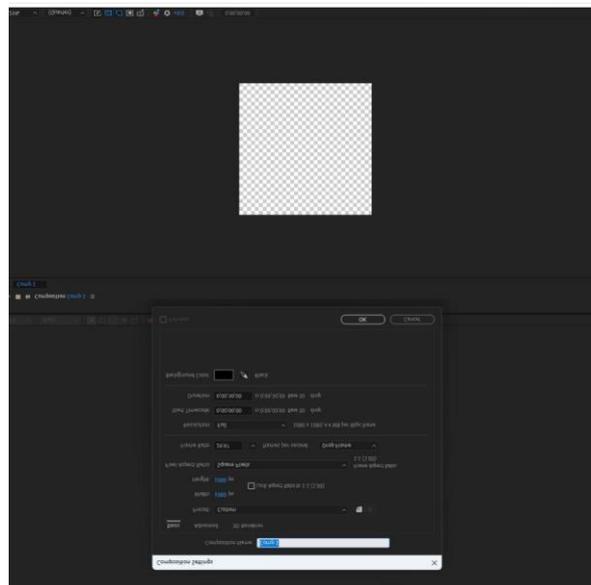
Tahap ini adalah tahap dalam pewarnaan animasi ada 10 dasar warna yang dipakai untuk semua objek.



Gambar 4.5 *Color*

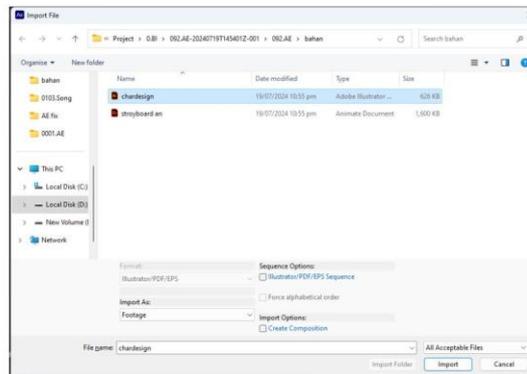
### 4.1.3 Parenting dan animating

1. Pilih new project dan buat ukuran menjadi 1080x1080 px, setelah itu klik tombol ok.

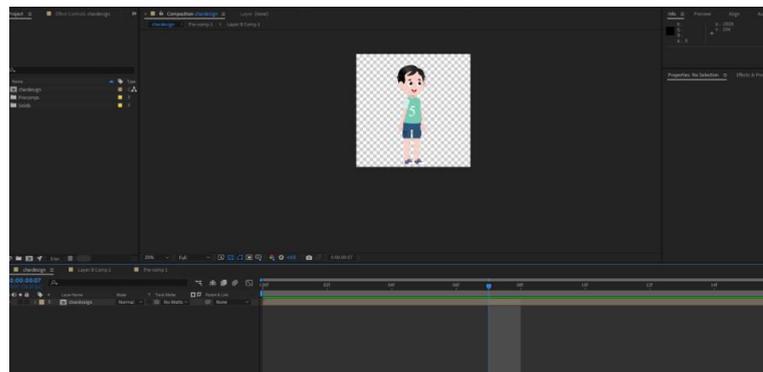


Gambar 4.6 *New project*

## 2. Import file animasi dari ai kedalam ae.

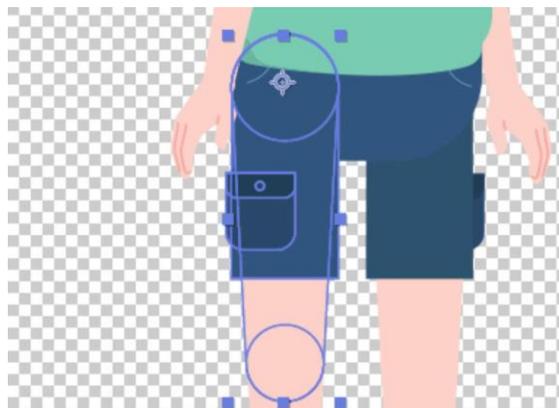


Gambar 4.7 file ai



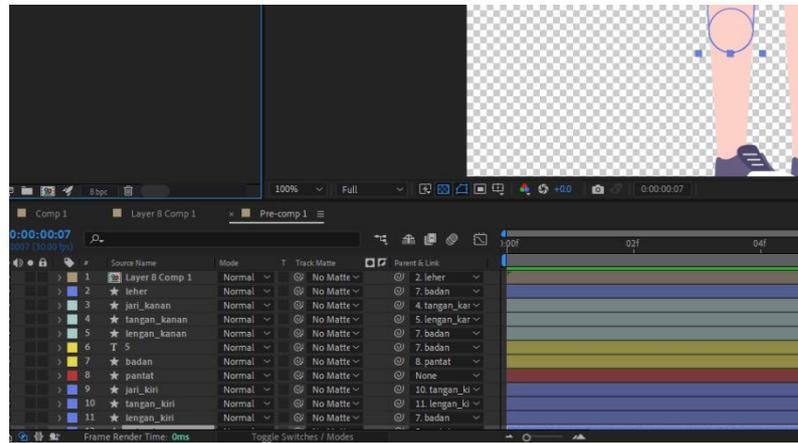
Gambar 4.8 file AE

## 3. Sesuaikan anchorpoint agar sesuai dengan sendi.

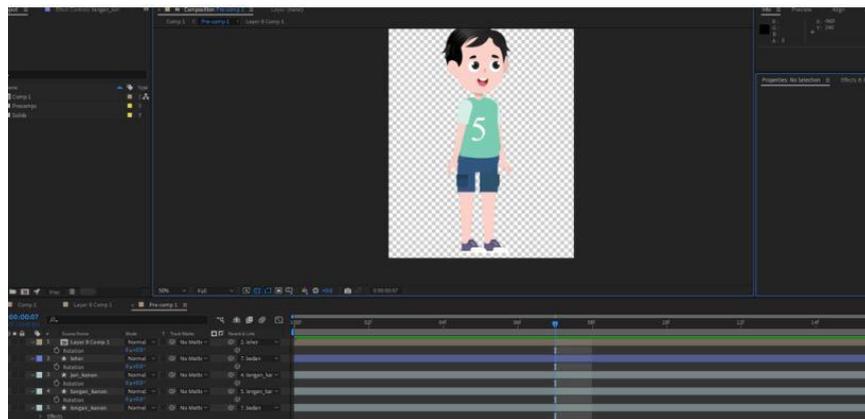


Gambar 4.9 Kerangka sendi

4. Setelah anchor point telah diatur sesuai posisinya, parent dan link bagian karakter agar memudahkan saat menganimasikan.



Gambar 4.10 *parent*



Gambar 4.11 *Animating*

#### 4.1.4 Rendering

Tahap rendering merupakan hasil dari penerbitan proyek tersebut menjadi sebuah file video animasi 2 dimensi pengaruh pengguna game online pada siswa SDN Jambu menggunakan adobe after effect.

#### 4.1.5 Dubbing

Tahap dubbing, tahap ini merupakan proses tahap penambahan efek suara dan music dalam animasi 2d pengaruh pengguna game online pada siswa SDN Jambu menggunakan adobe after effect.

#### 4.1.6 Compositing dan Editing

Compositing adalah menggabungkan elemen-elemen dalam scene setiap animasi tersebut yang terpisah terpisah kemudian menjadi satu scene secara teratur.

Editing adalah menggabungkan seluruh elemen yang sudah tersusun, proses ini melakukan tahap menyusun efek audio dan video menjadi sebuah video animasi.

#### 4.1.7 Final Rendering

Final rendering adalah tahap hasil akhir dalam pembuatan animasi 2 dimensi pengguna game online pada siswa SDN Jambu menggunakan adobe after effect.

**Tabel 4.1 Hasil animasi**

NO.	NASKAH	GAMBAR
1.	Era digital adalah era pada kehidupan masa kini yang mengalami kondisi kemajuan digital cukup pesat.	

2.	Salah satu produk hasil kemajuan era digital adalah game online.	
3.	Game online ini memiliki dampak baik namun juga buruk jika berlebihan.	
4.	Karena jika penggunaan game online ini berlebihan, maka dapat menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik,	
5.	dan dapat menyebabkan siswa mudah lelah.	

6.	Sifat mendalam dari game online mungkin berdampak pada rentang perhatian siswa terhadap tanggungjawab mereka pada tugas-tugas kelas.	
7.	Apalagi jika setiap bermain, siswa tersebut selalu melampiaskan rasa frustasinya dengan kemarahan saat mengalami kekalahan, itu dapat menimbulkan bibit depresi bagi siswa,	
8.	tak hanya itu akibat perasaan frustrasi tersebut siswa mungkin dapat mengumpat menggunakan kata-kata kasar.	

9.	Jadi, Bagaimana kita bisa mencegah dampak buruk Game Online?	 <p>BAGAIMANA MENCEGAH DAMPAK BURUK GAME ONLINE?</p>
10.	Batasi waktu bermain maksimal 2 jam.	
11.	Pilih jenis game sesuai usia.	
12.	Membiasakan bermain permainan yang bersifat fisik seperti berolahraga.	

13.	Dengan melakukan hal-hal tersebut, diharapkan siswa SDN Jambu dapat terhindar dari pengaruh-pengaruh negatif penggunaan game online.	<b>ENDING</b>
-----	--	---------------

#### 4.2 Tahap Pengujian Animasi 2 Dimensi

Pada tahap ini, hasil dari pembuatan animasi 2 dimensi motion graphic pengaruh pengguna game online pada siswa SDN Jambu ini akan dilakukan tahap pengujian dengan menggunakan kuesioner. Dalam pengujian ini dilakukan dengan siswa SDN Jambu di kelas 6 dengan jumlah 10 siswa pada pengujian animasi 2 dimensi ini.

**Tabel 4.2 hasil Kuesioner**

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Apakah animasi yang disampaikan memiliki gambar dan kualitas bagus?	7	3			
2.	Apakah animasi yang disampaikan mudah diingat dan dipahami?	2	7	1		
3.	Apakah dengan menonton animasi 2 dimensi ini siswa merasa terhibur?	4	6			
4.	Apakah dengan belajar melalui animasi 2 dimensi lebih mudah dipahami daripada membaca buku pelajaran?	9	1			
5.	Apakah efek suara dalam animasi yang menjelaskan materi terdengar cukup jelas?	3	7			

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

### **Analisis Deskriptif Statistik**

Rata-rata untuk Kategori Jawaban:

SS (Sangat Setuju): 5.0

S (Setuju): 4.8

KS (Kurang Setuju): 0.2

TS (Tidak Setuju): 0.0

STS (Sangat Tidak Setuju): 0.0

**Standar Deviasi untuk Kategori Jawaban:**

SS (Sangat Setuju): 2.92

S (Setuju): 2.68

KS (Kurang Setuju): 0.45

TS (Tidak Setuju): 0.00

STS (Sangat Tidak Setuju): 0.00

Rata-rata tertinggi adalah pada kategori "SS (Sangat Setuju)" dengan nilai 5.0, yang menunjukkan bahwa banyak responden sangat setuju dengan pernyataan-pernyataan yang diberikan. Sebaliknya, kategori "TS (Tidak Setuju)" dan "STS (Sangat Tidak Setuju)" memiliki nilai rata-rata dan standar deviasi 0, menunjukkan bahwa tidak ada responden yang memilih opsi ini.

#### **4.3 Pendistribusian Animasi 2 Dimensi**

Setelah pengujian selesai maka tahap selanjutnya adalah pendistribusian, dimana hasil animasi 2 dimensi ini yang telah selesai maka akan di publikasikan di dalam kelas dan disaksikan beberapa siswa dengan cara menonton di layer LCD.