

## 2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA

### 2.1 Animasi

#### 2.1.1 Definisi dan pengertian film animasi

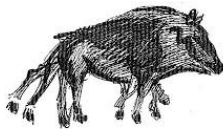
Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin *anima*, yang secara harfiah berarti jiwa (soul), atau *animare* yang berarti nafas kehidupan (*vital breath*). Dalam bahasa Inggris, animation yang berasal dari kata *animated* atau *to animate*, yang berarti membawa hidup atau bergerak. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam obyek yang tidak bernyawa atau benda mati (Sumarno,1996)

Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Yakni dengan suatu teknik menampilkan gambar secara berkesinambungan sehingga menciptakan ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan gambar dalam waktu yang cepat. Perubahan gambar ini memanfaatkan sifat dari mata manusia yang masih menyimpan informasi gambar yang dipersepsikan selama waktu tertentu. Sifat ini dinamakan *persistence of vision* (POV). Dalam hubungannya dengan animasi, sifat ini menyatakan bahwa jika penggantian gambar dilakukan dalam jangka waktu POV maka mata tidak dapat membedakan gambar yang baru sebagai objek yang berbeda dan menganggap bahwa gambar yang dilihat merupakan gambar yang lama namun mengalami perubahan dan perubahan gambar yang terjadi disini tidak selalu berorientasi pada perubahan posisi sebagai makna dari istilah “gerakan”, Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi. Jangka waktu POV yang dimiliki oleh manusia ini dapat diukur dengan dimensi banyaknya gambar yang ditampilkan selama satu detik dan biasa disebut *fps* (*frame per second*). Secara umum nilai minimum FPS yang biasa digunakan dalam pembuatan animasi adalah 24 *fps*. Namun jika ditinjau lebih jauh animasi bukan hanya sekedar kumpulan gambar yang digerakan secara dinamis, karena jika sebuah animasi hanya dinilai dari gerakan yang dilakukan oleh sebuah gambar tanpa ada makna tertentu maka animasi tersebut menjadi suatu yang tak

berarti. Karena dalam sebuah animasi kandungan-kandungan emosi seperti haru, amarah, gembira, sedih dan berbagai ekspresi lain juga memiliki peran penting dalam membuat sebuah animasi menjadi lebih hidup dan bermakna.

### 2.1.2 Sejarah Animasi

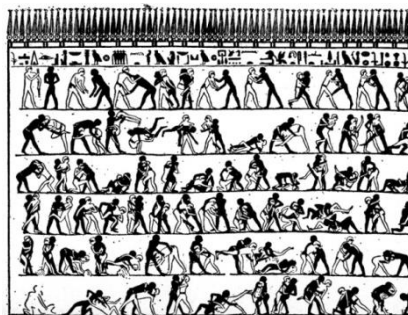
Animasi sudah dimulai dari jaman batu, ini diketahui dari banyaknya temuan artefak ataupun gambar-gambar dalam goa yang mendukung teori yang ada. Banyak ditemukannya gambar-gambar binatang berkaki delapan yang digambar oleh orang purba, para ahli memperkirakan pada 30.000 SM (Sebelum Masehi) orang-orang purba berusaha untuk menangkap gerakan lari dari binatang-binatang tersebut.



Gambar 2.1 Lukisan animasi zaman purba

Sumber: <http://www.dodyanimation.com/2013/10/10/sejarah-animasi-dunia/>

Selain itu ditemukan juga di Mesir gambar-gambar berutun dimana diyakini oleh para ahli bahwa pada 1.600 SM (Sebelum Masehi) orang-orang Mesir kuno ini juga berusaha menangkap pergerakan dari binatang atau orang-orang di sekitar mereka.



Gambar 2.2 Lukisan Mesir

Sumber: <http://www.tercelup.com/2016/08/yuk-gan-mengenal-lebih-dekat-animasi.html>

Pada Tahun 1600-an ditemukan alat yang dinamakan *The magic lantern*, dan kegunaan alat ini pada masanya digunakan untuk memproyeksikan gambar-gambar arwah/hantu yang terlihat sangat hidup, itu kenapa alat ini disebut juga *lantern of fright* atau *lantern of fear*, karena dianggap mampu memanggil arwah/hantu.



Gambar 2.3 Ilustrasi *the magic lantern*

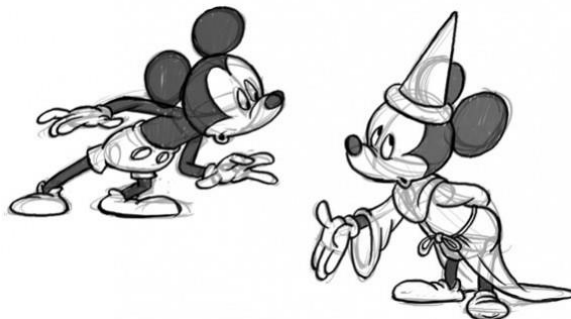
Sumber: [http://etc.usf.edu/clipart/4300/4396/magic-lantern\\_1.htm](http://etc.usf.edu/clipart/4300/4396/magic-lantern_1.htm)

### 2.1.3 Prinsip-Prinsip Animasi

12 prinsip dasar animasi pertama kali diperkenalkan oleh animator kawakan dari Walt Disney Studios, (Thomas & Johnston, 1930)

#### a) Solid Drawing

Kemampuan dasar untuk menggambar merupakan dasar awal dalam membuat animasi, dasar gambar merupakan prinsip yang akan menentukan hasil akhir maupun proses sebuah animasi, walaupun pada era sekarang sketsa bisa digantikan atau dikerjakan menggunakan komputer, tetapi memiliki pemahaman dasar dari prinsip menggambar membuat animasi lebih mempunyai karakteristik.

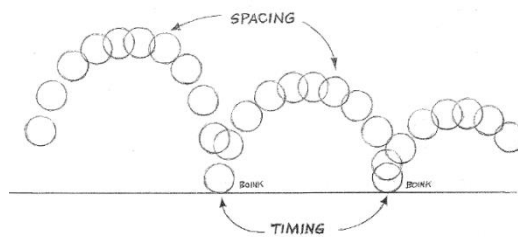


Gambar 2.4 Contoh *solid drawing*

Sumber: <http://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/>

b) Timing and Spacing

*Timing* adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak. Contoh *Timing* : menentukan berapa detik sebuah objek berjalan dan berhenti sampai tujuan, *Spacing* : Menentukan kepadatan gambar (yang pada animasi akan berpengaruh pada kecepatan gerak).



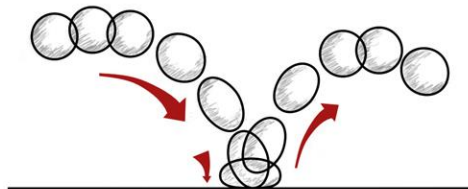
Gambar 2.5 Ilustrasi *timing and spacing*

Sumber:

[http://profspevack.com/archive/animation/course\\_cal/week03/week03.html](http://profspevack.com/archive/animation/course_cal/week03/week03.html)

c) Stretch and Squash

adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan ‘*enhancement*’ sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/action tertentu, sementara pada benda mati (misal : gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

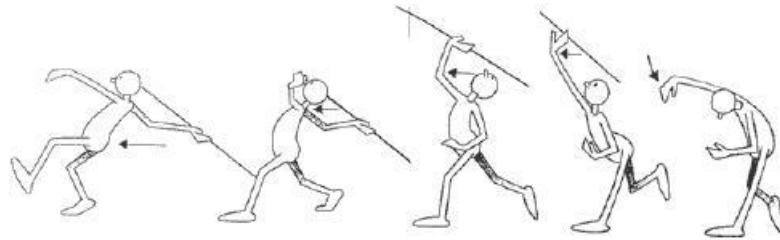


Gambar 2.6 Ilustrasi *stretch and squash*

Sumber: <https://www.animdesk.com/the-principles-of-animation-squash-and-stretch>

d) Anticipation

dianggap sebagai persiapan atau awalan gerak dan anchang-ancang. seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan melompat, seseorang yang tadinya berdiri harus ada gerakan ‘membungkuk’ terlebih dulu sebelum akhirnya melompat.

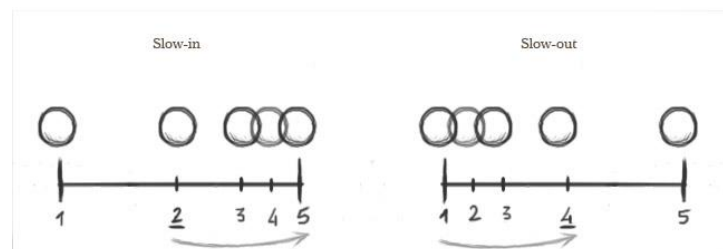


Gambar 2.7 Ilustrasi *Anticipation*

Sumber: <http://www.animationbrain.com/category/animation-principles>

e) Slow in and Slow out

*Slow In* dan *Slow Out* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

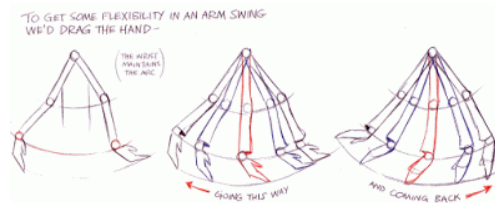


Gambar 2.8 Ilustrasi *slow in and slow out*

f) Arcs

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara ‘smooth’ dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Sebagai contoh, *Arcs*

ditunjukkan pada lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola di udara.



Gambar 2.9 Ilustrasi *arcs*

Sumber: <https://idearocketanimation.com/2592-principles-of-animation-arcs/>

g) Secondary action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.



Gambar 2.10 Ilustrasi *secondary action*

Sumber: <https://idearocketanimation.com/2592-principles-of-animation-arcs/>

h) Follow Through and Overlapping Action

Prinsip ini adalah tentang gerakan tubuh lain yang masih tetap bergerak walaupun sebenarnya gerakan utama sudah berhenti, sebagai contoh adalah rambut yang tetap bergerak ketika orang atau karakter selesai melompat.



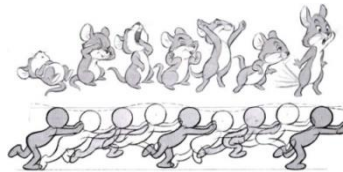
Gambar 2.11 Ilustrasi *follow through and overlapping action*

Sumber: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=899499881>

i) Straight Ahead Action and Pose to Pose

*Straight Ahead* ini adalah salah satu cara untuk membuat animasi, yaitu dengan cara membuat gambar satu persatu dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan adalah kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.

*Pose to Pose* adalah teknik membuat animasi dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau *interval* antar *keyframe* digambar atau dilanjutkan oleh asisten atau animator lain. cara kedua ini memiliki waktu pengerjaan lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok diterapkan pada industri animasi.

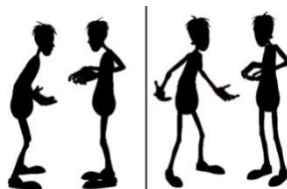


Gambar 2.12 Ilustrasi *straight ahead action and pose to pose*

Sumber: <http://www.learn3d.co.za/blogbylearn3dunderstanding-the-12-principals-of-animation/>

j) *Staging*

Dalam animasi meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, kamera atas membuat karakter tampak kecil dan bingung sedangkan posisi kamera samping membuat karakter tampak lebih dinamis dan menarik.



Gambar 2.13 Ilustrasi *staging*

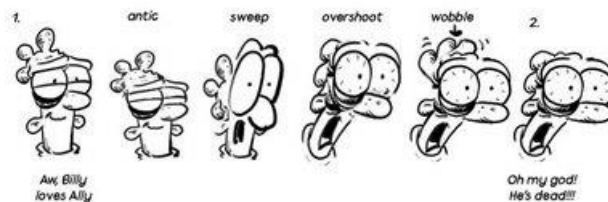
Sumber: <http://loneoakproductions.com/blog/2015/06/16/principles-of-animation-solid>)

k) *Appeal*

Adalah keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Kita juga bisa melihat *style* animasi buatan *Disney* atau *Dreamworks* cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.

l) *Exaggeration*

Adalah prinsip untuk mendramatisir animasi dalam bentuk fantasi dan biasanya bersifat hiperbolis, biasanya digunakan untuk memperkuat kesan tertentu dan biasanya digunakan untuk komedi, contoh tokoh kartun yang melayang mengikuti asap dari makanan



Gambar 2.14 Ilustrasi *exaggeration*

Sumber: <https://tjones8866.wordpress.com/abc/unit-2-character-animation/127-2/>

### 2.1.4 Jenis Animasi

Karakter animasi sendiri sekarang telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi yaitu Karakter animasi sendiri sekarang telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi yaitu

a) Animasi Tradisional

Animasi Tradisional, adalah teknik pembuatan animasi yang umum yang digunakan sampai sekarang, dinamakan tradisional karena menggunakan teknik pada saat animasi dikembangkan, teknik Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent*. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

b) Animasi komputer

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Animasi 2D di era sekarang juga dapat dibuat dengan komputer, karena sampai era sekarang masih mempunyai daya tarik tersendiri.

c) Stopmotion Animation

Animasi ini juga dikenali sebagai *claymation* kerana animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Teknik ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi filem-filem era tahun 50an dan 60an. Film Animasi *Clay* Pertama dirilis bulan Februari 1908 berjudul, *A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare*. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film *clay* yang berjudul *Chicken Run*. Jenis ini yang paling jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Meski namanya *clay* (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasticine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, disa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film. Animasi ini agak sukar untuk dihasilkan dan memerlukan kos yang tinggi.

### 2.1.5 Ruang Lingkup Animasi

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan baik untuk kegiatan yang bersifat santai maupun serius, dari mulai fungsi yang utama sampai fungsi tambahan atau hiasan. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai media yang digunakan untuk berbagai

keperluan, diantaranya media hiburan, media presentasi, media iklan, media ilmu pengetahuan, media bantu, dan media pelengkap

Media hiburan, animasi digunakan untuk menghibur pengguna animasi tersebut, sehingga memberikan kepuasan. Animasi sebagai media hiburan biasanya digarap dengan sangat serius karena sebagai produk dagangan yang memiliki harga jual. Sebagai media hiburan, animasi digarap sebagai project, contohnya film, video klip, games, dan lain-lain.

Media presentasi, animasi digunakan untuk membuat menarik perhatian para audien atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Dengan penambahan animasi pada media presentasi membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku.

Pada media iklan, animasi dibangun sedemikian rupa agar penonton tertarik untuk membeli atau memiliki atau mengikutinya yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi tersebut.

Media ilmu pengetahuan, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan.

Media bantu, animasi digunakan sebagai perangkat penuntun atau petunjuk dalam melakukan sesuatu. Sebagai media bantu, animasi akan terlihat menonjol atau memberikan daya tarik atau memunculkan fokus baru terhadap sesuatu yang perlu dibantu.

Media pelengkap, animasi digunakan sebagai pelengkap atau hiasan pada suatu tampilan yang digunakan untuk mempercantik atau menarik pada objek yang ditampilkan.

### 2.1.6 Anak Usia 3-4 Tahun

Pada umur 3-4 Tahun perkembangan neuron anak telah terhubung dengan baik. Jaringan yang banyak mendapatkan penguatan akan tumbuh dengan baik dan dipertahankan, sedangkan yang tidak mendapatkan penguatan akan melemah dan lama kelamaan akan menghilang. Saat anak berusia sekitar 3 - 4 tahun jalur-jalur koneksi yang kuat mulai dibangun dalam jaringan asosiatif. Jalur-jalur ini memperkuat koneksi antara pusatpusat pendengaran dan penglihatan, antara daerah pendengaran dan motorik, yang memungkinkan semakin baiknya koordinasi syaraf penglihatan, pendengaran dan motorik. Dengan semakin kuatnya koneksi-koneksi tersebut, anak mulai dapat mengendalikan derak, berhenti, bergerak lagi, mengubah arah secara tiba-tiba, meniru gerak orang lain seperti bertepuk atau menendang dengan kecepatan tinggi. Dengan semakin kuatnya kemampuan jaringan otak, memungkinkan anak melakukan gerakan untuk meliuk, melompat, berlari, berjinjit, berjalan sambil berjinjit dan sebagainya. Kemampuan mental anak pada usia 3-4 tahun sudah lebih halus dibandingkan usia sebelumnya. Di samping itu, otak anak juga telah mampu berfikir secara simbolik dengan menggunakan konsep-konsep yang abstrak. Kemampuan berfikir secara nalar dan berfikir secara naluriah mulai meningkat, dengan demikian anak mulai dapat mengolah dimensi mental lebih dari satu dan serentak. Misalnya bola bundar berwarna merah, kotak berbagai ukuran. Kemampuan otak anak juga telah berkembang sehingga mampu mengingat-ingat sebuah kejadian atau peristiwa, pengalaman emosional yang telah lalu ketika bermain bersama teman temannya. Anak juga telah mampu menceritakan kembali semua kejadian dan pengalamannya itu kepada orang lain. (Dr. Hj. Khadijah, M.Ag, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, p. 27)

Adapun syarat-syarat media dalam pengembangan kognitif anak usia dini, adalah: a) Menarik / menyenangkan baik warna maupun bentuk, b) Tumpul (tidak tajam) bentuknya, c) Ukuran disesuaikan anak usia, d) Tidak membahayakan anak, e) Dapat dimanipulasi.

Beberapa syarat umum yang harus dipenuhi dalam pemanfaatan media pengajaran dalam proses belajar mengajar, yakni: a) Media pengajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, b)

Media pengajaran tersebut merupakan media yang dapat dilihat atau didengar, c) Media pengajaran yang digunakan dapat merespon siswa belajar, d) Media pengajaran juga harus sesuai dengan kondisi individu siswa, e) Media pengajaran tersebut merupakan perantara (medium) dalam proses pembelajaran siswa. (Dr. Hj. Khadijah, M.Ag, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, p. 126)

### **2.1.7 Kosakata**

Kosakata adalah sejumlah kata dalam bahasa dan kata-kata tersebut digunakan sebagai mesin dari bahasa untuk mengekspresikan suatu pikiran. Kosakata adalah dasar bahasa tidak ada bahasa tanpa kosakata. Sebelum menguasai 4 kemampuan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis manusia harus mempelajari komponen bahasa seperti pada kosakata dan tata bahasa.

Kosakata memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa. Meskipun kosakata tidak selalu dijadikan prioritas dalam pembelajaran bahasa, perhatian pada kosakata dalam pembelajaran bahasa telah meningkat dengan cepat akhir-akhir ini dan para ahli sekarang menekankan perlunya pendekatan yang sistematis untuk pembelajaran kosakata. Salah satu pendorong meningkatnya status kosakata dalam pembelajaran bahasa adalah berkembangnya pendekatan komunikatif dan metode yang menekankan pemahaman. Para pendukung pendekatan dan metode ini menyatakan bahwa tahap pembelajaran awal sebaiknya ditekankan pada kosakata dan tata bahasa (Nunan, 1991, p. 117).

Pentingnya kosakata dalam pembelajaran bahasa juga diilustrasikan oleh Wilkins (Thornbury, 2002;13), yang menyatakan bahwa “*without grammar, little can be conveyed; without vocabulary, nothing can be conveyed*”. Lebih lanjut dia mengemukakan bahwa dengan mempelajari kosakata seseorang akan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dengan cepat. Harmer (1992;153) juga menyatakan hal yang serupa bahwa “*if language structures make up the skeleton of language, then it is vocabulary that provides the vital organs and the flesh*”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk kepentingan komunikasi kosakata lebih penting daripada tata bahasa.

## **2.2 Tinjauan Permasalahan Tentang Objyek Dan Subyek Perancangan**

### **2.2.1 Tinjauan Permasalahan**

Ribuan video di YouTube terlihat seperti versi kartun populer tetapi ternyata berisi konten yang kasar dan tidak pantas yang tidak cocok untuk anak-anak. Maka dari itu orang tua tetap harus melakukan pendampingan dalam memberikan pelajaran tambahan atau memberikan hiburan pada anak.

(“Waspada Video Berkedok Kartun Anak Beredar Di Youtube”, 29 Maret 2017)

### **2.2.2 Subyek Perancangan**

Produk yang akan di rancang adalah animasi sebagai media pembelajaran tambahan tentang kosakata. Perancangan ini ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun tetapi tidak menutup kemungkinan untuk dilihat umum karena akan ditayangkan atau di unggah di media sosial dan *video steaming*, animasi memiliki kelebihan dan kekurangan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nurhayati dan Lukman (2004) bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya:

1. Memperjelas dan memperkaya/ melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
2. Meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi.
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
4. Menambah variasi penyajian materi.
5. Pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
6. Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.
7. Memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi hal yang mungkin abstrak.
8. Meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) siswa.
9. Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Menurut Artawan (2010), kelemahan dari media animasi diantaranya :

1. Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
2. Memerlukan software khusus untuk membukanya
3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

## **2.3 Analisa Data**

### **2.3.1 Analisis data berdasar metode 5W1H**

#### *1. What*

- Kosakata seperti apa yang sering digunakan untuk media pembelajaran anak usia 3-6 tahun ?. Kosakata yang digunakan merupakan kosakata sederhana seperti minta tolong, berterimakasih dan meminta maaf
- Apa jenis animasi yang sering digunakan untuk media pembelajaran anak usia 3-6 tahun ?. animasi pembelajaran yang ada berjenis 2D karena animasi jenis ini sudah terbukti banyak digunakan untuk membuat video pembelajaran untuk anak usia dini, dikarenakan warna dan bentuk yang bisa diubah atau dikembangkan agar sesuai dengan target yaitu anak usia 4 tahun.

#### *2. Who*

- Siapakah target dari animasi dan buku pembelajaran anak usia dini ?. animasi yang ada ditujukan kepada anak usia 3-6 tahun.

#### *3. . When*

- Bilamana animasi pembelajaran ini digunakan ?. Animasi pembelajaran ini akan digunakan pada saat anak bermain *gadget* dengan pendampingan orangtua atau pembimbing.

#### 4. *Where*

- Dimana Animasi pembelajaran ini digunakan ?. Dirumah karena mempunyai media pembelajaran bersifat sebagai alat pendukung belajar mandiri.
- Dimana animasi pembelajaran ini akan ditampilkan ?. Animasi pembelajaran ini ditampilkan melalui *video Streaming* yaitu Youtube dan media social seperti Facebook dan Instagram.

#### 5. *Why*

- Mengapa animasi pembelajaran ini dibuat ?. animasi dibuat untuk memberikan tontonan yang menghibur sekaligus memberikan pembelajaran kosakata anak usia 3-6 tahun melalui pemilihan kata dan nilai-nilai moral serta maksud dari kosakata yang terkandung di animasi ini.
- Mengapa media pembelajaran animasi ini dibutuhkan ?. Media animasi ini dibutuhkan karena di zaman sekarang orangtua menggunakan media *gadget* sebagai media tambahan pembelajaran untuk anaknya dan konten animasi pembelajaran yang beredar mayoritas atau sebagian besar menggunakan bahasa asing.

#### 6. *How*

- Bagaimana media animasi pembelajaran ini diterapkan ?. Media animasi pembelajaran ini diterapkan dengan sistem penyajian video animasi yang dimana video tersebut akan menstimulasi anak untuk mengikuti atau menirukan tokoh dari video tersebut dengan bantuan dan penjelasan dari orang tua atau pembimbing.

### **2.3.2 Kesimpulan.**

Karena kemudahan aksesibilitas melalui internet dan media sosial animasi pembelajaran menjadi salah satu pilihan yang banyak digunakan oleh orang tua ataupun pembimbing. Namun animasi pada era sekarang banyak di salahgunakan oleh oknum-oknum tertentu dengan memasukan konten yang kurang tepat seperti kekerasan ataupun konten yang berhubungan dengan sexualitas. Animasi pembelajaran yang beredar untuk anak usia 3-6 tahun masih juga ada kekurangan dalam konten bahasa Indonesia, karena yang beredar mayoritas berbahasa inggris.

### **2.3.3 Pemecahan Masalah**

Animasi pembelajaran di era sekarang memiliki kepraktisan dan keefektifan dalam proses pembelajaran, animasi memiliki daya tarik dari segi visual, karena ada tayangan yang dapat dilihat oleh anak dan animasi pembelajaran biasanya berbentuk video kartun, sehingga tingkat minat belajar menjadi lebih tinggi dari buku pembelajaran.

Dengan perancangan animasi ini diharapkan dapat mengajarkan dan meningkatkan kosakata anak usia 4 tahun, tentang kata-kata apa saja yang sering digunakan di rumah dan menjelaskan arti dan kegunaan dari kata-kata yang akan muncul di video animasi ini, video animasi ini akan dibuat dengan tampilan yang sederhana dan mempunyai warna yang mencolok cirikhas anak usia dini, cerita akan dibuat agar mudah ditangkap oleh anak dan mudah dimengerti oleh anak, sehingga pesan dan pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik.