

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin *anima*, yang mempunyai arti jiwa (soul), memberikan jiwa, menghidupkan dan menggerakkan benda mati. menurut Vaughan dalam buku *Multimedia Digital* (2010: 219), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi adalah menggerakkan dan menghidupkan benda atau objek yang diam.

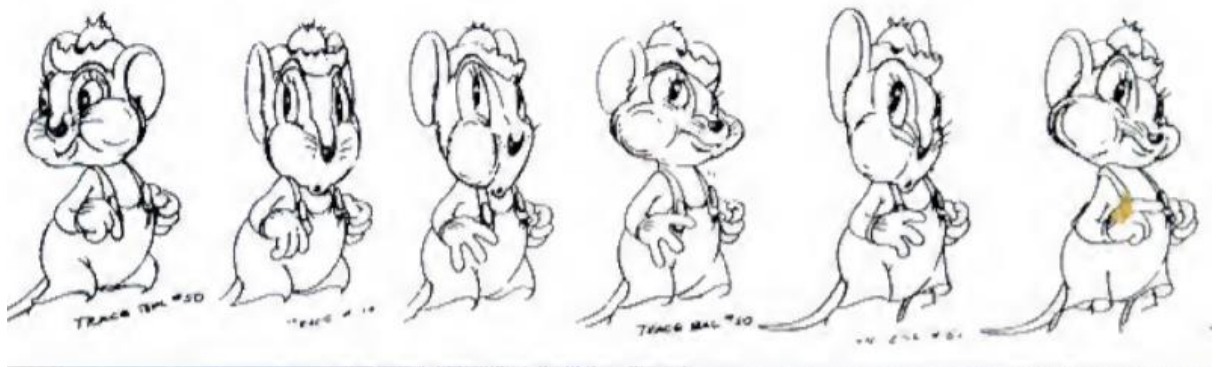
Beberapa perusahaan besar yang memegang peran besar dalam industri animasi adalah Disney, Pixar, dan Dreamworks. Karya-karya yang mereka hasilkan selalu berhasil mendapat pujian dan penonton dari banyak kalangan, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa

2.1.1. Prinsip Animasi

Dalam membuat animasi, ada beberapa prinsip yang harus dibuat atau dilakukan agar animasi tetap terlihat menarik dengan gerakan-gerakan yang masuk akal dan alami. Prinsip-prinsip ini akan membuat animasi menjadi “hidup” dan tidak terlihat monoton atau seperti robot. Menurut animator Disney yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas (1981) dalam buku *The Illusion of Life*, ada 12 prinsip animasi antara lain:

1. *Squash and Stretch*

Cara pengaplikasian prinsip ini adalah dengan memberikan efek lentur kepada sebuah objek yang akan dianimasikan untuk menambahkan kesan ‘hidup’.

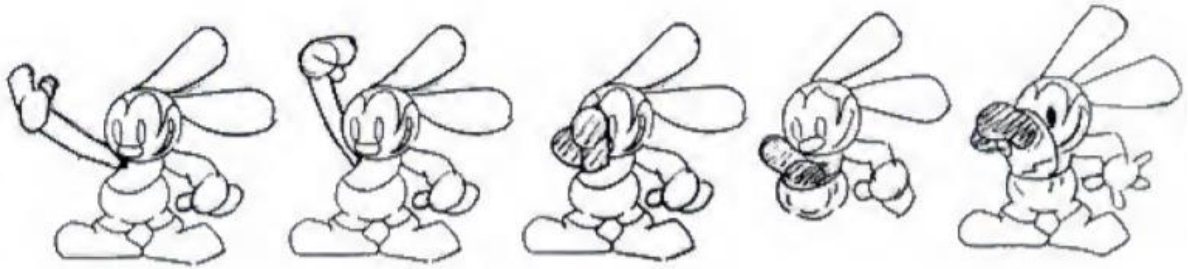


Gambar 2.1 *Squash and Stretch*

Sumber: *The Illusion of Life*, (1981, p. 48)

2. *Anticipation*

Prinsip ini menambahkan efek bersiap-siap sebelum sebuah karakter akan melakukan sesuatu. Seperti saat karakter akan berdiri atau akan duduk mereka harus membungkukkan badan terlebih dahulu.



Gambar 2.2 *Anticipation*

Sumber: *The Illusion of Life*, (1981, p. 52)

3. *Staging*

Staging mengarah pada komposisi *artwork* di mana diharuskan adanya *motion guide* untuk memandu perhatian penonton kepada hal yang penting dalam *scene*.



Gambar 2.3 *Staging*

Sumber: *The Illusion of Life*, (1981, p. 54)

4. *Straight ahead action and pose to pose*

Straight ahead action digunakan dengan cara membuat animasi dari awal hingga akhir. Hal ini digunakan paling baik ketika menggambarkan benda cair atau pergerakan yang realistik. *Pose to Pose* mempunyai tiga bagian yang harus dianimasikan yaitu, *frame* pertama, *frame* terakhir dan menyisipkan *key frame* di tengah-tengahnya.

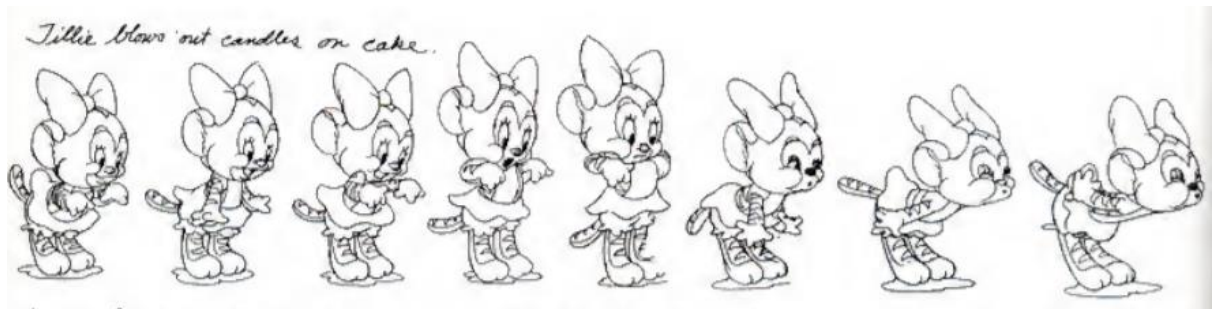


Gambar 2.4 *Straight ahead action and pose to pose*

Sumber: *The Illusion of Life*, (1981, p. 57)

5. *Follow through and overlapping action*

Follow through dilakukan dengan tetap menggerakkan suatu bagian tubuh meskipun objek telah berhenti bergerak. *Overlapping action* dilakukan dengan memberikan serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Seperti gerakan tangan atau saat kaki berjalan.



Gambar 2.5 *Follow Through*

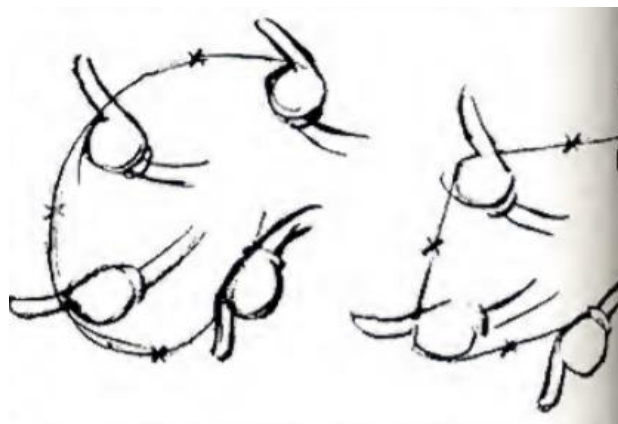
Sumber: *The Illusion of Life* (1981, p. 60)

6. *Slow in and Slow out*

Prinsip ini bisa dibayangkan seperti bagaimana sebuah mobil bergerak. Mobil akan bergerak perlahan dahulu sebelum berjalan sebelum bergerak cepat.

7. *Arc*

Arc merupakan bagaimana suatu objek harus tetap mematuhi hukum fisika seperti gravitasi bumi.

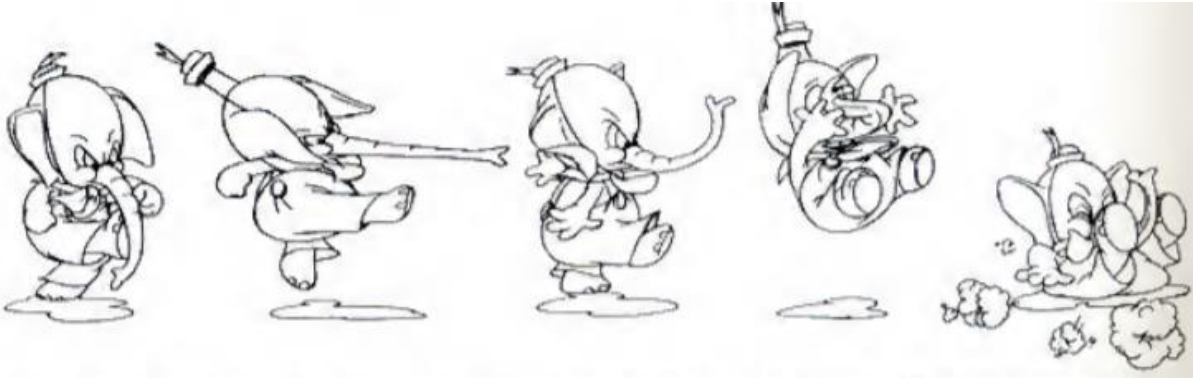


Gambar 2.6 *Arc*

Sumber: *The Illusion of Life* (1981, p. 62)

8. *Secondary Action*

Secondary Action adalah menambahkan suatu objek untuk men-*support main action* yang sedang terjadi.



Gambar 2.7 *Secondary Action*

Sumber: *The Illusion of Life* (1981, p. 63)

9. *Timing*

Hal ini juga berkaitan dengan hukum fisika, animator bisa saja menggerakkan sebuah objek lebih cepat atau lebih lambat daripada bagaimana objek itu bergerak di dunia nyata. Karena itu *timing* yang tepat perlu diaplikasikan.



Gambar 2.8 *Timing*

Sumber: *The Illusion of Life* (1981, p. 63)

10. *Exageration*

Terlalu realistis bisa menghancurkan animasi dan membuat animasi terlihat statis dan membosankan. Oleh karena itu penting untuk membuat objek lebih dinamis.



Gambar 2.9 *Exageration*

Sumber: *The Illusion of Life* (1981, p. 66)

11. *Solid Drawing*

Membuat karakter atau objek dengan perspektif, volume, dan anatomi yang tepat adalah penting saat membuat animasi.



Gambar 2.10 *Solid Drawing*

Sumber: *The Illusion of Life* (1981, p. 66)

12. Appeal

Hal ini berkaitan dengan keseluruhan visual animasi. Animasi yang disajikan harus menarik untuk penonton.



Gambar 2.11 Appeal

Sumber: *The Illusion of Life* (1981, p. 68)

2.1.2. Jenis-Jenis Animasi

Jenis-jenis animasi mulai diperkenalkan pertama kali oleh Stuart Blakton (1906), yang merupakan seorang *film producer* dan *director*. Blakton mengatakan jenis-jenis animasi dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Animasi 2D

Animasi 2D biasanya dikenal dengan kartun, yang biasanya dikenal dengan animasi *flat*. Biasanya dibuat dengan menggambar *frame per frame*. Beberapa contoh animasi 2D misalnya; *Donald Duck*, *Tom & Jerry*, dan lainnya.

2. Dimensi 3D

Animasi 3D diciptakan dengan mempunyai bentuk, volume, dan ruang. Sehingga objek yang dibuat bisa dilihat dari berbagai sisi, berbeda dengan animasi 2D yang hanya bisa dilihat dari satu *view* saja.

Film-film animasi yang saat ini kebanyakan telah menggunakan animasi 3D dan CGI (*Computer Generated Imagery*). Contohnya; *Finding Nemo*, *Toy Story*, dan lainnya.

3. Animasi Jepang (Anime)

Animasi Jepang yang biasanya disebut *Anime* sangat populer di antara berbagai kelompok di dunia dari segala usia dan mempunyai ciri khas sendiri, seperti penggambaran rambut dan cara mereka menggambar mata karakter. Beberapa anime Jepang yang populer adalah *One Piece*, *Slam Dunk*, *Naruto*.

Contoh-contoh animasi yang dijadikan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Nussa dan Rara



Gambar 2.12 Nussa dan Rara

Sumber: <https://www.Youtube.com/channel/UCV2jNjJEtO0Hr3b1Es3xPJg>

Merupakan serial animasi yang menampilkan dua anak-anak bernama Nussa dan Rara yang merupakan kakak dan adik. Animasi ini digunakan untuk mengajarkan anak-anak tentang unsur-unsur Islami dengan gaya yang kekinian. Animasi ini dibuat berawal dari kecemasan akan anak-anak yang terlalu sering terpapar *gadget* dan konten-konten di internet yang jarang menawarkan kebaikan atau nilai-nilai Islami.

1. *Diva the Series*



Seri Diva | Eps 79 Sekolah Baru | Diva The Series Official

Gambar 2.13 *Diva the Series*

Sumber <https://www.Youtube.com/channel/UCG9eNeLwgcZw2cHIX51y1fw>

Merupakan serial animasi yang diproduksi oleh *Kastari Animation* yang bercerita tentang anak SD berusia 6 tahun yang mempunyai teman-teman dengan latar belakang suku dan agama yang berbeda bernama Mona, Febi, Putu dan Tomi. Animasi ini mengajarkan tentang nilai moral dan pesan yang positif untuk anak-anak.

2.1.3. *Pipeline Animasi 2D*

Menurut *Toon Boom* (Boom, n.d.) ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan animasi 2D:

1. *Script*

Semua *project* dimulai dari *script*. Hal ini merupakan hal yang fundamental dalam pembuatan animasi. Dari *script*, tim desain akan memulai membuat konsep karakter, properti, dan lokasi.

2. *Designs*

Tim desain akan membuat konsep karakter, properti, dan lokasi setelah *script* disahkan.

3. *Colour Styling*

Membuat *colour key* yang akan dipakai.

4. *Audio Recording and Dialogue.*

Dialog akan direkam sesuai dengan *script*. Biasanya dilakukan di luar studio. *Audio* harus direkam sebelum animasi dilakukan.

5. *Storyboard*

Mengilustrasikan apa saja yang terjadi di dalam *script*.

6. *Animation Reel*

Animation Reel dibuat setelah *storyboard* diselesaikan. Hal ini digunakan agar setiap *scene* yang dibuat mempunyai *timing* yang pas dengan *audio* dan musik.

7. *Background Painting*

Membuat *background* secara terpisah dengan karakter. Hal ini bisa dilakukan di luar atau di dalam *animation software*.

8. *Animation*

Biasanya animasi tradisional akan dilakukan di atas kertas dan digambar *frame per frame*. Setiap *frame* akan dicocokkan dengan pose karakter dan dialog.

9. *Scan*

Hal ini merupakan pintu masuk dari animasi tradisional menuju *digital*. Dalam step ini, dilakukan pembersihan dalam sketsa dan menyiapkan gambar untuk diwarnai.

10. *Inking and Painting*

Dalam hal ini *artist* akan mulai memberi warna dalam gambar yang sudah di *scan*.

11. Compositing

Compositing merupakan *part* di mana seseorang akan menggabungkan *background*, karakter, dan suara yang telah dibuat menjadi satu animasi.

12. Export – Render

Setelah semua dikomposisi, hal terakhir yang dilakukan adalah *me-render scenes* yang telah dibuat menjadi satu kesatuan.

13. Post Production

Dalam *step* ini, *artist* dapat menambahkan *effects* dan *filter* ke dalam animasi.

2.1.4. Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar tentu saja tidak lepas dari adanya media pembelajaran agar bisa berjalan lancar. Menurut KBBI, media mempunyai arti perantara/penghubung dan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Media pembelajaran sendiri, menurut Azhar (2011) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Levie dan Lentz (1982, p. 195), ada empat fungsi dari media pembelajaran yaitu:

a. Fungsi Atensi

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran dengan visual dan teks yang menarik. Media gambar yang menarik atau yang dapat diproyeksikan dapat lebih menarik perhatian mereka sehingga materi yang diajarkan dapat diingat dan diperoleh dengan lebih baik.

b. Fungsi Afektif

Media pembelajaran yang dipakai memiliki visual yang baik jika tingkat kenikmatan siswa dalam menyimak pembelajaran tinggi.

c. Fungsi Kognitif

Media pembelajaran yang memiliki visual menarik telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian dapat memperlancar proses pembelajaran dengan membantu siswa untuk mengingat materi yang terkandung dalam visual yang disajikan.

d. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran yang menyajikan visual terbukti dengan hasil penelitian dapat memberikan penjelasan tentang materi yang diberikan.

Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu: (Azhar Arsyad, 54: 2011)

a. Media Pembelajaran Konvensional

Media pembelajaran konvensional merupakan media pembelajaran yang tidak menggunakan dan tidak bergantung pada alat elektronik. Seperti, berbicara, menggunakan kertas, *ballpoint*, atau pensil. Media pembelajaran konvensional biasanya mempunyai kelebihan yaitu mudah didapat dan murah.

b. Media Pembelajaran Digital dan Audio Visual

Media pembelajaran digital dan audio visual merupakan media yang memanfaatkan media elektronik dan dapat menghasilkan dan mengeksplor gambar, suara, bentuk dan warna yang variatif.

2.2. Pergaulan Anak-Anak Pada Usia 10-12 Tahun

Pada umur 10-12 anak-anak sedang mengalami fase pendewasaan yang akan mempengaruhi kehidupan sosialnya. Dalam hal ini anak-anak akan dihadapkan dengan tantangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri dan bagaimana mereka mengatur emosi mereka. Dalam usia ini mereka sudah harus bisa mengenali memilih teman dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi. Bagaimana mereka menempatkan diri dan memperlakukan sesamanya akan menggambarkan bagaimana perkembangan karakter mereka.

Menurut Dr. Sardjito (2019), masalah yang paling sering muncul adalah perbedaan persepsi antara anak dan orang tua. Persepsi orang tua, anak pra remaja sama dengan masa kanak-kanak, di mana anak-anak masih mau mengikuti peraturan orang tua, mengikuti apapun yang orang tua katakan, namun berbeda dengan persepsi anak

pra remaja, mereka merasa bahwa mereka bukan anak kecil lagi yang harus terus dipaksa mengikuti aturan, mereka punya pendirian dan ingin diakui sebagai orang dewasa. Masa pra remaja juga ditandai dengan emosi yang sangat labil, perubahan mood yang cepat, keinginan memberontak, menolak aturan, interaksi dengan orang tua mulai berkurang, mulai merasa malu jika dipeluk dan dicium orang tua di depan teman-temannya, serta ada keinginan untuk melawan orang tua.

Jean Piaget (2010, p. 114), seorang psikologi dari Swiss mengatakan bahwa pada usia 10 tahun, anak-anak akan beralih anak-anak yang lebih tua memperhitungkan maksud maksud individu, percaya bahwa aturan dapat berubah, dan sadar bahwa hukuman tidak selalu menyertai suatu perbuatan yang salah. Pada akhir usia ini, anak sudah dapat memahami alasan yang mendasari suatu peraturan. Di samping itu anak sudah dapat mengelompokkan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar-salah.

2.3. Pendidikan Karakter Anak-Anak

Pendidikan karakter anak-anak merupakan hal yang penting untuk mengembangkan kemampuan mengenal, peduli, dan berperilaku sebagai makhluk sosial. Hal ini sangat berpengaruh dalam perkembangan anak-anak dan tentu saja tidak lepas dari bimbingan orang tua.

Menurut Lickona (1991, p. 50) ada 6 alasan mengapa pendidikan karakter harus diajarkan kepada anak-anak:

1. Menjamin mereka untuk terus berperilaku baik.
2. Meningkatkan prestasi akademik.
3. Membentuk karakter yang kuat bagi mereka saat berada di tempat berbeda.
4. Siswa dapat menghormati pihak atau orang lain dalam masyarakat yang beragam.
5. Mempersiapkan mereka saat akan terjun dalam lingkungan kerja.
6. Mengenalkan pada mereka budaya-budaya dalam lingkungan kerja.

2.4. Sistem Pembelajaran pada Sekolah Minggu GPDI Situbondo

Dalam Sekolah Minggu GPDI Situbondo, dibagi menjadi 3 kelas yaitu, Kelas Kanak-kanak (4-6 tahun), Kelas Pratama (7-9 tahun) dan Kelas Madya (10-12 tahun). Materi yang dibawakan dibagi-bagi sesuai dengan kelas dan umur masing-masing. Saat wawancara, Elly selaku ketua Sekolah Minggu GPDI Situbondo

mengatakan materi pembelajaran disusun sesuai tema tahunan yang telah disepakati. Untuk tahun ini, tema yang akan diangkat adalah “Aku dikasihi Yesus”. Dalam cerita dan materi yang dibawakan, Sekolah Minggu GPDI Situbondo akan selalu menyelipkan karya Yesus yaitu anugerah keselamatan supaya anak-anak dapat memiliki iman yang kokoh.

Ketika ditanya soal cerita apa yang akan diangkat untuk menyampaikan tema tahunan tersebut, Elly mengatakan guru-guru Sekolah Minggu sepakat untuk mengangkat cerita Bangsa Israel di Padang gurun. Elly berpendapat jika, cerita tersebut cocok untuk memenuhi tema tahun sekarang karena dalam cerita tersebut sangat tercerminkan bagaimana Tuhan menyatakan kasih-Nya kepada Bangsa Israel di manapun dan kapanpun. Walaupun Bangsa Israel suka bersungut-sungut dan tidak pernah puas dengan apa yang sudah Tuhan berikan, Tuhan tetap memenuhi kebutuhan dan keinginan yang mereka sampaikan.



Gambar 2.14 Keadaan Sekolah Minggu GPDI Situbondo

Sumber: *Instagram/gpdi_situbondo/*



Gambar 2.15 Keadaan Sekolah Minggu GPDI Situbondo

Sumber: *Instagram/gpdi_situbondo/*

Adanya pandemi *Covid-19* membuat pembelajaran Sekolah Minggu dialihkan menjadi Sekolah Minggu *online* sehingga guru-guru kesusahan untuk mencari media pembelajaran apa yang akan digunakan secara *online* dan cocok bagi anak-anak Sekolah Minggu. Dalam pembelajaran *online*, biasanya diadakan melalui *live Instagram* di mana guru-guru akan memberikan khotbah atau materi kepada anak-anak. Selama berlangsungnya kegiatan Sekolah Minggu, guru-guru mengalami kesusahan untuk mengontrol anak-anak dikarenakan media pembelajaran yang digunakan hanya media mulut dan sesekali buku gambar. Tidak adanya variasi *visual* dan *audio* yang digunakan membuat anak-anak tidak tertarik dalam mendengarkan materi yang diberikan.

Respon dari anak-anak yang diberikan juga bermacam-macam. Alexander mengatakan, “Kadang bosan, sih, saat khotbah gara-gara banyak yang gak ngerti.” Banyaknya istilah sulit yang tidak bisa dijelaskan hanya dengan kata-kata dan memerlukan *visual* untuk menjelaskan, sedangkan guru-guru hanya menggunakan media mulut untuk berbicara. Biasanya materi diambil dari membaca pasal di Alkitab yang berupa rentetan kalimat panjang dalam tiga puluh menit hingga satu jam yang dijelaskan tanpa adanya hal yang membuatnya tertarik untuk mendengarkan. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa materi sulit untuk disampaikan dalam pembelajaran *online*.

2.5. Analisis Media yang Telah Digunakan

Media yang telah digunakan oleh Sekolah Minggu GPDI Situbondo akan dianalisis dengan metode *Strength Weakness* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang ada dan digunakan.

a. Media Suara (Berbicara).



Gambar 2.16 Media Berbicara

Sumber: <https://www.instagram.com/youthgpdis/>

Strength

- Mudah digunakan, tidak perlu mengeluarkan biaya.
- *Simple*.
- Bisa dipakai secara *offline* atau *online*.

Weakness

- Tidak memiliki tampilan *visual* yang menarik.
- *Audio* yang dihasilkan tidak dapat beragam.
- Susah untuk menarik perhatian anak-anak.

b. Alat Peraga



Gambar 2.17 Alat Peraga

Sumber: <https://www.instagram.com/youthgpdis/>

Strength

- Unik, bisa dipakai secara *offline* atau *online*.
- Dapat menarik perhatian dengan warna dan bentuk yang disajikan.

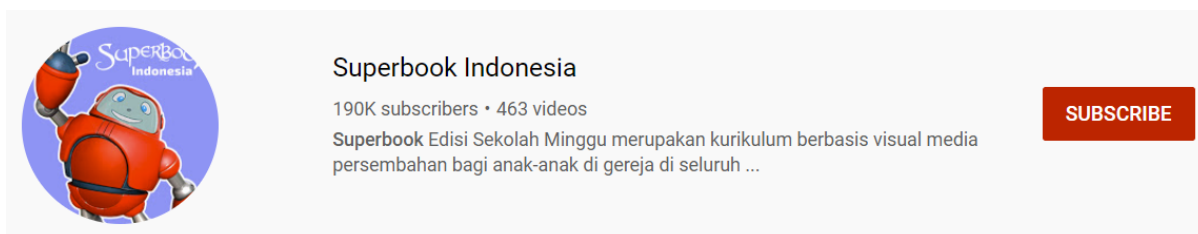
Weakness

- Memerlukan biaya yang cukup mahal agar bisa membuat alat peraga yang menarik dan bervariasi.
- Dibutuhkan keterampilan agar alat peraga bisa dieksekusi dengan baik, tidak dapat menghasilkan *audio* yang beragam.

- Dibutuhkan biaya dan kerja yang ekstra untuk memberikan tampilan *visual* yang beragam dan menarik.

2.6. Analisis Perancangan yang Sudah Ada

1. *Superbook* Indonesia



Gambar 2.18 *Superbook* Indonesia

Sumber: <https://www.Youtube.com/channel/UCJRYx5SCaBnjQoc5umHRYg>

Superbook Indonesia merupakan animasi Alkitab yang diproduksi oleh CBN (*Christian Broadcasting Network*). Beberapa animasinya juga ditayangkan di *Youtube*.

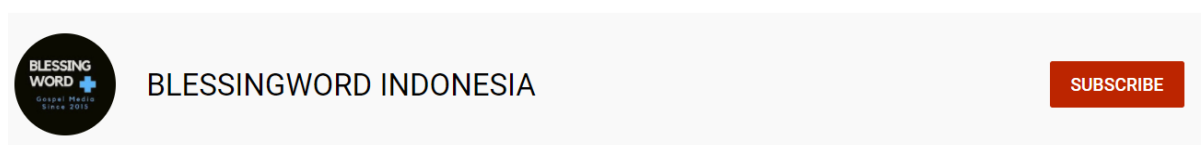
Strength

- Mempunyai kualitas visual yang bagus dan variasi audio yang baik.
- Animasi digunakan untuk menjawab pertanyaan dari cerita Alkitab.

Weakness

- Hanya berupa animasi tanya jawab.
- Tidak memberikan penjelasan mengenai maksud dari cerita Alkitab yang diberikan.

1. *Blessingword* Indonesia



Gambar 2.19 *Blessingword* Indonesia

Sumber: <https://www.Youtube.com/channel/UCyWFbZZWbi7emzGSANM9RVQ>

Blessingword Indonesia merupakan animasi cerita Alkitab dengan bentuk narasi. Sering mengunggah beberapa kesaksian juga dan sekarang fokus untuk membuat *podcast* Alkitab di *Youtube*.

Strength

- Mempunyai cara pembuatan animasi yang unik.
- Menjelaskan cerita secara runtut.

Weakness

- Tidak memberikan penjelasan mengenai maksud dari cerita Alkitab yang diberikan.
- Animasi tidak memiliki variasi audio, hanya ada satu suara yang menarasikan isi seluruh cerita Alkitab yang disajikan.

2.7. Analisis Data

Anak-anak Sekolah Minggu usia 10-12 tahun yang sedang mengalami fase perkembangan menuju remaja, membutuhkan pendidikan karakter dan bimbingan yang dapat membantu mereka dalam sisi perkembangan emosi dan kehidupan sosial.

Sekolah Minggu adalah tempat di mana mereka mendapat bimbingan rohani setiap minggunya, diharapkan dapat menanamkan karakter Kristus dan mengenalkan kasih kepada mereka sehingga mereka mempunyai iman yang kokoh dan tidak terpengaruh perilaku negatif teman-temannya.

Sekolah Minggu GPDI Situbondo membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat mereka tertarik dalam menyimak materi yang disampaikan sehingga materi tersebut bisa tertanam dan diingat dalam diri anak-anak.

Agar anak-anak dapat memiliki minat yang tinggi untuk menyimak dan mendengarkan materi yang diajarkan, media pembelajaran yang digunakan harus bisa merangsang indera *audio* dan *visual* pada diri anak-anak Sekolah Minggu sehingga materi yang diberikan tidak sia-sia.

2.8. Usulan Pemecahan Masalah dan Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil wawancara dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa GPDI Situbondo membutuhkan media yang bisa menarik secara audio dan visual karena media yang dipakai masih merupakan media konvensional berupa mulut yang hanya bisa menarik secara audio namun tidak dapat menyajikan visual yang menarik dan menjelaskan tentang materi dengan baik.

Berdasarkan wawancara dan tinjauan pustaka, Sekolah Minggu GPDI Situbondo masih belum mempunyai media pembelajaran yang bisa menarik anak-anak untuk tetap mendengarkan materi yang diajarkan. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru dan anak di Sekolah Minggu, media pembelajaran saat ini masih konvensional dan belum bisa memenuhi kebutuhan variasi *audio* dan *visual* yang

diperlukan agar anak-anak di gereja mau mendengarkan materi yang diajarkan dengan baik.

Karena itu diperlukan media audio visual yang dapat menjadi pengganti media konvensional yang dipakai sehingga materi yang diajarkan bisa tertanam dan menjadi bimbingan dalam perkembangan karakter anak-anak.