TUGAS AKHIR – DV 184801

PERANCANGAN MEDIA PENDUKUNG SOSIALISASI PHBS MELALUI SERIAL ANIMASI “CERITA FAJAR” UNTUK ANAK SD

AHMAD NABIL ASHSHIDDIQI
NRP 08311540000138

Dosen Pembimbing
Didit Prasetyo ST,.MT
NIP. 19860112 201504 1 002

Program Studi Desain Produk - Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

TUGAS AKHIR – DV 184801

PERANCANGAN MEDIA PENDUKUNG SOSIALISASI PHBS MELALUI SERIAL ANIMASI "CERITA FAJAR" UNTUK ANAK SD

AHMAD NABIL ASHSHIDDIQI
NRP. 08311540000138

Dosen Pembimbing
Didit Prasetyo ST,.MT
NIP: 19860112 201504 1 002

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Desain Produk
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

FINAL ASSIGNMENT – DV 184801

PHBS SUPPORTING SOCIALIZATION MEDIA DESIGN THROUGH AN "CERITA FAJAR" ANIMATED SERIES FOR PRIMARY SCHOOL STUDENT

AHMAD NABIL ASHSHIDDIQI
NRP. 08311540000138

Dosen Pembimbing
Didit Prasetyo ST,.MT
NIP: 19860112 201504 1 002

Visual Communication Design Major
Product Design Department
Faculty of Creative Design and Digital Bussiness
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA PENDUKUNG SOSIALISASI PHBS MELALUI SERIAL ANIMASI "CERITA FAJAR" UNTUK ANAK SD

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun Untuk Memenuhi syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
pada
Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

Ahmad Nabil Ashshiddiqi
NRP. 08311540000138

Surabaya, 22 Agustus 2020
Periode wisuda 122 (September 2020)

Mengetahui,	Disetujui,
Kepala Departemen Desain Produk	Dosen Pembimbing
Bambang Tristiyono, S.T., M.Si	**Didit Prasetyo S.T.,MT**
NIP. 19700703 199702 1 001	**NIP. 19860112 201504 1 002**

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi S – 1 Departemen Desain Produk, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.

Nama Mahasiswa : **Ahmad Nabil Ashshiddiqi**

NRP : **08311540000138**

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN MEDIA PENDUKUNG SOSIALISASI PHBS MELALUI SERIAL ANIMASI "CERITA FAJAR" UNTUK ANAK SD"** adalah :

1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapat gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian – bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan / referensi dengan caray yang semestinya.
2) Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data – data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 22 Agustus 2020
Yang membuat pernyataan

Ahmad Nabil
08311540000138

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

Perancangan Media Pendukung Sosialisasi PHBS Melalui Serial Animasi "Cerita Fajar" Untuk Anak SD

Nama Mahasiswa : Ahmad Nabil Ashshiddiqi

NRP : 08311540000138

Departemen : Desain Produk Industri – Desain Komunikasi VIsual

Dosen Pembimbing : Didit Prasetyo ST,.MT

ABSTRAK

Berdasarkan surat edaran yang dikeluarkan oleh Kementrian Komunikasi dan Informatika tentang Penanganan Corona Virus Disease (COVID)-19, Dinas Kesehatan (Dinkes) telah melakukan berbagi langkah pencegahan penyebaran virus melalui Promosi Kesehatan. Salah satu isi program Promosi Kesehatan adalah Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Promosi kesehatan yang efektif dilakukan melalui sekolah dengan target utama anak anak yang masih dalam tahap pembelajaran. Dengan kondisi seperti saat ini, animasi merupakan media yang efektif dalam mendukung sosialisasi PHBS secara daring karena selain disukai anak-anak, animasi juga dapat menyampaikan pesan secara audio visual yang menarik. Hal tersebut menjadi tujuan diadakanya perancangan serial animasi yang bertujuan untuk mendukung sosialisasi PHBS untuk anak-anak SD.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode Depth Interview yang bertujuan untuk menggali tentang materi dan media dalam promosi kesehatan, serta mempelajari Batasan caerita dan penggunaan visual yang sesuai untuk anak. Studi literatur dan studi eksisting digunakan untuk menggali materi dan mempelajari media terdahulu yang telah dibuat untuk anak-anak sebagai pertimbangan dalam menyusun cerita. Studi eksperimental juga merupakan metode perancangan serial animasi awal yang nantinya akan di diskusikan dan divalidasi dengan kuisioner kepada target audiens sebagai tolak ukur penilaian dalam animasi.

Hasil dari penelitian ini berupa film animasi pendek berdurasi 8-9 menit yang bercerita tentang anak bernama Fajar, seorang anak sekolah yang mengambil pelajaran dalam berperilaku bersih dan sehat di kegiatan sehari harinya. Dibuat dengan memilih animasi jenis 2D menggunakan tone shading dengan alur cerita sebab akibat yang ringan. Animasi tersebut nantinya akan di distribusikan melalui kanal Youtube Dinas Kesehatan yang diharapkan dapat menjadi media stimulus dalam mendukung penanaman kebiasaan menerapkan PHBS sehari-hari di lingkungannya.

Kata Kunci: PHBS, Animasi, Cerita, Anak.

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

PHBS Supporting Socialization Media Design Through An "Cerita Fajar" Animated Series For Primary School Student

Student Name : **Ahmad Nabil Ashshiddiqi**

NRP : **08311540000138**

Departement : **Product Design Department – Visual Communication Design**

Consellor : **Didit Prasetyo ST,.MT**

ABSTRAK

Based on a circular issued by the Ministry of Communication and Information about Handling Corona Virus Disease (COVID) -19, the Health Office (DHO) has taken steps to prevent the spread of the virus through Health Promotion. One of the contents of the Health Promotion program is the Application of Clean and Healthy Behavior (PHBS). Effective health promotion is carried out through schools with the main target of children who are still in the learning phase. With the current conditions, animation is an effective media in supporting online PHBS socialization because in addition to being liked by children, animation can also convey interesting audio-visual messages. This is the aim of the design of animated series that aims to support the socialization of PHBS for elementary school children.

The method used in this design uses the Depth Interview method which aims to explore material and media in health promotion, as well as learning about the limits of the story and the use of visuals that are appropriate for children. Literary studies and existing studies are used to explore material and study previous media that has been made for children as a consideration in composing stories. An experimental study is also a method of designing an initial animation series that will later be discussed and validated with a questionnaire to the target audience as a benchmark of evaluation in animation.

The results of this study in the form of a short 8-9 minute animated film that tells the story of a child named Fajar, a schoolboy who takes lessons in clean and healthy behavior in his daily activities. Created by choosing 2D type animation using tone shading with a mild cause and effect storyline. The animation will later be distributed via the Health Office Youtube channel which is expected to be a stimulus media in supporting the planting of the habit of applying daily PHBS in the environment.

Keyword: PHBS, Animation, Story, Children.

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT karena dengan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir "Perancangan Media Pendukung Sosialisasi PHBS Melalui Serial Animasi "Cerita Fajar" Untuk Anak SD" dengan lancar dan sebaik-baiknya.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga tidak lupa mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, papa Mohamad Djaelani dan mama Julistyorini Jusuf, saudara penulis Muhammad Syibli dan Izza Nabrisa yang telah memberikan doa, dukungan serta dukungan finansial.
2. Bapak Didit Prasetyo ST,.MT selaku dosen pembimbing penulis yang memberikan dukungan dan bimbingan dalam mata kuliah tugas akhir.
3. Bapak/Ibu dosen lainnya yang telah membimbing dan mengevaluasi penulis selama masa kuliah berlangsung.
4. Narasumber yang memberikan informasi serta saran untuk pengerjaan tugas akhir saya : Dinas Kesehatan kota Sidoarjo dan Hompimpa Studio.
5. Alvina Dewi Hafzari yang memberikan dukungan dan semangat dalam mengerjakan.
6. Team Rea Reo Fakih, Faishol, Dimmy, Reno, Ari, Randy, dek Jizah yang telah sangat membantu dalam menyelesaikan luaran tugas akhir ini.
7. Teman tenger-tenger Dito, Asif, dan Ari yang selalu menghibur dengan bersenda gurau.
8. Sahabat, teman angkatan 2015 dan seluruh pihak yang tidak bisa di sebutkan satu persatu karena bila disebutkan semua akan memenuhi 1 halaman.

Dengan ini diharapkan agar laporan yang telah disusun oleh penulis dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna. Oleh karena itu, diharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca untuk menyempurnakan laporan tugas akhir desain komunikasi visual ini.

Surabaya, 15 mei 2020

Penulis

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ix
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR ix
ABSTRAK ix
ABSTRAK xi
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xvv
DAFTAR GAMBAR xviii
DAFTAR TABEL xxi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Tujuan Perancangan 3
1.4 Rumusan Masalah 3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Perilaku Hidup Bersih dan Sehat 5
2.2 Alur Cerita 6
2.3 Penokohan dalam Cerita 7
2.4 Skenario / Script 9
2.5 Animasi 9
2.6 Proses Pembuatan Cut-Out Animation 11
2.7 Teknik Pengambilan Gambar 14
2.8 Studi Kompetitor 16
2.9 Studi Komparator 17
BAB III METODOLOGI DESAIN 19
3.1 Diagram Perancangan 19

3.2 Protokol Riset 20
3.3 Jadwal Pelaksanaan Riset 25
BAB IV ANALISA HASIL RISET 27
4.1 Interview dengan Ibu Nanik Dinas Kesehatan kota Sidoarjo 27
4.2 Interview dengan Putri Aisya Pahlawani S.Psi 28
4.3 Kuisioner I 30
4.4 Studi Eksperimental 1 31
4.5 Depth Interview 1 31
4.6 Studi Eksperimental 2 32
4.7 Depth Interview 2 33
4.8 Prototype 34
BAB V KONSEP DESAIN DAN IMPLEMENTASI 35
5.1 Deskripsi Perancangan 35
5.2 Konsep Desain 35
5.3 Konsep Strategi Media 36
5.4 Konsep Sinematografi 36
5.5 Konsep Serial Cerita 37
5.6 Konsep Penokohan 37
5.7 Konsep Plot dan Storyboard 44
5.8 Prototype Animasi 55
5.9 Implementasi Desain 60
5.10 Final Desain 63
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 85
6.1 Kesimpulan 85
6.2 Saran 85
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN 89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Most-Visited Website 2
Gambar 2.1 PHBS Lingkungan Umum 5
Gambar 2.2 Cut-out animation 10
Gambar 2.3 Contoh Storyboard 14
Gambar 2.4 Contoh pengambilan gambar dengan teknik frog eye 15
Gambar 2.5 Contoh pengambilan gambar dengan teknik low angle 15
Gambar 2.6 Contoh pengambilan gambar dengan teknik eye level 16
Gambar 2.7 Contoh pengambilan gambar dengan teknik over shoulder 16
Gambar 2.8 Cuplikan Animasi 2D Peningkatan Konsumsi Sayur dan Buah 19
Gambar 2.9 Cuplikan Video Animasi Jajanan Sehat 27
Gambar 2.10 Cuplikan Animasi 2D Masha Spooky Stories 18
Gambar 3.1 Alur Riset 19
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Dinas Kesehatan kab. Sidoarjo 27
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Putri 29
Gambar 4.3 Dokumentasi Kuisioner SD 30
Gambar 4.4 Dokumentasi Interview Hompimpa Studio 31
Gambar 4.5 Cuplikan Storyboard Awal Cerita Fajar 33
Gambar 4.6 Cuplikan Animasi 1 Menit 34
Gambar 5.1 Karakter Fajar 38
Gambar 5.2 Karakter Mitha 39
Gambar 5.3 Karakter Doni 40
Gambar 5.4 Karakter Tito 41
Gambar 5.5 Karakter Bagogo 42
Gambar 5.6 Karakter Ibu Fajar 43
Gambar 5.7 Character Relationship Chart 44

Gambar 5.8 Storyboard Cerita Fajar 46
Gambar 5.9 Storyboard Cerita Fajar 47
Gambar 5.10 Storyboard Cerita Fajar 48
Gambar 5.11 Storyboard Cerita Fajar 49
Gambar 5.12 Storyboard Cerita Fajar 50
Gambar 5.13 Storyboard Cerita Fajar 51
Gambar 5.14 Storyboard Cerita Fajar 52
Gambar 5.15 Storyboard Cerita Fajar 53
Gambar 5.16 Storyboard Cerita Fajar 54
Gambar 5.17 Cuplikan Animasi Cerita Fajar 55
Gambar 5.18 Cuplikan Animasi Cerita Fajar 56
Gambar 5.19 Cuplikan Animasi Cerita Fajar 57
Gambar 5.20 Cuplikan Animasi Cerita Fajar 58
Gambar 5.21 Cuplikan Animasi Cerita Fajar 59
Gambar 5.22 Alur Implementasi Desain 60
Gambar 5.23 Compositing Aset 61
Gambar 5.24 Proses Animasi 61
Gambar 5.25 Proses Rendering 62
Gambar 5.26 Final Design Scene 1 64
Gambar 5.27 Final Design Scene 1 64
Gambar 5.28 Final Design Scene 1 65
Gambar 5.29 Final Design Scene 1 65
Gambar 5.30 Final Design Scene 1 66
Gambar 5.31 Final Design Scene 1 66
Gambar 5.32 Final Design Scene 1 67
Gambar 5.33 Final Design Scene 1 67
Gambar 5.34 Final Design Scene 2 68

Gambar 5.35 Final Design Scene 2 68
Gambar 5.36 Final Design Scene 2 69
Gambar 5.37 Final Design Scene 3 69
Gambar 5.38 Final Design Scene 3 70
Gambar 5.39 Final Design Scene 4 70
Gambar 5.40 Final Design Scene 4 71
Gambar 5.41 Final Design Scene 4 71
Gambar 5.42 Final Design Scene 4 72
Gambar 5.43 Final Design Scene 5 72
Gambar 5.44 Final Design Scene 5 73
Gambar 5.45 Final Design Scene 5 73
Gambar 5.46 Final Design Scene 5 74
Gambar 5.47 Final Design Scene 5 74
Gambar 5.48 Final Design Scene 5 75
Gambar 5.49 Final Design Scene 6 75
Gambar 5.50 Final Design Scene 6 76
Gambar 5.51 Final Design Scene 6 76
Gambar 5.52 Final Design Scene 6 77
Gambar 5.53 Final Design Scene 6 77
Gambar 5.54 Final Design Scene 10 78
Gambar 5.55 Final Design Scene 10 78
Gambar 5.56 Final Design Scene 10 79
Gambar 5.57 Final Design Scene 10 79
Gambar 5.58 Final Design Scene 11 80
Gambar 5.59 Final Design Scene 12 80
Gambar 5.60 Final Design Scene 12 81
Gambar 5.61 Final Design Scene 12 81

Gambar 5.62 Final Design Scene 12 82
Gambar 5.63 Final Design Scene 12 82
Gambar 5.64 Final Design Scene 13 83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Interview 1 20
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Interview 2 21
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Kuisioner 1 21
Tabel 3.4 Fokus Riset Eksperimental 1 22
Tabel 3.5 Protokol Depth Interview 1 22
Tabel 3.6 Studi Eksperimental 2 22
Tabel 3.7 Depth Interview 2 23
Tabel 3.8 Protokol Prototype 23
Tabel 3.9 Protokol Kuisioner 25
Tabel 3.10 Tabel Jadwal Penelitian 26
Tabel 4.1 Hasil Interview Dinas Kesehatan kab. Sidoarjo 28
Tabel 4.2 Hasil Interview Putri 30
Tabel 4.3 Hasil Depth Interview 1 Hompimpa Studio 32
Tabel 4.4 Hasil Depth Interview 2 Hompimpa Studio 34
Tabel 5.1 Penjelasan Identitas Karakter Fajar 38
Tabel 5.2 Penjelasan Identitas Karakter Mitha 39
Tabel 5.3 Penjelasan Identitas Karakter Doni 40
Tabel 5.4 Penjelasan Identitas Karakter Tito 41
Tabel 5.5 Penjelasan Identitas Karakter Bagogo 42
Tabel 5.6 Penjelasan Identitas Karakter Ibu Fajar 43

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak diumumkannya Indonesia masuk kedalam negara yang terjangkit virus corona oleh Presiden Jokowi pada 2 maret 2020, Pemerintah menyiapkan berbagai prosedur dan fasilitas untuk menangani COVID-19. Dengan dukungan berbagai pihak penyampaian informasi dan protokol kesehatan telah dilakukan di berbagai daerah. Salah satu bentuk dukungan Manteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesua adalah mengeluarkan surat edaran tentang Penanganan Corona Virus Disease (COVID)-19 yang di sahkan pada tanggal 26 maret 2020. Berdasarkan surat Edaran tersebut Pemerintah Kota (Pemkot) Surabaya melalui Dinas Kesehatan (Dinkes) telah melakukan berbagi langkah pencegahan penyebaran virus melalui berbagai sektor di daerah Surabaya dan sekitarnya. Salah satunya mendukung upaya pencegahan melalui dukungan sektor pos dan Informatika.

Dinkes Sidoarjo terus memberikan dukungan kesehatan secara langsung di lapangan, selain itu langkah yang diambil oleh Dinkes Sidoarjo juga denegan memberikan dukungan kesehatan secara daring untuk masyarakat dirumah. Menurut Ibu Nanik selaku Kepala Sub Bagian Promosi Kesehatan Dinkes Kota Sidoarjo, Salah satu Program Kesehatan Pemerintah adalah dengan melakukan Promosi Kesehatan, utamanya adalah pemberian pengetahuan mengnai Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Promosi kesehatan yang efektif dapat dilakukan melalui promosi kesehatan sekolah dengan target utama anak anak yang masih dalam tahap pembelajaran agar dapat membiasakan diri melakukan perilaku hidup bersih dan sehat sejak dini. Promosi kesehatan yang biasa dilakukan biasanya menggunakan biasanya menggunakan media cetak seperti *leaflet, broschure*, dan buku komik yang pada saat ini sulit dilakukan karena sekolah menetapkan pembelajaran dari rumah. Selain media cetak, Dinkes Sidoarjo juga pernah mengeluarkan media animasi namun medianya terlalu fokus menyampaikan materi materi sehingga kurang menarik minat anak anak untuk memperhatikkan ketika animasi tersebut ditayangkan.

Gambar 1.1 Most-Visited Website
(Sumber: Wearesocial – Digital 2020 Indonesia)

Salah satu media daring yang dapat digunakan adalah dengan platform Youtube sebagai website streaming video yang paling sering dikunjungi (similarweb, januari 2020). Dengan adanya platform ini, anak-anak dapat dengan mudah mengakses bermacam-macam video hiburan maupun edukasi di dalamnya. Menurut hasil penelitian dari Tarigan (2007) acara televisi yang paling disenangi oleh anak-anak adalah kartun (77%). Animasi saat ini menjadi sarana hiburan yang sangat disukai oleh anak-anak. Kelebihan dari Youtube adalah dapat diakses di mana saja dan kapan saja dan bisa ditonton berulang-ulang secara gratis. Animasi memiliki berbagai macam jenis diantaranya yakni film animasi yang berdurasi lebih dari 50 menit, animasi pendek yang yang berdurasi kurang dari 50 menit, dan serial animasi yang memiliki banyak episode.

Dilihat dari kebutuhan Dinkes untuk melakukan promosi kesehatan secara daring yang lebih menarik dan peluang serta ketersediaan *platform* pemutar video yang mudah dan gratis maka dibutuhkanlah konten video animasi yang cocok dan menarik guna mendukung sosialisasi PHBS. Hal inilah yang mendasari terciptanya ide untuk membuat **Perancangan Media Pendukung Sosialisasi PHBS Melalui Serial Animasi "Cerita Fajar" Untuk Anak SD**. Hasil dari perancangan tersebut nantinya akan di distribusikan melalui kanal Youtube Dinas Kesehatan agar dapat menjadi media informasi yang efektif dalam penyampaian setiap materi PHBS untuk anak SD.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah: “Bagaimana merancang konten animasi serial sebagai media pendukung sosialisasi PHBS untuk Anak SD?”.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat serial animasi sebagai media pendukung sosialisasi PHBS. Perancangan cerita akan terbagi menjadi menjadi 5 *episode* dalam 1 musim. Fokus pada musim pertama adalah penanaman pengetahuan dampak yang disebabkan oleh lingkungan yang tidak bersih. Namun pada penulisan ini hanya akan dibahas perancangan serta konsep dari episode pertama hingga hasilnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka diperlukan Batasan yang jelas mengenai apa saja yang dibuat dan diselesaikan dalam perancangan ini. Adapun batasan-batasan masalah pada perancanngan ini adalah sebagai berikut:

- Penulis membahas perancangan cerita dan animasi untuk serial animasi “Cerita Fajar”
- Perancangan cerita dimulai dari script sampai dengan animasi
- Perancangan cerita meliputi konsep hingga produksi 1 episode
- Luaran perancangan ini berupa video animasi 2D satu episode dengan durasi 4-5 menit

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Gambar 2.1 PHBS Lingkungan Umum

(Sumber: lembar balik PHBS Depkes RI)

PHBS merupakan kependekan dari Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. Sedangkan pengertian PHBS adalah semua perilaku kesehatan yang dilakukan karena kesadaran pribadi sehingga keluarga dan seluruh anggotanya mampu menolong diri sendiri pada bidang kesehatan serta memiliki peran aktif dalam aktivitas masyarakat. (Permenkes 2011)

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada dasarnya merupakan sebuah upaya untuk menularkan pengalaman mengenai perilaku hidup sehat melalui individu, kelompok ataupun masyarakat luas dengan jalur – jalur komunikasi sebagai media berbagi informasi. Ada berbagai informasi yang dapat dibagikan seperti materi edukasi guna menambah pengetahuan serta meningkatkan sikap dan perilaku terkait cara hidup yang bersih dan sehat.

Tatanan PHBS melibatkan beberapa elemen yang merupakan bagian dari tempat beraktivitas dalam kehidupan sehari – hari. Berikut ini 5 tatanan PBHS yang dapat

menjadi simpul – simpul untuk memulai proses penyadartahuan tentang perilaku hidup bersih sehat :

- PHBS di Rumah tangga
- PHBS di Sekolah
- PHBS di Tempat kerja
- PHBS di Sarana kesehatan
- PHBS di Tempat umum

Dari 5 tatanan PHBS diatas, fokus penulis pada penelitian ini adalah PHBS di tempat umum yang memiliki manfaat masyarakat mampu menciptakan lingkungan yang sehat, mencegah penyebaran penyakit, masyarakat memanfaatkan pelayanan fasilitas kesehatan dan mampu mengembangkan kesehatan yang bersumber dari masyarakat

2.2 Alur Cerita

Alur atau plot adalah urutan peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita rekaan, menyangkut apa yang terjadi yang telah direncanakan oleh pengarang. (Saparina 1984:45) Sederhananya, Alur atau juga bisa disebut plot merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita. Peristiwa-peristiwa dalam alur memiliki hubungan sebab akibat hingga menjadikannya sebuah cerita yang utuh. Sebuah alur cerita harus membangkitkan rasa penasaran para pembacanya. Hal ini akan membuat pembaca terdorong untuk membaca cerita hingga selesai. Pembacaan juga bukan hanya sekedar membaca, tapi juga mendalami isi cerita.

2.2.1 Tahapan Alur Cerita

A. Tahap Pengenalan (Orientasi)

Tahap pengenalan merupakan tahapan awal cerita yang digunakan untuk mengenalkan tokoh, latar, situasi, waktu, dan lain sebagainya.

B. Tahap Pemunculan Konflik (Rising Action)

Tahap pemunculan konflik merupakan tahap dimunculkannya masalah. Tahap ini ditandai dengan adanya ketegangan atau pertentangan antar tokoh.

C. Tahap Puncak Konflik (Klimaks)

Tahap konflik memuncak atau biasa disebut klimaks merupakan tahap di mana permasalahan atau ketegangan berada pada titik paling puncak.

D. Tahap Konflik Menurun (Antiklimaks)

Tahap konflik menurun atau biasa disebut antiklimaks merupakan tahap di mana masalah mulai dapat diatasi dan ketegangan berangsur-angsur menghilang.

E. Tahap Penyelesaian (Resolution)

Tahap penyelesaian merupakan tahap di mana konflik sudah terselesaikan. Sudah tidak ada permasalahan maupun ketegangan antar tokohnya, karena telah menemukan penyelesaiannya.

2.2.2 Jenis Alur Cerita

A. Alur Maju

Alur maju atau bisa disebut *progresif* adalah sebuah alur yang klimaksnya berada di akhir cerita. Rangkaian peristiwa dalam alur maju berawal dari masa awal hingga masa akhir cerita dengan urutan waktu yang teratur dan beruntun. Tahapan pada Alur maju adalah sebagai berikut:

Pengenalan → Muncul konflik → Klimaks → Antiklimaks → Penyelesaian

B. Alur Campuran

Alur campuran atau bisa disebut alur *maju-mundur* adalah alur yang diawali dengan klimaks, kemudian menceritakan masa lampau, dan dilanjutkan hingga tahap penyelesaian. Pada saat menceritakan masa lampau, tokoh dalam cerita dikenalkan sehingga saat cerita satu belum selesai, 7eknik7 ke awal cerita untuk memperkenalkan tokoh lainnya. Tahapan pada Alur campuran adalah sebagai berikut.

Klimaks → Muncul konflik → Pengenalan→ Antiklimaks → Penyelesaian

2.3 Penokohan dalam Cerita

Penokohan adalah pemberian sifat dan watak pada setiap tokoh pada cerita. Tokoh adalah pelaku yang mengemban lakon dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita.

2.3.1 Penokohan Berdasarkan Peran

A. Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis wataknya digambarkan cenderung baik, melawan antagonis, menginspirasi positif, hero, dikagumi, terkadang tokoh protagonis

mengalami kehidupan yang sulit sehingga pembaca maupun pendengar merasa iba pada tokoh ini.

B. Tokoh Antagonis

Tokoh Antagonis adalah penokohan yang menjadi penentang cerita. Antagonis sendiri merupakan lawan dari Protagonis. Tipe tokoh ini wataknya digambarkan cenderung jahat, kejam, bengis, sadis dan dibenci atau tidak disukai pembaca maupun pendengar.

C. Tokoh Tritagonis

Tokoh Tritagonis adalah tokoh pembantu atau penengah baik dalam cerita baik protagonist maupun antagonis. Merupakan tokoh pelengkap untuk mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dalam cerita.

D. Tokoh Deutragonis

Tokoh deutragonis adalah tokoh yang berada dipihak protagonis

E. Tokoh Raisoneur

Tokoh raisoneur adalah tokoh yang dijadikan pengarang sebagai perwakilan dari pikiran pengarang secara langsung.

F. Tokoh Foil

Tokoh *foil* adalah tokoh yang berada dipihak antagonis.

2.3.2 Tokoh Berdasarkan Fungsinya

A. Tokoh Sentral

Tokoh Sentral adalah tokoh – tokoh yang paling menentukan jalan cerita. Tokoh sentral meliputi tokoh protagonis dan antagonis.

B. Tokoh Utama

Tokoh Utama adalah tokoh pendukung yang diutamakan dalam cerita. Tokoh utama merupakan tokoh yang banyak hadir dan sering diceritakan dalam setiap kejadian.

C. Tokoh Pembantu

Tokoh Pembantu adalah tokoh yang memegang peran pelengkap atau tambahan. Tokoh pembantu jarang muncul dalam cerita dan tidak memiliki

peran penting dan strategis. Dan hanya muncul jika terdapat kaitan dengan tokoh utama baik langsung maupun tidak langsung.

2.4 Skenario / Script

Skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urut-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Berikut adalah fungsi dari scenario.

A. Skenario Film Sebagai Konsep Dasar

Jadi skenario ini menjadi sebuah ide dasar dalam pembuatan film yang memang sangat dibutuhkan. Adapun kualitas dari skenario nantinya akan menentukan bagus tidaknya, layak tidaknya dan juga menarik atau tidak sebuah film. Biasanya skenario ini berupa teks deskripsi sebuah percakapan antar tokoh yang mana sesuai dengan alur cerita. Yang pasti skenario itu harus dibuat secara detail dan jelas agar bisa dipahami si pemeran..

B. Skenario Film Sebagai Arahan

Nantinya dokumen skenario ini yang akan mengarahkan baik para crew dan sutradara dalam menyelesaikan sebuah produksi film. Tapi skenario di sini juga berisi tentang adegan-adegan yang melibatkan properti, setting tempat maupun aktor. Jadi semua orang yang terlibat di dalamnya harus mematuhi alur dan isi dari skenario yang telah dibuat.

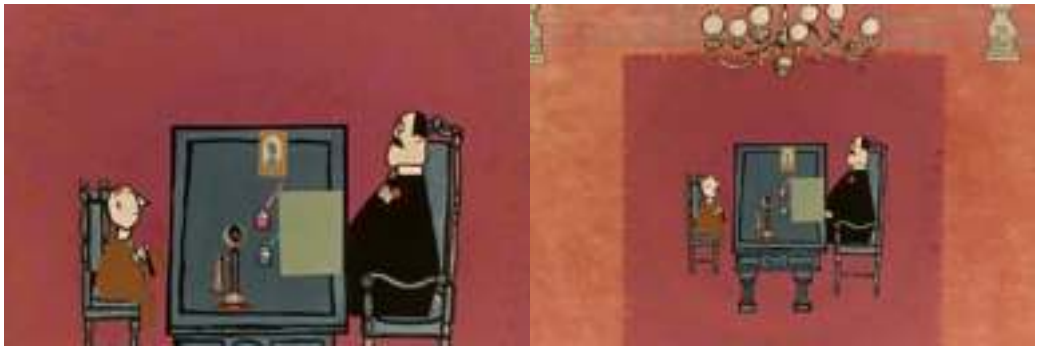
C. Skenario Sebagai Acuan

Skenario juga memiliki fungsi untuk membantu crew dan sutradara dalam mewujudkan sebuah ide ke dalam sebuah film atau drama yang komunikatif. Di samping itu semua aktivitas yang berkaitan dengan proses produksi film juga harus mengacu ke dalam naskah skenario.

2.5 Animasi

Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup (Munir, 2012). Animasi dapat dibuat menggunakan teknologi komputer maupun lewat dunia nyata.

2.5.1 Cut-Out Animation



Gambar 2.2 Cut-out animation

(Sumber: http://blog.nfb.ca/)

Jenis animasi stop motion ini adalah 10eknik animasi yang digunakan untuk membentuk sebuah animasi, yang cara pembuatannya membuat potongan gambar yang sesuai bentuk yang diinginkan. Animasi ini dibuat dengan menggunakan alat peraga dan karakter yang datar. Latar belakang yang digunakan biasanya terbuat dari kertas, kain, atau foto, tergantung keperluan juga. Saat ini jenis seperti ini sering diproduksi dengan komputer, yang biasa dilakukan adalah dengan gambar discanning.

Sebelum memulai menganimasikan umumnya perlu diberikan pengaturan rigging pada karakter tersebut sehingga bisa digerakkan dengan mudah dan lancar. Puppet animation ini berbeda degan teknik animasi 2D lainnya, yaitu teknik *cel animation* atau kadang disebut dengan *teknik frame-by-frame animation*. *Cut-out animation* memiliki gerakan yang lebih halus dan bisa menganimasikan dengan cepat meski perlu mengatur sistem rigging terlebih dahulu dan memiliki gerakan terbatas dibandingkan teknik frame-by-frame animation yang lebih leluasa namun memakan waktu banyak.

2.5.2 *Controller Rigging* pada Pembuatan Serial Animasi

Pada *software* yang digunakan peneliti memiliki kemampuan untuk melakukan *rigging* dengan melakukan parenting yaitu proses menyambungkan bagian-bagian tubuh, seperti menjahit bagian satu dengan yang lainnya. Contohnya seperti kita menggerakkan siku kita, maka telapak dan jari kita bergerak mengikuti gerakan atau rotasi siku kita. Namun sistem rigging tersebut belum cukup untuk memberikan kemudahan dalam menganimasikan karakter.

Oleh karena itu digunakanlah sistem pengaturan *controller rigging*. Salah satu *controller rigging* yang paling sering digunakan adalah controller pada bagian lengan dan kaki dengan menggunakan *controller rigging IK (Inverse Kinematics)* yaitu pengaturan rigging yang memberikan kemudahan untuk menggerakkan model karakter bagaikan menggerakkan boneka dengan memberikan controller pada tubuh karakter. Contoh adalah misal memegang pergelangan tangan kiri kita dengan tangan kanan kita, lalu menggerakkannya, maka tangan dan siku kiri kita akan ikut bergerak namun gerakan terkunci pada bahu tangan kiri. Tujuan *controller rigging* dilakukan agar terciptanya *controller* yang dapat membantu animator menggerakkan tubuh dan ekspresi dari karakter.

Dengan adanya pengaturan *controller rigging* pada model karakter, produksi serial animasi berupa *cut-out animation* bisa menjadi lebih cepat dan efisien. Karena controller rigging pada model karakter di *cut-out animation* dapat memperbolehkan animator untuk menduplikat aset model karakter yang sudah diberikan pengaturan *cotroller rigging* tersebut lalu digunakan pada adegan-adegan atau bahkan episode lain. Setiap episode dari serial animasi Cerita Fajar dapat menggunakan aset model karakter yang sama tanpa perlu mengubah atau membuat tambahan lagi. Yang perlu dilakukan hanyalah menganimasikan karakter tersebut.

2.6 Proses Pembuatan Cut-Out Animation

2.6.1 Pra-Produksi

Merupakan tahapan awal dalam pembuatan film animasi. Terdapat langkah-langkah awal dan mendasar sebelum melakukan proses produksi. Di dalam penelitian ini peneliti mengambil tahapan dalam pra-produksi di antaranya adalah:

A. Ide dan Konsep

Ide dan konsep dibentuk berdasarkan tujuan, atau mungkin lebih tepatnya motivasi dasar. Motivasi dasar bisa datang dari individu pribadi atau pihak lain seperti order dari institusi pemerintahan atau swasta.

B. Storyline

Merupakan inti dari sebuah naskah yang diambil dari gagasan utama naskah tersebut yang dibuat seperti alur cerita (gagasan penting dalam naskah tersebut). Pada proses ini juga tercipta pembentukan sifat-sifat tokoh yang ada pada cerita.

C.Script

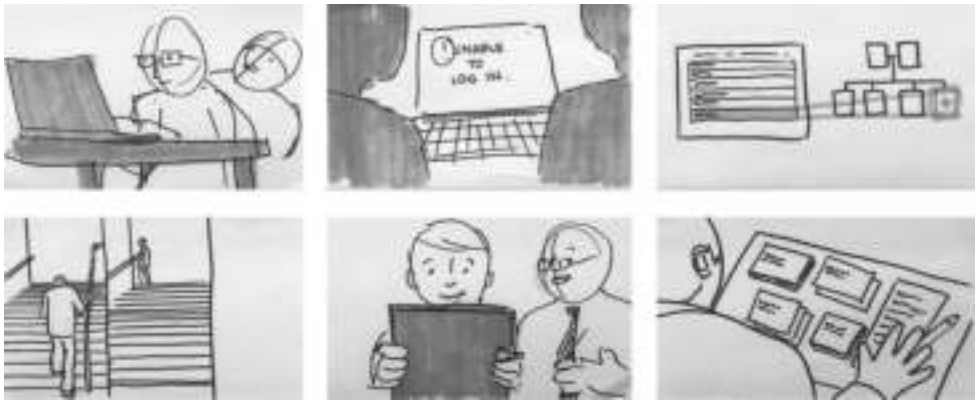
Script adalah cerita rekaan tentang film yang dibuat. Script juga suatu gambar kerja keseluruhan dalam memproduksi film, jadi pekerjaan akan lebih terarah. Script berfungsi sebagai alat structural dan organizing yang dapat dijadikan referensi dan guide bagi semua orang yang terlibat. Maka dari itu Script harus jelas dan imajinatif.

D.Desain Karakter

Desain karakter merupakan pencitraan dari karakter yang akan digunakan dalam film animasi. Pembuatan desain karakter juga perlu memikirkan sistem animasi cut-out sehingga aset ilustrasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan.

E.Storyboard

Storyboard merupakan naskah yang dibuat dalam bentuk serangkaian gambar, yang seakan-akan memberikan gambaran nyata tentang naskah tersebut dan digunakan sebagai buku panduan pembuatan film tersebut oleh semua krunya. Dan biasanya dilengkapi dengan waktu durasi dan teknik pengambilan gambarnya. Storyboard merupakan cerita utuh dalam rancangan animasi yang diceritakan dalam bentuk gambar.



Gambar 2.3 Contoh Storyboard

Sumber: uxdesign.cc/ /how-to-storyboard-experiences-fc051e2bc04d

F. Take Voice

Merupakan proses dalam mendapatkan audio yang dibutuhkan dengan cara melakukan rekaman langsung dari objek karakter yang bersangkutan.

2.6.2 Produksi

A. Ilustrasi Aset Karakter

Proses ini dilakukan untuk membuat aset karakter 2D yang sudah sesuai dengan konsep desain karakter dan storyboard. Ilustrasi pada perancangan ini akan menggunakan ilustrasi bitmap. Karakter harus memiliki potongan layer di setiap bagian tubuhnya dan harus terpisah dari layer bagian tubuh lainnya.

B. Ilustrasi Aset Latar Tempat

Merupakan proses pembuatan asset pendukung berupa objek dan suasana lingkungan yang dapat menceritakan latar tempat dan waktu animasi. Metode ilustrasi latar tempat menggunakan metode yang sama dengan ilustrasi karakter.

C. Rigging

Rigging merupakan proses pemasangan tulang, sendi dan juga controller pada teknik ilustrasi, terutama pada aset karakter. Dengan begitu, proses animasi akan lebih mudah dengan adanya bagian tubuh yang tertata rapi.

D. Komposisi Aset

Yaitu proses mengatur tata letak dari aset yang telah dibuat sehingga sesuai dengan konsep script dan storyboard.

E. Animate

Animate merupakan proses untuk menganimasikan aset yang telah dibuat hingga gerakan atau adegan sesuai dengan animatic storyboard yang sudah mengandung voice dan musik.

F. Penambahan VFX

VFX merupakan singkatan dari Visual Effects yang diperlukan untuk penghias dan penambah kedalaman cerita dari sebuah animasi. Bentuk VFX dapat berupa partikel api, hembusan debu atau gelembung – gelembung yang bertebaran.

2.6.3 Pasca Produksi

Pasca produksi yaitu tahapan terakhir pada pembuatan film, semua hasil dari proses produksi yang telah dikerjakan akan dilakukan finishing pada tahapan ini.

A. Rendering

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses animasi komputer. Dalam *rendering*, semua data-data yang sudah dimasukkan akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk *output* (tampilan akhir pada model dan animasi).

B. Editing

Editing merupakan langkah dalam melakukan finishing dari sebuah animasi yang telah dibuat. Audio dan video diperhalus lagi di dalam tahapan editing untuk siap dipublikasikan.

2.7 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar dalam animasi sangat mempengaruhi estetika dan visual animasi. Pengetahuan dalam teknik pengambilan gambar digunakan untuk menentukan bagaimana shot itu akan dibuat dan kesan yang timbul didalamnya. Berikut merupakan jenis 14eknik pengambilan gambar berdasarkan sudut pengambilan gambarnya.

A. Frog Eye

Gambar 2.4 Contoh pengambilan gambar dengan teknik forg eye
(sumber : http://videografi-gatsoe.blogspot.com/2017/03/teknik-angle.html)

Teknik pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan obyek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar (alas) kedudukan obyek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek

yang sangat besar. Biasanya terjadi distorsi perspektif berupa pengecilan ukuran subyek, sehingga menghasilkan kesan keangkuhan, keagungan, dan kekokohan.

B. Low Angle

Gambar 2.5 Contoh pengambilan gambar dengan teknik low angle
(sumber : http://www.ftanimation.com/resources/camera-angles-actions/)

Sudut pengambilan dari arah bawah obyek sehingga kesan objek jadi membesar.

C. Eye Level

Gambar 2.6 Contoh pengambilan gambar dengan teknik eye level
(sumber : https://animation2017hannah.weebly.com/camera-angles.html)

Sudut pengambilan gambar sejajar dengan obyek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan obyek. Sering disebut dengan normal shot.

D. Over Shoulder

Gambar 2.7 Contoh pengambilan gambar dengan teknik over shoulder

(Sumber : http://pineapplepatel.weebly.com/camera-angles.html)

Shot ini merupakan versi close-up dari slanted shot sehingga seakan-akan objek lain di-shot dari bahu obyek utama.

2.8 Studi Kompetitor

Studi ini digunakan untuk melakukan analisis hasil serial animasi lain yang memiliki kesamaan tema, tujuan dan target audiens.

2.8.1 Animasi 2D Peningkatan Konsumsi Sayur dan Buah

Gambar 2.8 Cuplikan Animasi 2D Peningkatan Konsumsi Sayur dan Buah

(sumber : https://www.youtube.com/watch?v=Im6-CkdccHM)

Animasi 2D Peningkatan Konsumsi Sayur dan Buah merupakan animasi yang dibuat dengan tujuan memberikan materi mengenai manfaat mengkonsumsi serta fungsi dari masing masing buah dan sayur. Materi tersebut merupakan salah satu materi PHBS. Tujuan animasi ini sesuai dengan perancangan serial animasi Cerita Fajar juga akan berisikan materi seputar penerapan PHBS sehari-hari namun dengan cara penyampaian yang berbeda yaitu berupa sebuah cerita bukan monolog seperti cuplikan animasi diatas.

2.8.2 Video Animasi Jajanan Sehat

Gambar 2.9 Cuplikan Video Animasi Jajanan Sehat

(sumber http://promkes.kemkes.go.id/video-animasi---jajanan-sehat)

Video Animasi ini berisi tentang Video animasi tentang jajanan sehat. Dalam video ini menjelaskan tentang pentingnya jajanan sehat agar terhindar dari masalah kesehatan terutama untuk anak-anak sekolah. Tema dan alur cerita yang dipakai menjadi acuan dalam perancangan serial animasi Cerita Fajar.

2.9 Studi Komparator

Studi ini digunakan untuk melakukan analisis hasil serial animasi lain yang akan digunakan sebagai target capaian perancangan serial animasi Cerita Fajar. Capaian yang dimaksud berupa bagaimana directing yang digunakan dan penyampaian materi menggunakan cerita yang menarik.

2.9.1 Masha Spooky Stories.

Gambar 2.10 Cuplikan Animasi 2D Masha Spooky Stories

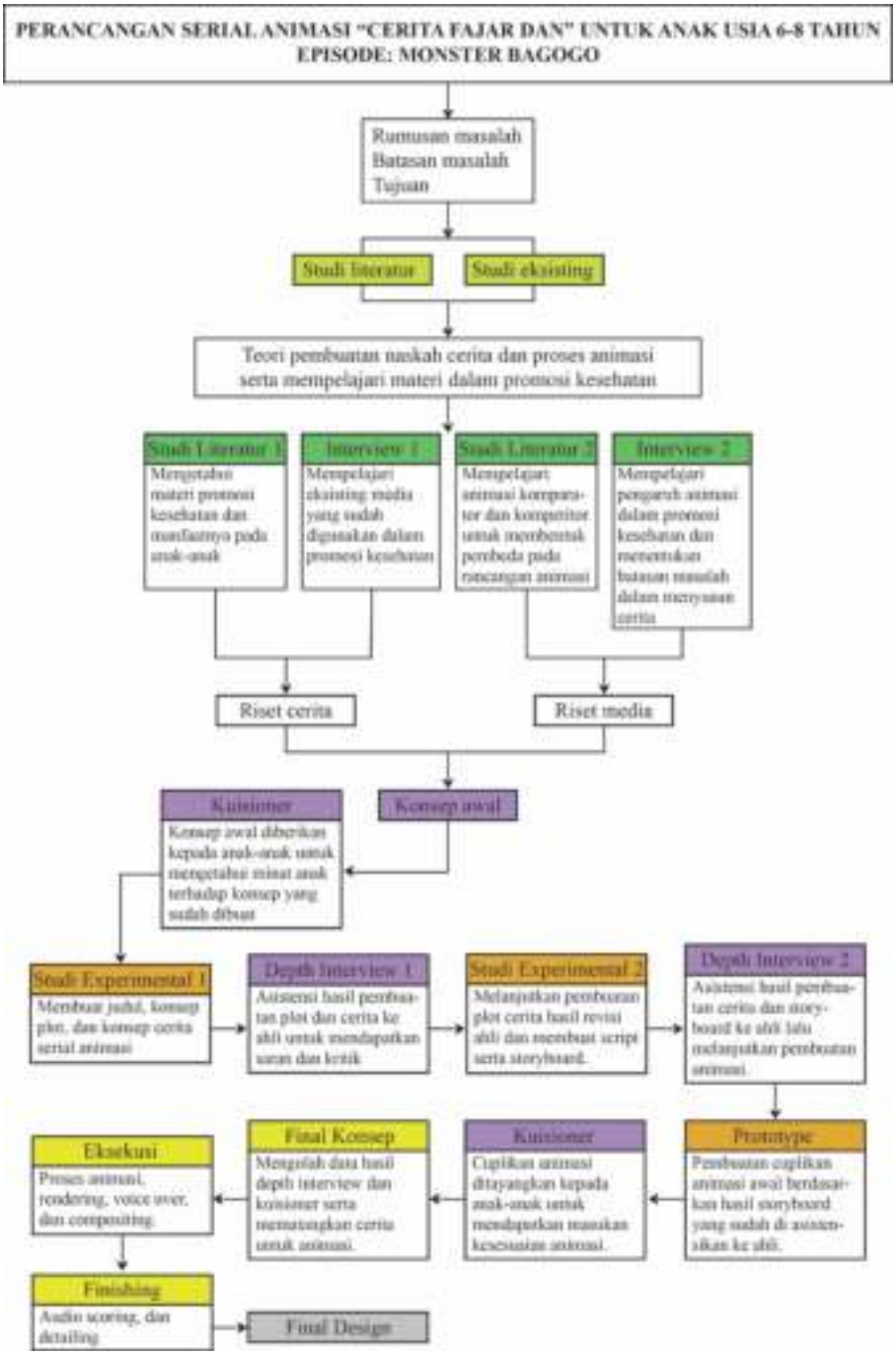
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=m3vNh6HcZO8

Animasi 2D Masha Spooky Stories menyuguhkan materi berupa sebab dan akibat suatu hal. Materi tersebut juga dibawakan dengan 18eknik cerita dan directing yang menarik. Selain itu teknis animasi yang digunakan juga sangat mendukung sehingga menjadikannya selalu dinantikan. Beberapa hal tersebut kemudian juga dijadikan acuan dalam perancangan serial animasi Cerita Fajar. Cerita dalam serial animasi Cerita Fajar akan dibuat semenarik tersebut dan dieksekusi dengan sebaik mungkin.

BAB III
METODOLOGI DESAIN

3.1 Diagram Perancangan

Berikut adalah diagram perancangan yang dilakukan untuk membantu pengambilan keputusan dalam proses pembuatan animasi.



Gambar 3.1 Alur riset
(Sumber : Nabil, 2019)

3.2 Protokol Riset

3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur penulis gunakan sebagai data sekunder penelitian untuk membantu penulis mengkaji teori-teori yang dapat dimanfaatkan untuk perancangan ini. Teori-teori tersebut akan melandasi langkah-langkah penulis dalam merancang jalan cerita dan proses-proses produksi animasi. Studi literatur bisa didapat dari buku, makalah, surat kabar dan internet.

3.2.2 Interview 1

Narasumber : Ibu Nanik

Tempat : Dinas Kesehatan kab. Sidoarjo

Waktu : Pekan kedua bulan September

Interview pertama akan dilakukan kepada Ibu Nanik, Dinas Kesehatan kota Sidoarjo, kepala sub bagian promosi kesehatan untuk sekolah. Interview ini dilakukan untuk menggali pemahaman tentang materi dan media yang telah dibuat dalam promosi kesehatan untuk sekolah.

Adapun pertanyaan yang diajukan antara lain :

Daftar pertanyaan	• Apa itu promosi kesehatan?
	• Apa saja materi yang ada dalam promosi kesehatan untuk sekolah?
	• Media apa saja yang telah dibuat dalam promosi kesehatan untuk sekolah?

Tabel 3.1 Daftar pertanyaan interview 1

3.2.3 Interview 2

Narasumber : Putri Aisya Pahlawani

Tempat : Kopi Janji Jiwa

Waktu : Pekan ketiga bulan September

Interview kedua akan dilakukan kepada Putri Aisya Pahlawani, Psikolog Klinis. Interview ini dilakukan untuk mempelajari batasan cerita dan penggunaan visual yang sesuai untuk anak. Adapun pertanyaan yang diajukan antara lain :

Daftar Pertanyaan	• Seperti apa *standart* cerita yang baik untuk anak?
	• Penggunaan visual seperti apa yang masih baik untuk anak?
	• Adegan apa saja yang sesuai untuk perancangan animasi?

Tabel 3.2 Daftar pertanyaan interview 2

3.2.4 Kuisioner 1

Kuesioner ini digunakan sebagai tambahan pertimbangan dalam merancang konsep awal plot cerita agar tepat sesuai dengan minat dan ketertarikan target audiens. Kuesioner akan dibagikan kepada target audiens yakni siswa/siswi SD.

Daftar pertanyaan	• Karakter mana yang disukai adek-adek?
	• Cerita kartun mana yang disukai adek-adek?

Tabel 3.3 Daftar pertanyaan kuisioner 1

3.2.5 Studi Eksperimental 1

Setelah melalui serangkaian studi literatur, interview dan kuisioner. Penulis melanjutkan penelitian dengan membuat konsep awal judul dan plot cerita untuk selanjutnya diasistensikan kepada narasumber yang memiliki kompetensi dalam menyusun serial animasi.

Fokus Riset	• Konsep awal cerita
Sasaran	• Membuat alternatif judul serial animasi

	• Membuat plot cerita awal

Tabel 3.4 Fokus riset eksperimental 1

3.2.6 Depth Interview 1

Depth interview pertama merupakan peninjauan judul cerita dan konsep plot awalyang akan difinalisasi ke dalam animasi. Pada proses ini penulis akan mewawancarai pihak Hompimpa Studio yang memiliki kompetensi di bidang storytelling.Interview ini akan dilakukan pada minggu awal bulan Oktober.

Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	Founder Hompimpa Studio
Tempat	Hompimpa Studio
Fokus Riset	Asistensi plot awal serta judul
Sasaran	• Berdiskusi mengenai judul animasi yang ingin dibuat • Berdiskusi mengenai plot cerita awal • Meminta kritik dan saran dari hompimpa studio atas hasil studi eksperimental pertama

Tabel 3.5 Protokol Depth Interview 1

3.2.7 Studi Eksperimental 2

Setelah melalui depth interview pertama, penulis melanjutkan proses desain dengan memperbaiki cerita, membuat script dan storyboard episode pertama untuk selanjutnya diasistensikan kepada narasumber yang memiliki kompetensi dalam storyboarding.

Fokus Riset	• Proses *storyboarding* dan *cinematic storyboarding*
Sasaran	• Pembuatan script • Pembuatan storyboard episode pertama

Tabel 3.6 Studi Experimental 2

3.2.8 Depth Interview 2

In-depth interview pertama merupakan peninjauan judul cerita dan konsep plot awalyang akan difinalisasi ke dalam animasi. Pada proses ini penulis akan mewawancarai lagi pihak Hompimpa Studio yang memiliki kompetensi di bidang Storyboarding.Interview ini akan dilakukan pada minggu kedua bulan Oktober.

Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	Founder Hompimpa Studio
Tempat	Hompimpa Studio
Fokus Riset	Asistensi script dan storyboard
Sasaran	• Berdiskusi mengenai penyusunan script dan storyboard yang baik dan benar • Meminta kritik dan saran dari Hompimpa Studio mengenai script dan storyboard yang dibuat • Berdiskusi tentang referensi yang cocok dengan animasi yang akan dibuat

Tabel 3.7 Depth Interview 2

3.2.9 Prototype

Setelah melalui depth interview kedua, penulis melanjutkan proses desain dengan menyelesaikan storyboard final sesuai dengan arahan dan masukan dari pihak Hompimpa studio. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan animasi scene awal sesuai dengan storyboard final.

Fokus Riset	• Proses menyelesaikan *storyboard* dan menganimasikan scene awal animasi
Sasaran	• Menyelesaikan storyboard final • Membuat animasi scene pertama dari animasi yang akan dibuat • Penyelesaian proses dubbing

Tabel 3.8 Protokol Prototype

3.2.10 Kuesioner

Kuesioner dalam perancangan ini digunakan untuk tolak ukur dalam mengetahui keinginan target audiens dan penilaian untuk memperbaiki kekurangan yang ada dalam animasi yang sudah dibuat. Kuesioner ini akan dibagikan kepada target audiens yakni siswa/siswi SD.

Target Audiens	Siswa/siswi SD
Target Jumlah Responden	50
Jenis Data	Primer
Daftar Pertanyaan	Apakah tokoh kartun sudah bagus? a. Ya b. Biasa saja c. Tidak · Apakah kamu dapat mengenali gerakan dan raut muka tokoh kartun tersebut? a. Ya b. Biasa saja c. Tidak · Apakah latar tempat pada cuplikan bagus? a. Ya b. Biasa saja c. Tidak · Apakah kamu dapat mengenali latar tempat cerita di kartun tersebut? a. Ya b. Biasa saja c. Tidak · Seberapa suka kamu dengan potongan kartun ini? a. Suka sekali b. Biasa saja c. Tidak · Bagian apa yang tidak kamu suka? a. Aksinya b. Tempatnya

	c. Tokoh Kartunnya · Kalau ada cerita selanjutnya apakah kamu akan menontonnya? a. Ya b. Bisa saja c. Tidak

Tabel 3.9 Protokol Kuesioner

3.2.11 Final Konsep

Proses pengolahan data hasil depth interview dan kuisioner serta pematangan konsep cerita final untuk animasi.

3.2.12 Eksekusi

Setelah konsep cerita sudah benar-benar final, selanjutnya mulai dilakukan proses animasi yang dimulai dari pengaturan adegan, rendering, perekaman voice over, dan compositing.

3.2.13 Finishing

Animasi yang telah dirender selanjutnya diberi dilengkapi dengan sound effect, dan detailing agar animasi akhir bisa lebih sempurna.

3.2.14 Final Design

Animasi yang telah benar-benar jadi selanjutnya akan didistribusikan dalam kegiatan promosi untuk sekolah.

3.3 Jadwal Pelaksanaan Riset

Penelitian dilakukan selama 10 minggu sejak awal Bulan Oktober hingga awal Bulan Desember dengan rincian sebagai berikut:

Aktivitas	Oktober				November				Desember				Januari			
Studi Literatur																
Observasi																
Studi Eksperimental																
In-depth Interview																
Analisis Data																
Konsep Desain																

Tabel 3.10 Tabel Jadwal Penelitian

BAB IV
ANALISA HASIL RISET

4.1 Interview dengan Ibu Nanik Dinas Kesehatan kota Sidoarjo

Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Dinas Kesehatan kab. Sidoarjo
(Nabil, 2019)

Narasumber	Ibu Nanik
Pekerjaan	Kepala sub bagian promosi kesehatan untuk sekolah Dinkes kota Sidoarjo
Hari, tanggal	Kamis, 14September 2019

Tujuan	• Apa itu promosi kesehatan? • Apa saja materi yang ada dalam promosi kesehatan? • Media apa saja yang telah dibuat untuk promosi kesehatan sekolah?
Hasil	• Promosi kesehatan merupakan kegiatan penyampaian program atau gerakan kesehatan yang dicanangkan pemerintah sebagai upaya meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat. • Terdapat berbagai materi dalam promosi kesehatan. Diantaranya : 1. Menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). 2. Cuci tangan pakai sabun. 3. Mengkonsumsi makanan sehat seperti buah dan sayur. 4. Tidak membuang sampah sembarang. 5. Melakukan kerja bakti untuk menciptakan lingkungan sehat. 6. Menggunakan pelayanan kesehatan. 7. Menjalankan gaya hidup sehat bersama keluarga. • Salah satu promosi kesehatan yang efektif dan menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kesehatan masyarakat adalah promosi kesehatan sekolah. • Anak-anak yang masih dalam tahap pembelajaran menjadi target utama yang sesuai dalam membiasakan diri melakukan perilaku hidup bersih dan sehat sejak dini. • Selama ini, salah satu media yang telah dibuat dan selalu digunakan untuk promosi kesehatan sekolah masih berupa media cetak seperti *leaflet*, *broschure*, dan buku komik • Adapun media animasi yang sudah ada juga terlalu menyampaikan materi sehingga kurang menarik minat anak untuk memperhatikan ketika animasi tersebut ditayangkan.

Tabel 4.1 Hasil Inerview Dinas Kesehatan kab. Sidoarjo

4.2 Interview dengan Putri Aisya Pahlawani S.Psi

Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Putri
(Nabil, 2019)

Narasumber	Putri Aisyah Pahlawani S. Psi
Pekerjaan	Penulis di IDNtimes dan pengamat tumbuh kembang anak
Hari, tanggal	Rabu, 20September 2019
Tujuan	• Seperti apa *standart* cerita yang baik untuk anak? • Penggunaan visual seperti apa yang baik untuk anak? • Adegan apa saja yang sesuai untuk peracangan animasi?
Hasil	• Cerita anak haruslah dibuat semenarik mungkin. Penuh dengan teka-teki yang sewajarnya sehingga mampu membuat anak tetap fokus dengan cerita tersebut. • Teka teki wajar yang dimaksudkan adalah beberapa adegan yang bisa membuat anak penasaran dengan kelanjutan cerita. • Perlu diperhatikan juga agar teka-teki tidak terlalu sulit agar anak tidak kebingungan dalam memahami cerita. • Dari segi visual, pengunaan bentuk karakter monster bisa digunakan dengan beberapa syarat dan ketentuan. Seperti tidak terlalu seram sehingga tidak akan menimbulkan dampak trauma psikologis pada anak karena menonton animasi yang akan dibuat. Karena trauma tersebut akan membuat anak malah tidak dapat menangkap pelajaran apa yang ada dalam cerita.

	• Perwatakan karakter sebaiknya juga dibuat menyebalkan agar anak semakin terpacu untuk tidak meniru perbuatan yang tidak terpuji. • Untuk adegan dalam animasi sebaiknya benar benar disesuaikan kebutuhan. Misalkan adegan marah diperbolehkan asal ada alas an yang jelas yang melatarbelakanginya. • Selain itu lebih baik tidak dimasukkan unsur kekerasan apalagi yang menggunakan senjata yang umum ditemui sehari-hari.

Tabel 4.2 Hasil Inerview Putri

4.3 Kuisioner I

Gambar 4.3 Dokumentasi Kuisioner SD
(Nabil, 2019)

Setelah mempelajari beberapa literatur dan melakukan interview, pada studi ini penulis membuat alternatif desain karakter serta alternatif style cerita. Kedua alternatif desain yang sudah dibuat kemudian dijadikan kuisioner dan dibagikan kepada 50 anak sd

di 5 sd yang berbeda. 5 sd tersebut antara lain SDN Keputih 245 Surabaya, SDN Kalisari II 513 Surabaya, SDN Kludan Sidoarjo, SDN Sumorame Sidoarjo, SDN Kalitengah I Sidoarjo. Dengan masing-masing siswa-siswi yang mengisi berjumlah 10 orang tiap sekolah. Hasil yang didapat tersebut kemudian dijadikan acuan dalam merancang judul dan plot cerita awal.

4.4 Studi Eksperimental 1

Pada studi ini penulis membuat alternatif judul dari tema besar yang sudah diambil dan mengonsep plot cerita awal sesuai dengan hasil dari kuisioner. Alternatif judul yang dibuat yakni cerita Fajar, petualangan Fajar, dan Fajar belajar. Genre yang diusung dalam animasi ini ialah genre petualangan, sedangkan plot awal yang dibuat ialah sekumpulan anak yang menjalani kegiatan berkemah disekolah. Kemudian saat melakukan kegiatan jelajah malam, mereka menemukan beberapa sampah tanpa mengetahui siapa yang membuangnya. Mereka pun memutuskan untuk mencari tahu dan kemudian menemukan pembuang sampah adalah sesosok monster yang berada di kegelapan. Sosok monster tersebut melempar sampah sembarang arah termasuk kearah anak-anak tersebut berdiri. Salah seorang anak berani untuk mendekat dengan cara menghindari lemparan sampah sampai mendekat kearah sosok monster tersebut. Dan ditemukanlah kalau monster tersebut hanyalah anak yang tersesat dan memang sedang makan lalu membuangnya sembarangan kearah belakangnya.

4.5 Depth Interview 1

Gambar 4.4 Dokumentasi Interview Hompimpa Studio

(Nabil, 2019)

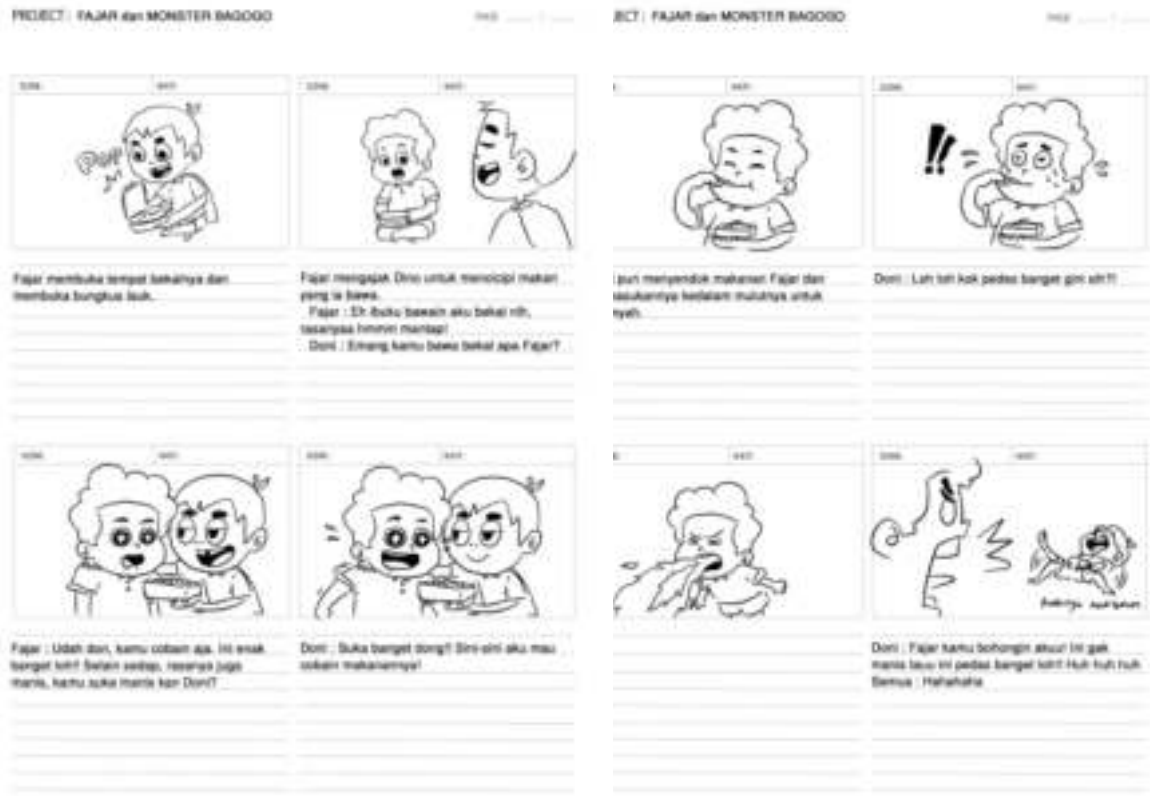
Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	CEO Hompimpa Studio Surabaya
Hari, tanggal	Jumat, 9 November 2019
Tujuan	• Berdiskusi mengenai judul animasi yang ingin dibuat • Berdiskusi mengenai plot cerita awal yang telah dibuat • Meminta kritik dan saran dari hompimpa studio atas hasil studi eksperimental pertama
Hasil	• Dari kelima judul yang dibuat, judul yang paling cocok dengan garis besar tema yang ada adalah "Cerita Fajar" • Judul "Cerita Fajar" bisa dikombinasikan dengan kata "Dan" untuk setiap episode lain dengan permasalahan yang berbeda-beda. Misalnya "Cerita Fajar dan kerajaan nyamuk" dll. • Plot cerita masih sangat kurang dan terasa tidak cocok untuk anak-anak masa kini. • Lebih gunakan cerita yang menampakkan dampak buruk perbuatan yang dilakukan sehingga anak lebih tau dan tidak akan melakukannya.

Tabel 4.3 Hasil Depth Interview 1 Hompimpa Studio

4.6 Studi Eksperimental 2

Setelah mendapat kritik dan saran dari hasil depth interview pertama, penulis melakukan revisi plot cerita dan mulai membuat script serta storyboard episode pertama. Plot cerita hasil revisi bercerita tentang seorang anak bernama Fajar yang sangat jahil dan susah untuk dinasehati. Suatu ketika Fajar bermain bersama teman-temannya di taman dekat rumahnya. Selepas lelah bermain, dia dan teman-temannya makan bersama di pinggir taman. Seusai makan Fajar dengan mudah membuang bungkus makannya ke selokan pinggir taman. Hal tersebut membuat teman-temannya geram. Melihat hal tersebut Fajar tetap cuek lalu pulang meninggalkan teman-temannya. Dirumah pun Fajar tertidur lalu bermimpi sedang bermain air hujan. Dalam mimpinya tersebut Fajar lalu bertemu dengan sosok monster yang terbentuk dari bungkus makanan yang ia buang tadi. Setelah beberapa saat dikejar monster dalam mimpinya, Fajar pun terbangun lalu segera

menemui teman-temannya dan menyesali perbuatannya. Setelah itu script dan storyboard Cerita Fajar episode pertama mulai dibuat.



Gambar 4.5 Cuplikan Storyboard Awal Cerita Fajar

(Nabil, 2019)

4.7 Depth Interview 2

Narasumber	Risma Suherja
Pekerjaan	CEO Hompimpa Studio Surabaya
Hari, tanggal	Jumat, 16 November 2019
Tujuan	• Meminta pendapat plot yang sudah dibuat • Berdiskusi mengenai penyusunan storyboard yang baik • Berdiskusi tentang angle yang tepat • Meminta kritik dan saran dari Hompimpa studio mengenai storybaord yang dibuat • Berdiskusi tentang referensi yang cocok dengan animasi yang akan dibuat

Hasil	• Plot cerita sudah lumayan jelas. Namun lebih diperjelas lagi benang merah di beberapa adegan yang masih kurang. khususnya scene saat sebelum hujan dan scene dalam mimpi. • Asal usul karakter monster dalam cerita sebaiknya diperjelas lagi menggunakan beberapa hal. Contohnya bisa dengan si monster menggunakan pakaian yang terbuat dari sampah yang dibuang oleh karakter utama. • Klimaks dari cerita sebaiknya dibuat lebih lama lagi agar penonton dapat benar-benar mengambil pelajaran dari permasalahan yang terdapat dalam animasi. • Saran agar memiliki *timeline* pembuatan aset agar pengerjaan animasi bisa lebih efektif. • Referensi yang disarankan ialah Masha Spooky Story sebagai saran tambahan dalam memperjelas benang merah dalam plot cerita yang sudah dibuat.

Tabel 4.4 Hasil Depth Interview 2 Hompimpa Studio

4.8 Prototype

Setelah mendapat kritik dan saran dari pihak Hompimpa studio, langkah selanjutnya ialah merevisi hasil depth interview kedua, dan menyelesaikan pembuatan storyboard final untuk episode pertama Cerita Fajar. Selain itu penulis mulai membuat animasi scene awal mengunakan aset yang sudah dibuat oleh penulis lain berduriasi satu menit.

Gambar 4.6 Cuplikan Animasi 1 Menit

(Nabil, 2019)

BAB V
KONSEP DESAIN DAN IMPLEMENTASI

5.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan serial animasi "Cerita Fajar" ini dipilih sebagai media pendukung sosialisasi PHBS untuk Anak SD agar dapat menerapkan PHBS di lingkungan dan kehidupan sehari hari. Dalam ilmu psikologi sendiri, anak-anak di usia ini sedang berada pada tahap modelling atau meniru apa yang mereka lihat dan menjadikan apa yang mereka lihat tersebut menjadi sebuah kebiasaan. Maka dari itu diperlukan animasi yang tidak membosankan dan dapat menstimulasi anak untuk dapat membiasakan diri dalam menerapkan PHBS. Hal tersebut juga didukung dengan metode belajar anak-anak zaman sekarang sangat berbeda dengan anak-anak zaman dulu. Mereka cenderung lebih suka berfikir sendiri dan kritis sehingga tidak suka diajarkan dengan cara diingatkan secara langsung. Anak-anak akan dapat menyimpulkan sendiri apa yang mereka tangkap serta membuat kebiasan sendiri dari apa yang mereka pelajari. PHBS sendiri dibagi menjadi beberapa tatanan. Namun dalam perancangan ini hanya menjelaskan pada tatanan PHBS di tempat umum yang dirangkai menjadi satu serial seperti membuang sampah pada tempatnya, genangan air dan tumpukan barang, kebersihan lingkungan, kebersihan diri di tempat umum, dan kegiatan gotong royong menjaga kebersihan.

5.2 Konsep Desain

Dari hasil riset yang telah dilakukan, didapatkan beberapa konsep desain yang diperlukan dalam perancangan ini.

5.2.1 Produk

Luaran dari perancangan pada penulisan ini merupakan sebuah cerita yang berjudul "Cerita Fajar dan Monster Bagogo", episode pertama dari total 5 episode pada musim pertama serial animasi Cerita Fajar.

5.2.2 Segmentasi

Segmentasi target audiens dari perancangan ini ialah anak-anak kalangan menengah dan menengah atas berumur 6-8 tahun.

5.2.3 Positioning

Serial animasi Cerita Fajar diposisikan sebagai media hiburan sekaligus media edukasi untuk anak-anak dalam menyampaikan pentingnya penerapan PHBS di lingkungan dan kehidupan sehari-hari.

5.2.4 Needs

Selain sebagai media hiburan untuk anak, serial animasi Cerita Fajar juga dapat digunakan oleh orang tua sebagai media stimulus dalam penanaman kebiasaan menerapkan PHBS.

5.3 Konsep Strategi Media

Berikut merupakan konsep strategi media yang disiapkan untuk membuat perancangan serial animasi Cerita Fajar.

5.3.1 Durasi

Durasi dari pilot project yang akan dibuat berkisar antara 4-5 menit. Dengan perincian 2 menit awal adalah pembukaan, kemudian 1 menit selanjutnya adalah problem, dan 2 menit akhir adalah penyelesaian.

5.3.2 Distribusi Media

Distribusi media pilot project serial animasi Cerita Fajar akan dilakukan lewat platform social media Youtube akun Dinas Kesehatan. Serial animasi Cerita Fajar nantinya akan diunggah dalam jangka waktu 1 bulan dengan jadwal penayangan setiap satu minggu sekali per satu episode.

5.4 Konsep Sinematografi

Berikut merupakan konsep sinematografi yang akan diterapkan pada perancangan animasi Cerita Fajar.

5.4.1 Resolusi

Resolusi dari video pilot project serial animasi yang akan dibuat berukuran 1920x1080 HDTV. Resolusi yang digunakan merupakan resolusi standar untuk mengunggah video di platform Youtube.

5.4.2 Framerate

Framerate yang digunakan dalam pengerjaan animasi Cerita Fajar menggunakan 24 fps. Framerate kecil digunakan agar animasi tidak terlihat seperti motion graphic.

5.4.3 Musik

Musik yang digunakan dalam perancangan ini bertema petualangan dan pengambilan musik akan banyak menggunakan musik berlisensi gratis dari internet.

5.5 Konsep Serial Cerita

Dari hasil riset yang sudah didapatkan, fokus konsep cerita serial animasi Cerita Fajar musim pertama akan mengacu pada akibat mengabaikan penerapan PHBS pada lingkungan dalam kehidupan sehari-harinya sehingga anak-anak diharapkan bisa langsung mengatahui betapa buruknya mengabaikan penerapan PHBS tersebut yang tidak hanya berdampak pada diri sendiri namun pada orang lain juga lingkungan. Hal tersebut didasari oleh data dinas kesehatan tentang masalah kesehatan yang sering terjadi dan disebabkan oleh lingkungan yang kurang sehat.

Pada episode pertama pada penulisan ini, nilai yang ingin ditanamkan adalah dampak yang dihasilkan ketika tokoh Fajar abai dalam menjaga kebersihan lingkungannya dengan membuang sampah sembarangan sehingga bisa menjadi ancaman banjir.

Kemudian pada episode kedua nantinya akan diceritakan tentang dampak mengabaikan genangan air dan tumpukan barang yang dapat mendatangkan nyamuk penyebab penyakit demam berdarah dan malaria.

Pada episode ketiga, cerita akan berfokus pada kebersihan di lingkungan rumah yang diabaikan dan dapat menyebabkan gangguan kesehatan kulit.

Kemudian pada episode empat akan menceritakan tentang kebersihan diri sendiri dan pentingnya air bersih yang bila diabaikan dapat merugikan dirinya sendiri berupa sakit perut hingga diare.

5.6 Konsep Penokohan

Penokohan merupakan unsur penting dalam pembuatan cerita. Penokohan juga dibagi lagi menjadi tokoh protagonis, antagonis, dan tokoh pendukung. Berikut merupakan susunan tokoh dalam pilot project serial animasi Cerita Fajar.

5.6.1 Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis merupakan tokoh utama yang muncul pada pilot project. Berikut ini merupakan tokoh-tokoh protagonis dalam pilot project serial animasi Cerita Fajar.

A. Fajar

Gambar 5.1 Karakter Fajar

(Nabil, 2019)

Nama	Fajar
Umur	9 tahun
Tinggi badan	110 cm
Jenis Kelamin	Laki-laki
Watak	Tengil dan suka sekali menjahili Doni, Susah dinasehati sehingga membuat Mitha sering kesal, Cepat belajar
Deskripsi	Fajar adalah anak sangat aktif. Dia sangat suka bermain, salah satu mainan kesukaannya adalah kelereng. Dia sangat suka bermain diluar rumah.

Tabel 5.1 Penjelasan Identitas Karakter Fajar

B. Mitha

Gambar 5.2 Karakter Mitha

(Nabil, 2019)

Nama	Mitha
Umur	9 tahun
Tinggi badan	111 cm
Jenis Kelamin	Perempuan
Watak	Cerdas dan Kritis, Suka mengomel tapi perhatian
Deskripsi	Mitha adalah satu-satunya anak perempuan di geng Fajar. Mitha juga satu-satunya yang paling sering menasehati fajar dengan mengomel namun jarang didengarkan oleh Fajar. Hal tersebut yang membuat keduanya makin sering terlibat saling adu omelan karena beberapa hal.

Tabel 5.2 Penjelasan Identitas Karakter Mitha

C. Doni

Gambar 5.3 Karakter Doni

(Nabil, 2019)

Nama	Doni
Umur	9 tahun
Tinggi badan	110 cm
Jenis Kelamin	Laki-laki
Watak	Lucu disetiap tingkahnya, Suka khawatir yang berlebihan, Cepat bergerak kalau diminta pertolongan.
Deskripsi	Doni adalah bocah tambun yang sering sekali dijaili oleh Fajar. Setiap saat ada kesempatan Fajar selalu menjailinya. Meski begitu Doni adalah teman yang sangat bisa diandalkan. Walau sering khawatir dan takut akan banyak hal yang belum tentu terjadi.

Tabel 5.3 Penjelasan Identitas Karakter Doni

D. Tito

Gambar 5.4 Karakter Tito

(Nabil, 2019)

Nama	Tito
Umur	9 tahun
Tinggi badan	117 cm
Jenis Kelamin	Laki-laki
Watak	Keren, Paling bisa diandalkan dalam mengambil keputusan cepat dan tepat, Paling berani.
Deskripsi	Tito adalah bocah paling keren di geng Fajar. Anaknya tidak terlalu banyak bicara namun selalu bisa diandalkan dalam mengambil banyak keputusan. Tito juga anak paling berani dari 3 temannya yang lain.

Tabel 5.4 Penjelasan Identitas Karakter Tito

5.6.2 Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis merupakan tokoh yang selalu memberikan pelajaran dan efek jerah ketika tokoh protagonis melakukan kesalahan dalam animasi Cerita Fajar. Tokoh antagonis yang dibuat untuk perancangan ini adalah sebagai berikut.

A. Monster Bagogo

Gambar 5.5 Karater Bagogo

(Nabil, 2019)

Nama	Monster Bagogo
Umur	Tidak Diketahui
Tinggi badan	175 cm
Jenis Kelamin	Tidak DIketahui
Watak	Menyeramkan, Sangat mengesalkan.
Deskripsi	Monster Bagogo merupakan bentuk perwujud-an dari sampah yang dibuang sembarangan oleh Fajar pada episode 1. Bagogo sendiri muncul menggunakan pakaian yang terbuat dari sampah yang Fajar buang. Dia terus menerus mengejar Fajar untuk mengajaknya bermain.

Tabel 5.5 Penjelasan Identitas Karakter Bagogo

5.6.3 Tokoh Sampingan

Tokoh sampingan merupakan tokoh dalam cerita yang berfungsi sebagai peran pembantu dalam cerita. Tokoh sampingan bukan merupakan tokoh utama dari cerita yang dibuat. Berikut merupakan tokoh sampingan yang ada di dalam animasi Cerita Fajar.

A. Ibu Fajar

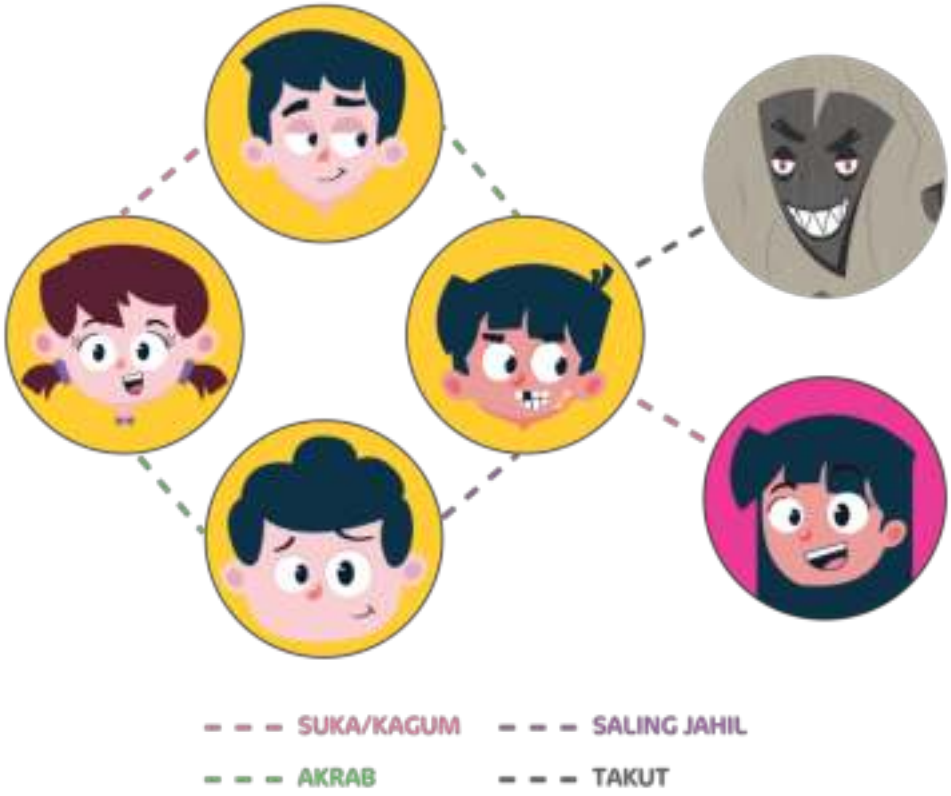
Gambar 5.6 Karakter Ibu Fajar

(Nabil, 2019)

Nama	Ibu Fajar
Umur	32 tahun
Tinggi badan	165 cm
Jenis Kelamin	Perempuan
Watak	Penyayang, sabar, keibuan
Deskripsi	Ibu Fajar merupakan sosok ibu yang modern dan asik. Terlihat dari bagaimana ibu menanggapi Fajar ketika menceritakan keusilannya kepada Doni.

Tabel 5.6 Penjelasan Identitas Karakter Ibu Fajar

5.6.4 Character Relationship Chart



Gambar 5.7 Character Relationship Chart

(Nabil, 2019)

Setiap karakter memiliki keterkaitan antar karakter yang membuat cerita menjadi lebih menarik dan detail.

5.7 Konsep Plot dan Storyboard Pilot Project

Konsep plot dan storyboard dari animasi Cerita Fajar melewati berbagai macam proses. Proses perancangan cerita ini sudah melewati dua revisi cerita. Berikut merupakan hasil konsep cerita yang sudah dibuat penulis untuk animasi Cerita Fajar.

5.7.1 Plot Cerita - Versi 1

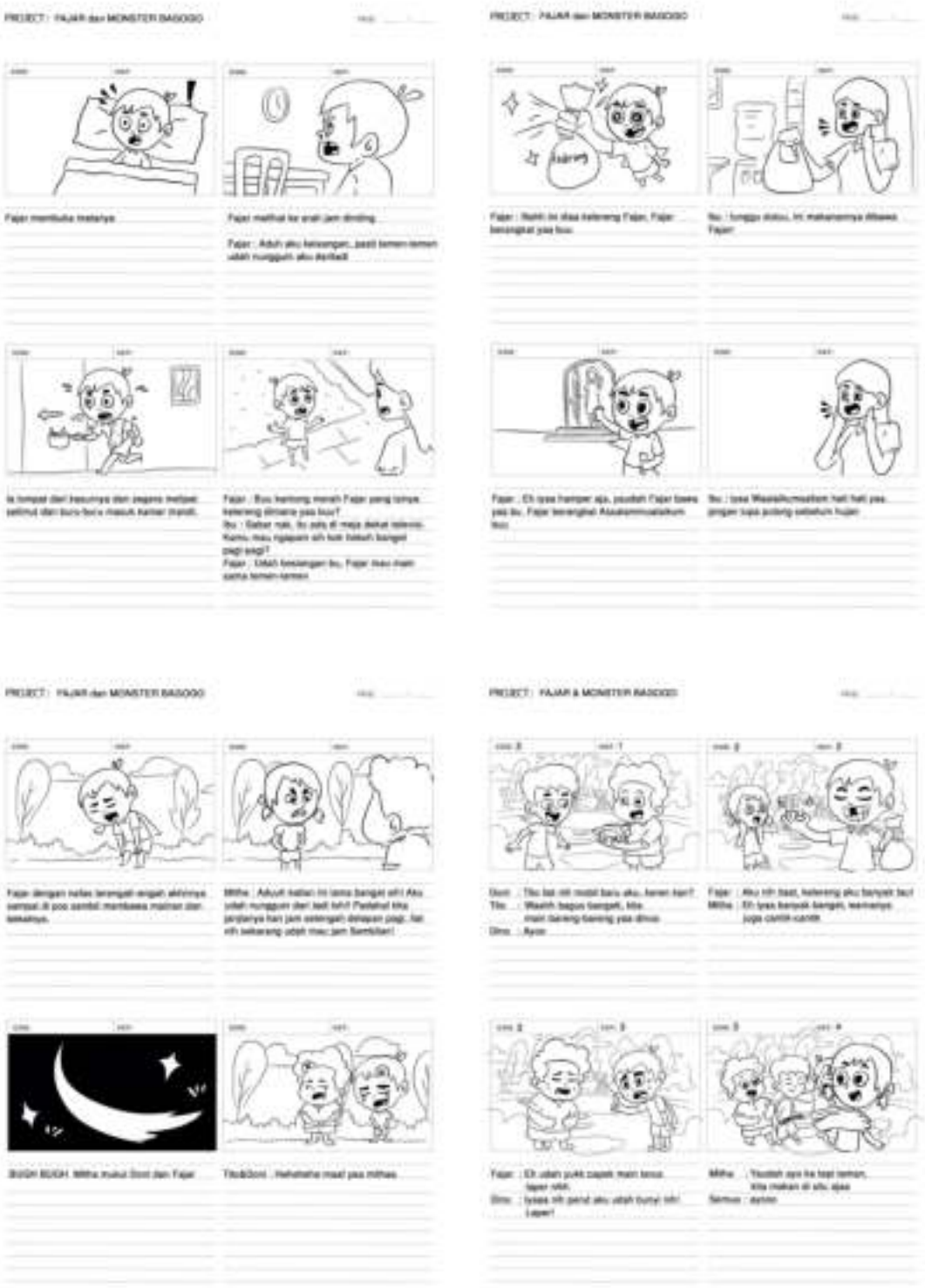
Berikut merupakan konsep plot cerita yang belum direvisi dari perancangan animasi Cerita Fajar. Sekumpulan anak yang menjalani kegiatan berkemah disekolah. Kemudian saat melakukan kegiatan jelajah malam, mereka menemukan beberapa sampah tanpa mengetahui siapa yang membuangnya. Merekapun memutuskan untuk mencari tahu dan kemudian menemukan pembuang sampah

adalah sesosok monster yang berada di kegelapan. Sosok monster tersebut melempar sampah sembarang arah termasuk kearah anak-anak tersebut berdiri. Salah seorang anak berani untuk mendekat dengan cara menghindari lemparan sampah sampai mendekat kearah sosok monster tersebut. Dan ditemukanlah kalau monster tersebut hanyalah anak yang tersesat dan memang sedang makan lalu membuangnya sembarangan kearah belakangnya.

5.7.2 Plot Cerita – Versi 2

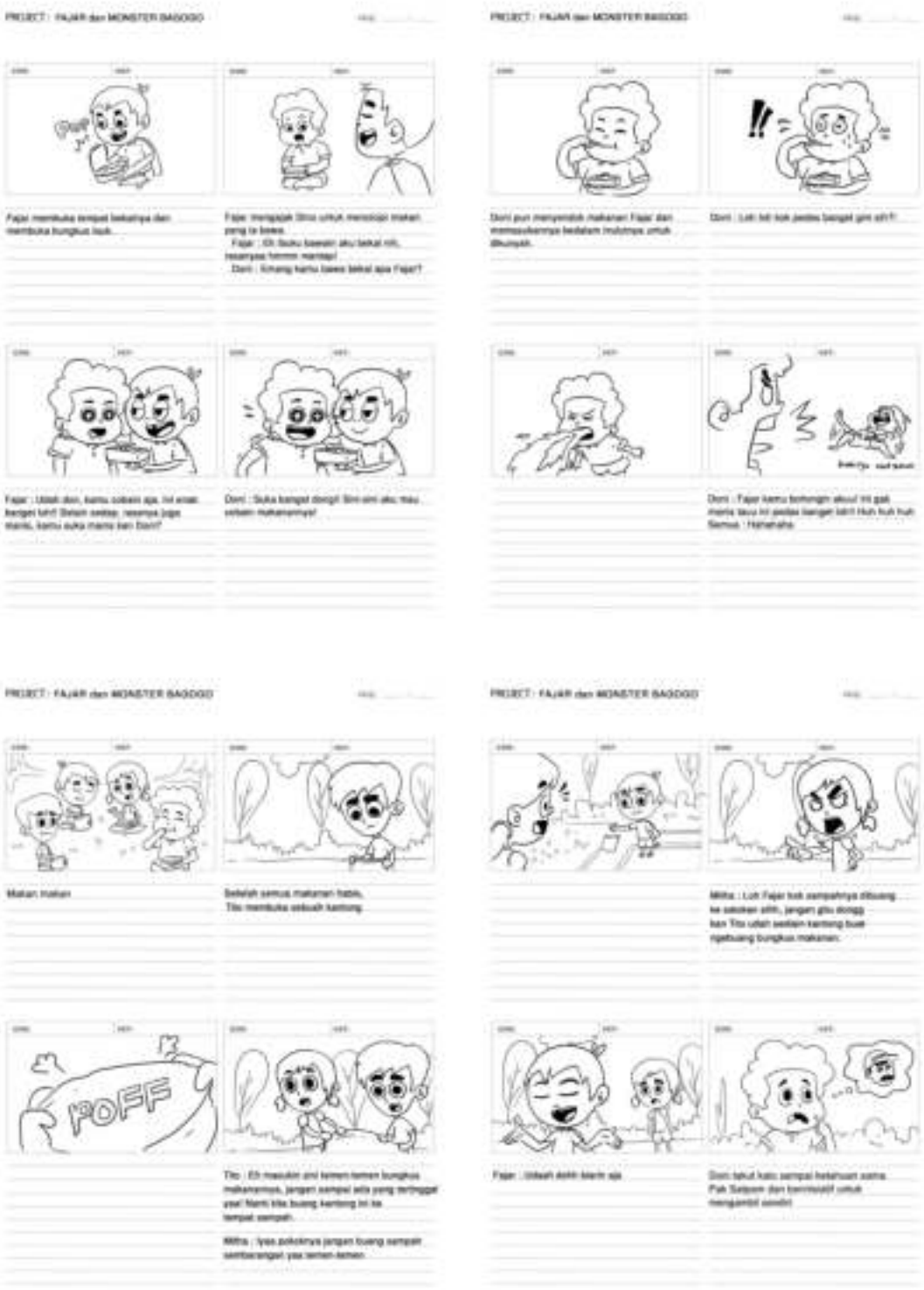
Berikut merupakan konsep plot cerita dari perancangan animasi Cerita Fajar yang sudah direvisi oleh ahli. seorang anak bernama Fajar yang sangat jahil dan susah untuk dinasehati. Suatu ketika Fajar bermain bersama teman-temannya di taman dekat rumahnya. Selepas lelah bermain, dia dan teman-temannya makan bersama di pinggir taman. Seusai makan Fajar dengan mudah membuang bungkus makannya ke selokan pinggir taman. Hal tersebut membuat teman-temannya geram. Melihat hal tersebut Fajar tetap cuek lalu pulang meninggalkan teman-temannya. Dirumah pun Fajar tertidur lalu bermimpi sedang bermain air hujan. Dalam mimpinya tersebut Fajar lalu bertemu dengan sosok monster yang terbentuk dari bungkus makanan yang ia buang tadi. Setelah beberapa saat dikejar monster dalam mimpinya, Fajar pun terbangun lalu segera menemui teman-temannya dan menyesali perbuatannya.

5.7.3 Storyboard Plot Cerita – Versi 2



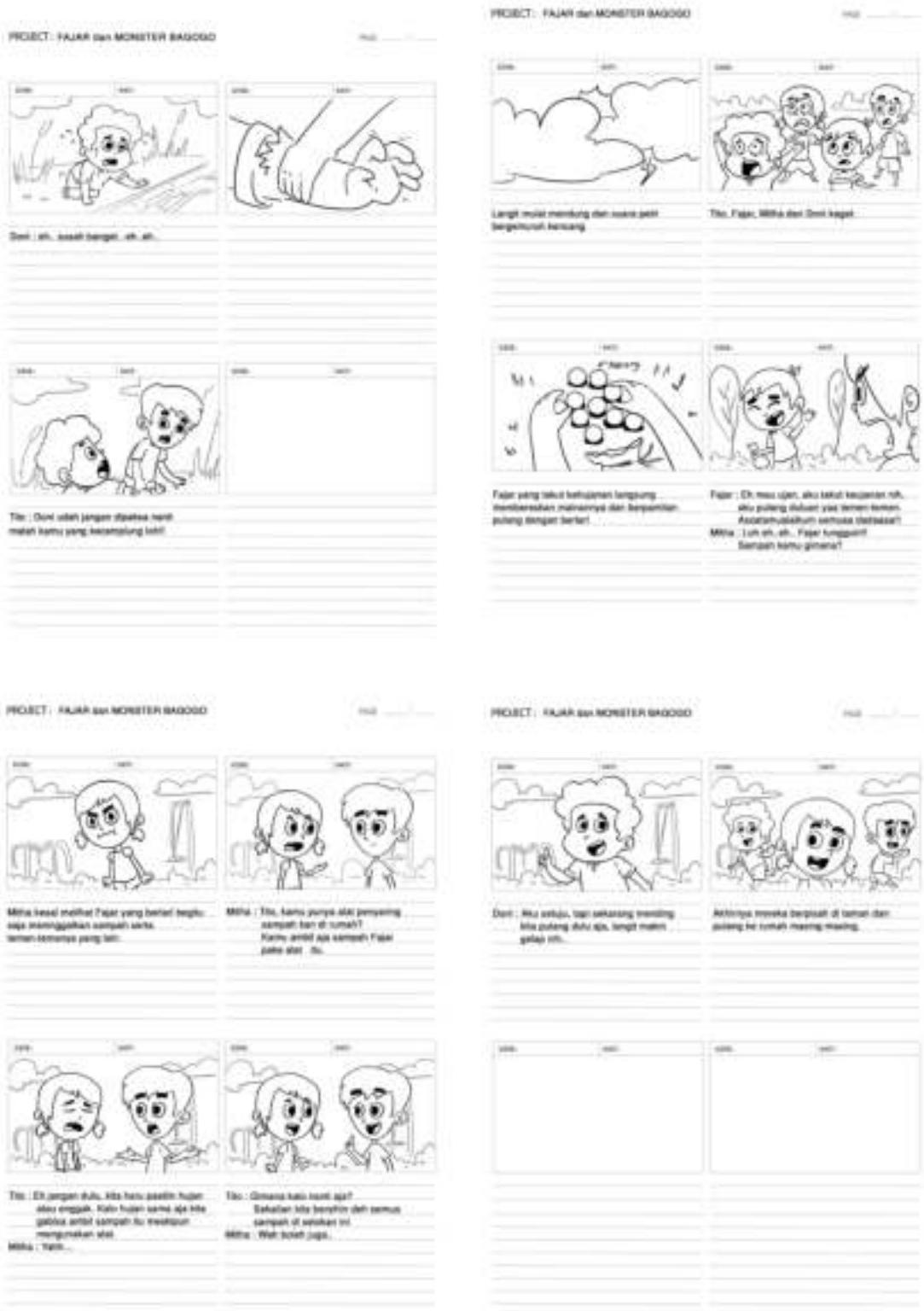
Gambar 5.8 Storyboard Cerita Fajar

(Nabil, 2019)



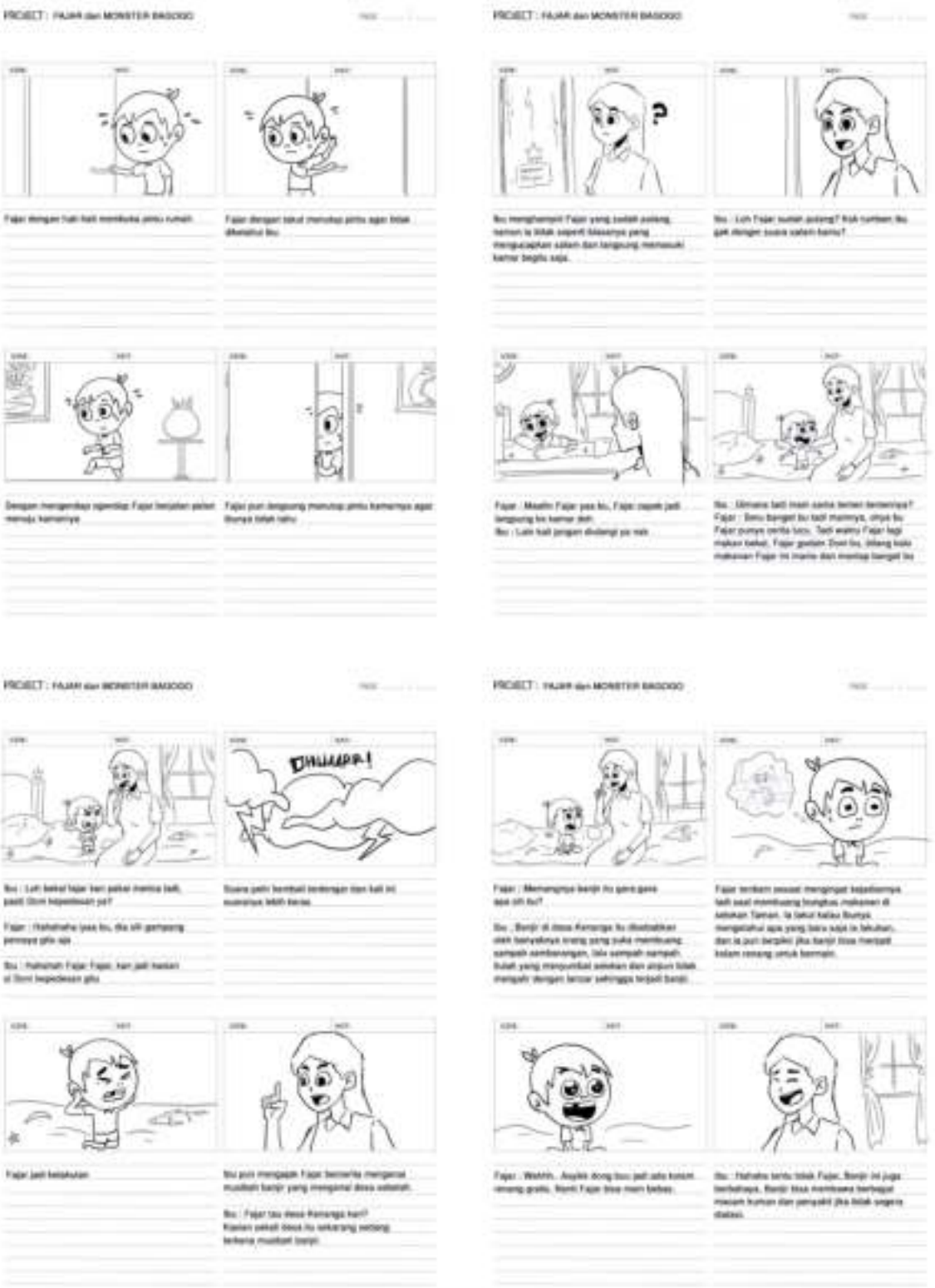
Gambar 5.9 Storyboard Cerita Fajar

(Nabil, 2019)



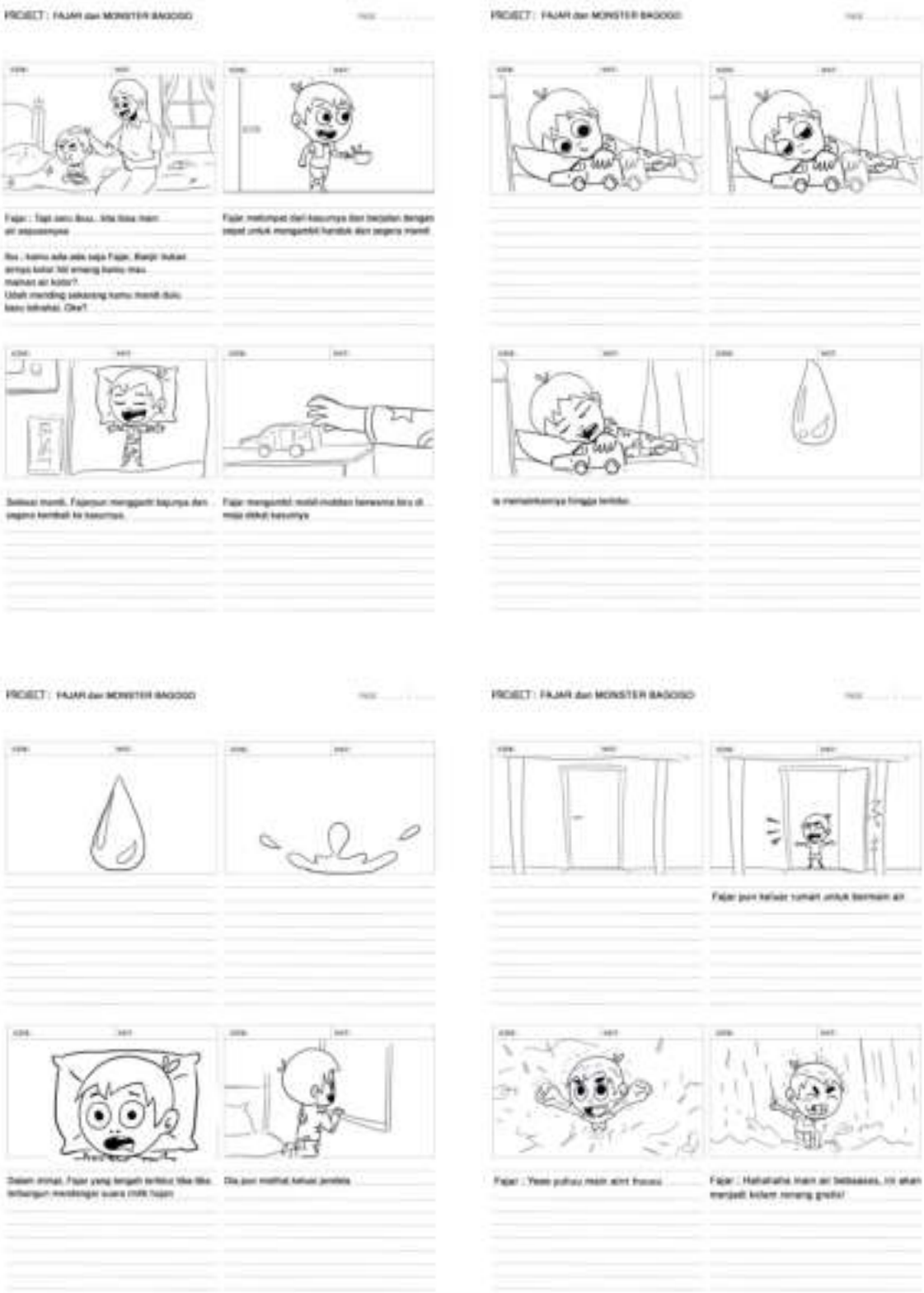
Gambar 5.10 Storyboard Cerita Fajar

(Nabil, 2019)



Gambar 5.11 Storyboard Cerita Fajar

(Nabil, 2019)



Gambar 5.12 Storyboard Cerita Fajar

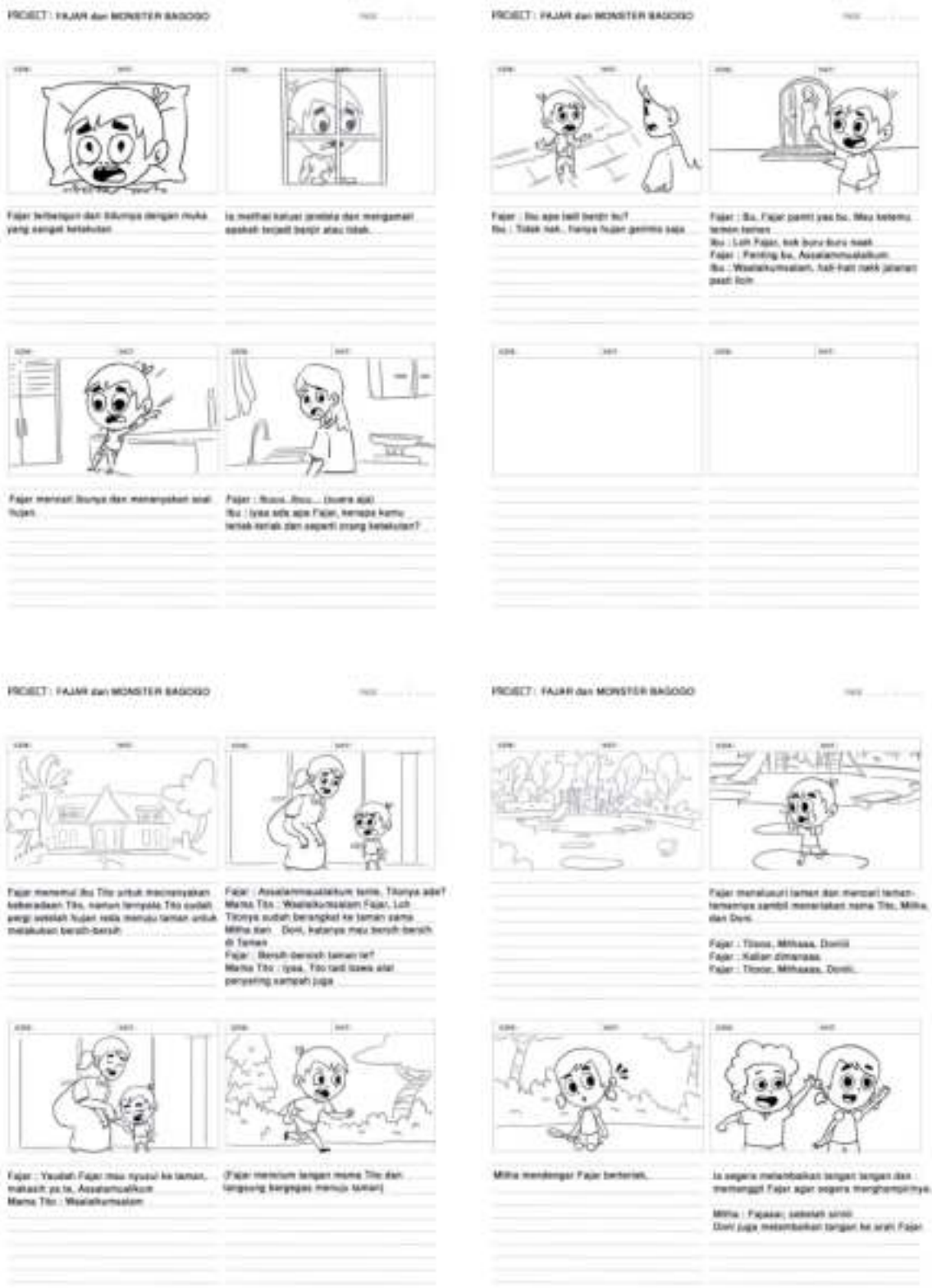
(Nabil, 2019)

Gambar 5.13 Storyboard Cerita Fajar

(Nabil, 2019)

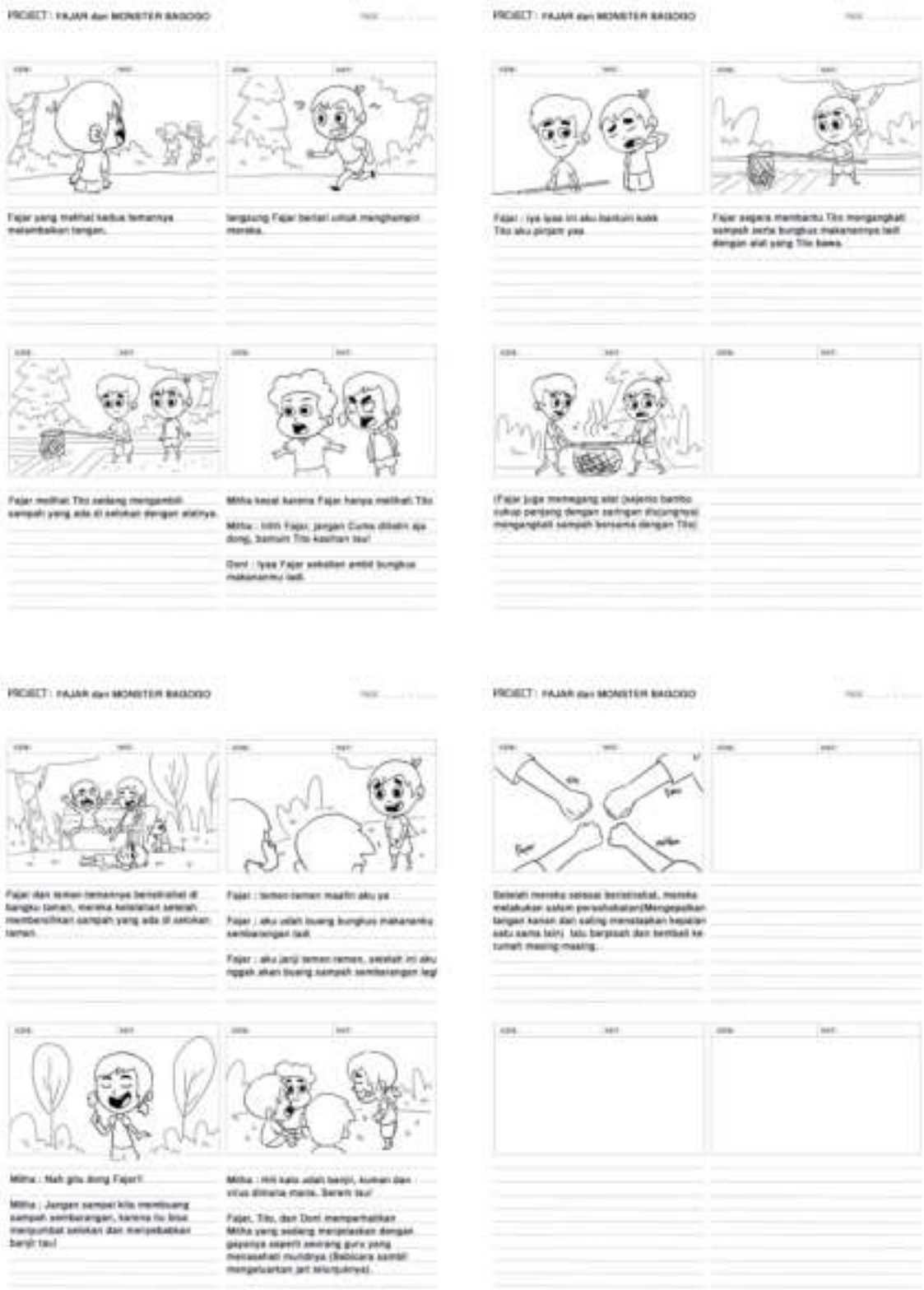
Gambar 5.14 Storyboard Cerita Fajar

(Nabil, 2019)



Gambar 5.15 Storyboard Cerita Fajar

(Nabil, 2019)



Gambar 5.16 Storyboard Cerita Fajar

(Nabil, 2019)

5.8 Prototype Animasi

Gambar 5.17 Cuplikan Animasi Cerita Fajar

(Nabil, 2019)

Gambar 5.18 Cuplikan Animasi Cerita Fajar

(Nabil, 2019)

Gambar 5.19 Cuplikan Animasi Cerita Fajar

(Nabil, 2019)

Gambar 5.20 Cuplikan Animasi Cerita Fajar

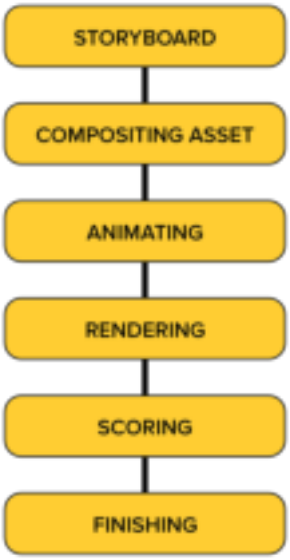
(Nabil, 2019)

Gambar 5.21 Cuplikan Animasi Cerita Fajar

(Nabil, 2019)

5.9 Implementasi Desain

Dari semua konsep yang telah dibuat, Langkah selanjutnya ialah mengimplementasikannya melalui proses produksi. Proses produksi yang dilakukan ialah sebagai berikut.



Gambar 5.22 Alur Implementasi Desain
(Nabil, 2019)

5.9.1 Storyboard

Storyboard adalah sebuah langkah awal dari tahap produksi. Storyboard yang dibuat nantinya akan dijadikan acuan dalam proses pengkomposisian asset (Compositing Aset). Acuan yang dimaksud adalah pembagian scene dan juga angle pengambilan gambar nantinya.

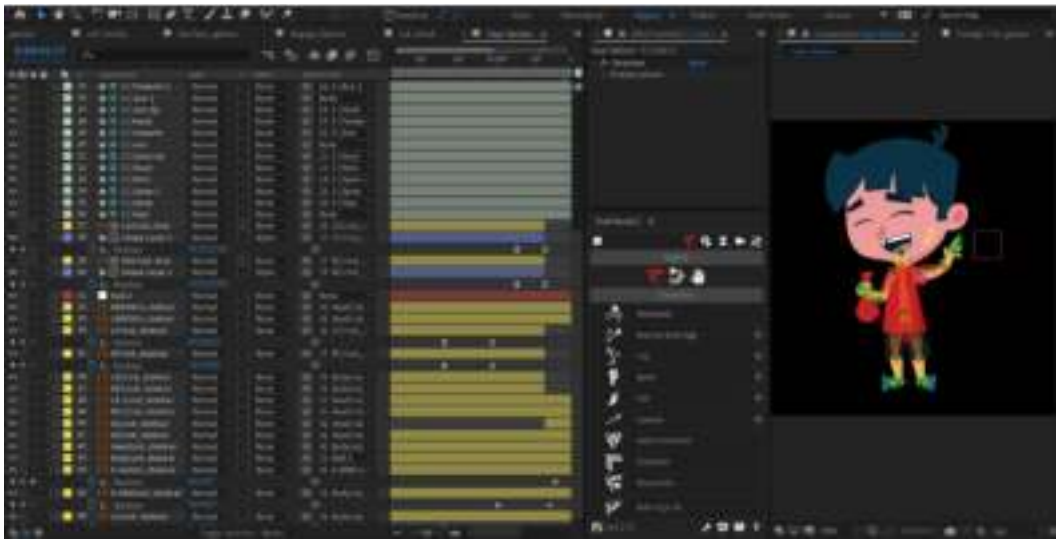
5.9.2 Compositing Aset

Tahap selanjutnya setelah pembuatan storyboard adalah mengomposisi aset yang sudah dibuat oleh penulis lain. Software yang digunakan dalam mengomposisi aset yang telah dibuat oleh penulis lain dalam perancangan ini adalah adobe illustrator. Proses pengkomposisian aset terdiri dari penataan kamera, penataan background, dan penataan karakter.

Gambar 5.23 Compositing Aset
(Nabil, 2019)

Seperti pada contoh gambar 5.9.2, memperlihatkan Compositing Aset dari scene 1. Terlihat karakter Fajar pada panel 1 dan 2 diposisikan bangun tidur dengan pengambilan angle kamera zoom out menyorot dari atas Fajar yang sedang tidur. Kemudian dilanjutkan dengan penataan aset dan pengambilan angle kamera dari sudut lain pada panel 3 dan selanjutnya.

5.9.3 Animating

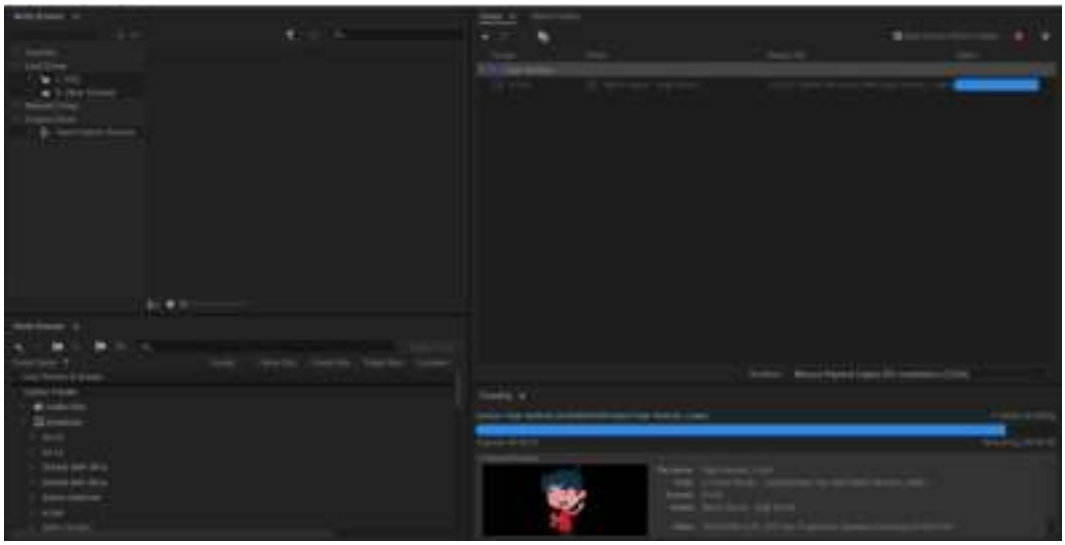


Gambar 5.24 Proses Animasi
(Nabil, 2019)

Proses animasi dilakukan menggunakan software Adobe After Effect. Teknik penggerakan aset karakter ini menggunakan add-ons Duik Bassel untuk memudahkan animator dalam menggerakkan tulang pada karakter. Proses animasi ini juga menggunakan teknik keyframe ke keyframe untuk menentukan kapan aset akan bergerak.

Untuk bagian wajah, penulis menggunakan teknik animasi Controller. Pose Library berfungsi untuk menyimpan kumpulan ekspresi wajah dan bisa dan mempermudah animator untuk menganimasikan ekspresi wajah tanpa harus menggerakan tulang wajahnya satu per satu.

5.9.4 Rendering



Gambar 5.25 Proses Rendering
(Nabil, 2019)

Animasi yang sudah selesai kemudian akan diekspor menjadi luaran berupa video yang disebut proses rendering. Proses rendering ini menggunakan software Adobe Media Encoder.

5.9.5 Scoring

Setelah proses animasi selesai langkah selanjutnya ialah proses scoring dimana akan dilakukan penataan suara untuk finalisasi animasi. Suara yang dibutuhkan untuk proses scoring ini terdiri dari voice over, BGM, dan efek suara tambahan.

- **Voice Over**

Voice over merupakan proses perekaman suara dari pengisi suara atau dubber untuk karakter yang ada di dalam animasi Cerita Fajar. Untuk proses Voice over ini menggunakan software audacity guna merekam, mengedit dan menghilangkan noise pada suara rekaman.

- **BGM**

BGM atau backgorund music ditambahkan kedalam animasi guna menambah emosi atau suasana yang ingin dibuat pada animasi. Pemilihan BGM pun haruslah tepat agar emosi atau suasana yang ingin dibangun bisa tersampaikan pada penonton.

- **Efek Suara Tambahan**

Efek suara tambahan atau bisa disebut SFX ditambahkan juga dalam animasi untuk memberikan tambahan suara pada aksi dan pergerakan objek pada animasi. Contohnya ialah pada saat kamera zoom in dengan cepat, suara yang diberikan menggunakan efek suara whoosh untuk menambah kesan kencang pada animasi.

5.9.6 Finishing

Proses finishing dilakukan dengan menggunakan software I-Movie. Pada proses ini dilakukan penggabungan semua scene yang sudah di-render dan sudah dilengkapi voice over, BGM serta compositing visual.

5.9.7 Rencana Pengembangan

Untuk pengembangan kedepannya selain diproduksi dalam bentuk serial animasi, Cerita Fajar nantinya akan merambah platform game guna menambah media pendukung promosi PHBS untuk anak. Diharapkan platform game Cerita Fajar nantinya mampu mengisi dan berkembang bersama dengan jajaran game edukasi anak yang sudah mulai jarang ditemui.

5.10 Final Desain

Setelah melalui berbagai langkah diatas, berikut adalah cuplikan hasil akhir animasi Cerita Fajar episode pertama.

Gambar 5.26 Final Design Scene Opening
(Nabil, 2019)

Opening animasi Cerita Fajar berdurasi 3-5 detik yang berisikan judul animasi dan judul episode.

Gambar 5.27 Final Design Scene 1
(Nabil, 2019)

Pada scene 1 shot pertama terlihat fajar baru bangun tidur, pengambilan gambar dilakukan dari atas.

Gambar 5.28 Final Design Scene 1
(Nabil, 2019)

Pada scene berikutnya menunjukkan Fajar yang melihat jam karena dia bangun kesiangan.

Gambar 5.29 Final Design Scene 1
(Nabil, 2019)

Kemudian pada scene berikutnya menunjukkan Fajar yang bergegas mandi setelah itu Fajar berlari untuk bersiap-siap bermain dengan teman-teman.

Gambar 5.30 Final Design Scene 1
(Nabil, 2019)

Kemudian pada scene berikutnya Fajar yang sudah siap menemui ibunya untuk menanyakan kantong kelereng yang akan ia bawa bermain.

Gambar 5.31 Final Design Scene 1
(Nabil, 2019)

Fajar pun menemukan kantong mainan yang ia cari dan bergegas untuk bermain bersama teman-temannya.

Gambar 5.32 Final Design Scene 1
(Nabil, 2019)

Karena terburu-buru, Fajar sampai lupa dengan bekal makanannya. Sang ibu kemudian memanggil Fajar mengingatkan untuk membawa bekal makanannya.

Gambar 5.33 Final Design Scene 1
(Nabil, 2019)

Setelah semua terbawa, Fajar pun berlari bergegas menuju tempat teman-temannya berkumpul.

Gambar 5.34 Final Design Scene 2
(Nabil, 2019)

Dengan nafas yang terengah-engah Fajar pun sampai di tempat berkumpul yang sudah dijanjikan. Doni ternyata juga baru sampai di tempat tersebut.

Gambar 5.35 Final Design Scene 2
(Nabil, 2019)

Mitha dan Tito yang sampai lebih dulu merasa kesal. Mitha pun mengomel dan mengoceh kepada Fajar dan Doni.

Gambar 5.36 Final Design Scene 2
(Nabil, 2019)

Fajar dan Doni pun meminta maaf kepada Mitha dan Tito. Kemudian mereka berempat berangkat ke taman komplek rumah mereka.

Gambar 5.37 Final Design Scene 3
(Nabil, 2019)

Di taman itu mereka mulai bermain dengan mainan yang mereka bawa. Fajar mulai menunjukkan koleksi kelerengnya sebelum kemudian memainkannya.

Gambar 5.38 Final Design Scene 3
(Nabil, 2019)

Setelah puas bermain, mereka berempat kemudian menuju pinggiran taman untuk makan bersama bekal yang mereka bawa.

Gambar 5.39 Final Design Scene 4
(Nabil, 2019)

Fajar yang memang usil kemudian menawarkan bekal makanan pedas yang dia bawa kepada Doni yang tidak menyukai makanan pedas.

Gambar 5.40 Final Design Scene 4
(Nabil, 2019)

Fajar berkata kepada Doni kalau bekal makanan yang dia bawa sangat manis karena Doni memang pecinta makanan manis. Doni seketika sangat ingin mencoba bekal makanan Fajar.

Gambar 5.41 Final Design Scene 4
(Nabil, 2019)

Setelah gigitan pertama, Doni berteriak kepedasan karena bekal makanan yang dibawa Fajar.

Gambar 5.42 Final Design Scene 4
(Nabil, 2019)

Fajar yang melihat ekspresi Doni kepedasan sangat puas sampai tertawa terpingkal-pingkal.

Gambar 5.43 Final Design Scene 5
(Nabil, 2019)

Setelah semua bekal makanan habis, Tito yang dari rumah sudah membawa kantong sampah mempersiapkan kantongnya untuk menampung sampah bekal makanan teman-temannya.

Gambar 5.44 Final Design Scene 5
(Nabil, 2019)

Namun Fajar Kembali berulah dengan membuang bungkus makanannya ke selokan di pinggir taman. Hal tersebut dilihat oleh Mitha dan langsung membuat Mitha kesal.

Gambar 5.45 Final Design Scene 5
(Nabil, 2019)

Mitha kemudian mulai mengomel kepada Fajar dan memberi tahu dampak membuang sampah sembarangan.

Gambar 5.46 Final Design Scene 5
(Nabil, 2019)

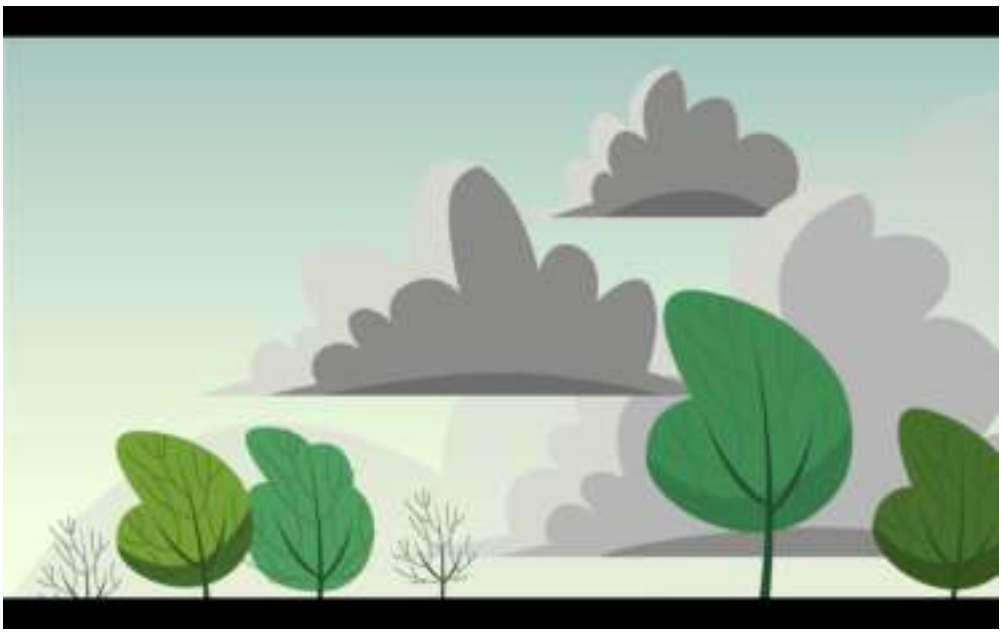
Fajar yang sangat tengil tidak menghiraukan Mitha yang mengomel dengan tetap santai dan menyikapi Mitha dengan bercanda.

Gambar 5.47 Final Design Scene 5
(Nabil, 2019)

Doni ketakutan dan membayangkan bagaimana bila sampai hansip komplek rumah mereka tahu.

Gambar 5.48 Final Design Scene 5
(Nabil, 2019)

Doni mencoba mengambil bungkus makanan Fajar hingga hampir masuk ke selokan. Tito yang melihat hal tersebut kemudian menghentikan usaha Doni.



Gambar 5.49 Final Design Scene 6
(Nabil, 2019)

Di saat tersebut langit gelap dibarengi dengan guntur pun datang dan mengisyaratkan akan turunnya hujan dalam waktu dekat.

Gambar 5.50 Final Design Scene 6
(Nabil, 2019)

Mendengar suara guntur, Fajar dan teman-teman kaget.

Gambar 5.51 Final Design Scene 6
(Nabil, 2019)

Hal tersebut dimanfaatkan Fajar untuk bisa pulang dan meninggalkan teman-temannya.

Gambar 5.52 Final Design Scene 6
(Nabil, 2019)

Mitha semakin kesal melihat Fajar yang pulang begitu saja.

Gambar 5.53 Final Design Scene 6
(Nabil, 2019)

Kemudian Mitha mengingat kalau Tito memiliki alat penyaring air yang bisa digunakan untuk mengambil sampah Fajar di selokan tadi. Mereka pun memutuskan untuk mengambil alat tersebut dan Kembali bilamana hujan sudah berhenti.

Gambar 5.54 Final Design Scene 10
(Nabil, 2019)

Fajar akhirnya bisa kabur dari Bagogo dan terbangun di kasurnya.

Gambar 5.55 Final Design Scene 10
(Nabil, 2019)

Dia pun mengecek keadaan diluar dan memastikan apakah Bagogo ada dan masih banjir.

Gambar 5.56 Final Design Scene 10
(Nabil, 2019)

Kemudian Fajar pun menemui ibunya dan bertanya apakah terjadi banjir barusan. Ibu menjawab kalau hanya gerimis yang terjadi.

Gambar 5.57 Final Design Scene 10
(Nabil, 2019)

Setelah memastikan keadaan, Fajar kemudian mengganti bajunya dan bergegas mencari teman-temannya untuk meminta maaf dan mengambil sampah yang dia buang di selokan taman tadi.

Gambar 5.58 Final Design Scene 11
(Nabil, 2019)

Rumah pertama yang Fajar datangi adalah rumah Tito. Fajar bertemu ibu Tito dan ibu Tito memberitahu kalau Tito, Mitha, Doni pergi ke taman untuk mengambil sampah di selokan taman. Fajar pun berpamitan dan segera menuju taman komplek.

Gambar 5.59 Final Design Scene 12
(Nabil, 2019)

Di taman Fajar mencari dan berteriak memanggil nama teman-temannya.

Gambar 5.60 Final Design Scene 12
(Nabil, 2019)

Teman-teman yang mendengar suara Fajar kemudian memanggil Fajar. Fajar pun menghampiri mereka.

Gambar 5.61 Final Design Scene 12
(Nabil, 2019)

Fajar yang Kembali hanya diam dan melihat Tito membersihkan selokan membuat Mitha kembali mengomel.

Gambar 5.62 Final Design Scene 12
(Nabil, 2019)

Kemudian fajar pun meminta alat yang dipegang Tito dan mulai menggantikan Tito untuk mengambil sampah-sampah di selokan tersebut.

Gambar 5.63 Final Design Scene 12
(Nabil, 2019)

Satu-persatu sampah diambil oleh Fajar kemudian ditaruh pada kantong sampah yang sudah dibawa teman-temannya.

Gambar 5.64 Final Design Scene 13
(Nabil, 2019)

Kantong sampah yang sudah penuh kemudian dikumpulkan dan siap untuk diabuang ke tempat sampah.

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

BAB VI
PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari perancangan ini adalah:

1. Penerapan PHBS dalam kehidupan sehari-hari sejatinya sangat penting dilakukan demi berlangsungnya kehidupan bermasyarakat yang sehat. Hal tersebut dibuktikan dengan kondisi pandemi seperti saat ini dimana apabila PHBS tidak diterapkan, maka penyebaran virus bisa semakin parah dan tidak terkendali.
2. Dengan dibuatnya serial animasi Cerita Fajar dengan plot cerita sebab akibat yang bertemakan penerapan PHBS pada lingkungan di kehidupan sehari-hari, dapat membuat anak anak yang masih dalam tahap pembelajaran mampu mempelajari juga menerapkan PHBS tersebut agar senantiasa menjadi pelopor kesehatan pada diri sendiri, orang lain, juga lingkungannya masing-masing.
3. Pemilihan media youtube sendiri menjadi tepat dikarenakan youtube menjadi platform digital nomor 2 yang sering dikunjungi oleh pengguna gadget masa kini termasuk anak-anak. Ditambah lagi dengan kondisi pembelajaran daring yang sudah diterapkan pada kondisi saat ini, Youtube bisa menjadi pilihan media promosi PHBS yang tepat sehingga selain terhibur di sela-sela pembelajaran daring, mereka juga mampu belajar serta menangkap pentingnya penerapan PHBS pada kehidupan sehari hari di lingkungan masing masing. Youtube yang akan digunakan sebagai media penayangan animasi Cerita Fajar adalah akun milik Dinas Kesehatan.
4. Diharapkan nantinya selain bisa menjadi salah satu media pendukung promosi PHBS berupa serial animasi, Cerita Fajar nantinya mampu merambah platform game sehingga konten bermain pun bisa memberikan pembelajaran PHBS.

6.2 Saran

Saran untuk perancangan Cerita Fajar adalah sebagai berikut:

1. Pipeline animasi yang telah direncanakan dalam perancangan ini dirasa belum maksimal. Untuk kedepannya perencanaan pipeline animasi haruslah diperhitungkan dengan detail agar kualitas animasi bisa lebih baik serta waktu pengerjaannya dapat lebih efisien.
2. Penggunaan platform game untuk Cerita Fajar nantinya diharapkan dapat dimaksimalkan sehingga anak akan semakin *aware* tentang pentingnya PHBS.

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

Adiwiryono, R.M. Praktik Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Peserta Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Kecamatan Koja, Jakarta Utara Tahun 2010. http://www.uhamka.ac.id. Diakses pada 23 Januari 2020.

Depkes RI. Panduan Promosi kesehatan di sekolah . Jakarta : Depkes RI. 2015.

Estu Miyarso. 2011. Peran Penting Sinematografi dalam pendidikan pada era teknologi Informasi & Komunikasi.

Hurlock, E.B. 2005. Perkembangan Anak Jilid 1. Erlangga. Jakarta

Kominfo RI. Upaya Penanganan Corona Virus Disease (COVID-19) Melalui Dukungan Sektor Pos dan Informatika. Jakarta : Kominfo RI. 2020

Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta

Peraturan menteri Kesehatan Republik Indonesia. 2011. Pedoman pembinaan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Jakarta

Saparina, Siti. 1984. Pengantar Ilmu Sastra. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Tarigan, Terapul. 2007. “Pola Menonton Televisi dan Pengaruhnya Terhadap Anak.” *Sari Pediatri* 45.

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

LAMPIRAN

"CERITA FAJAR DAN MONSTER BAGOGO"

By

Ahmad Nabil Ashshiddiqi

PAN DOWN DARI LANGIT:

Scene 1 : Bangun kesiangan

INT. Rumah

Fajar membuka matanya dan melihat ke arah jam dinding. Ia lompat dari kasurnya dan segera melipat selimut dan buru-buru masuk kamar mandi.

Selesai mandi Fajar mengeluarkan semua mainan dari lacinya.

Fajar : Aduh aku keisangan, pasti temen-temen udah nungguin aku daritadi

Fajar : Buu kantong merah Fajar yang isinya kelereng dimana yaa buu?

Ibu : Sabar nak, itu ada di meja dekat televisi. Kamu mau ngapain sih kok heboh banget pagi-pagi?

Fajar : Udah kesiangan bu, Fajar mau main sama temen-temen

Fajar : Nahh ini diaa kelereng Fajar, Fajar berangkat yaa buu

Ibu : tunggu duluu, ini makanannya dibawa Fajarr

Fajar : Eh iyaa hamper aja, yaudah Fajar bawa yaa bu. Fajar berangkat Assalammualaikum buu

Ibu : Pulang sebelum hujan ya Fajarr

Scene 2 : Menuju taman

INT. Pos

Fajar dengan nafas terengah-engah akhirnya sampai di pos sambil membawa mainan dan bekalnya.

Mitha : Aduuh kalian ini lama banget sih! Aku udah nungguin dari tadi loh!! Padahal kita janjianya kan jam setengah delapan pagi, liat nih sekarang udah mau jam Sembilan!

Tito&Doni : Hehehehe maaf yaa mithaa

Fajar : heheh Udah ah, yook berangkat!

Semuanya : Ayook!

Scene 3 : Sampai Di Taman

Lokasi : Taman

Fajar dan teman-temannya asik bermain, mulai dari petak umpet, kelereng, hingga mobil-mobilan.

hingga mereka kelaparan dan mulai memakan bekal bersama-sama

Doni : Tito liat nih mobil baru aku, keren kan?

Tito : Waahh bagus bangett, kita main bareng-bareng yaa dinoo

Dino : Ayoo

Fajar : Aku nih liaat, kelereng aku banyak tau!

Mitha : Eh iyaa banyak banget, warnanya juga cantik-cantik

Fajar : Eh udah yukk capek main terus laper nihh

Dino : Iyaaa nih perut aku udsh bunyi nih! Laper!

Mitha : yaudah ayo ke tepi taman, kita makan di situ ajaa

Semua : ayooo

Scene 4 : Makan Bersama

Lokasi : Tepi taman

Fajar membuka tempat bekalnya dan membuka bungkus lauk.

Fajar mengajak Dino untuk mencicipi makan yang ia bawa.

Fajar : Eh ibuku bawain aku bekal nih, rasanyaa hmmm mantap!

Doni : Emang kamu bawa bekal apa Fajar?

Fajar : Udah don, kamu cobain aja. Ini enak banget loh!! Selain sedap, rasanya juga manis, kamu suka manis kan Doni?

Doni : Suka banget dong!! Sini-sini aku mau cobain makanannya!

Doni pun menyendok makanan Fajar dan memasukannya kedalam mulutnya untuk dikunyah.

Doni : Loh loh kok pedes banget gini sih?! Fajar kamu bohongin akuu! Ini gak manis tauu ini pedas banget loh!! Huh huh huh

Semua : Hahahaha

Scene 5 : Membuang bungkus makanan

Lokasi : Tepi taman dekat selokan

Setelah semua makanan habis, Tito membuka sebuah kantong dan meminta teman-temannya untuk memasukkan semua bungkus makanan yang telah habis.

Tito : Eh masukin sini temen-temen bungkus makanannya, jangan sampai ada yang tertinggal yaa! Nanti kita buang kantong ini ke tempat sampah.

Mitha : Iyaa pokoknya jangan buang sampah sembarangan yaa temen-teman

Mitha melihat Fajar membuang bungkus makannya di selokan, langsung memarahi Fajar dan memintanya untuk mengambil dan membuangnya di kantong disediakan Tito.

Mitha : Loh Fajar kok sampahnya dibuang ke selokan sihh, jangan gitu dongg kan Tito udah sediain kantong buat ngebuang bungkus makanan.

Fajar : Udaah dehh biarin aja

Doni yang takut ketahuan oleh hansip kampong langsung jongkok dan berusaha meraih bungkus makanan yang dibuang Fajar di selokan, namun Tito menghentikan tangan Doni.

Doni : eh.. susah banget.. eh..eh..

Tito : Doni udah jangan dipaksa nanti malah kamu yang kecemplung loh!!

Scane 6 : Akan hujan

Lokasi : Tepi taman

Langit mulai mendung, dan suara petir bergemuruh dengan kencang membuat Tito, Mitha, Fajar, dan Doni pun kaget. Fajar yang takut kehujanan langsung membereskan mainannya dan berpamitan pulang dengan berlari.

Fajar : Eh mau ujan, aku disuruh pulang sama ibuku sebelum ujan, aku pulang duluan yaa temen-temen.

Assalamualaikum semuaa dadaaaa!!

Mitha : Loh eh..eh.. Fajar tungguin!! Sampah kamu gimana?

Mitha kesal melihat Fajar yang berlari begitu saja meninggalkan sampah serta teman-temanya yang lain. Kini Mitha meminta Tito untuk mengambil alat penyaring sampah yang ada di rumahnya untuk mengambil bungkus makanan Fajar yang dibuang di selokan.

Mitha : Tito, kamu punya alat penyaring sampah kan di rumah? Kamu ambil aja sampah Fajar pake alat itu.

Tito : Eh jangan dulu, kita haru pastiin hujan atau enggak. Kalo hujan sama aja kita gabisa ambil sampah itu meskipun mengunakan alat.

Mitha : Yahh…

Tito : Gimana kalo nanti aja? Sekalian kita bersihin deh semua sampah di selokan ini

Mitha : Wah boleh juga..

Doni : Aku setuju, tapi sekarang mending kita pulang dulu aja, langit makin gelap nih..

Akhirnya mereka berpisah di taman dan pulang ke rumah masing-masing.

Scene 7 : Cerita banjir

Lokasi : Kamar Fajar

Ibu menghampiri Fajar yang sudah pulang, namun ia tidak seperti biasanya yang mengucapkan salam dan langsung memasuki kamar begitu saja.

Ibu : Loh Fajar sudah pulang? Kok tumben ibu gak denger suara salam kamu?

Fajar : Maafin Fajar yaa bu, Fajar capek jadi langsung ke kamar deh

Ibu : Lain kali jangan diulangi ya nak. Gimana tadi main sama temen-temennya?

Fajar : Seru banget bu tadi mainnya, ohya bu Fajar punya cerita lucu. Tadi waktu Fajar lagi makan bekal, Fajar godain Doni bu, bilang kalo makanan Fajar ini manis dan mantap banget bu

Ibu : Loh bekal fajar kan pakai merica tadi, pasti Doni kepedesan ya?

Fajar : Hahahaha iyaa bu, dia sih gampang percaya gitu aja

Ibu : Hahahah Fajar Fajar, kan jadi kasian si Doni kepedesan begitu

Suara petir kembali terdengar dan kali ini suaranya lenih keras sehingga membuat Fajar takut. Ibu pun mengajak Fajar bercerita mengenai musibah banjir yang mengenai desa sebelah.

Ibu : Fajar tau desa Kenanga kan? Kasian sekali desa itu sekarang sedang terkena musibah banjir.

Fajar : Memangnya banjir itu gara-gara apa sih bu?

Ibu : Banjir di desa Kenanga itu disebabkan oleh banyaknya orang yang suka membuang sampah sembarangan, lalu sampah-sampah itulah yang menyumbat selokan dan airpun tidak mengalir dengan lancar sehingga terjadi banjir.

Fajar terdiam sesaat mengingat kejadiannya tadi saat membuang bungkus makanan di selokan Taman. Ia takut kalau ibunya mengetahui apa yang baru saja ia lakukan, dan ia pun berpikir jika banjir bisa menjadi kolam renang untuk bermain.

Fajar : Wahhh.. Asyikk dong buu jadi ada kolam renang gratis. Nanti Fajar bisa main bebas.

Ibu : Hahaha tentu tidak Fajar, Banjir ini juga berbahaya. Banjir bisa membawa berbagai macam kuman dan penyakit jika tidak segera diatasi.

Fajar : Tapi seru ibuu.. kita bisa main air sepuasnyaa

Ibu : kamu ada-ada saja Fajar, Banjir itukan airnya kotor hiii emang kamu mau mainan air kotor? Udah mending sekarang kamu mandi dulu baru istirahat. Oke?

Fajar melompat dari kasurnya dan berjalan dengan cepat untuk mengambil handuk dan segera mandi

Fajar : Okee ibuu

Selesai mandi, Fajarpun mengganti bajunya dan segera kembali ke kasurnya. Fajar mengambil mobil-mobilan berwarna biru di meja dekat kasurnya, ia memainkannya hingga tertidur.

Scene 8 : Bertemu Bagogo
Lokasi : Rumah Fajar

Dalam mimpi, Fajar yang tengah tertidur tiba-tiba terbangun mendengar suara rintik hujan. Dia pun melihat keluar jendela dan bergembira saat melihat bahwa di luar rumah genangan air sudah mulai muncul. Dan Fajar pun keluar rumah untuk bermain air.

Fajar : Yeee yuhuu main airrr huuuu
Fajar : Hahahaha main air bebaasss, ini akan menjadi kolam renang gratis!

Saat asyik bermain air, ada yang menepuk pundak Fajar. Fajar pun langsung meminta maaf karena mengira itu ibu nya, tetapi saat Fajar menoleh kebelakang ternyata yang menepuknya bukan ibunya.

Fajar : Ahh.. iyaa sebentar lagi yaa i..
Fajar : AAAA!!! Kamu siapaaa
Fajar : Jangan dekat-dekat dengankuuu, aku takuutt

Yang menepuk pundak Fajar adalah monster yang berbadan gemuk dan berbulu serta banyak sampah yang menempel di badannya. Monster itu menyapa Fajar dan mengenalkan dirinya yaitu Bagogo.

Bagogo : Hai Fajar, namaku Bagogo hahahaha kamu tidak usah takut. Mari bermain bersamaku, lemparkan ini kepadaku yaa nanti akan ku tangkap.

Fajar melihat sampah yang dipegang Bagogo adalah bungkus makanan yang ia buang tadi saat selesai makan di taman.
(Bagogo berjalan sambil memegang beberapa sampah di kedua tangannya)

Scene 9 : Dikejar Bagogo
Lokasi : Di jalan

Fajar berlari untuk menjauhi Bagogo. Ia bersembunyi di pos hansip

Fajar : Ah itu dia ada pos hansip, dan kebetulan ada pak hansip jadi aku bisa meminta tolong kepadanya

Saat Fajar mendekat, Pak Hansip berubah wujud menjadi Bagogo yang sedang meremas bungkus makan.

Fajar lanjut berlari, tapi Bagogo selalu berhasil mengikutinya untuk terus mengajak bermain.
(sepanjang jalan selalu menemukan bagogo)

Bagogo : Mari bermain bersamaku Fajar, Lemparkan ini kepadaku
Fajar : AAAAAA TIDAAK TIDAKK AKU TIDAK MAUU
Bagogo : Hai Fajar
Fajar : JANGAANNN JANGAN DEKATI AKUUU
Bagogo : Ayo main Fajar..
Fajar : JAUHI AKUUU JAUHII AKUUUU

Fajar berlari kembali ke rumah dan bertemu ibunya

Fajar : Ibuuu ibuuuu tolong Fajar buuu
Fajar : Ada monster buuu ada monster sampah
Fajar : Ibuu Fajar takut buuuu

Scene 10 : Bangun Tidur
Lokasi : Rumah

Fajar terbangun dari tidurnya dengan muka yang sangat ketakutan.
Ia melihat keluar jendela dan mengamati apakah terjadi banjir atau tidak.

Fajar mencari ibunya dan menanyakan soal hujan.

Fajar : Hosh..hosh..hosh..
Fajar : Ibuuu..ibuu…
Ibu : iyaa ada apa Fajar, kenapa kamu teriak-teriak dan seperti orang ketakutan?
Fajar : Ibu apa tadi banjir bu?
Ibu : Tidak nak.. hanya hujan gerimis saja

Fajar berpamitan pada ibu untuk menemui teman-temannya dengan terburu-buru
(memakai sandal dan langsung berlari)

Fajar : Bu, Fajar pamit yaa bu. Mau ketemu temen-temen
Ibu : Loh Fajar, kok buru-buru naak

Fajar : Penting bu, Assalammualaikum

Ibu : Waalaikumsalam, hati-hati nakk jalanan pasti licin

Scene 11 : Tito tidak ada di rumah

Lokasi : Rumah Tito

Fajar menemui ibu Tito untuk menanyakan keberadaan Tito, namun ternyata Tito sudah pergi setelah hujan reda menuju taman untuk melakukan bersih-bersih.

Fajar : Assalammaualaikum tante, Titonya ada?

Mama Tito : Waalaikumsalam Fajar, Loh Titonya sudah berangkat ke taman sama Mitha dan Doni, katanya mau bersih-bersih di Taman

Fajar : Bersih-bersish taman te?

Mama Tito : Iyaa, Tito tadi bawa alat penyaring sampah juga

Fajar : Yaudah Fajar mau nyusul ke taman, makasih ya te, Assalamualikum

Mama Tito : Waalaikumsalam

(Fajar mencium tangan mama Tito dan langsung bergegas menuju taman)

Scene 12 : Bersih-bersih Taman

Lokasi : Taman

Fajar menelusuri taman dan mencari teman-temannya sambil meneriakan nama Tito, Mitha, dan Doni.

(kedua tangan di mulut sambil berteriak)

Fajar : Titooo, Mithaaa, Doniiii

Fajar : Kalian dimanaaa

Fajar : Titooo, Mithaaaa, Doniii..

Mitha mendengar Fajar berteriak, ia segera melambaikan tangan tangan dan memanggil Fajar agar segera menghampirinya.

Mitha : Fajaaar, sebelah siniiii

Doni juga melambaikan tangan ke arah Fajar.

Fajar yang melihat kedua temannya melambaikan tangan, langsung Fajar berlari untuk menghampiri mereka.

Fajar melihat Tito sedang mengambili sampah yang ada di selokan dengan alatnya.

Mitha kesal karena Fajar hanya melihati Tito

Mitha : Iiihh Fajar, jangan Cuma diliatin aja dong, bantuin Tito kasihan tau!

Doni : Iyaa Fajar sekalian ambil bungkus makananmu tadi.

Fajar : iya iyaa ini aku bantuin kokk. Tito aku pinjam yaa

Fajar segera membantu Tito mengangkati sampah serta bungkus makanannya tadi dengan alat yang Tito bawa.

(Fajar juga memegang alat (sejenis bambu cukup panjang dengan saringan diujungnya) mengangkati sampah bersama dengan Tito)

Scene 13 : Fajar minta maaf

Lokasi bangku taman

Fajar dan teman-temannya beristirahat di bangku taman, mereka kelelahan setelah membersihkan sampah yang ada di selokan taman.

Fajar sadar atas kesalahannya tadi, yaitu membuang sampah sembarangan, dan akhirnya Fajar meminta maaf kepada teman-temannya serta berjanji tidak akan mengulanginya lagi.

Fajar : temen-temen maafin aku ya

Fajar : aku udah buang bungkus makananku sembarangan tadi

Fajar : aku janji temen-temen, setelah ini aku nggak akan buang sampah sembarangan lagi

Mitha tersenyum mendengar ucapan Fajar dan mengingatkan teman-teman lainnya juga untuk tidak membuang sampah sembarangan.

Mitha : Nah gitu dong Fajar!!

Mitha : Jangan sampai kita membuang sampah sembarangan, karena itu bisa menyumbat selokan dan menyebabkan banjir tau!

Mitha : Hiii kalo udah banjir, kuman dan virus dimana-mana. Serem tau!

Fajar, Tito, dan Doni memperhatikan Mitha yang sedang menjelaskan dengan gayanya seperti seorang guru yang menasehati muridnya (Bebicara sambil mengeluarkan jari telunjuknya).

Setelah mereka selesai beristirahat, mereka melakukan salam persahabatan(Mengepalkan tangan kanan dan saling menatapkan kepalan satu sama lain) lalu berpisah dan kembali ke rumah masing-masing.

-THE END-

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

Penulis dilahirkan di Surabaya, 4 Januari 1998, merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu TK Kusuma Bangsa Surabaya, SD Kludan Sidoarjo, SMPN 3 Sidoarjo, dan SMAN 2 Sidoarjo. Setelah lulus dari SMA tahun 2015, penulis mengikuti Mandiri dan diterima di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Terdaftar dengan NRP. 08311540000138

Di program studi Desain Komunikasi Visual ini, penulis mengambil topik Promosi Kesehatan bermaterikan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat melalui media animasi untuk anak SD. Penulis mengambil topik perancangan ini karena penulis ini mengembangkan media animasi ke ranah pencerdasan masyarakat terutama anak-anak.

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)