

PERANCANGAN *ANIMATIC STORYBOARD* 2D DALAM PENTINGNYA KONSUMSI SAYUR-SAYURAN BAGI ANAK-ANAK

Rifki Dhiya Ramdhani¹, Rully Sumarlin², Angelia Lionardi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
rifkidramdhani@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id, angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Anak-anak usia sekolah dasar terutama di Indonesia jarang menyukai mengonsumsi sayur-sayuran, berdasarkan data rata-rata anak Indonesia hanya naik beberapa persen dalam menyukai konsumsi sayur, hal ini diakibatkan dari beberapa alasan yang salah satunya dikarenakan sayur merupakan makanan yang pahit, padahal anak-anak usia sekolah dasar ada terjadinya pertumbuhan fisik dalam tumbuh tinggi, berat, dan motorik. Maka dari itu dibutuhkan media informasi yang mengedukasi anak-anak dalam pentingnya mengonsumsi sayur seperti contohnya media animasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah storyboard animasi yang berguna untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya konsumsi sayur. Metode perancangan yang digunakan berdasarkan data studi pustaka, observasi, wawancara, dan kuesioner dengan dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data didapatkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar masih banyak yang tidak menyukai konsumsi sayur-sayuran serta kurang mengetahui khasiat yang didapatkan dari sayur-sayuran. Perancangan *animatic storyboard* ini diharapkan bisa menjadi arahan untuk pekerja kreatif dalam membuat animasi edukasi tentang pentingnya mengonsumsi sayur-sayuran bagi anak-anak.

Kata kunci: Anak-anak, Pertumbuhan, Sayur, *Storyboard*.

Abstract: *Elementary school-age children, especially in Indonesia, rarely like to consume vegetables. Based on data, the average Indonesian children hate to eat vegetable consumption, this is caused by several things, one of the reasons is because vegetables are bitter foods, even though elementary school-age children experience physical growth in height, weight, and motoric growth. Therefore, there is a need for information media that educates children on the importance of eating vegetables, such as animation media. This research aims to design an animation storyboard that is useful for conveying messages about the importance of vegetable consumption. The design method used is based on literature study data, observations, interviews, and questionnaires analyzed with a qualitative approach. Based on the results of data analysis, it is found that there are still many elementary school children who do not like vegetable consumption and do not know the benefits obtained from vegetables. This animation storyboard design is expected to be a direction for creative workers in making educational animations about the importance of eating vegetables for children.*

Keywords: *Children, Growth, Storyboard, Vegetable*

PENDAHULUAN

Latar belakang

Sayur merupakan makanan yang jarang disukai oleh anak-anak. Beberapa anak-anak tidak suka mengonsumsi sayur disebabkan karena sayur memiliki rasa yang pahit, warnanya yang tidak

menaikan selera makan dan cara mengolah sayur yang kadang kurang higienis sehingga membuat sayur-sayuran kurang dikonsumsi anak-anak usia sekolah dasar, berdasarkan data Riskesdas pada tahun 2013 tidak terjadi perubahan signifikan dari anak usia 10 tahun keatas yang mengonsumsi sayur dibanding dengan tahun 2007 lalu, yaitu dari 93,6% di tahun 2007 menjadi 93,5% pada tahun 2013 hal tersebut pun diperkuat oleh pernyataan Susenas pada tahun 2014 soal anak usia sekolah (usia 7 sampai 12 tahun menurut Kemenkes, 2008) dalam sedikitnya mengonsumsi sayur sampai 83,64%. Padahal menurut Direktur Promosi Kesehatan dan Pemberdayaan Masyarakat Kementerian Kesehatan dr. Imran Agus Nurali (2018) kekurangan mengonsumsi sayur dapat menyebabkan penyakit, penyakit yang berakibat pada anak-anak ialah kekurangan gizi, gangguan pencernaan dan risiko penyakit kronis. Anak-anak lebih menyukai makan jajanan pinggir jalan yang kurang memiliki gizi dan *fast food*.

Menurut Sekarindah (2006) sayur sangat penting dikarenakan memiliki vitamin yang sukar dimiliki makanan lain seperti vitamin C, asam folat, dan golongan karoten yang berfungsi sebagai anti oksidan sehingga dengan mengonsumsi sayur dapat membantu dalam meningkatkan daya tubuh. Selain itu sayur merupakan makanan yang penting sebagai pertumbuhan yang sangat baik untuk anak-anak usia sekolah dasar karena dapat memberikan serat tambahan untuk kesehatan anak. Diperlukan edukasi yang menarik untuk anak-anak sehingga anak-anak lebih mengetahui lagi kandungan dan manfaat sayur serta dapat men, salah satu cara memberi edukasi tersebut contohnya adalah dengan tayangan animasi.

Animasi merupakan media komunikasi yang baik untuk semua umur, baik dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa tanpa melihat suku dan budaya seseorang (Selby, 2016: 7). Animasi selalu memiliki moral edukasi yang disampaikan sehingga animasi sangat cocok untuk disajikan kepada anak-anak maupun orang dewasa. Dalam pekerjaan animasi terdapat sebuah *pipeline* yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. *Storyboard* sendiri masuk pada tahapan pra-produksi yang isi dari storyboard merupakan memvisualisasi teks atau naskah menjadi gambar.

Storyboard merupakan rancangan yang terdiri dari bingkai-bingkai yang berurutan yang gunanya untuk memvisualisasi naskah cerita. Dengan hal tersebut *storyboard* sangat berperan penting untuk membuat visualisasi awal sebelum animasi digunakan sebagai media edukasi seperti apabila ada kesalahan dalam pengambilan tata letak, pergerakan kamera dan lain

sebagainya bisa diubah terlebih dahulu. Setelah *storyboard* selesai maka bisa dijadikan sebuah *animatic* yang menggabungkan visual serta audio untuk membuat mudah ditangkap bagi penonton dalam *pacing* dan *timingnya*.

LANDASAN TEORI

Anak-anak usia sekolah dasar

Anak-anak usia sekolah dasar yang berusia dari 7 sampai 11 tahun memiliki pertumbuhan pada aspek fisik manusia yang terdiri dari pertumbuhan tinggi badan, berat badan, serta motorik (Soemantri, 2005).

Pertumbuhan anak usia sekolah dasar secara perkembangan non fisik terdiri dari perkembangan kognitif. Menurut teori Piaget perkembangan kognitif pada anak usia dasar memiliki tahap yaitu tahap operasional konkret (usia 7 – 11), tahap operasional konkret Piaget menyebutkan bahwa anak bisa berpikir sendiri secara logika dan rasionalitas serta berpikir secara objektif meskipun masih dalam objek tertentu. Sedangkan menurut teori Vygotsky, perkembangan kognitif anak terpengaruhi oleh interaksi sosial dan benda budaya contohnya buku atau animasi sehingga tersusun pengetahuan anak-anak secara sistematis, logis dan rasional (Santrock, 2002 dan 2008).

Dengan perkembangan kognitif anak diperlukan cerita atau tokoh yang mampu menjadi model yang bisa mempengaruhi anak-anak ke arah positif, sesuai dengan pendapat Danny (2013) dalam Agung, et al., (2020) anak-anak mampu membentuk karakter berdasarkan dari banyaknya pengalaman yang diambil dari tokoh.

Sayur bagi Anak-anak

Kebutuhan makanan pada anak-anak harus memiliki kalori, protein, karbohidrat dan mineral yang sumber dari kebutuhan tersebut bisa didapatkan dari sayur (Susanto, 2014). Sayur berperan penting bagi anak-anak karena sayur memberikan kandungan gizi yang pas untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak serta meningkatkan kualitas kesehatan dan kecerdasan anak (Yayuk, 2009). Dengan kurangnya mengonsumsi sayur akan terdapat peluang sang anak mengalami kekurangan gizi yang diakibatkan kekurangannya nutrisi anak (Fitriani dkk, 2009).

Animasi

Menurut Munir (2013: 380) animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang diciptakan dari susunan gambar secara berurutan dengan ditampilkan dalam waktu tertentu. Sedangkan menurut Reiber (1994) animasi mengambil kata dari bahasa latin yaitu “anima” yang artinya jiwa, hidup, semangat (Munir,2013: 381).

Dalam buku Animation tulisan Andrew Selby (2013: 7) kegunaan animasi ialah untuk menjelaskan konsep, menyampaikan informasi, promosi dan hal hal lainnya seperti edukasi. Menurut Maulana, A., Tohir, M., & Trihanondo, D. (2015) memberikan pengetahuan kepada anak-anak dengan animasi dapat bekerja dengan sangat efektif dan bermanfaat.

Storyboard

Storyboard adalah alat untuk merancang sebuah film dengan cara merubah sebuah script naskah menjadi sebuah rancangan visual sehingga hal tersebut membuat bercerita melalui serangkaian gambar (Francis, 2009: 8). Menurut Hart (2007:1) dalam Maulana, et al. (2021) *Storyboard* berupa urutan cerita yang memberikan detail lebih terhadap komposisi gambar. Pembuatan *storyboard* pun dapat memperbaiki atau mengubah jalan cerita sehingga pada tahapan animasi berikutnya bisa lebih matang lagi.

TV Animation Boards

Storyboard yang mendeskripsikan setiap shot dan setiap ketukan dalam shot dengan penggambaran yang sudah jelas karakternya dan juga environmentnya (Sergio & Anson, 2013: 91) dengan pembuatan *storyboard* terdapat elemen-elemen yang penting dalam *storyboard* yaitu:

Animatic Storyboard

Animatic Storyboard adalah sebuah penganimasian dari gambar-gambar *storyboard* yang termasuk kedalam proses pre-vizualitation (Hart, 2007: 175)

Framing

Framing berfungsi untuk membuat penonton berfokus kepada visual yang disajikan, hal yang mempengaruhi framing juga berdasar dari komposisi kamera serta perspektif yang dipakai (Blain, 2016: 4)

Staging

Staging adalah suatu visual yang dipresentasikan dengan jelas sehingga pengamat memahami ide apa yang ingin disampaikan (Stephen, 2017: 137)

Solid Drawing

Penggambaran yang konsisten sehingga perlu memahami bentuk tiga dimensi serta pemahaman dalam anatomi dan bentuk (Selby, 2013: 12)

Audio

Audio berfungsi sebagai menyampaikan pesan dengan berbentuk auditif baik secara verbal maupun non-verbal (Arief dkk, 2003: 49)

Tahapan *Storyboard*

Berdasarkan Shelby (2013) *Storyboard* memiliki tiga tahapan yaitu *Thumbnail*, *Rough Sketch* dan *Clean Up*

Thumbnail

Thumbnail merupakan gambaran awal akan terlihat seperti apa visualisasi dari naskah, *thumbnail* juga merupakan cara cepat bagi *storyboard* artist untuk memetakan sequence yang mereka buat dengan menggunakan gambar simpel (Chaterine dan Zahra, 2001: 213)

Rough Sketch

Rough Sketch merupakan tahapan *thumbnail* sudah lebih detail dalam memberikan visualnya, baik dari gambar maupun pergerakan kamera (Selby, 2013: 76)

Clean Up

Clean Up merupakan tahap final dari tahapan *storyboard* yang memberikan tambahan frame frame sebagai keyframe (Selby, 2013: 76)

Cerita

Untuk merancang *storyboard* diperlukannya sebuah cerita. Jika cerita tidak ada maka *storyboard* tidak ada makna sendiri sesuai dengan perkataan Paez dan Jew (2013) bahwa cerita berupa perkembangan dari poin satu ke poin lainnya sedangkan visual berupa penggambaran emosional dari perkembangan poin satu ke poin lainnya.

Biasanya cerita umum memakai struktur 3 babak yaitu Orientasi, Komplikasi dan Resolusi. Penggunaan struktur tiga babak merupakan skenario yang banyak digunakan dengan menunjukkan sifat dasar penceritaan karena memiliki awal cerita, tengah dan akhir cerita. (Pratista, 2008: 46) yang bisa dijabarkan sebagai berikut.

Babak Pertama (Orientasi)

Babak ini biasanya memperkenalkan tokoh maupun permasalahan utama cerita.

Babak Kedua (Komplikasi)

Babak ini munculnya konflik yang menentang tokoh utama membawa cerita semakin naik sampai klimaks.

Babak ketiga (Resolusi)

Babak ini merupakan terakhir dan permasalahan yang muncul di awal mulai terselesaikan.

Kamera

Angle Kamera

Angle kamera terbagi menjadi lima angle, diantaranya yaitu *High Angle*, *Bird Eye*, *Frog Eye*, *Low angle* serta *Eye Level* yang masing masing setiap angle memiliki fungsinya tersendiri (Sarria, 2015: 15)

High Angle

Kamera disaat lensa mengambil shot mengarah ke bawah atau berada di atas tokoh memberi kesan kecil, tak berdaya, lemah.

Bird Eye

Pengambilan shot dengan kamera berada 90 derajat dari atas memberi kesan bebas..

Frog eye

Angle pengambilan shot dari bawah sejajar dengan tanah dengan lensa menghadap ke atas.

Low Angle

Angle kamera lebih rendah dari objek membuat kesan kokoh, kuat dan berkuasa.

Eye Level

Posisi angle yang sejajar dengan tinggi objek yang diambil, seperti sedang bertatap muka membuat fokus pada karakter dari ekspresi sampai ke gesture.

Type of Shot

Visual aspek sebagai yang merubah point of view, informasi cerita serta membangun sebuah mood dalam visual (Dan, 2002: 90)

Extreme long shot

Pengambilan shot dengan area yang sangat luas untuk memperlihatkan latar tempat.

Long shot/full shot

Fokus shot terhadap tokoh mulai dari kepala sampai kaki menampilkan karakter dengan tempat.

Medium shot

Pengambilan shot pada karakter dengan ditampilkan dari kepala sampai pinggang untuk memfokuskan kepada karakter.

Close-up

Pengambilan shot yang fungsinya untuk memberikan detail atau ekspresi karakter.

Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera berfungsi untuk memberikan suasana, aksi dan nuansa sehingga dapat memberikan emosional kepada pengamat. (Blain, 2016: 302)

Panning.

Pergerakan kamera yang bergerak dengan menoleh ke kiri dan kanan secara horizontal dalam titik sumbu yang tetap.

Tilt

Pergerakan kamera yang bergerak dengan menoleh ke atas dan ke bawah secara vertikal dalam titik sumbu yang tetap.

Zoom in / zoom out.

Pergerakan dengan merubah *focal length* yang merubah penglihatan kamera.

Tracking

Pergerakan kamera yang sejalan dengan karakter atau kendaraan dalam arah yang sama.

Komposisi***Rule of Thirds***

Rule of thirds dibagi menjadi 3 bagian frame baik secara vertikal dan horizontal akan menghasilkan gambar yang berada di tengah tiap perpotongan garisnya.

Leading line

Leading line merupakan komposisi yang menggunakan garis terdapat dalam shot sehingga membuat memberi arah fokus pada mata penonton.

Depth of Fields

Penggunaan *depth of fields* bertujuan untuk memberikan fokus yang lebih terhadap satu titik atau objek dibanding dengan sekitarnya.

Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang akan digunakan berupa metode kualitatif. Menurut Creswell (2018:298) penelitian kualitatif dilakukan secara langsung memperhatikan perilaku serta berbicara langsung dengan orang-orang untuk mengambil data merupakan karakteristik dari metodologi penelitian kualitatif. Beberapa metode penelitian kualitatif menurut Gill et. al. (2008) yaitu observasi, analisis visual, studi pustaka, dan interview. Adapun kuesioner digunakan sebagai data pendukung penelitian untuk memperkuat data-data penelitian.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data Hasil Studi Pustaka

Hasil dari penelitian Bourdeaudhuij et al. (2008) menyatakan pengetahuan akan manfaat sayur sejalan dengan peningkatan konsumsi sayur pada anak, dengan begitu perlu diketahui manfaat yang didapat dari sayur. Berdasarkan hasil dari data yang didapat dari laman kemkes.go.id sayur-sayuran merupakan makanan multivitamin yang penting untuk pertumbuhan anak-anak usia sekolah dasar, contoh kecilnya adalah Vitamin A yang terdapat di sayur wortel dapat membantu memperbaiki jaringan serta tulang yang rusak, menjaga sistem kekebalan tubuh dan menjaga indra penglihatan. Selain itu sayur memiliki komponen yang penting untuk pertumbuhan anak-anak yaitu zat besi, seng kalsium, fosfor, natrium, kalium, lodium serta sebagainya.

Data Hasil Observasi

Penulis mengamati lingkungan sekolah dasar negeri 256 Rancaloea serta kebiasaannya di saat waktu makan pada tanggal 14 Oktober 2022, dari lingkungannya sendiri terdapat beberapa tempat pedagang yang menjual makanan jajanan pinggir jalan dan disebelah sekolah dasar tersebut terdapat sebuah *minimarket* ternama, hal ini membuat anak-anak akan mudah mendapatkan makanan ringan serta jajanan pinggir jalan. Begitu pun dengan kebiasaan para siswa-siswi sekolah tersebut kedapatan membeli jajanan-pinggir jalan dengan berbagai

makanan serta siswa-siswi membeli minuman minuman yang mengandung banyak gula dan soda.

Data Hasil Wawancara

Penulis mewawancarai seorang ibu rumah tangga bernama ibu Nurlaela pada tanggal 12 April 2023, penulis menanyakan beberapa pertanyaan soal sayur, khasiat sayur sampai ke pertanyaan soal makanan jajanan pinggir jalan. Ternyata ibu Nurlaela sangat memperhatikan makanan anaknya yang merupakan siswi sekolah dasar dikarenakan anak ibu Nurlaela pernah mengalami sakit perut, hal tersebut diakibatkan anak-nya sering makan makanan pinggir jalan yang membuat jatuh sakit sehingga Ibu Nurlaela pun mulai memperketat anaknya untuk memakan sayur. Ibu Nurlaela pun sangat mengetahui kandungan dari sayur-sayuran yang membuat ia edukasi kan ke anaknya tentang khasiat-khasiat sayur, anak ibu Nurlaela pun ternyata semakin giat mengonsumsi sayur setelah mengetahui khasiat dari sayur-sayur yang ia makan.

Penulis pun mewawancarai seorang dokter spesialis anak bernama Dr. An Nieza Dea Versary Sp.A pada tanggal 15 April 2023. Penulis mewawancarai berbagai pertanyaan tentang pertumbuhan anak-anak, jajanan pinggir jalan bagi anak-anak, penyakit yang diderita akibat kekurangan sayur serta edukasi yang efektif bagi anak-anak untuk menyukai sayuran. Dalam kebutuhan tumbuh anak-anak menurut dokter yang sering disapa dokter Dea mengungkapkan jikalau nutrisi sangat penting untuk pertumbuhan anak-anak seperti karbohidrat, protein hewani, lemak dan sayur serta buah-buahan karena memberikan nutrisi yang kompleks. Adapun makanan seperti jajanan pinggir jalan sangat kurang diajarkan dikarenakan kurangnya nutrisi yang didapatkan serta hal yang terburuknya ialah ke higienisan dalam jajanan pinggir jalan, pasal jajanan pinggir jalan sangat terkena dengan kotoran-kotoran yang didapatkan dari abu jalan, asap motor dan lain sebagainya, akibatnya akan terjadi penyakit-penyakit seperti sakit perut. Begitupun dengan kurangnya mengonsumsi makanan yang bernutrisi akan membuat anak-anak terligat pucat, kurangnya energi, kurang fokus dalam belajar, sampai gejala stunting yang diakibatkan kurangnya nutrisi dari zat besi. Maka dari itu menurut dokter Dea dengan anak-anak mengetahui dari khasiat makaknan yang akan dimakan akan menambah ketertarikan dalam mengonsumsi makanan tersebut bagi anak-anak, meskipun dokter Dea pun mengatakan bahwa orang tua lah peranan yang terpenting sehingga anak-anak menyukai konsumsi sayur-sayuran.

Data Hasil Kuesioner

Penulis membagikan selebaran kertas kepada anak-anak usia sekolah dasar di kecamatan rancasari pada tanggal 11 Januari 2023. Berdasarkan dari angket kuisisioner yang dibagikan masih terdapat 43% dari semua anak-anak yang mengisi kuesioner yang enggan atau kurang suka mengosumsi sayur, alasan utama kenapa anak-anak usia sekolah dasar tidak menyukai sayur adalah karena rasanya yang pahit. Selain itu masih banyaknya anak-anak yang tidak mengetahui manfaat yang terkandung dari sayur-sayuran sehingga akibatnya anak-anak pun anak-anak tidak mengetahui akibat dari kekurangan makan sayur. Pertanyaan lainnya penulis menanyakan persoalan animasi apa yang mereka sukai serta penggayaan gambar apa yang mereka senangi, anak-anak sekarang lebih condong dengan penggayaan anime dibandingkan dengan penggayaan gambar animasi barat.

Analisis Karya Sejenis

Big Hero 6	SpongeBob Squarepant	Wolf Children: Ame and Yuki
		

Ada tiga animasi yang dijadikan bahan analisis yaitu Big Hero 6, SpongeBob Squarepant dan Wolf Children: Yuki dan Ame.

Pada animasi Big Hero 6 penulis menganalisis teknik pergerakan kamera yang dipakai, banyak sekali pergerakan kamera yang dipakai pada animasi tersebut, beberapa contohnya adalah tracking, pedestal, panning. Pada animasi Big Hero 6 pergerakan kamera yang dipakai bertujuan untuk membuat penonton merasakan dinamisnya atau merasakan apa yang dirasakan

dari sinematografi animasi tersebut, adegan seperti sedang bertarung, menunjukkan objek dan sebagainya memberikan kesan yang sangat menarik dikarenakan adanya pergerakan kamera.

Di animasi *SpongeBob Squarepant* penulis menganalisis bagian dari ceritanya menggunakan teori dari pratista (2009) yang menggunakan unsur cerita tiga babak. Animasi *SpongeBob Squarepants* dengan rata-rata memiliki durasi sepuluh menit memiliki tiga unsur babak cerita yaitu pembuka, komplikasi dan penutup. Dengan dikhususkan animasi untuk anak-anak cerita *SpongeBob* sangat singkat dan jelas bagi penontonnya.

Wolf Children: Yuki dan Ame menganalisis bagian dari teknik pengambilan gambar atau *type of shot*, dari analisis yang didapat penggunaan *type of shot* digunakan untuk memperlihatkan karakter, mood cerita serta informasi yang diberikan. Sebagai contohnya dalam animasi *Children Wolf* terdapat penggunaan *type of shot Wide shot* di mana seorang karakter ditampilkan dari kejauhan serta menampilkan lingkungannya yang sepi akan memberikan informasi kepada kita tentang karakter dengan lingkungan atau kehidupannya.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Pesan utama yang ingin disampaikan dari perancangan *animatic storyboard* ini ialah pentingnya konsumsi sayur bagi anak-anak usia sekolah dasar dikarenakan sayur-sayuran memiliki peranan untuk pertumbuhan anak-anak. Dengan karya animasi ini pun diharapkan anak-anak menjaga dan teliti untuk memilih makanan yang dibeli di pinggir jalan agar terhindar dari penyakit yang disebabkan makanan yang tidak higienis dan kurang nutrisi. Meskipun *storyboard* masih berupa rancangan akan tetapi penulis berharap bahwa karya ini dapat menginspirasi orang-orang untuk melanjutkan animatic ini menjadi animasi seutuhnya atau menjadikan inspirasi untuk menciptakan karya yang mengedukasi anak-anak.

Konsep Kreatif

Pada perancangan *storyboard*, pertama perancang membuat cerita berdasarkan data-data yang telah diperoleh dari wawancara, observasi, studi pustaka dan kuesioner untuk menjadikan dasar pembuatan *storyboard*, setelah itu cerita dijadikan script yang isinya ada latar tempat, latar waktu, tokoh beserta dialog untuk membantu dalam memudahkan pembuatan

storyboard.

Cerita yang dibuat terdiri dari tiga babak yaitu awal, konflik dan akhir. Pada awal atau bisa disebut orientasi, cerita diawali dengan memperkenalkan tokoh berupa anak-anak usia sekolah yang menyukai jajanan pinggir jalan dan tidak menyukai sayur-sayuran, ibunya dan seekor kucing. Pada babak kedua tokoh utama membawa bekal yang ibunya buat akan tetapi karena isian mengandung sayur, anak ini menggantikannya dengan jajanan pinggir jalan yang ia beli, akibatnya karena tidak memperhatikan kebersihan makanan anak ini sakit perut, sebelum sakit perut diperlihatkan terlebih dahulu virus menyerang sistem tubuh dengan sistem tubuh kalah sehingga virus bisa membuat tokoh utama itu sakit perut. Kemudian tokoh utama berbaring di kamarnya dengan Ibu dan kucingnya menemaninya. Saat ibunya ingin membuat makanan untuknya anak tersebut bertanya sesuatu tentang sayur dan makanan pinggir jalan yang ternyata kucing tersebut bisa berbicara dan menggambar sesuatu menjadi kenyataan dengan ekornya untuk memberikan pengetahuan tentang sayur dan makanan pinggir jalan kepada anak tersebut. Babak akhir tokoh utama ini mulai berani untuk memakan sayur yang ibunya buat.

Setelah selesai dalam pembuatan cerita dan pembuatan script pengerjaan diteruskan ke bagian tahapan pada *storyboard*. Di tahapan *storyboard* ini penulis memikirkan bagaimana caranya agar naskah yang dibuat bisa disampaikan dengan baik pada visualisasi sehingga penulis menggunakan beberapa elemen *storyboard* seperti *staging*, *line of action*, dan *framing*. Lalu penulis pun menuangkan idenya kedalam tahapan *storyboard* yang terdiri dari; *Thumbnails*, *Rough Sketch*, dan *Clean Up*. Pada bagian *Thumbnail* dibuat gambar dengan visual seperti apa yang akan terlihat dengan mempertimbangkan teknik sinematografi tanpa digambar dengan detail, tahapan ini membantu untuk melihat apakah gambar sesuai dengan hal yang ingin disampaikan atau tidak. lalu pengerjaan berlanjut ke bagian *rough sketch*. Pada *rough sketch* ide yang dibuat sebelumnya diberikan sketsa kasar dari karakter sampai ke latar tempat. Terakhir setelah semua shot shot cerita selesai dalam sketsa kasar, sketsa diperjelas lagi pada tahapan *cleanup* sehingga terlihat jelas karakter dan latar tersebut.

Selesai nya tahapan pembuatan *storyboard* dilanjutkan ke pembuatan *animatic storyboard* menggunakan Adobe Premiere.

Konsep Media

Media utama perancangan ini ialah *animatic storyboard* dengan rasio 16:9. Pembuatan

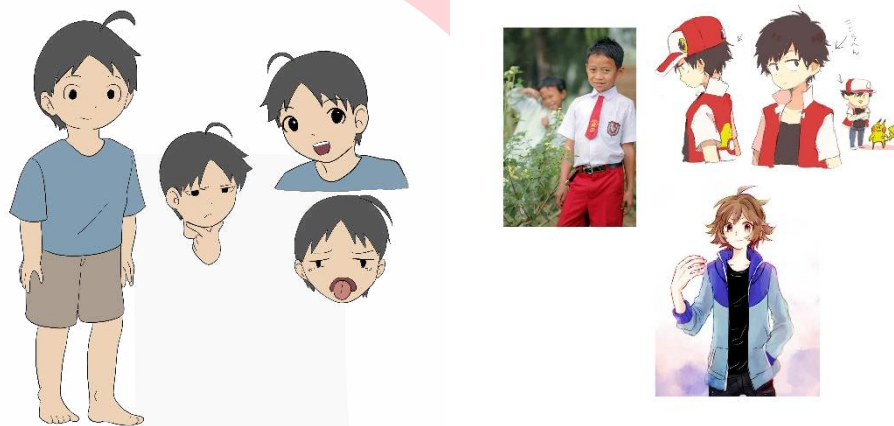
storyboard dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Clip Studio Paint baik dimulai dari pembuatan *thumbnail* sampai ke tahap *Clean Up*.

Konsep Visual

Pada perancangan *storyboard* ini penulis menggunakan pengayaan gambar animasi jepang sebagai referensi visual berdasarkan dari hasil pemilihan kuesioner yang dibagikan. Beberapa konsep visualnya sebagai berikut:

Bayu.

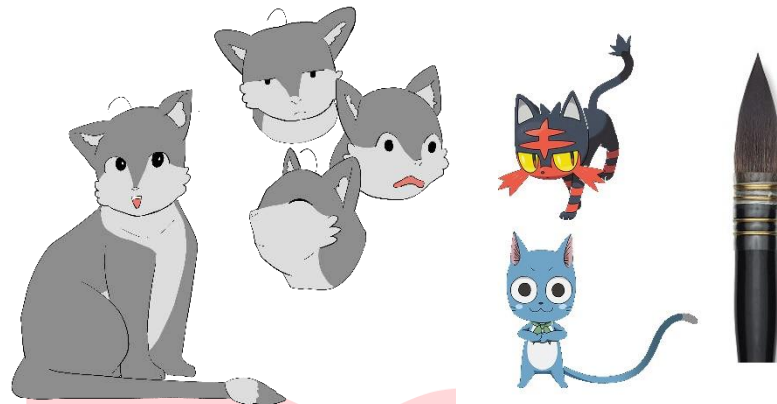
Bayu merupakan anak yang keseringan makan jajanan pinggir jalan, ia sangat tidak suka sayur bahkan merasa tak sedap saat melihat sayur, meski ibunya sering memintanya untuk tidak keseringan makan jajanan pinggir jalan, ia tetap memakannya.



Gambar 4.1 Karakter Bayu
Sumber: Dokumentasi pribadi

Remi

Remi merupakan kucing yang memiliki ekor ajaib, saat ekornya digibaskan ekor tersebut akan berubah menjadi pena ajaib yang bisa menggambar sesuatu menjadi kenyataan.



Gambar 4.2 Karakter Remi
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ibu Bayu

Ibu Bayu sangat perhatian dengan anaknya, ia memberikan bekal dan makanan yang sehat.



Gambar 4.3 Karaker Ibu Bayu
Sumber: Dokumentasi pribadi

Sistem penjaga tubuh

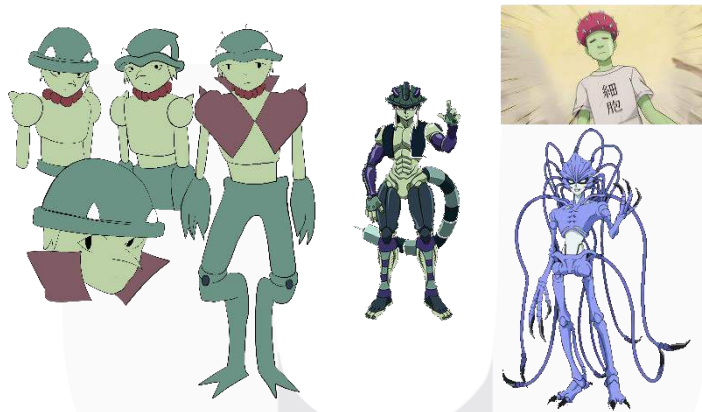
Merupakan visual dari sistem yang ada di dalam tubuh dengan pekerjaannya berupa menghilangkan virus dari tubuh manusia dengan senjata berupa wortel dan brokoli sebagai gagangnya.



Gambar 4.4 Karakter Sistem penjaga tubuh
 Sumber: Dokumentasi pribadi.

Virus

Berupa visual dari virus yang menyerang tubuh manusia sehingga tubuh manusia jatuh sakit.

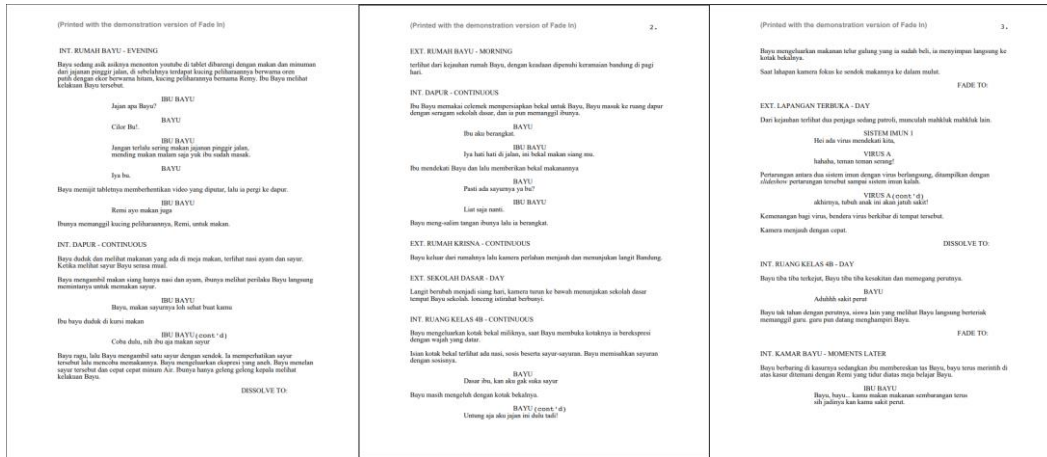


Gambar 4.5 Karakter Virus
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Hasil Perancangan

Perancangan Script

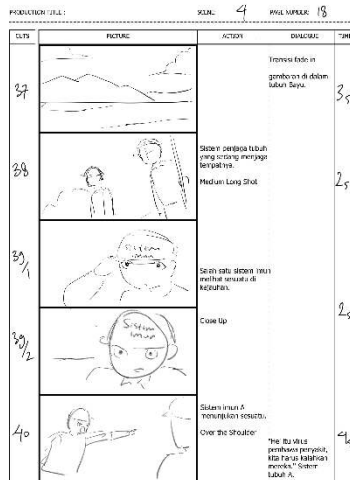
Sebelum masuk kepada rancangan *storyboard* diharuskan mempunyai cerita terlebih dahulu untuk menjadi acuan dalam pembuatan *storyboard*, cerita yang diangkat dari objek dibagi menjadi tiga babak yaitu orientasi, komplikasi dan resolusi. Setelah cerita dibuat lalu dijadikan *script* terlebih dahulu untuk memudahkan pembagian setiap scene, dialog serta latar cerita.



Gambar 4.6 Naskah Script
Sumber: Dokumentasi pribadi

Thumbnail

Setelah pembuatan *script* selesai dilanjutkan dengan pembuatan *thumbnail*. Dari sebuah tulisan yang dibuat divisualisasikan menjadi gambar, begitupun penggunaan thumbnail berupa gambaran awal dengan penulis membuatnya hanya dengan bentuk dari karakter tersebut dikarekanan pada *thumbnail* berfokus kepada tata letak sinema sehingga akan terlihat seperti apa pada animasi nantinya.



Gambar 4.7 Thumbnail Storyboard
Sumber: Dokumentasi pribadi

Rough Sketch

Tahap selanjutnya ialah membuat *thumbnail* menjadikan *rough sketch*. Pada tahap *rough sketch* gambar yang tadinya hanya bentuk saja dijadikan gambar yang mendekati dengan karakter.

SLTS	PICTURE	ACTION	DIALOG	TIME
4/9/1		Kembali ke Baya yang sedang fokus di foto foto menseleksi animasi.		2 3
4/9/2		Di mana saat ini yang sedang sangat sibuk.		
4/9/1		Baya senas dan setelah mendapat e sure di kelas tersebut menganggap itu sebagai abstrak yang kontras.		6 0
4/9/2		Long Shot.		
4/9/3				

Gambar 4.8 *Rough sketch storyboard*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Clean Up

Di tahap terakhir ini gambar sudah terbentuk jelas dari karakter sampai ke latar tempat. Setiap *shot* pun diberikan *value grayscale* untuk memberikan informasi dalam *dept of field* dari karakter dan latar tempat tersebut.

SLTS	PICTURE	ACTION	QFT'S	TIME
13/1				5 5
13/2		Baya dan orang-orang lain di kelas tersebut.		
13/3		Di mana saat ini yang sedang sangat sibuk.		
13/4		Di mana saat ini yang sedang sangat sibuk.		
13/5		Di mana saat ini yang sedang sangat sibuk.		

Gambar 4.9 *Storyboard Clean Up*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Animatic

Setelah *storyboard* selesai penulis melanjutkan ke tahap *animatic*. Di *animatic* ini penulis menambahkan beberapa frame untuk membuat animasi bergerak lebih jelas. Selain itu penulis menambahkan warna pada *animatic* ini untuk menunjukkan petunjuk atau arahan warna apa yang dipakai, seperti bagian karakternya, background dan lain lain.



Gambar 4.10 *animatic*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Teknikal dalam *Storyboard*

Di perancangan *storyboard* penulis menerapkan teknik-teknik sinematografi seperti *type of shot*, *angle camera* dan *camera movement* yang teknik ini sudah dijelaskan di atas. Teknik sinematografi ini memiliki fungsi nya masing-masing;

Type of Shot

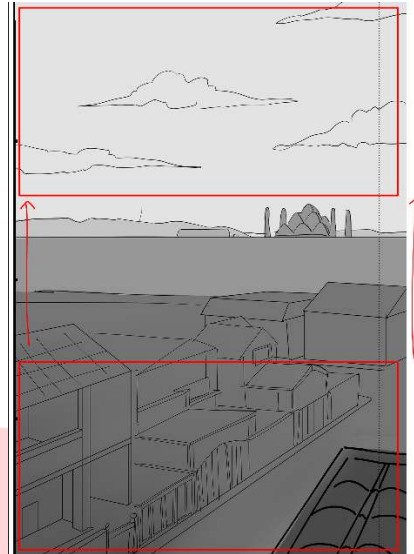
Dalam perancangan *storyboard* ini *type of shot* sering dipakai untuk memberikan informasi dari keadaan lingkungan sekitar karakter sampai ke memperlihatkan ekspresi dari karakter tersebut.



Gambar 4.11 *Type of shot*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Camera Movement

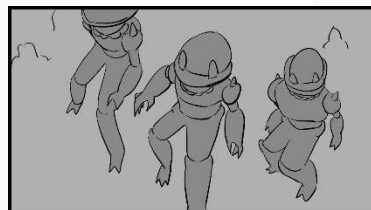
Storyboard yang dirancang menggunakan *camera movement* seperti *pedestal*, *tracking*, *crab*, dan *panning* untuk memberikan kesan emosional.



Gambar 4.12 *Camera Movement*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Angle Camera

Digunakannya *angle camera* untuk memperlihatkan keadaan tertentu dari visual. Seperti *high angle* dipakai untuk menggambarkan keadaan karakter tersebut merasa kecil, tak berdaya dan bisa lain sebagainya.



Gambar 4.13 *Angle Camera*
Sumber: Dokumentasi pribadi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari perancangan *storyboard* dalam pentingnya konsumsi sayur-sayuran bagi anak-anak, dapat disimpulkan masih banyak anak-anak yang kurang menyukai konsumsi sayur dan kurang mengetahui gizi yang didapat dari sayur, penyebab utama anak-anak kurang menyukai sayur ialah dari rasanya yang pahit. Hal ini membuat anak-anak lebih condong memilih jajanan pinggir jalan yang rasanya lebih bervariasi meskipun gizi yang didapatkan tidak sebanding dengan sayur-sayuran. Sayuran berperan penting dalam pertumbuhan anak-anak, kebutuhan pertumbuhan anak-anak seperti zat besi, seng, zing dan vitamin terkandung di sayur-sayuran, akibatnya

kekurangan konsumsi sayuran akan mempengaruhi gangguan pencernaan, risiko penyakit kronis serta kekurangan gizi. Dengan berbagai masalah yang didapat maka harus adanya edukasi sayur-sayuran pada anak-anak.

Perancangan *storyboard* ini berdasarkan dari data-data mengenai anak-anak yang kurang menyukai sayur dan lebih memilih jajanan pinggir jalan. *Storyboard* ini pun mengaplikasikan teknik dalam sinema seperti *type of shot*, *camera movement*, dan *angle camera* serta beberapa prinsip animasi sehingga *storyboard* diharapkan mudah untuk disampaikan ke audiens. Penyampaian pesan yang digunakan dalam *storyboard* ini dengan dialog antar karakter ditambah dengan visual untuk menarik perhatian para penonton. Dibuatnya *storyboard* ini untuk menciptakan visualisasi rancangan edukasi dalam pentingnya konsumsi sayur sehingga bisa dikaji ulang dan disempurnakan serta dipakai untuk animasi penuh yang dimanfaatkan menjadi media informasi.

Saran Perbaikan Karya

Perancangan *storyboard* ini tercipta dari fenomena anak-anak sekolah dasar yang kurang menyukai konsumsi sayur-sayuran dengan begitu *storyboard* ini bertujuan untuk memberikan informasi dalam pentingnya sayur-sayuran akan tetapi perancangan ini masih dalam tahapan pra-produksi yang mana masih jauh apabila digunakan untuk mengedukasi anak-anak sekolah dasar. Meskipun begitu penulis berharap dengan tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penulis lainnya atau membuat *storyboard* ini sebagai animasi yang utuh sehingga bisa dijadikan sebagai animasi edukasi dalam pentingnya konsumsi sayur untuk anak-anak sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, N., R., Zanaria, M., Nurjannah, N., Husna, F., Romi, T., Putra, I., & Abstrak, I. A. (2020). Nomor 2, Halaman 29-33. In *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia* (Vol. 15). <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/jkmi>,
- Dwi Winarsih, B., Fatmawati, Y., (2021). *Hubungan Status Gizi dan Status Hidrasi dengan Fungsi Memori Jangka Pendek Anak Usia Sekolah Correlation of Nutritional and Hydration Status and The Function of Short-Term Memory in School-Age Children* (Vol. 17, Issue Desember).

- Gusti Agung Rangga Lawe, I., Hafiz Aziz Ahmad, dan, Desain, M., (2020.). Animasi sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Tri Kaya Parisudha untuk Anak-Anak. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 242–249.
- Hart, J. (n.d.). *The Art of the Storyboard*.
- Heiderich, T. (2012). *Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film. Videomaker*.
- Hertiningdyah Sulistiani, C., & Seri Ani, L. (n.d.). GAMBARAN STATUS GIZI ANAK BERDASARKAN POLA MAKAN DAN POLA ASUH DI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BATUR. *JULI*, 9(7), 2020. <https://doi.org/10.24843.MU.2020.V9.i7.P03>
- Khaerunnisa, L. (2016). *HUBUNGAN KONSUMSI BUAH, SAYUR DAN KEGEMUKAN PADA SISWA KELAS 5 DI SD ISLAM DARUL HIKAM BANDUNG*. <https://repository.poltekkesbdg.info/items/show/224>.
- Lancaster, K. (2019). *Basic cinematography: a creative guide to visual storytelling*.
- Maulana, A., Tohir, M., & Trihanondo, D. (2015). *IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PENCEGAHAN PENYAKIT KARIES PADA ANAK BERBASIS ANIMASI*.
- Maulana, F., Sudaryat, Y., & Afif, R. T. (2021). *PERANCANGAN STORYBOARD PADA DAMPAK PACEKLIK IKAN BAGI NELAYAN DI KECAMATAN LABUAN KABUPATEN PANDEGLANG PROVINSI BANTEN MENGGUNAKAN MEDIA INFORMASI FILM ANIMASI*.
- Miyarso, E., & Pd, M. (2015). *PERAN PENTING SINEMATOGRAFI DALAM PENDIDIKAN PADA ERA TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/dinamika-pendidikan/article/view/4077>
- Mulyo, G. P. (2021). *PENGARUH PENDIDIKAN GIZI MENGGUNAKAN MEDIA EXPLODING BOX TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG SAYUR DAN BUAH PADA ANAK SEKOLAH DASAR*. 13(1). <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v13i1>
- Nabila, B. Y., Sastramihardja, H. S., & Widayanti, &. (2020). *Prosiding Kedokteran Gambaran Status Gizi Siswa Sekolah Dasar 069 Cipamokolan Bandung Kelas 4-6 Tahun 2019*.
- Noviani, K., Afifah, E., & Astiti, D. (2016a). Kebiasaan jajan dan pola makan serta hubungannya dengan status gizi anak usia sekolah di SD Sonosewu Bantul Yogyakarta. *Jurnal Gizi Dan Dietetik Indonesia (Indonesian Journal of Nutrition and Dietetics)*, 4(2), 97. [https://doi.org/10.21927/ijnd.2016.4\(2\).97-104](https://doi.org/10.21927/ijnd.2016.4(2).97-104)

- Noviani, K., Afifah, E., & Astiti, D. (2016b). Kebiasaan jajan dan pola makan serta hubungannya dengan status gizi anak usia sekolah di SD Sonosewu Bantul Yogyakarta. *Jurnal Gizi Dan Dietetik Indonesia (Indonesian Journal of Nutrition and Dietetics)*, 4(2), 97. [https://doi.org/10.21927/ijnd.2016.4\(2\).97-104](https://doi.org/10.21927/ijnd.2016.4(2).97-104)
- Papotot, G. S., Rompies, R., & Salendu, P. M. (2021). Pengaruh Kekurangan Nutrisi Terhadap Perkembangan Sistem Saraf Anak. *Jurnal Biomedik:JBM*, 13(3), 266. <https://doi.org/10.35790/jbm.13.3.2021.31830>
- Rahmi, P. (2016). *Peran Nutrisi Bagi Tumbuh dan Kembang Anak Usia Dini*.
- Tahor, E. (2015). *Cinematography and Visual Style Understanding the collaborative roles of the cinematographer in the development and production of South African fictional feature films*.
- Walsh, M. L. (2006). *The Illusion of Life: Disney Animation Interactive Edition*.
- White, T. (2006.). *ANIMATION FROM PENCILS TO PIXELS*.
- Zafira, D., & Farapti, F. (2020). *Konsumsi Sayur dan Buah pada Siswa Sekolah Dasar (Studi pada Makan Siang Sekolah dan Bekal) Vegetable and Fruit Consumption of Primary School Children (A Study of School Lunch and Packed Lunch)*. 185–190. <https://doi.org/10.2473/amnt.v4i3.2020.185-19>