

PERANCANGAN *CONCEPT ART* UNTUK ANIMASI 2D “SERANG!” TERHADAP PENGGUNAAN TIGA KATA AJAIB (TOLONG, MAAF, DAN TERIMA KASIH)

DESIGNING *CONCEPT ART* FOR 2D ANIMATION “SERANG!” REGARDING THE USE OF THREE MAGIC WORDS (PLEASE, SORRY, AND THANK YOU)

Denia Yudistiara Kasmus¹, Angelia Lionardi², Muhammad Iskandar³

^{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*
deniaydstr@student.telkomuniversity.ac.id, angelialionardi@telkomuniversity.ac.id,
miskandar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kesadaran dan pemahaman mengenai etika dan sopan santun penting diajarkan pada generasi muda. Mengetahui hal ini, dibutuhkan media yang dapat memberikan gambaran mengenai pentingnya pendidikan etika. Perancangan berfokus pada etika sopan santun penggunaan kata-kata dasar tolong, maaf, dan terima kasih atau dikenal dengan sebutan tiga kata ajaib. Animasi dapat menjadi media interaktif yang menarik bagi generasi muda. Perancangan *concept art* diperlukan sebelum melakukan pembuatan animasi, dengan tujuan mengumpulkan ide, referensi, dan informasi untuk menghasilkan animasi yang menarik. *Concept art* dirancang untuk generasi muda khususnya untuk anak-anak usia 4-7 tahun. Penelitian dilakukan melalui analisis kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan metode studi pustaka, observasi, serta wawancara. Hasil penelitian digunakan untuk menghasilkan perancangan desain karakter, desain *environment*, serta aset lainnya yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui *concept art* ini. Hasil akhir dikemas dalam bentuk artbook yang dapat digunakan sebagai panduan penyusunan media animasi atau media interaktif lainnya.

Kata kunci: Animasi, Concept art, Pendidikan etika, Tiga kata ajaib

Abstract: Understanding and awareness of ethics and courtesy is essential knowledge for the younger generation. Knowing this, a media that can provide an overview of the importance of educational ethics is needed. With a focus on polite ethics using the basic words please, sorry, and thank you. Animation can be an interesting interactive medium for the younger generation. Concept art design is needed before making animation, with the aim of gathering ideas, references, and information to produce interesting animation. The concept art is designed for

the younger generation, especially for children aged 4-7 years. The research was conducted through qualitative analysis by collecting data using literature, observation, and interview methods. The research results are used to produce character designs, environmental designs, and other assets that are used to convey messages through this concept art. The final results are packaged in the form of an art book that can be used as a guide for the preparation of animated media or other interactive media.

Keywords: Animation, Concept art, Ethics education, Three magic words

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Etika dan kesopanan merupakan aspek penting dalam berlangsungnya komunikasi. Etika memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan sopan santun. Etika merupakan norma dan pemahaman yang berlaku, sedangkan sopan santun merupakan perilaku yang dilakukan berdasarkan etika yang ada. Pada interaksi sehari-hari, tutur kata yang sopan dilakukan manusia untuk menjaga komunikasi yang positif dan efektif. Dari sekian banyak padanan kata yang digunakan untuk mengungkapkan sopan santun, terdapat kata-kata yang bermakna universal. Kata-kata tersebut disusun dan diperkenalkan sebagai *three magic words* atau tiga kata ajaib. Tiga kata ajaib mencakup tolong, maaf, dan terima kasih. Pada kehidupan sehari-hari, kata-kata tersebut merupakan tiga kata dasar yang penting untuk diterapkan. Maka vital adanya pemahaman makna dari tiga kata tersebut melalui pendidikan karakter.

Pendidikan karakter berfungsi sebagai media untuk mengembangkan potensi seorang individu agar mampu hidup beriringan dengan individu lainnya dengan sikap yang baik. Tiga fungsi utama pendidikan karakter ialah untuk membentuk dan mengembangkan potensi diri, menguatkan dan memperbaiki peran individu dengan lingkungan sekitar, dan juga sebagai penyaring atau pemilah budaya bangsa sendiri yang berbudi luhur (Zubaedi, 2015). Namun nyatanya, fokus pembelajaran seringkali terpusat pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengakibatkan pengesampingan pada pendidikan karakter.

Berdasarkan simpulan-simpulan diatas, penulis mendapati semakin lemahnya pemaknaan nilai-nilai karakter, terutama dalam penerapan etika dan sopan santun khususnya penggunaan tiga kata ajaib. Maka dari itu, penulis merasakan pentingnya mengingatkan dan menginformasikan kembali nilai-nilai karakter yang sering kali dilupakan atau disepelekan. Suheri (2006: 29) menjelaskan kemampuan animasi untuk mengubah paparan sesuatu yang rumit atau kompleks menjadi gambar dan kata-kata. Dengan kemampuan tersebut, animasi bisa digunakan sebagai alat untuk menjelaskan suatu materi dengan cara memvisualisasikannya dalam gambar. Namun setelah observasi yang dilakukan pada platform media sosial Youtube, sulit ditemukan animasi naratif yang menerangkan mengenai pentingnya penggunaan tiga kata ajaib. Dengan itu, disimpulkan bahwa dibutuhkan lebih banyak media informasi mengenai penggunaan tiga kata ajaib, dan animasi 2D merupakan media yang tepat digunakan sebagai alat edukasi penggunaan tiga kata ajaib untuk anak usia dini. Dalam produksi animasi, *concept art* memiliki tujuan utama untuk memberikan gambaran mengenai bentuk visual dan desain konsep sebuah ide. *Concept art* merupakan elemen yang sangat penting karena hasil ide dan konsep pada tahap pra-produksi akan mempengaruhi keseluruhan proyek (Shamsuddin et al., 2013, 819). Penulis memilih *artbook concept art* sebagai output akhir dengan tujuan menyajikan visual dan ide secara keseluruhan dengan jelas mengenai pendidikan karakter.

LANDASAN TEORI

Tiga Kata Ajaib

Tiga kata ajaib merupakan istilah yang digunakan untuk melambangkan kata-kata yang memiliki pengaruh atau dampak besar. Tiga kata ajaib sering kali digunakan sebagai sebutan ketiga kata dasar, tolong, maaf, dan terima kasih. Istilah ini digunakan untuk menekankan bahwa ketiga kata tersebut memiliki kekuatan yang luar biasa terhadap kelangsungan komunikasi antar sesama. Tiga kata tersebut memiliki pengaruh

yang besar dalam perkembangan karakter anak usia dini, dengan cara menstimulasi anak agar terbentuk karakter dan kepribadian yang positif (Sakinah, 2022).

Etika dan Sopan Santun

Secara terminologi KBBI, etika berarti “ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak)”. Etika bersifat absolut atau mutlak, sehingga tetap berlaku meskipun tidak ada orang lain yang menyaksikan. Annur et al. (2021) menyimpulkan pendidikan karakter dan etika memiliki hubungan yang erat satu sama lain. Pendidikan karakter dapat menanamkan etika yang baik, dan dengan etika yang baik, dapat mewujudkan pribadi yang berkualitas yang akan membentuk masyarakat berakhlak mulia, moral, toleransi, beradab dan beradab. Menurut Taryati, et al. (1995 dalam Riadi, 2022) etiket atau sopan santun merupakan suatu tata cara atau aturan yang turun-temurun dan berkembang dalam suatu budaya masyarakat, yang bermanfaat dalam pergaulan dengan orang lain, agar terjalin hubungan yang akrab, saling pengertian, hormat menghormati menurut adat yang telah ditentukan. Dasar perilaku dari sopan santun adalah menunjukkan empati terhadap perasaan orang lain. Rusyan (2012 dalam Riadi, 2022), perilaku sopan santun memiliki berbagai macam tindakan seperti menghargai orang lain, dapat menjaga emosi atau amarah, dapat menempatkan diri dan bertoleransi pada lingkungan sekitar, mementingkan orang lain, berusaha membuat orang lain senang, amanah sesuai dengan adat dan agama, tidak sombong, bersifat adil terhadap semua, jujur, mendengar dan menyimak orang yang berbicara, serta mengutarakan pendapat dengan baik dan benar.

Teori Khalayak Sasar

Pendidikan karakter merupakan sistem yang membangun dan mengoptimalkan pemahaman nilai karakter. Pendidikan karakter erat hubungannya dengan pendidikan moral dimana tujuannya untuk membentuk dan melatih kemampuan individu terus menerus untuk menyempurnakan hidup. Fungsi dan tujuan dari pendidikan adalah berupa pembentukan manusia yang bermoral, mandiri, berakhlak mulia, baik, tangguh, cerdas, dan berkarakter (Lickona, 2003 dalam Annur et al.)

Golden age merupakan masa penting bagi anak karena tidak hanya mengalami perkembangan secara fisik dan motorik, namun juga perkembangan kepribadian, watak, emosional, intelektual, bahasa, hingga moral. Sudaryanti (2010) berpendapat bahwa untuk membentuk bangsa yang cerdas dan berkarakter baik, pendidikan harus dimulai sejak dini. Selayaknya pendidikan karakter yang dilaksanakan pada usia dini memiliki potensi yang baik bagi tumbuh kembang anak.

Animasi

Animasi adalah teknik manipulasi gambar atau objek untuk menghasilkan ilusi bentuk yang bergerak dan hidup. Menurut vaughan (1976), animasi merupakan pembuatan hal statis menjadi hidup. Asyhar (dalam Afif, 2021, 36), menyimpulkan media kreatif animasi memiliki dampak dalam peningkatan hasil pembelajaran. Animasi merupakan media interaktif yang mendorong penonton untuk tertarik pada suatu narasi sehingga memunculkan pikiran dan minat baru dan memicu keinginan untuk belajar. Animasi 2D merupakan teknik penggambaran gerakan pada ruang 2 dimensi, termasuk karakter FX, dan latar suasana (Stefyn, 2022). Animasi 2 dimensi sering dikenal sebagai kartun. Menurut Lionardi (2021:18), animasi 2D memiliki sifat berkesinambungan sehingga pesan yang disampaikan menjadi fokus utama dalam perancangan. Hal ini menyebabkan animasi 2D menjadi media perantara bagi penonton dan amanat cerita yang dimaksud. Proses pembuatan animasi 2D terbagi menjadi tahap pra-produksi yang terdiri atas garis besar character design, sketsa background dan storyboard. Lalu tahap produksi dimulai setelah konsep karya sudah matang, tahap ini memakan waktu paling banyak karena animator harus mengerjakan satu persatu untuk memastikan animasi berjalan dengan baik. Terakhir ada tahap pasca-produksi, video dan aset animasi yang sudah dibuat akan di edit pada tahap ini untuk menyesuaikan dengan visi dan target dari tahap pra-produksi.

Concept Art

Concept art digunakan untuk memberikan gambaran mengenai perkembangan visual dan desain konsep imajinasi artist. Istilah "*concept art*" dimaksudkan untuk

mengatur dan menyesuaikan karakter dengan lingkungan dan suasana yang pas (Shamsuddin et al., 2013, 819). Menurut Tillman (2011:4-9) prinsip inti *character design* disimpulkan menjadi *archetypes* yang merupakan istilah untuk kepribadian atau watak dari sebuah karakter yang dibuat untuk menjadi penopang jalannya cerita (Tillman, 2011, dalam Ramdhan & Iskandar, 2020:29), *back-story*, *originality*, *shapes*, *reference*, *aesthetic (colors and details)*. *Cel shading* merupakan salah satu teknik render pada gaya animasi, dilakukan dengan mengganti gradien pada bayangan menjadi blok warna yang halus. Teknik ini menampilkan efek bayangan yang lebih kasar terlihat seperti gambaran tangan. Alexander (2006) menjelaskan dasar dari proses pembuatan *environment* atau lingkungan meliputi *sketching*, *composition*, *value*, *light*, *shadow*, *color*, *perspective*, *distance*, *depth*, dan juga *scale*.

Concept Artist

Wells & Moore (2016) menyatakan bahwa riset dan proses pra-produksi merupakan komponen penting dalam pembuatan animasi. *Concept artist* adalah seseorang yang menghasilkan pemikiran inovatif dan mampu membuat hubungan yang baik antara pemikiran dan visualisasinya. *Concept artist* harus menghasilkan pendekatan dan sifat untuk karakter, lingkungan, dan objek.

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif. Creswell (2012:16) menjelaskan bahwa, metode penelitian kualitatif adalah metode yang mengeksplorasi dan memahami pengalaman dari sejumlah individu atau kelompok mengenai fenomena studi.

Data Hasil Observasi



Gambar 3. 1 Dokumentasi Observasi RA Al-Hidayah
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Lokasi yang menjadi tempat penulis melakukan observasi adalah RA/TK Al-Hidayah, Jl. Mangga Dua, Sukapura, Kecamatan Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Penulis melakukan observasi selama dua hari pada tanggal 10 dan 11 Januari 2023 dengan mengikuti berbagai kegiatan anak-anak TK sebagai pengamat. Kelas terdiri atas 42 (empat puluh dua) anak dan 3 (tiga) ibu guru. Fasilitas kelas terdiri atas 16 (enam belas) meja yang disusun 4 kali 4 dengan pembagian 2-3 anak di tiap mejanya. Posisi anak berselang-seling laki-laki dan perempuan, namun tiap meja hanya terdiri oleh antara laki-laki atau perempuan. Kegiatan mengajar berlangsung dari hari senin hingga jumat. Anak-anak murid mulai berdatangan dari pukul 7 pagi membawa ransel berisi bekal makanan yang dibawa dari rumah, maupun makanan siap saji yang disiapkan orang tua dan wali masing masing. Anak-anak meletakkan ransel pada tempat duduk yang telah ditentukan selama satu semester dan kemudian menyapa, berbincang, serta bermain dengan temannya sambil menunggu pelajaran dimulai. Kelas dimulai pukul 08.00 WIB, dibuka oleh Ibu Fitri Hardianti bersama dua asisten ajar yang membantu mengondisikan ketentraman kelas dan memastikan pembelajaran berjalan lancar.

Anak-anak RA Al-Hidayah mayoritas memiliki perawakan kurus dengan tinggi kurang lebih 100-120 cm, kulit sawo matang, dengan fitur wajah mayoritas bulat. Untuk laki-laki rambut diharuskan pendek, dengan seragam lengan dan celana panjang. Sedangkan untuk perempuan diharuskan memakai kerudung, dengan seragam lengan dan rok panjang. Anak-anak RA Al-Hidayah aktif dalam pembelajaran dan permainan.

Sebelum waktu masuk dan saat waktu istirahat, anak-anak bebas melakukan kegiatan sesuai dengan keinginan masing-masing. Beberapa anak ada yang memilih untuk jajan makanan yang dijual di depan sekolah, ada anak yang memilih untuk berbincang dengan kawannya, anak yang memilih untuk bermain dan berlari bersama kawannya, anak yang melamun karena masih mengantuk, dan anak yang mengajak guru-guru bermain.

RA Al-Hidayah memiliki dua ruang kelas utama yang digunakan. Kantor kepala sekolah dan guru terletak pada bangunan yang berbeda bertempat membentuk huruf L dengan bangunan ruang kelas. Lapangan berbahan semen berukuran sekitar 3 x 6 meter berbentuk tidak rata. Ada penjual jajanan yang memasang stand tepat didepan kelas, menjual berbagai macam snack goreng seperti nugget, basreng, dsb. Ada juga warung yang menjual aneka ragam snack untuk anak-anak membeli jajanan. Dinding dan jendela ruang kelas dipenuhi tempelan berbagai hiasan kertas buatan anak-anak yang dibuat pada berbagai proyek kreatif yang telah dikerjakan selama masa pembelajaran. Diluar ruang kelas pun terdapat hiasan warna warni yang terbuat dari plastik, serta beberapa mural berwarna cerah.

Kegiatan yang dilakukan setiap harinya bervariasi meliputi baca, tulis, hitung, olahraga, mewarnai, dan masih banyak kegiatan lainnya. Pembelajaran berlangsung hingga pukul 09.30 WIB. Berbagai kegiatan yang dilakukan meliputi, baca, tulis, hitung, olahraga, mewarnai, dan masih banyak kegiatan yang dilakukan dengan tujuan memperkenalkan anak-anak pada variasi kegiatan baru. Di RA Al-Hidayah, tiga kata ajaib biasa diselipkan dalam kegiatan anak-anak sehari-hari yang disebut sebagai "pembiasaan baik". Kegiatan yang meliputi pembiasaan meminta maaf pada satu sama lain sebelum pulang. Lagu yang dinyanyikan bersama mengenai penggunaan kata maaf, tolong, terima kasih, dan permissi. Terlepas dari pembiasaan dan lagu yang dinyanyikan, anak-anak tampak tidak terlalu mengaplikasikan tiga kata ajaib dalam kehidupan sehari-hari.

Data Hasil wawancara

Wawancara dilakukan semi terstruktur dengan mewawancarai psikolog spesialis remaja dan anak pada tanggal 5 Januari 2023, guru TK/RA Al-Hidayah, dan juga salah satu orang tua murid pada tanggal 10 Januari 2023. Pertanyaan wawancara membahas seputar pendapat para narasumber mengenai pendidikan karakter usia dini dan penggunaan animasi sebagai media pembelajaran pada anak. Penulis juga bertanya mengenai preferensi tipe animasi kesukaan anak dan trend apa yang sedang disukai anak kepada guru dan orang tua murid. Sebagai pendapat tambahan, penulis bertanya mengenai konten seperti apa yang baik dikonsumsi oleh anak kepada psikolog spesialis remaja dan anak.

Wawancara dengan psikolog spesialis remaja dan anak

Pada 5 Januari 2023, narasumber psikolog yang diwawancarai bernama Kak Fatiyani Pramesti, M. Psi. Kak Fati banyak berpengalaman dalam area yang berkaitan dengan anak yang kesulitan belajar. Beliau berpendapat bahwa, pendidikan karakter merupakan value dasar yang didapatkan anak-anak dengan cara praktik, bukan diajarkan secara teori. Semakin sering sebuah perilaku ditanamkan, semakin paham anak pada maksud dari sebuah perilaku tersebut. Hal yang sama berlaku pada tiga kata ajaib (tolong, maaf, terima kasih). Karakter pada anak tidak muncul begitu saja seiring perkembangannya, namun mereka memiliki kecenderungan untuk mengikuti hal yang mereka lihat atau sering kali disebut modeling. Kak Fati menambahkan bahwa pertumbuhan seorang anak bersifat *fluid* yang berarti tergantung pada pertumbuhan masing-masing anak dan tidak bersifat serentak pada seluruh anak. Mengenai media animasi, Kak Fati menyarankan untuk memperhatikan seperti apa karakteristik belajar anak. Gunakan bahasa sehari-hari yang mudah dipahami dan digunakan secara universal. Dari segi karakter dan lingkungan pun memegang peranan penting. Semakin mudah seorang anak merasakan koneksi dengan karakter, maka semakin mudah juga anak memahami jalan cerita.

Wawancara dengan guru TK/RA Al-Hidayah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK/RA Al-Hidayah pada tanggal 10 Januari 2023, Bu Fitri, menyimpulkan cara komunikasi paling efektif yang sering digunakan untuk memperkenalkan hal baru pada anak-anak didiknya adalah lagu-lagu dan nyanyian. Baik belajar membaca, menulis, maupun berhitung. Metode tersebut dianggap paling efektif karena menurut Bu Fitri, pada usia TK anak-anak masih senang bermain dengan hal yang interaktif. Bu Fitri mengajar semua mata pelajaran untuk satu kelas yang sama, termasuk calistung, sedekah subuh, olahraga, dan masih banyak lagi. Jadwalnya di selang-seling agar anak-anak tidak bosan dan merasa lebih tertarik untuk berpartisipasi. Menurut Bu Fitri juga, animasi juga dapat menjadi media yang bagus untuk komunikasi dan pendidikan bagi anak usia dini. Maka dari itu RA Al-Hidayah juga sudah mulai memperkenalkan media digital dan animasi kepada anak dengan acara nonton bersama.

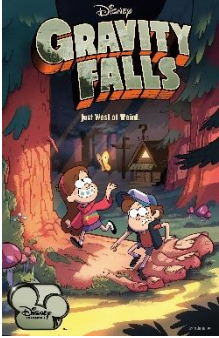
Wawancara dengan orang tua murid

Penulis mendapat kesempatan untuk mewawancarai salah satu orang tua murid yang dikenal dengan panggilan “ummi” bernama Bu Ate Mintarsih pada 10 Januari 2023. Bu Ate bercerita bahwa pendidikan karakter bukan merupakan konsep yang berupa teori di lingkungan rumahnya. Nilai-nilai karakter hanya tumbuh secara alami berdasarkan norma yang sudah berlaku di sekitar Bu Ate dan keluarga. Bu Ate juga menggunakan komunikasi secara verbal sebagai metode utama dalam mengedukasi anak. Beliau memperkenalkan anaknya, Ibnu, pada teknologi sejak usia dini, karena merasa teknologi merupakan alat penunjang kehidupan di masa kini. Tetap dibawah pengawasan Bu Ate, Ibnu dapat bermain gadget dan mengeksplorasi media digital dengan aman.

Analisis Karya Sejenis

Tabel 3. 1 Tabel Analisis Karya Sejenis

Bluey	Gravity Falls	Over the Garden Walls
-------	---------------	-----------------------

		
Bluey menggunakan warna-warna yang cerah dan menarik namun harmonis terhadap satu warna dengan yang lain. Dengan gaya pewarnaan <i>color block</i> dan bayangan yang jelas. Bluey juga memiliki <i>backstory</i> mengenai hubungan yang sehat antar anak dan orang tua.	Penggunaan <i>environment</i> pada Gravity Falls dibuat dengan warna senada serta ditambahkan berbagai detail barang-barang dan dekorasi sehari-hari sesuai dengan lingkungan yang digambarkan dan digunakan untuk mengisi ruang kosong pada tiap <i>environment</i>.	Over the Garden Wall memiliki penggunaan karakter yang sederhana atau pengayaan kartun. Dengan <i>Bone structure</i> yang halus tanpa sendi yang menonjol, karakter juga memiliki kostum dan properti yang khas untuk menggambarkan sifat karakter.

Pada perancangan karakter penulis mengambil referensi dari seri animasi Over the Garden Walls dengan *color block* dan *style* kartun. Sedangkan untuk perencanaan *environment*, penulis mengambil inspirasi dari Gravity Falls dengan campuran warna yang senada serta properti yang terlihat berantakan. Untuk warna dan *backstory*, penulis mengambil inspirasi dari Bluey dengan warna-warnanya yang cerah sehingga menarik untuk dilihat serta hubungan sehat antara anak dan orang tua.

Data Khalayak Sasar

Dari segi demografis, khalayak sasaran perancangan ini difokuskan pada anak-anak laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 4 - 7 tahun atau biasa disebut fase preschool/prasekolah.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Konsep karya dan cerita animasi “Serang!” dibuat dengan maksud menginformasikan, memberikan perhatian, dan mengingatkan audiens mengenai pentingnya penggunaan tiga kata ajaib yang baik sebagai bentuk kepedulian antar sesama. Perancangan ini diharapkan mampu memberikan perhatian lebih terhadap kebiasaan sopan santun, terutama pada generasi muda untuk memahami kegunaan dan dampak penerapannya.

Konsep Kreatif

Pada perancangan *concept art* animasi 2D, pengayaan cerita pada karakter dan environment mengambil inspirasi dari observasi keseharian murid-murid TK setelah jam pulang sekolah dan imajinasi anak saat sedang bermain. Hal tersebut digambarkan melalui kisah tiga bersaudara yang sedang bermain di lapangan taman kanak-kanak sembari menunggu jemputan ayahnya setelah pulang sekolah. Namun ada perseteruan sehingga mereka bertengkar dengan menggunakan imajinasi dan ketiganya berubah layaknya pahlawan. Sang ayah yang baru datang dan ingin menengahi, kemudian berubah menjadi monster agar ketiga bersaudara bisa menyadari pentingnya toleransi dan akur bekerja sama dengan satu sama lain. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perancangan ini diawali melalui kajian serta observasi perilaku dan visual, mencari referensi, pembuatan moodboard, menentukan pengayaan konsep, membuat sketa, eksplorasi siluet, eksplorasi gestur dan ekspresi, hingga finalisasi karakter dan lingkungan.

Konsep Media

Perancangan dibuat melalui media tradisional serta digital. Media tradisional digunakan sebagai sketsa awal perancangan karya menggunakan sketchbook dan pensil. Pada proses digital yang dilakukan pada laptop, diperlukan beberapa software dalam proses perancangannya, seperti Krita, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Proses

perancangan diawali dengan observasi karakter dan tempat untuk pembuatan moodboard, yang kemudian dibuat sketsa kasar, eksplorasi karakter dan tempat, rendering, hingga finishing. Proses perancangan tersebut menghasilkan *concept art* final yang akan dikemas menggunakan Adobe Indesign menjadi *artbook*.

Konsep Visual

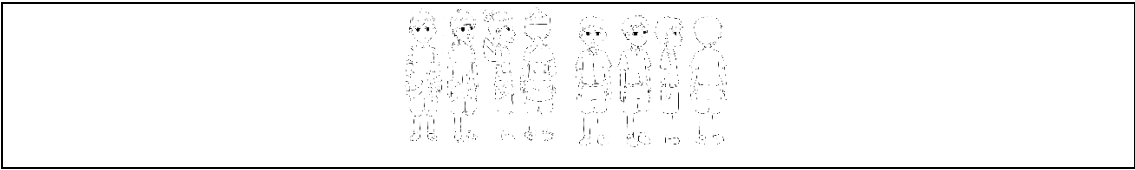
Tiga bersaudara adalah karakter utama yang merupakan anak-anak yang berasal dari Indonesia dengan karakteristik kulit sawo matang, rambut gelap, serta seragam TK Indonesia. Malik memiliki rambut pendek bergelombang, badan berisi (bugar) serta bahu tegap, mengenakan seragam dengan kemeja sedikit lecek tanpa rompi. Kaneo memiliki rambut pendek lurus, badan kurus, serta seragam rapi dengan rompi. Naomi memiliki rambut bergelombang dengan badan kurus pundak kecil, dengan seragam kemeja dan terusan. Gaya visual yang digunakan pada perancangan adalah gaya kartun, yang berarti anatomi disederhanakan dan dimodifikasi seperti kepala dan mata yang besar, tubuh blok halus, dan sendi tidak terlalu terlihat.

Hasil Perancangan

Melalui proses eksplorasi dan perancangan, dihasilkan concept art 2D sebagai berikut:

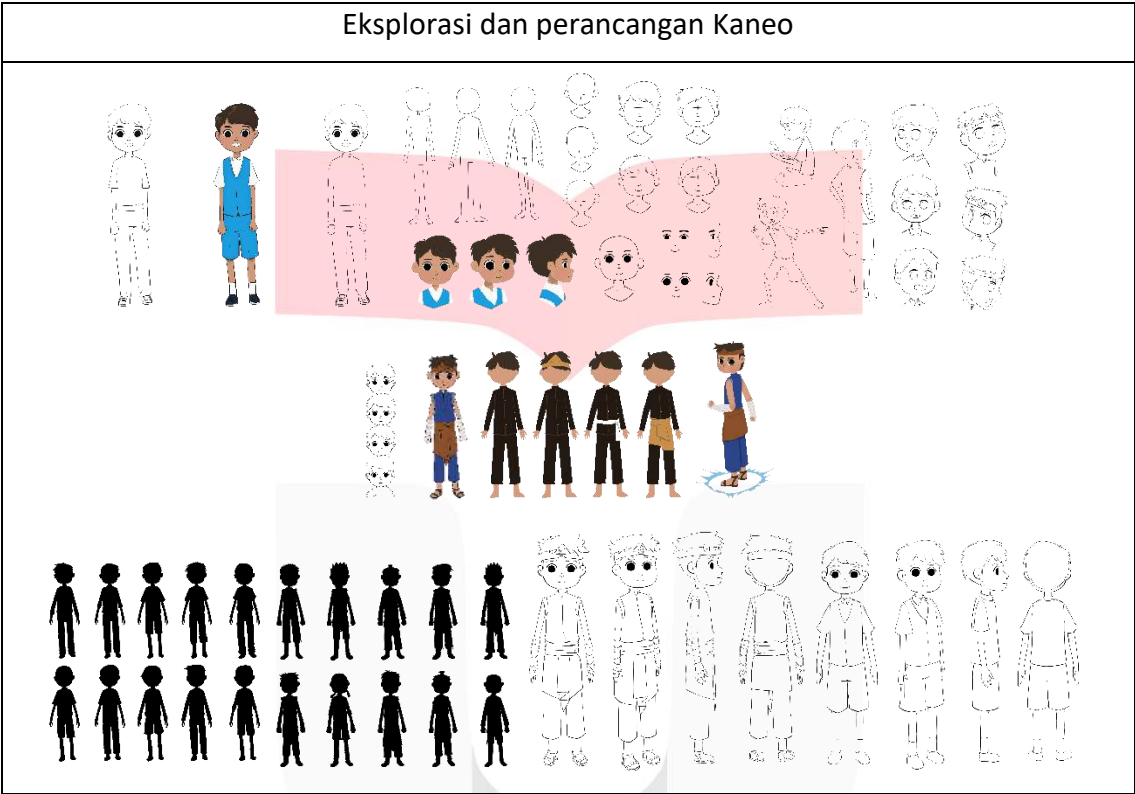
Tabel 4. 1 Tabel eksplorasi dan perancangan Malik
Eksplorasi dan perancangan Malik





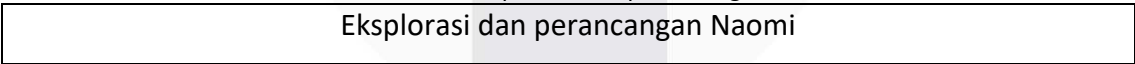
Tabel 4. 2 Tabel eksplorasi dan perancangan Kaneo

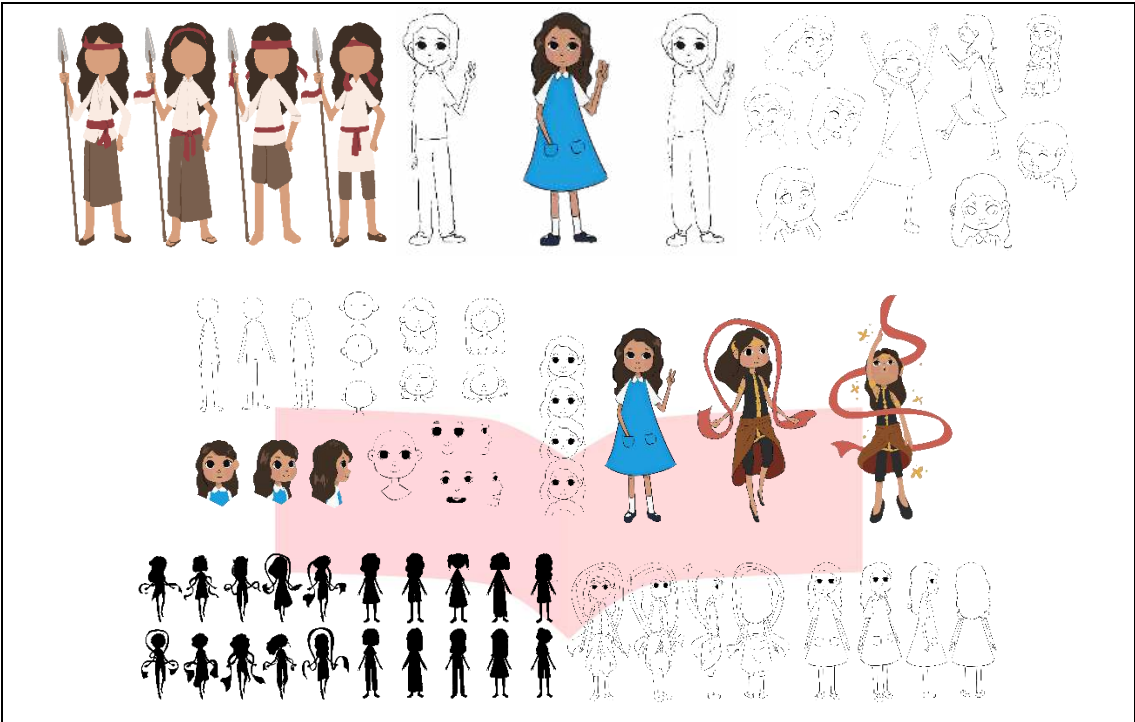
Eksplorasi dan perancangan Kaneo



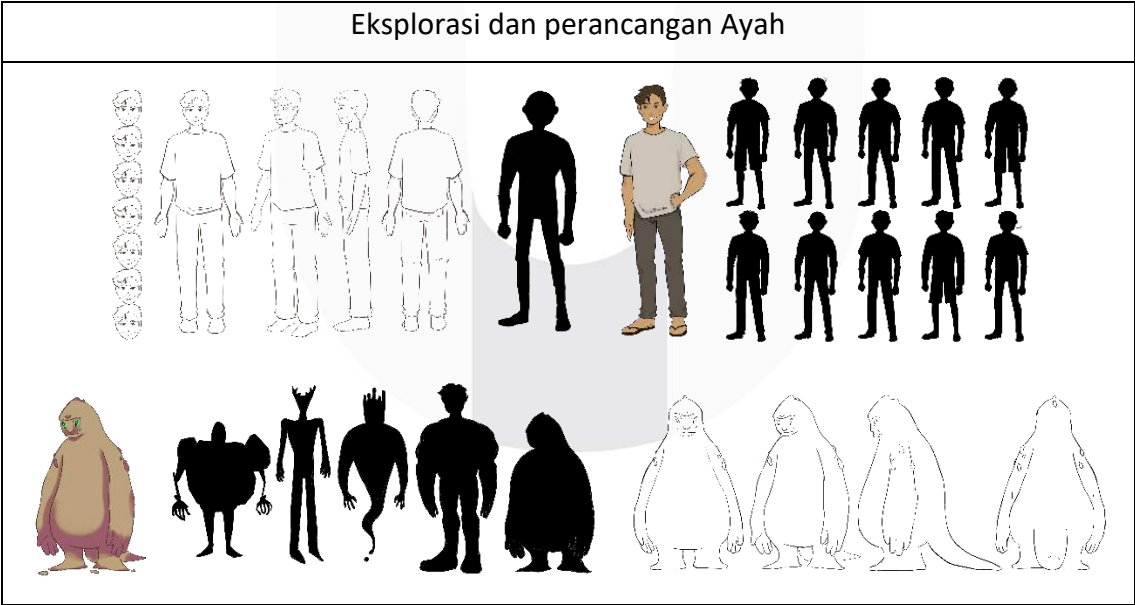
Tabel 4. 3 Tabel eksplorasi dan perancangan Naomi

Eksplorasi dan perancangan Naomi

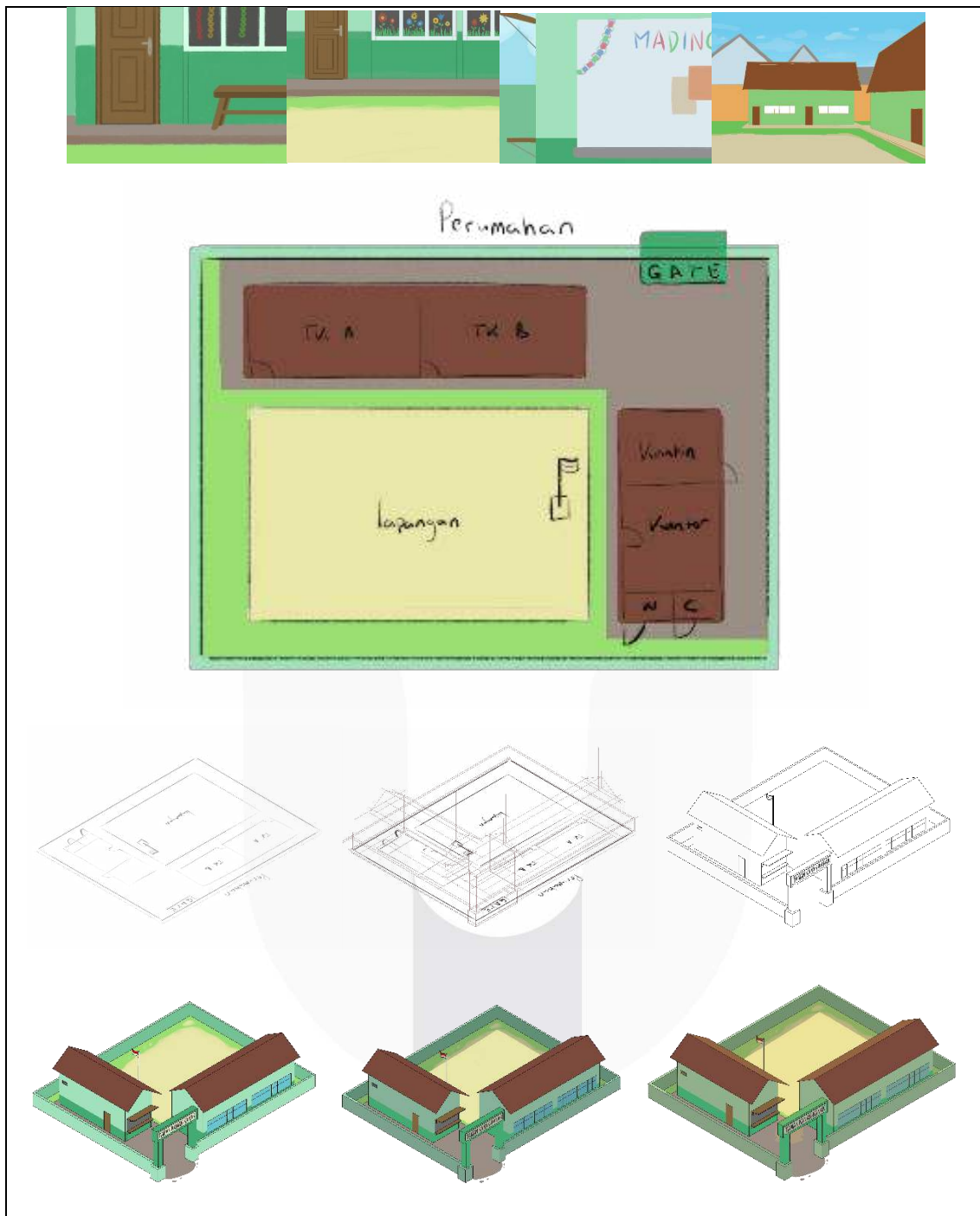




Tabel 4. 4 Tabel eksplorasi dan perancangan Ayah
Eksplorasi dan perancangan Ayah



Tabel 4. 5 Tabel eksplorasi dan proses perancangan environment
Eksplorasi dan proses perancangan environment



Tabel 4. 6 Tabel ilustrasi keyart tiga kata ajaib

Ilustrasi



Keyart "Tolong"



Keyart "Terima kasih"



Keyart "Maaf"

KESIMPULAN

Fenomena yang dibahas pada perancangan ini berfokus kepada etika. Perancangan ini menekankan kembali betapa minim namun pentingnya kesadaran akan pendidikan etika, terutama sopan santun, pada anak untuk menanamkan nilai-nilai yang baik serta membangkitkan kesadaran moral pada anak. Setelah melalui observasi dan studi pustaka, dapat dilihat betapa esensialnya pendidikan etika sejak dini sebagai landasan awal pengembangan karakter positif pada generasi muda. Hasil perancangan tiga karakter utama yaitu Malik, Kaneo, dan Naomi digambarkan dengan gaya kartun. Malik yang awalnya enggan meminta tolong, menyadari kelemahannya sehingga dibantu oleh Kaneo dan Naomi. Malik kemudian merasa bersyukur telah dibantu dan mengucapkan terima kasih kepada saudara-saudaranya. Akhirnya, Malik dan Kaneo sadar atas kesedihan Naomi dan merasa bersalah, hingga akhirnya meminta maaf.

Informasi dan referensi yang digunakan dalam perancangan diperoleh melalui observasi lapangan di RA Al-Hidayah, wawancara bersama psikolog spesialis pendidikan anak dan remaja, ibu guru RA Al-Hidayah, serta salah satu orang tua murid, dan juga melalui studi pustaka mengenai teori terkait objek yaitu, tiga kata ajaib dan pendidikan karakter, serta teori terkait medium seputar teori animasi dan *concept art*, hingga analisis 3 karya sejenis (*Over the Garden Wall*, *Bluey*, *Gravity Falls*) sebagai acuan perancangan agar karya terasa familier untuk audiens. Proses perancangan kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan konsep kreatif dan visual untuk menggabungkan informasi yang telah dikumpulkan menjadi penggambaran fisik dan sifat karakter fiktif, diawali dengan pembuatan moodboard, penentuan gaya visual yang akan digunakan, pembuatan alur dan backstory, sketsa dan bentuk awal, eksplorasi siluet, hingga eksplorasi fitur pada karakter. Perancangan lingkungan dilakukan menggunakan referensi yang didapat saat observasi di RA Al-Hidayah, dengan mendokumentasikan suasana sekitar, lalu memulai perancangan dengan eksplorasi sketsa awal, pembuatan denah, hingga pembuatan isometri lingkungan secara keseluruhan. Perancangan ini diharapkan bisa membawa kontribusi positif bagi pendidikan etika dan karakter pada generasi muda. Menekankan pentingnya kesadaran moral dan etika merupakan hal

yang krusial pada upaya pembentukan generasi selanjutnya agar dapat ikut andil sebagai masyarakat yang akan membentuk masa depan menjadi lebih baik.

SARAN

Sangat disarankan agar concept art ini direalisasikan menjadi karya film animasi, game, komik, dan media interaktif visual lainnya agar dapat direalisasikan dan memberikan manfaat edukasi serta hiburan mengenai penggunaan tiga kata ajaib kepada masyarakat luas khususnya para generasi muda. Pengerjaan tugas akhir ini membuat penulis sadar akan pentingnya riset dan eksplorasi pada fenomena yang dibahas. Saran penulis bagi perancang concept art lain adalah untuk memperdalam wawasan mengenai fenomena yang akan diangkat pada perancangan untuk menghasilkan konsep yang lebih kompleks dan menarik untuk dilihat dan dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021, Januari 1). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 29-37. 10.9744/nirmana.21.1.29-37
- Annur, Y. F., Yuriska, R., & Arditasari, S. T. (2021, January 16). Pendidikan Karakter dan Etika Dalam Pendidikan. *Jurnal Universitas PGRI*, 330 - 334. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5688>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed. ed.). Pearson.
- Lionardi, A. (2021, Januari 1). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 17-28. 10.9744/nirmana.21.1.17-28

- Ramdhan, Z., & Iskandar, M. (2020, Juni). PERANCANGAN KARAKTER PRABU SILIWANGI DENGAN TEORI BRYAN TILLMAN. *Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif*, 2(1), 25-36. <https://docplayer.info/214253526-Perancangan-karakter-prabu-siliwangi-dengan-teori-bryan-tillman.html>
- Riadi, M. (2022, September 23). *Perilaku Sopan Santun*. KajianPustaka.com. Retrieved January 6, 2023, from <https://www.kajianpustaka.com/2022/09/perilaku-sopan-santun.html>
- Sakinah, U. (2022, May 30). *GURU BERBAGI | Tiga Kata Ajaib*. Ayo Guru Berbagi. Retrieved January 10, 2023, from <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/tiga-kata-ajaib-4/>
- Shamsuddin, A. K., Islam, M. B., & Kabirul, M. (2013). Evaluating Content Based Animation through Concept Art. *International Journal of Trends in Computer Science*, 2(no. 11), 819 - 830. https://www.academia.edu/download/46666461/Evaluating_Content_Based_Animation_throu20160621-10024-b4m0j2.pdf
- Stefyn, N. (2022, 1 1). What is 2D animation? Retrieved from CG Spectrum: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-2d-animation>
- Sudaryanti. (2010, June). *Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Dalam Mewujudkan Warga Negara Yang Baik* [Makalah ini telah dipresentasikan dalam Pengabdian Masyarakat yang diselenggarakan oleh Persekutuan Doa Keluarga Besar Kresten di Kadisoka, Purwomartani, Kalasan, Sleman]. Sleman. Retrieved January 10, 2023, from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131689699/pengabdian/PentingnyaPendidikan+Karakter+Anak+Usia+Dini+Dalam+Mewujudkan+Warga+Negara+Yang+Bai k.pdf>
- Suheri, A. (2006, Desember). Animasi Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(No. 1), 27 - 33. Retrieved January 10, 2023, from

<http://physicsmaster.orgfree.com/Artikel%20%26%20Jurnal/Inovasi%20Dalam%20Pendidikan/Animasi%20Multimedia%20Pembelajaran.pdf>

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.

TV Tropes. (n.d.). *Thin-Line Animation*. TV Tropes. Retrieved March 30, 2023, from <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ThinLineAnimation>

Vaughan, T. (2001). *Multimedia: Making It Work*, Eighth Edition. United States: Mc Graw Hill

Wells, P., & Moore, S. (2016). *The Fundamentals of Animation*. In *The Fundamentals of Animation*. London: Bloomsbury Publishing.

Zubaedi. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Prenada Media. https://books.google.co.id/books?id=fje2DwAAQBAJ&hl=id&source=gbs_navlinks_s

