

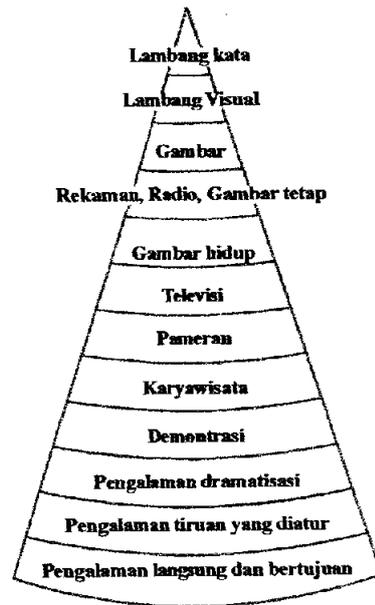
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Salah satu alasan orang maupun suatu lembaga membuat iklan adalah sebagai media untuk menyampaikan informasi, baik yang bersifat komersil maupun hanya bersifat sosial. Iklan telah berkembang pesat setelah hadirnya media audio, visual, dan juga audio visual. Dahulu penyampaian komunikasi hanya disampaikan dari mulut ke mulut yang memakan banyak waktu. Untuk mempermudah maka diciptakan mesin telegram sederhana yang menggunakan sandi morse. Pengembangan penyampaian informasi tersebut terus berkembang hingga kini dan telah tercipta beberapa alat yang lebih praktis.

Ahli audio visual Edgar Dale dalam buku berjudul "Media Pendidikan" karangan Oemar Hamalik (1980: 53-55), menggambarkan tentang tingkat-tingkat pengalaman dan alat-alat yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman itu. Pengalaman berlangsung dari tingkat yang kongkrit naik menuju ke tingkat yang abstrak. Pada tingkat yang kongkrit seseorang belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung yang bertujuan kedalam kehidupan kita. Kemudian meningkat ke tingkatan yang lebih atas menuju ke puncak kerucut, dalam tingkat yang abstrak dalam bentuk simbol-simbol. Semakin ke atas semakin abstrak, tetapi tidak berarti semakin sulit. Pembagian tingkat-tingkat ini semata-mata untuk membantu kita melihat pengalaman belajar.



Gambar 1
 Diagram Pengalaman Dale
 (Oemar Hamalik - Media Pendidikan 1980:54)

Televisi merupakan salah satu media audio visual yang digunakan untuk penyampaian pesan atau iklan yang sangat praktis, dan televisi berada pada pertengahan kerucut pengalaman Dale. Ini berarti televisi dinilai sangat efektif dalam penyampaian pengalaman kehidupan, selain menarik minat yang lebih besar juga dapat memberikan informasi yang autentik. Media televisi sudah banyak dimiliki oleh lapisan masyarakat, hampir setiap saat mereka dapat menyaksikan berbagai tayangan di dalamnya, baik yang bersifat hiburan maupun iklan yang menjual produk dan jasa atau hanya sekedar pemberitahuan suatu informasi yang ditayangkan pada jeda waktu. Informasi tersebut disampaikan dalam bentuk citra bergerak, baik gerak alami seorang manusia yang telah diatur sedemikian rupa agar para penonton tertarik akan informasi tersebut maupun dengan perkembangan gerak animasi.

Animasi, yang kini amat populer, menurut Mikke Sutanto dalam buku yang berjudul “Diksi Rupa” secara harfiah berarti menghidupkan. Animasi merupakan sistem bagaimana menggerakkan gambar-gambar dengan berbagai efek yang dipakai agar gambar tersebut terlihat hidup dan bergerak, biasanya alat yang dipakai adalah media foto atau film, yang sebelumnya biasanya merupakan hasil dari teknik menggambar secara manual atau dengan tangan (2002:14).

Tonggak penting dunia animasi dimulai pada tahun 1928 saat Mickey Mouse dilahirkan oleh studio Walt Disney di Amerika karena merupakan contoh keberhasilan dunia film animasi. Dalam Website WaltDisney.com tertera: Keberhasilan film animasi dikembangkan pertama kali oleh Walt Disney yang lahir pada 5 Desember 1901 di Chicago. Ia memiliki bakat seni dan menjual gambarnya pada tetangga-tetangganya. Karena kelemahan ekonomi, pada usia 16 tahun Disney bekerja sebagai palang merah militer dan dikirim ke Perancis pada tahun 1918. Ketika bekerja di palang merah ia menggambari ambulan dengan gambar-gambar kartunnya. Setelah kembali dari Perancis ia memutuskan untuk mengembangkan karirnya dalam dunia seni komersil. Ia mulai mendirikan perusahaan kecil yang bernama Laugh-O-Grams yang tak lama perusahaan tersebut bangkrut dan mengalami kerugian kurang lebih 20 Dollar. Akan tetapi ia tidak menyerah begitu saja dan mulai mengembangkan bakatnya kembali dengan pergi ke Hollywood. Sejak saat itu ia mengembangkan gambar-gambarnya menjadi gambar bergerak dan akhirnya sukses dengan karirnya. Pada tahun 1928 dengan mendirikan perusahaan animasi bernama Walt Disney Studios Animation ia menciptakan pertama kalinya di dunia gambar kartun hitam putih yang bergerak dan berkarakter tikus yang lucu bernama *Mickey Mouse*. Tekniknya sederhana, yaitu menggambar semua gerakan secara manual dan digerakkan menggunakan alat pemutar kertas yang digunakan untuk membuka setiap lembar kertas di bawah

meja kaca dan difilmkan langsung yang diarahkan pada kaca tersebut dengan menggunakan kamera rekam gambar dan suara.

Pada tahun 1932 Walt Disney meraih penghargaan *Studios Academy Award* karena telah menciptakan film kartun animasi berwarna yang pertama kali di dunia dengan filmya yang berjudul *Flower and Trees*. Lalu terus mengembangkan berbagai karakter film animasi baru berjudul *The Old Mill*, *Snow White*, *Donald Duck*, *Pinocchio*, *Alice*, *Bambi*, *Cinderella* dan tentu saja terus mengembangkan *Mickey Mouse*, dan lain-lain.

Seiring kemajuan jaman dan banyak masyarakat yang menyukai film animasi kartun, maka berdirilah beberapa perusahaan animasi antara lain MG Film. Perkembangan animasi terjadi juga hingga di negara Indonesia salah satu rumah produksi yang memproduksi film animasi kartun dua dimensi adalah Mahaka Entertainment yang menciptakan karakter *Petualangan Seega*. Beberapa studio pembuatan animasi lainnya di antaranya Citra Animasi Bandung, Red Rocket, Bening Studio, Darut Tauhid, Dar Mizan, dan Studio Air.

Media animasi merupakan media audio visual yang dapat menarik perhatian dan mudah dicerna oleh anak, karena anak lebih dapat menerima materi atau pesan dengan menggunakan gambar. Sedangkan animasi tentang iklan layanan masyarakat belajar menulis membaca yang penulis buat adalah perkembangan dari gambar-gambar ilustrasi yang mengingatkan untuk belajar menulis dan membaca pada usia dini.

Montessori sebagai tokoh pendidikan anak-anak usia dini menerangkan bahwa ketika mendidik anak-anak, kita hendak ingat bahwa mercka adalah

individu-individu yang unik dan akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Tugas kita sebagai orang dewasa dan pendidik memberikan sarana dorongan belajar dan memfasilitasinya ketika mereka telah siap untuk mempelajari sesuatu. Tahun-tahun pertama kehidupan anak merupakan masa-masa yang sangat baik untuk suatu pembentukan. Masa ini juga masa yang paling penting dalam masa perkembangan anak, baik secara fisik, mental maupun spiritual.

Menurut Montessori dalam buku berjudul pendidikan Pada Usia Dini karangan Theo Rianto dan Martin Handoko (2004:8), paling tidak ada beberapa tahap perkembangan berikut :

- a. Sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang sudah mulai dapat “menyerap” pengalaman-pengalaman melalui sensorinya.
- b. Usia satu setengah tahun samapi kira-kira tiga tahun, mulai memiliki kepekaan bahasa yang sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya (berbicara, bercakap-cakap).
- c. Masa usia 2 – 4 tahun, gerakan-gerakan otot mulai dapat dikordinasi dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda-benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu (pagi, siang, sore, malam).
- d. Rentang usia tiga sampai enam tahun, terjadi kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan inderawi, khusus pada usia sekitar 3 - 4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4 – 6 tahun memiliki kepekaan untuk membaca.

Tokoh pendidikan Taman Siswa Ki Hadjar Dewantara saat membahas dunia pendidikan anak mengatakan bahwa : “Anak pada masa usia dini merupakan masa *Indria* karena alat-alat indra anak-anak mulai berfungsi dan perlu dilatihkan secara tepat. Oleh karena itu, yang penting pada masa ini adalah pembiasaan dan pelatihan menggunakan panca indera serta persiapan untuk dapat membaca dan menulis”.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh salah satu sekolah anak usia dini di Bandung, yaitu Gagasceria mengenai pendidikan belajar menulis dan membaca anak usia dini hasilnya adalah : “ketika anak berusia 3 tahun sudah memulai

ketertarikan untuk mengenal huruf dan suku kata, itu disebut tahap awal membaca dan menulis setelah berusia 4 tahun mulai dengan kosa kata, terus lanjut dengan kalimat pendek yang rata-rata masih acak-acakan”.

Melihat fenomena kemajuan animasi kartun dua dimensi tersebut, penulis terdorong untuk menciptakan iklan layanan masyarakat (ILM) karena proses penciptaannya memakan waktu yang cukup singkat, dan biaya yang relatif tidak terlalu mahal. Belajar menulis dan membaca merupakan pesan yang akan disampaikan sebab penulis ingin meningkatkan minat keduanya pada masyarakat umumnya dan anak pada usia dini khususnya, agar tidak ada lagi masyarakat yang buta aksara, karena kebodohan dekat dengan kemiskinan dan cenderung mudah tergoda untuk berbuat kejahatan.

B. Rumusan Masalah

Dalam hal ini penulis mengangkat tema tentang iklan layanan masyarakat untuk belajar menulis dan membaca pada usia dini yaitu anak sekitar usia 4 sampai dengan 6 tahun, sebab pembelajaran pada fase tersebut merupakan unsur paling pokok dalam kegiatan belajar.

Menulis dan membaca merupakan hal yang harus diterapkan pada anak sesuai dengan tahap perkembangan pendidikannya, membaca dan menulis akan setiap saat kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan di sekolah maupun dalam kegiatan keseharian.

Penciptaan iklan layanan masyarakat belajar menulis dan membaca ini dengan menggunakan media animasi yang merupakan penggabungan antara keahlian menggambar manual dan digitalisasi komputer.

C. Tujuan Penciptaan

Perancangan iklan layanan masyarakat belajar menulis dan membaca dengan media animasi dua dimensi ini mempunyai tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus

1. Tujuan Umum

Penciptaan karya Iklan Layanan Masyarakat Belajar Menulis Dan Membaca Dengan Media Animasi Dua Dimensi ini bertujuan untuk mengajak seluruh lapisan masyarakat agar belajar menulis dan membaca sejak usia dini.

2. Tujuan Khusus

Dengan adanya ILM Belajar Menulis Dan Membaca Dengan Media Animasi Dua Dimensi ini diharapkan orang tua dapat membimbing anak-anak mereka untuk dibiasakan ataupun diajarkan tata cara membaca dan menulis agar anaknya kelak tidak buta aksara yang mengakibatkan kebodohan terhadap anak-anak mereka sendiri.

D. Manfaat Karya Cipta

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Belajar Menulis dan Membaca dengan Media Animasi Dua Dimensi ini ditujukan agar pihak-pihak terkait memperoleh manfaat, baik itu penulis, lingkungan pendidikan formal maupun nonformal dalam masyarakat.

1. Bagi keilmuan
 - a. Untuk menambah ilmu pengetahuan penulis di bidang animasi kartun dua dimensi.
 - b. Untuk menambah sumber pembelajaran penciptaan animasi bagi pembaca.
2. Bagi pihak terkait
 - a. Bagi anak-anak memiliki keinginan untuk membiasakan menulis dan membaca sejak usia dini dengan bimbingan dari guru maupun orang tua.
3. Bagi masyarakat/orang tua
 - a. Bagi orang tua atau masyarakat dapat menyadari bahwa sangatlah penting untuk mengajarkan ataupun membimbing anak-anak mereka belajar menulis dan membaca pada usia dini.

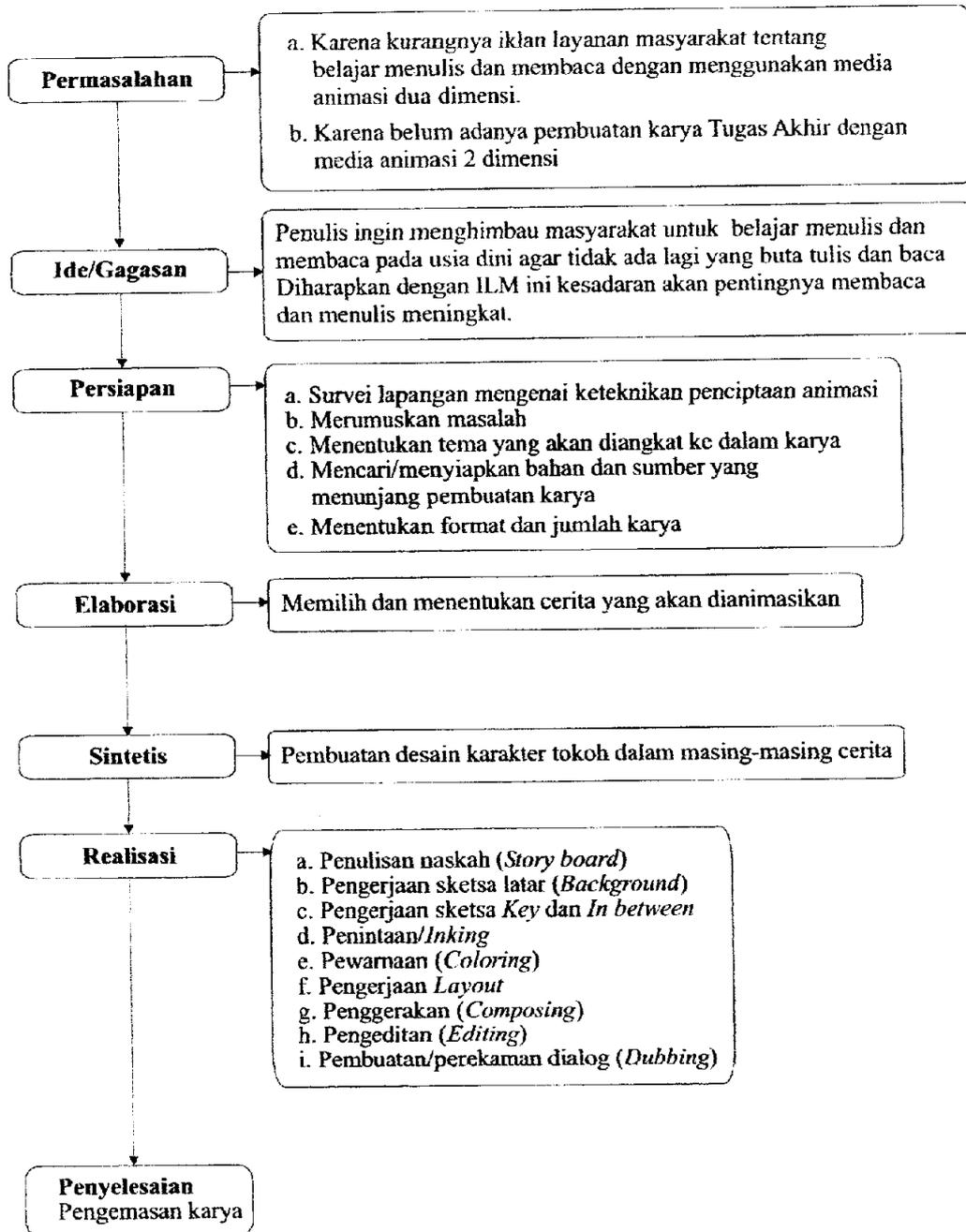
E. Konsep penciptaan

Seperti yang telah diuraikan di atas, hal-hal itulah yang mendorong penulis untuk menciptakan karya iklan layanan masyarakat yang mengingatkan agar memulai belajar menulis dan membaca sejak usia dini dalam bentuk animasi kartun dua dimensi.

Tema iklan layanan masyarakat ini ialah himbauan kepada masyarakat tentang belajar menulis dan membaca sejak usia dini, animasi ini akan dibuat dalam dua film yang berjudul **Belajar Menulis dan Belajar Membaca**.

Format film ukuran frame *PAL video for window (720x576 pixel)* yang akan diterapkan pada ukuran layar televisi, dengan jumlah durasi kedua film tersebut satu setengah menit, setiap detik terdiri dari *25 frame per second*. Gaya gambar pada animasi tersebut adalah kartun dengan pengisian suara (*dubbing*) berbahasa Indonesia. Pengerjaan karya seluruhnya dengan menggunakan teknik menggambar manual dan digitalisasi melalui olah komputer.

F. Metode Proses Penciptaan



G. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan makalah pengantar tugas akhir ini terdiri dari 4 (empat) BAB, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang penciptaan iklan layanan masyarakat belajar menulis dan membaca dengan media animasi dua dimensi, perumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, konsep penciptaan, metode proses penciptaan dan sistematika penulisan makalah.

BAB II LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Menguraikan tentang prinsip-prinsip seni atau konsep yang relevan bagi proses penciptaan animasi, di antaranya fungsi media, media komunikasi, informasi, iklan layanan masyarakat, pengertian animasi, sejarah animasi, fungsi animasi, keistimewaan animasi, unsur-unsur pendukung animasi, tinjauan faktual (empirik) dan gagasan awal.

BAB III VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Menguraikan proses perancangan dimulai dari kelengkapan alat dan bahan, penulisan naskah, pengerjaan sketsa karakter, *storyboard* (penggambaran adegan) dan *background* (latar), pengolahan tata letak (layout), pengerjaan *key* (kunci gerakan) dan *inbetween* (proses pembuatan frame), *inking* (penintaan),

pewarnaan, *registering* (pengepasan posisi gambar), *motion edit* (pengerakan gambar), *editing* (pengolahan film), *dubbing* (pemasukan suara), pengemasan karya dan analisis karya.

BAB IV KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dari karya iklan layanan masyarakat belajar membaca dan menulis dengan media animasi dua dimensi, saran mengenai pembuatan karya, dan harapan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT PENULIS

H. Jadwal Waktu Penciptaan

Pengerjaan karya tugas akhir dengan judul iklan layanan masyarakat belajar menulis dan membaca dengan media animasi dua dimensi ini direncanakan selesai dalam jangka waktu satu semester terhitung setelah proposal ini disahkan.

Jadwal dalam satu semester pertama

Materi	2006																2007							
	september				oktober				november				desember				Januari				Februari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
pemasukkan proposal	■																							
seminar proposal		■																						
perbaikan proposal			■																					
berkarya																								
bimbingan karya																								
bimbingan tulisan																								
evaluasi karya																								
evaluasi tulisan																								
persiapan sidang																								
ujian sidang																								

