

**ANIMASI 2D EDUKASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
KESEHATAN GIGI ANAK**

TAKS

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Suhendra

12206244033

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2016

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak*

telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 27 Desember 2016

Pembimbing I,

Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M.Sn.

NIP. 19660320 199412 1 001

Pembimbing II,

Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19760131 200112 2 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak*

ini telah dipertahankan di depan

Dewan Penguji pada 16 Januari 2017 dan dinyatakan lulus.



Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro W. D, M.Sn.	Ketua Penguji		19 Januari 2017
Arsianti Latifah, S.Pd.,M.Sn.	Sekretaris Penguji		19 Januari 2017
Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons)	Penguji Utama		19 Januari 2017

Yogyakarta, 19 Januari 2017

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

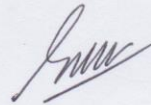
PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Suhendra
Nim : 12206244033
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan ilmiah yang baik dan benar.

Penulis



Suhendra

PERSEMBAHAN

Sembah sujud syukur kepada Allah SWT, Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan untuk:

Kedua Orangtua serta keluarga tercinta, motivator terbesar dalam hidup saya yang tidak pernah jemu mendoakan dan menyayangi saya.

MOTTO

“Moving on, is a simple thing, what it leaves behind is hard.”

(Dave Mustaine)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir karya seni, dengan judul “Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak”.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan dengan adanya bantuan serta motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, M.A. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini.
5. Ibu Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang juga dengan sabar telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini.
6. Kedua Orang tua tercinta yang tiada henti memberikan doa dan dorongan motivasi yang besar.
7. Keluarga dan saudara-saudara tercinta yang telah memberikan doa dan semangat selalu.
8. Saudara Sumarsono yang selalu memberikan solusi dan membantu dalam penciptaan karya.
9. Teman-teman kelas B Pendidikan Seni Rupa angkatan 2012 yang selalu memberikan dorongan dan bantuan dalam penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni ini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah membantu terlaksananya Tugas Akhir Karya Seni ini.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 8 Oktober 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan	4
F. Manfaat	4
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN.....	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Pengertian Animasi	6
2. Jenis-jenis Animasi	6
3. Prinsip-prinsip Animasi	9
4. Iklan Layanan Masyarakat	19
5. Pendidikan Kesehatan Gigi	21
6. Gigi Manusia dan Permasalahannya	22
B. Metode Perancangan	26
1. Data Produksi	26

2. Biaya Produksi	31
BAB III KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA	35
A. Konsep Perancangan	35
1. Strategi Komunikasi.....	35
2. Strategi Kreatif	36
3. Strategi Visual.....	36
4. Konsep Visual	37
B. Visualisasi Karya.....	38
1. Karakter.....	38
2. <i>Background</i>	46
3. Cerita.....	54
BAB IV PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1 : Biaya Bahan Baku	31
Tabel 2 : Biaya bahan Penunjang.....	32
Tabel 3 : Biaya Tenaga Kerja Langsung Pra produksi	32
Tabel 4 : Jumlah Total Biaya Pra Produksi	33
Tabel 5 : Biaya Tenaga Kerja Langsung Produksi	33
Tabel 6 : Biaya Tenaga Kerja Langsung Pasca Produksi	34
Tabel 7 : Kalkulasi Biaya.....	34

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1 : Contoh Animasi 2 Dimensi	8
Gambar 2 : Contoh Animasi 3 Dimensi	8
Gambar 3 : Contoh Animasi <i>Stop Motion</i>	9
Gambar 4 : Contoh <i>Solid Drawing</i>	10
Gambar 5 : Contoh <i>Timing And Spacing</i>	11
Gambar 6 : Contoh <i>Squash And Stretch</i>	12
Gambar 7 : Contoh Gerakan <i>Anticipation</i> (Antisipasi)	12
Gambar 8 : Contoh <i>Slow In And Slow Out</i>	13
Gambar 9 : Contoh <i>Arcs</i>	14
Gambar 10 : Contoh <i>Seconary Action</i>	14
Gambar 11 : Contoh <i>Follow Through</i>	15
Gambar 12 : Contoh <i>Overlapping Action</i>	15
Gambar 13 : Contoh <i>Straight Ahead</i>	16
Gambar 14 : Contoh <i>Pose To Pose</i>	17
Gambar 15 : Contoh <i>Staging</i>	17
Gambar 16 : Contoh <i>Appeal</i>	18
Gambar 17 : <i>Contoh Exaggeration</i>	19
Gambar 18 : Anatomi Gigi Anak.....	23
Gambar 19 : Anatomi Gigi Dewasa.....	23
Gambar 20 : Waktu Tumbuh dan Tanggal Gigi Manusia	24
Gambar 21 : Skema data Produksi.....	26
Gambar 22 : Contoh <i>Keypose/Keyframe</i>	27
Gambar 23 : Contoh <i>Inbetween</i>	28
Gambar 24 : Contoh <i>Background</i>	28
Gambar 25 : Proses <i>Scanner</i>	29
Gambar 26 : Contoh <i>Clean Up</i>	30
Gambar 27 : <i>Dora The Explorer</i>	39
Gambar 28 : <i>Comperhensive Layout</i> (Layout Lengkap)	40
Gambar 29 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	40

Gambar 30	: <i>Comperhensive Layout</i> (Layout Lengkap)	41
Gambar 31	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	41
Gambar 32	: <i>Comperhensive Layout</i> (Layout Lengkap)	42
Gambar 33	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	42
Gambar 34	: <i>Comperhensive Layout</i> (Layout Lengkap)	43
Gambar 35	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	43
Gambar 36	: <i>Comperhensive Layout</i> (Layout Lengkap)	44
Gambar 37	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	44
Gambar 38	: <i>Comperhensive Layout</i> (Layout Lengkap)	45
Gambar 39	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	45
Gambar 40	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	46
Gambar 41	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	47
Gambar 42	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	47
Gambar 43	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	48
Gambar 44	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	48
Gambar 45	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	49
Gambar 46	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	49
Gambar 47	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	50
Gambar 48	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	50
Gambar 49	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	51
Gambar 50	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	51
Gambar 51	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	52
Gambar 52	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	52
Gambar 53	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	53
Gambar 54	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	53
Gambar 55	: <i>Storyboard</i>	63
Gambar 56	: <i>Storyboard</i>	64
Gambar 57	: <i>Storyboard</i>	65
Gambar 58	: <i>Storyboard</i>	66
Gambar 59	: <i>Storyboard</i>	67
Gambar 60	: <i>Storyboard</i>	68

Gambar 61	: <i>Storyboard</i>	69
Gambar 62	: <i>Storyboard</i>	70
Gambar 63	: <i>Storyboard</i>	71
Gambar 64	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	72
Gambar 65	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	72
Gambar 66	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	73
Gambar 67	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	73
Gambar 68	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	73
Gambar 69	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	74
Gambar 70	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	74
Gambar 71	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	74
Gambar 72	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	75
Gambar 73	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	75
Gambar 74	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	75
Gambar 75	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	76
Gambar 76	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	76
Gambar 77	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	76
Gambar 78	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	77
Gambar 79	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	77
Gambar 80	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	77
Gambar 81	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	78
Gambar 82	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	78
Gambar 83	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	78
Gambar 84	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	79
Gambar 85	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	79
Gambar 86	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	79
Gambar 87	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	80
Gambar 88	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	80
Gambar 89	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	80
Gambar 90	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	81
Gambar 91	: <i>Final Design</i> (Desain Final)	81

Gambar 92 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	81
Gambar 93 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	82
Gambar 94 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	82
Gambar 95 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	82
Gambar 96 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	83
Gambar 97 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	83
Gambar 98 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	83
Gambar 99 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	84
Gambar 100 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	84
Gambar 101 : <i>Final Design</i> (Desain Final)	84
Gambar 102 : <i>Final Design</i> (Desain Final).....	85
Gambar 103 : <i>Final Design</i> (Desain Final).....	85
Gambar 104 : <i>Final Design</i> (Desain Final).....	85
Gambar 105 : <i>Final Design</i> (Desain Final).....	86

ANIMASI 2D EDUKASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KESEHATAN GIGI ANAK

Oleh: Suhendra
NIM:12206244033

ABSTRAK

Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak ini bertujuan untuk memberikan tayangan hiburan yang mengandung nilai edukasi khususnya dalam menjaga kesehatan gigi dan gusi bagi anak-anak.

Tahapan proses perancangan meliputi pengumpulan data verbal maupun data visual. Proses visualisasi karya melalui tahapan *comprehensive layout* dan *final design*. Instrumen yang digunakan berupa pensil, kertas, pulpen, penghapus, *tapu*, meja animasi, komputer, *printer*, *scanner* dan *software* desain berupa *Adobe Premier CS6*, *Adobe Photosop CS6* dan *Adobe After Effect CS6*.

Hasil dari Pembuatan Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak berupa tayangan video animasi 2D yang mengadopsi gaya karakter *Dora The Explorer* dengan menggunakan proporsi *chibi* atau *Childboy*, yaitu istilah yang digunakan ketika menggambar karakter dengan ukuran kepala lebih besar dari pada badannya. Menceritakan tentang sebuah keluarga yang bernama Keluarga Didi, dimana didalam keluarga tersebut terdapat enam karakter utama yaitu Didi, Ibu Didi, Rio, Tia, Agus dan Tante Ratna. Dalam video animasi yang berdurasi 07.02 menit tersebut menceritakan tentang cara merawat gigi dan gusi yakni dengan cara menggosok gigi dengan baik dan benar melalui tutorial menggosok gigi yang dijelaskan oleh karakter pendukung yaitu Lala. Lala merupakan maskot dalam video Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak ini. Tayangan animasi ini bertujuan menarik minat masyarakat terutama anak-anak dalam memberikan kesadaran pentingnya menjaga kesehatan gigi dan gusi sejak usia dini.

Kata Kunci: *Animasi 2D, ILM, Edukasi*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Animasi di Indonesia dari waktu ke waktu mulai berkembang, hal itu dapat dilihat dari tayangan film animasi yang mengisi pertelevisian Indonesia setiap hari. Penikmat animasi sendiri tidak hanya didominasi oleh anak-anak saja, melainkan sudah mulai merambah ke kalangan orang dewasa. Animasi secara umum sendiri dibagi menjadi dua yaitu animasi 2D dan animasi 3D, dari masing masing jenis animasi tersebut mempunyai ciri khas yang berbeda satu sama lain.

Di sisi lain adalah banyaknya film animasi yang sebenarnya tidak cocok untuk anak-anak, karena banyak film animasi yang mengandung unsur-unsur negatif yang berdampak buruk bagi anak. Banyak animasi yang tayang di Indonesia kurang tepat sasaran, sebagaimana film tersebut hanya dapat di pahami oleh orang dewasa malah ditonton oleh anak-anak, hal tersebut sungguh sangat tidak baik bagi perkembangan anak-anak.

Pemahaman orang mengenai semua film animasi adalah untuk anak-anak nampaknya perlu diperbaiki, karena tidak beda halnya dengan film-film lainnya, animasi sebenarnya memiliki pembagian *gendre* usia yang sesuai dengan tingkat kedewasaannya. Kurangnya animasi yang mengandung unsur edukatif menjadi masalah tersendiri, sehingga anak-anak mendapat pembagian porsi animasi yang positif untuk ditonton sesuai dengan tingkatan umur mereka, selain mendapatkan hiburan yang menyenangkan dengan adanya animasi yang mengandung unsur edukasi dapat menambah pengetahuan belajar anak-anak.

Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak ini dibuat dengan mengangkat konsep kurangnya kesadaran menjaga kesehatan gigi sejak dini baik itu dari anak-anak maupun orang tua. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya anak-anak yang mengalami masalah pada gigi mereka, kejadian tersebut terjadi karena pemahaman yang mereka dapatkan mengenai menjaga gigi terlalu minim. Berdasarkan hasil Survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) pada tahun 1995, penyakit gigi dan mulut yang ditemukan di masyarakat Indonesia masih berkisar penyakit yang menyerang jaringan keras gigi (karies) dan penyakit *periodontal*, yang menyatakan bahwa 63% penduduk menderita kerusakan gigi aktif (kerusakan pada gigi yang belum ditangani) dan untuk penyakit *periodontal* menunjukkan 42,8%. Menjaga kesehatan gigi merupakan masalah yang serius bagi anak-anak di sebagian besar wilayah Indonesia, apabila hal tersebut terus-menerus dibiarkan maka tidak mengherankan akan makin banyak kita jumpai anak-anak yang menderita akibat masalah pada gigi mereka secara terus menerus.

Melihat hal tersebut, menjadi ketertarikan penulis untuk membuat animasi 2D edukasi kesehatan gigi anak, yang merupakan adalah video animasi yang tersusun dari beberapa gambar yang sengaja digerakan oleh *software* animasi tertentu. Dengan mengusung tema pengetahuan mengenai pendidikan kesehatan gigi agar anak-anak maupun orang tua dapat mendapatkan hiburan dan ilmu yang bermanfaat secara tidak langsung agar dengan melihat animasi 2D edukasi kesehatan gigi anak tersebut ilmu tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut :

1. Banyak animasi yang tayang di Indonesia kurang tepat sasaran, sebagaimana film tersebut hanya dapat di pahami oleh orang dewasa malah ditonton oleh anak-anak, hal tersebut sungguh sangat tidak baik bagi perkembangan anak-anak.
2. Animasi yang mengandung unsur edukatif menjadi masalah tersendiri, sehingga anak -anak mendapat pembagian porsi animasi yang positif untuk ditonton sesuai dengan tingkatan umur mereka.
3. Pentingnya kesadaran untuk menjaga kesehatan gigi akan dapat mudah tersampaikan melalui media video animasi yang sifatnya menghibur dan juga mengandung unsur edukatif.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas dapat diambil batasan masalah yang lebih dalam yaitu dengan pembuatan animasi 2D edukasi iklan layanan kesehatan gigi anak yang mengandung unsur pengetahuan mengenai kesehatan gigi.

D. Rumusan Masalah

Dari Batasan masalah di atas dapat diambil rumusan masalah yang dikaji lebih dalam yaitu :

Bagaimana merancang video animasi 2D yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak serta mengandung nilai edukatif mengenai kesehatan gigi?

E. Tujuan

Menghasilkan video animasi 2D yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak serta mengandung nilai edukatif mengenai kesehatan gigi.

F. Manfaat

Beberapa manfaat dari pembuatan tugas akhir Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak antar lain sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

- a. Pembuatan Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak diharapkan dapat memajukan industri film animasi secara lokal maupun nasional ke arah yang lebih baik, guna memajukan industri perfilman animasi dalam negeri.
- b. Dengan adanya Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak ini di harapkan dapat memberi kesadaran bagi masyarakat secara umum mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi sejak usia dini.

2. Manfaat Teoritis

- a. Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak dapat menjadikan referensi film animasi Indonesia yang merupakan tayangan

hiburan yang mengandung unsur edukasi seperti halnya film animasi *Dora The Explorer*.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Animasi

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat, dalam kamus besar Inggris-Indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito: 1997).

Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati agar berkesan hidup. Asal mula teknik animasi adalah keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai pengungkapan (*expression*) mereka, merupakan perwujudan dasar animasi yang hidup dan berkembang. Menurut Ibiz (2002), menyatakan bahwa Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan kembali sebuah ilusi pergerakan.

2. Jenis-jenis Animasi

Dalam dunia animasi terdapat beberapa istilah yang bertujuan untuk membedakan jenis teknis pembuatan animasi, berikut ini adalah jabaran singkat mengenai jenis animasi :

a. Animasi 2D (2 Dimensi)

Adalah jenis animasi yang memiliki sifat *flat* secara visual, bila dilihat dari teknik pembuatannya terdapat dua cara yaitu teknik *manual* dan *computer*. Teknik animasi manual atau yang biasa disebut dengan *cell animation* adalah teknik

pembuatan animasi yang paling tua usianya. Teknik animasi ini memungkinkan animator membuat gambar pada lembaran *celluloid* (lembaran transparan) yang berlapis-lapis. Karena kemajuan teknologi sekarang ini, animator tidak lagi membuat animasi tradisional ini dengan menggunakan lembaran *celluloid* ini, tapi bisa menggunakan kertas kemudian nanti akan di pindai (*scan*) lalu di warna dengan menggunakan komputer.

Teknik animasi 2D computer adalah teknis animasi yang dibuat dengan bantuan computer (*software*) dengan tetap menggunakan kemampuan menggambar manual di atas kertas lembar demi lembar. Sehingga yang membedakan *traditional animation* dengan animasi 2D CGI (*Computer Generated Imagery*) adalah medianya.

Contoh animasi 2D banyak sekali diantaranya adalah *Mickey Mouse*, *Donald Bebek*, *Tom And Jerry*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, dan Lain-lain. Semua animasi 2D tersebut dibuat dengan teknik manual/tradisional.



Gambar 1. Contoh Animasi 2 Dimensi
(Sumber : <http://bransonsevolutionofart.weebly.com>)

b. Animasi 3D (3 Dimensi)

Disebut animasi 3D (3 Dimensi) karena animasi jenis ini memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya. Secara sepintas kita akan lebih mudah mengenali animasi jenis ini karena bentuknya yang halus, pencahayaannya yang lebih nyata dan kesan ruang yang lebih terasa. Semua itu bisa dilakukan dengan bantuan komputer masa kini yang sangat canggih. Dalam animasi ini objek yang akan di animasikan dapat dilihat dari semua sudut/sisinya, seperti halnya boneka sungguhan, namun objek dibuat secara digital dengan menggunakan *software* khusus.



Gambar 2. Contoh Animasi 3 Dimensi
(Sumber : <http://www.disneyartmain.com/monsters-inc/>)

c. Animasi Stop Motion

Adalah teknik animasi yang menggabungkan teknologi fotografi dengan animasi, dengan menggabungkan setiap foto yang dihasilkan menjadi video dengan menggerak-gerakan sedikit demi sedikit objek yang difoto. Media yang digunakan bisa bermacam-macam, misalnya boneka, kertas, gambar dikertas,

gambar dipapan tulis, lilin/*clay* dan lain-lain. Semua objek itu bias dijadikan sebagai objek animasi yang nantinya akan difoto tiap gerakannya. Dengan teknik ini orang yang tidak mempunyai kemampuan menggambar bisa membuat animasi. Dan tentunya dibutuhkan kesabaran dan ketelatenan tingkat tinggi seperti halnya jenis animasi lainnya.



Gambar 3. Contoh *Animasi Stop Motion*
(Sumber : <http://allmultimedia.hol.es>)

3. Prinsip-Prinsip Animasi

Kata “animasi” berasal dari kata “*animate*” yang berarti untuk membuat objek mati menjadi seperti hidup. Seorang animator harus mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan.

Dua orang animator profesional bernama **Thomas** dan **Johnson** menerapkan 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi **Walt Disney**.

Ke 12 prinsip animasi tersebut adalah sebagai berikut :

1) *Solid Drawing* (Kemampuan Menggambar)

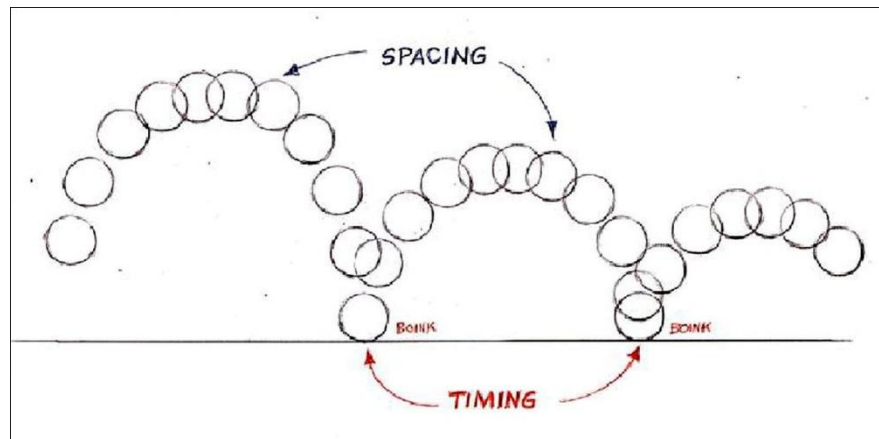
Kemampuan menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang menentukan proses maupun hasil sebuah animasi. Meskipun kini peran gambar yang dihasilkan sketsa manual sudah bias digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip “menggambar” akan menghasilkan animasi yang lebih “hidup” (Richard 2001:23). Sebuah objek/gambar dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki karakteristik sebuah objek (volume, pencahayaan dan konsistensi kualitas gambar/bentuk/karakter).



Gambar 4. Contoh *Solid Drawing*
(Sumber : <http://forum.detik.com>)

2) *Timing And Spacing*

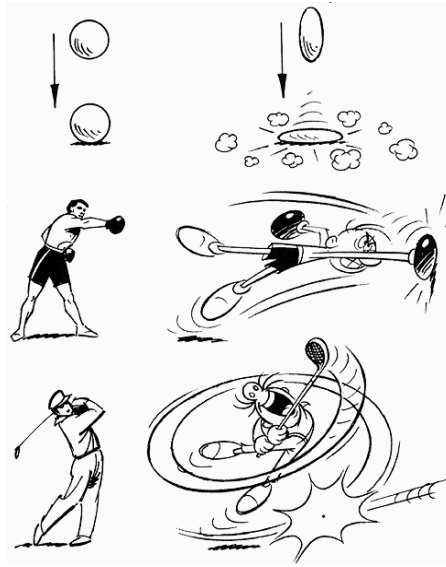
Grim Natwick, seorang *animator* **Disney** pernah berkata “Animasi adalah tentang *timing* dan *spacing*”. *Timing* dan *spacing* adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan sementara *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak (Richard 2001:31).



Gambar 5. Contoh *Timing And Spacing*
 (Sumber : Richard Williams. 2001. *The Animator Survival Kit*. Faber inc).

3) *Squash and Stretch*

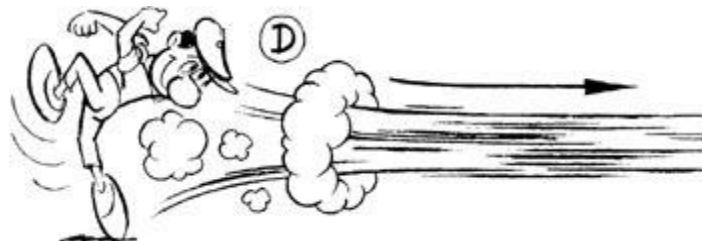
Squash and stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’, sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup (Richard 2001:48). Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal : manusia, binatang) akan memberikan ‘*enhancement*’ sekaligus efek gerak dinamis terhadap gerakan/action tertentu, sementara pada benda mati (misal : gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.



Gambar 6. Contoh *Squash and Stretch*
 (Sumber : Harold Whitaker, John Halas. 1981. *Timing for Animation*. Walt Disney).

4) *Anticipation* (Antisipasi)

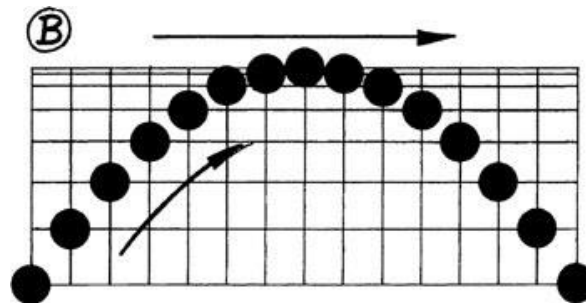
Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/awalan gerak atau ancang-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan berlari, seseorang yang tadinya berdiri harus ada gerakan ‘ancang-ancang’ terlebih dahulu sebelum melesat (Richard 2001:58).



Gambar 7. Contoh Gerakan *Anticipation* (Antisipasi)
 (Sumber : Harold Whitaker, John Halas. 1981. *Timing for Animation*. Walt Disney).

5) *Slow In and Slow Out*

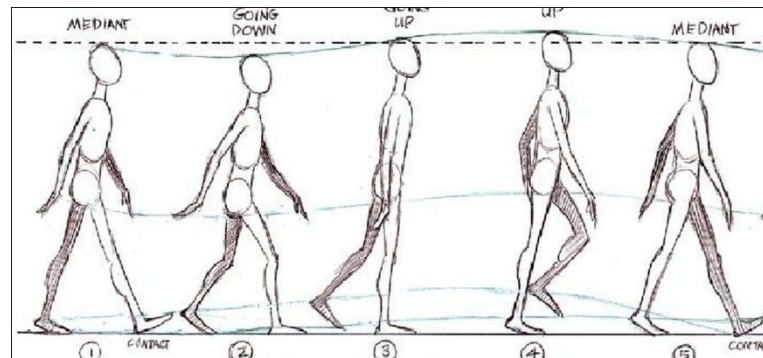
Slow in and slow out menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat (Richard 2001:64).



Gambar 8. Contoh *Slow In and Slow Out*
(Sumber : Harold Whitaker, John Halas. 1981. *Timing for Animation*. Walt Disney).

6) *Arcs* (Pola Pergerakan)

Pada animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/alur (maya) yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara '*smooth*' dan lebih realistis (Richard 2001:76). Karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, slips, atau parabola).

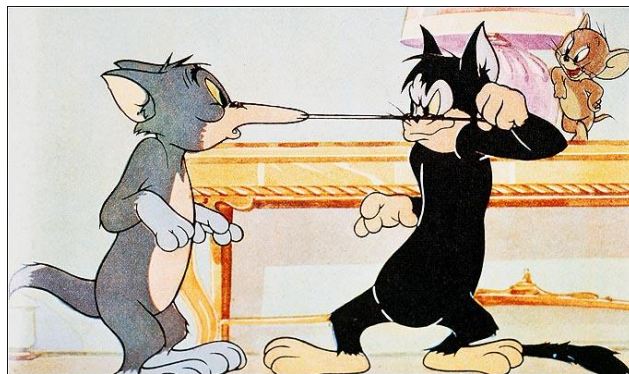


Gambar 9. Contoh Arcs

(Sumber : Richard Williams. 2001. *The Animator Survival Kit*. Faber inc).

7) *Secondary Action* (Gerakan Tambahan)

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi ‘pusat perhatian’ sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama (Richard 2001:85).

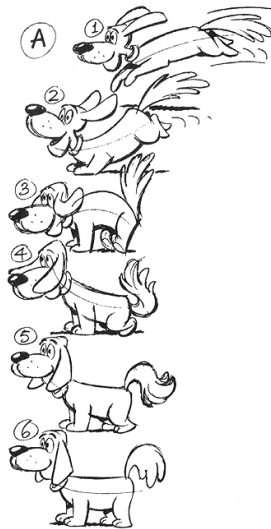


Gambar 10. Contoh *Secondary Action*

(Sumber : <http://news-animation.blogspot.co.id>)

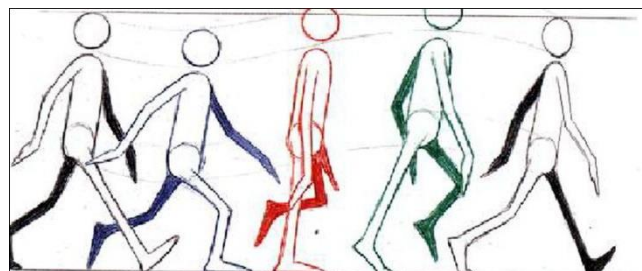
8) *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat (Richard 2001:92). *Overlapping action* secara mudah bias dianggap sebagai gerakan saling silang. Maksudnya adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*).



Gambar 11. Contoh *Follow Through*

Sumber : Harold Whitaker, John Halas. 1981. *Timing for Animation*. Walt Disney.



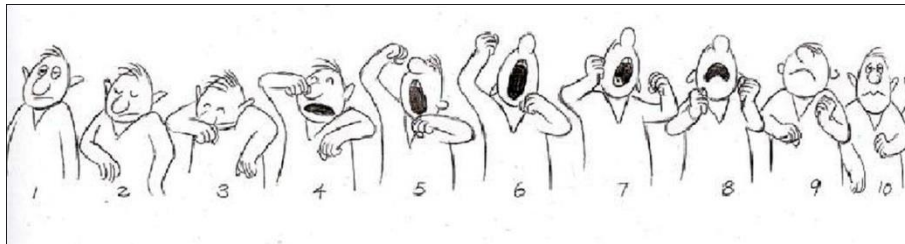
Gambar 12. Contoh *Overlapping Action*

(Sumber : Richard Williams. 2001. *The Animator Survival Kit*. Faber inc).

9) *Straight Ahead Action And Pose to Pose*

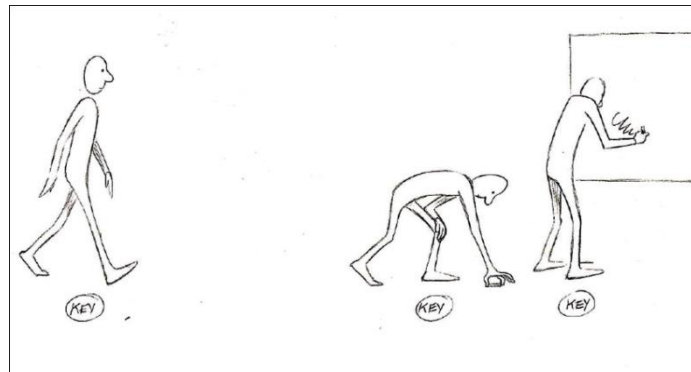
Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bias dilakukan untuk membuat animasi. Yang pertama *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu persatu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri (Richard 2001:98). Teknik ini memiliki kelebihan yaitu kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.

Yang kedua adalah *Pose to pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya *in-between* atau interval antar *keyframe* digambar/dilanjutkan oleh asisten/animator lain (Richard 2001:102). Cara kedua ini memiliki waktu pengerjaan yang lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya sehingga lebih cocok diterapkan pada industri animasi.



Gambar 13. Contoh *Straight Ahead*

Sumber : Richard Williams. 2001. *The Animator Survival Kit*. Faber inc.



Gambar 14. Contoh *Pose to Pose*
 (Sumber : Richard Williams. 2001. *The Animator Survival Kit*. Faber inc).

10) *Staging* (Kesan)

Staging dalam animasi meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau mood yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene* (Richard 2001:114). Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat lebih besar dan menakutkan, kamera atas membuat karakter tampak kecil dan bingung, sedangkan posisi kamera samping membuat karakter lebih nampak dinamsi dan menarik.



Gambar 15. Contoh *Staging*
 (Sumber : Richart Williams. 2001. *The Animator Survival Kit*. Faber inc).

11) *Appeal* (Ciri Khas Visual)

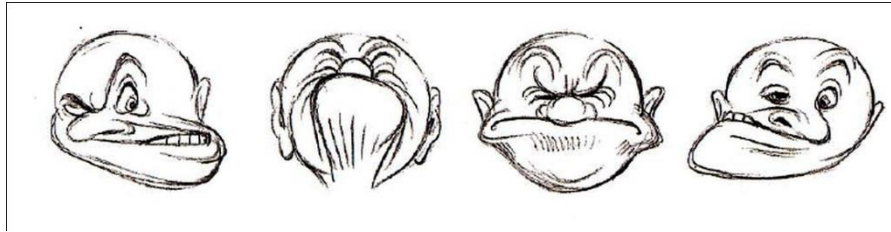
Appeal berkaitan dengan keseluruhan penampilan atau gaya visual dalam animasi (Richard 2001:118). Kita bisa sangat mudah mengidentifikasikan gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Kita juga bias melihat *style* animasi buatan *Disney* atau *Dreamworks* cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.



Gambar 16. Contoh *Appeal*
(Sumber : crazyhey.com/character.html)

12) *Exaggeration* (Melebihkan)

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam rekayasa gambar yang bersifat *hiperbolis* (Richard 2001:125). Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk *extrimitas* ekspresi tertentu dan biasanya digunakan untuk keperluan komedi. Seringkali ditemui pada film-film animasi anak-anak (segala usia) seperti *Tom and Jerry*, *Donald Duck*, *Mickey Mouse* dan lain-lain.



Gambar 17. Contoh *Exaggeration* (Melebihkan)
 (Sumber : Richard Williams. 2001. *The Animator Survival Kit*. Faber inc).

Ke dua belas prinsip animasi diatas sering digunakan dalam teknik animasi, *stop motion* dan dalam penerapannya tentu lebih tergantung pada seorang animator. Semakin profesional seorang animator dalam menguasai, mengoptimalkan dan mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam membuat animasi secara keseluruhan, tentunya ide cerita akan selalu menarik dan menghasilkan sebuah film animasi yang sangat dinamis dan tidak membosankan bahkan untuk kalangan yang bukan merupakan target utama pengguna.

4. Iklan Layanan Masyarakat

a. Pengertian Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat biasanya dimuat atas permintaan Pemerintah atau Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) untuk menggalang solidaritas masyarakat atas suatu masalah. Misalnya masalah lalu lintas, kesehatan, program pemerintah dan lain-lain (Kasali 1992 : 121).

b. Kriteria Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat pertama kali muncul di Amerika Serikat pada masa perang dunia ke II untuk memotivasi masyarakat Amerika untuk memenangkan perang dunia dan untuk memotivasi masyarakatnya agar membeli *war bonds* (surat-surat berharga) untuk membiayai perang. Kegiatan ini diprakasai oleh Asosiasi Agen Periklanan Amerika, Asosiasi Nasional Pemasangan Iklan, Asosiasi Penerbit Majalah, Biro Periklanan Surat Kabar dan Asosiasi Iklan Luar Ruang yang tergabung dalam suatu lembaga organisasi periklanan Amerika yang bernama Ad Council Inc yang dikenal sebagai Dewan Periklanan Amerika.

Ad Council Inc menyebutkan kriteria yang dipakai untuk menentukan iklan layanan masyarakat adalah :

- 1) Non komersil
- 2) Tidak bersifat keagamaan
- 3) Non politis
- 4) Berwawasan nasional
- 5) Diajukan oleh organisasi yang telah diakui dan diterima
- 6) Dapat di iklankan
- 7) Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga dapat memperoleh dukungan media lokal maupun nasional (Kasali 1992:205).

5. Pendidikan Kesehatan Gigi

a. Pengertian Pendidikan Kesehatan Gigi

Pendidikan kesehatan adalah suatu penerapan atau aplikasi konsep pendidikan dan konsep sehat. Konsep sehat adalah konsep seorang dalam keadaan sempurna baik fisik, mental, dan sosialnya serta bebas dari penyakit, cacat, dan kelemahannya.

Adapun konsep pendidikan kesehatan adalah proses belajar mengajar pada individu atau kelompok masyarakat tentang nilai-nilai kesehatan sehingga mereka mampu mengatasi masalah kesehatan.

Pendidikan kesehatan adalah suatu proses belajar yang timbul karena kebutuhan akan kesehatan, dijalankan mengenai pengetahuan mengenai kesehatan dan yang menimbulkan aktivitas perorangan dan masyarakat dengan tujuan menghasilkan kesehatan yang baik.

Division of Health Education Departemen of Public Health (1990) berpendapat bahwa pendidikan kesehatan adalah alat yang digunakan untuk memberi penerangan yang baik kepada masyarakat, agar masyarakat dapat berkerja sama dan mencapai apa yang diinginkan.

Seperti halnya pendidikan kesehatan, konsep pendidikan kesehatan gigi pun merupakan penerapan dari konsep pendidikan dan konsep sehat. Bertitik tolak dari kedua konsep tersebut, maka pendidikan kesehatan gigi adalah suatu proses belajar yang ditunjukan kepada individu dan kelompok masyarakat untuk mencapai derajat kesehatan gigi yang setinggi-tingginya.

b. Tujuan Pendidikan Kesehatan Gigi

Menurut Noor (1992), tujuan pendidikan kesehatan gigi adalah :

- 1) Meningkatkan pengertian dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.
- 2) Menghilangkan atau paling sedikit mengurangi penyakit gigi dan mulut dan gangguan lainnya pada gigi dan mulut.

Jadi tujuan pendidikan kesehatan gigi adalah:

- 1) Memperkenalkan kepada masyarakat tentang kesehatan gigi.
- 2) Mengingatkan kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut.
- 3) Menjabarkan akibat yang akan timbul dari kelalaian menjaga kebersihan gigi dan mulut.

c. Pendidikan Kesehatan

Proses yang terjadi dalam pendidikan kesehatan sama dengan proses pendidikan pada umumnya. Pendidikan dalam arti formal merupakan proses penyampaian bahan materi pendidikan dari pendidik kepada peserta didik guna mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidikan sebagai proses karenanya dipengaruhi pula oleh factor-faktor lain seperti perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

6. Gigi Manusia dan Permasalahannya

a. Anatomi Gigi Manusia

Melalui gigi makanan dapat kita sobek, kunyah dan dihaluskan. Berdasarkan bentuknya gigi manusia meliputi gigi seri, gigi taring, gigi geraham

depan (premolar) dan gigi geraham belakang (molar). Berikut ini merupakan bentuk anatomi gigi manusia :

1) Anatomi Gigi Anak

GIGI BAYI		Waktu Tumbuh Pada Usia (Bulan)	Waktu Tanggal Pada Usia (Tahun)
Rahang Atas			
Gigi Seri Tengah		9.6	7.0
Gigi Seri Samping		12.4	8.0
Gigi Taring		18.3	11.0
Gigi Geraham Depan		15.7	10.0
Gigi Geraham Belakang		26.2	10.5
Rahang Bawah			
Gigi Geraham Belakang		26.0	11.0
Gigi Geraham Depan		15.1	10.0
Gigi Taring		18.2	9.5
Gigi Seri Samping		11.5	7.0
Gigi Seri Tengah		7.8	6.0

Gambar 18. Anatomi Gigi Anak

(Sumber : <https://www.google.co.id/imgres?imgurl=http%3D%3Awww.blogspot.com>)



























2) Anatomi Gigi Dewasa



Gambar 19. Anatomi Gigi Dewasa

(Sumber: <https://www.google.co.id/imgres?imgurl=httpkp044.weebly.com>)

3) Waktu Tumbuh dan Tanggal pada Gigi Manusia

Waktu Tumbuh (thn)	7-8	8-9	11-12	10-11	10-12	6-7	12-13	17-21
Gigi Tetap Atas								
Waktu Tanggal (thn)	6-7	7-8	10-12	9-11	10-12			
Waktu Tumbuh (bln)	8-12	9-13	16-22	13-19	25-33			
Gigi Susu Atas								
Gigi Susu Bawah								
Waktu Tumbuh (bln)	6-10	10-16	17-23	14-18	23-31			
Waktu Tanggal (thn)	6-7	7-8	9-12	9-11	10-12			
Gigi Tetap Bawah								
Waktu Tumbuh (thn)	6-7	7-8	9-10	10-12	11-12	6-7	11-13	17-21

Gambar 20. Waktu Taumbuh dan Tanggal Gigi Manusia

(Sumber:<https://www.google.co.id/imgres?imgurl%jnynta.files.wordpress.com>)

b. Permasalahan Gigi pada Anak

Anak-anak merupakan golongan orang yang mempunyai banyak sekali permasalahan kesehatan, salah satunya adalah kesehatan pada gigi.

Berikut ini merupakan beberapa permasalahan kesehatan yang terjadi pada anak-anak :

1) Gigi Berlubang

Gigi berlubang terjadi jika salah satu bagian atau gigi utuh yang terinfeksi bakteri dan menghancurkannya. Lubang pun terbentuk semakin besar dan dalam jika terus dibiarkan, penyebab dari gigi berlubang itu sendiri adalah faktor gigi, karbohidrat atau makanan yang lengket dan plak atau bakteri. Kombinasi ketiga hal tersebut memicu lubang pada gigi.

2) Karies Gigi

Karies gigi atau gigi berlubang disebabkan karena ada kerusakan pada lapisan luar gigi (email) yang disebabkan kuman dan sisa makanan menempel lama. Karies gigi adalah masalah kesehatan gigi yang umumnya dialami oleh remaja, tetapi anak-anak juga mengalaminya karena malas menggosok gigi.

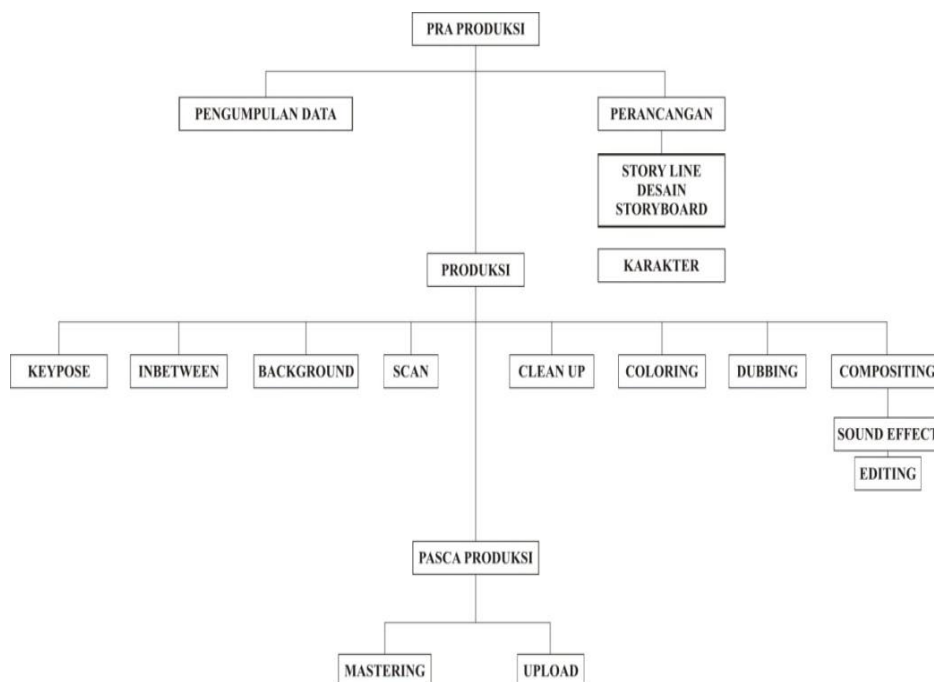
3) Karang Gigi

Masalah kesehatan gigi yang sering terjadi pada anak-anak berikutnya yaitu karang gigi. Karang gigi adalah masalah kesehatan gigi yaitu berupa plak yang dibiarkan terlalu lama, plak akan mengeras dan menempel di permukaan gigi dan tidak pernah dibersihkan akan mengumpul seperti batu karang. Karang gigi juga dapat menyebabkan gigi berlubang, radang gusi, dan bau mulut.

B. Metode Perancangan

1. Data Produksi

Skema data produksi Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak sebagai sarana hiburan yang edukatif mengenai pentingnya merawat gigi yang baik dan benar.



Gambar 21. Skema data Produksi
(Sumber : Olahan Penulis)

a. Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi. Tahap ini biasanya berjalan sangat lama bahkan terkadang sampai menyita sumber waktu 75% dari keseluruhan produksi.

Tahap produksi terdiri dari beberapa langkah antar lain :

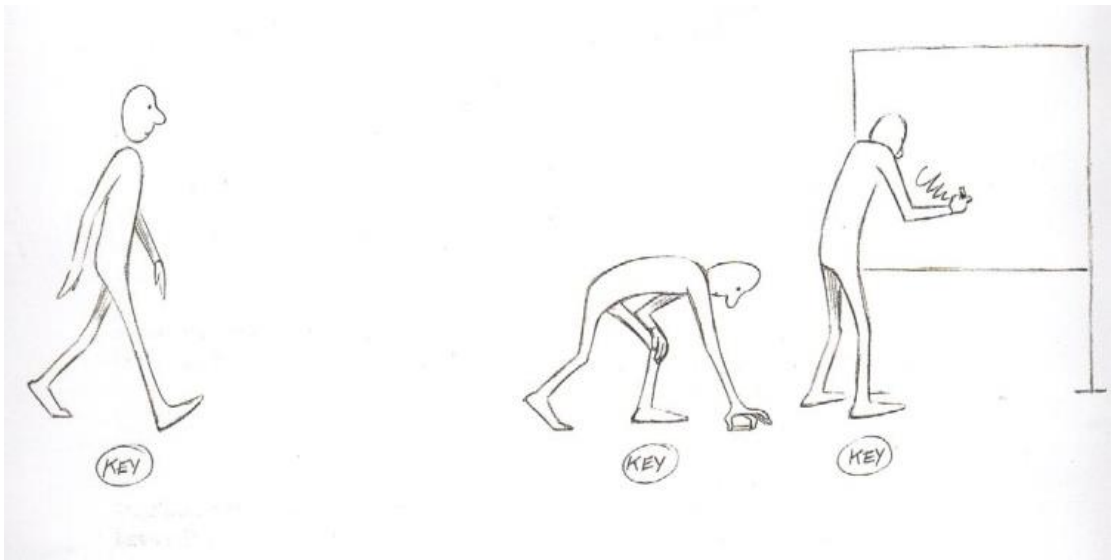
- 1) Pengumpulan Data
- 2) Perancangan *Story Line*, Desain Karakter dan *Storyboard*

a. Produksi

Tahap produksi adalah dimulainya proses pembuatan karya animasi. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa divisi antara lain :

1) *Keypose/Keyframe* (Gerakan Kunci)

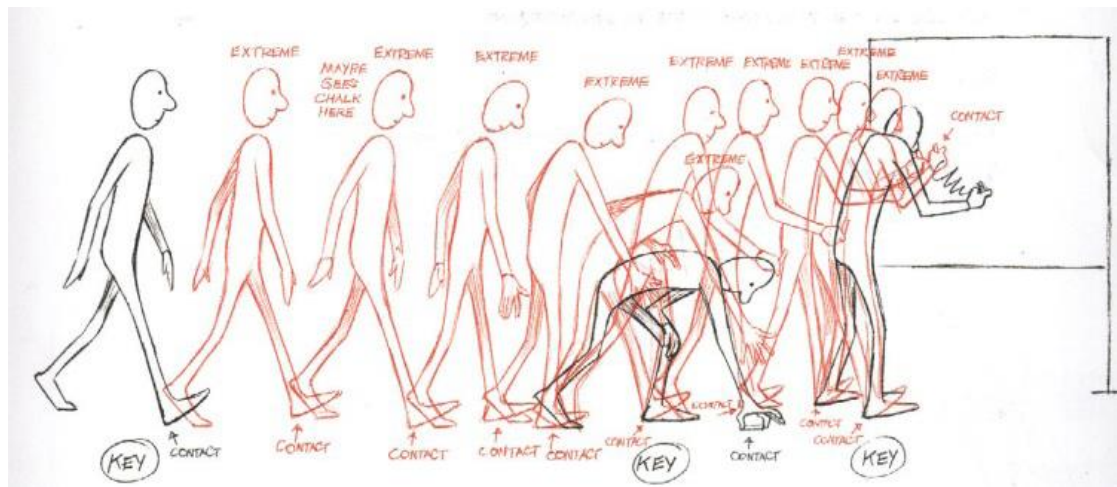
Proses pembuatan pola pergerakan gambar animasi yang diinginkan melalui panduan dari storyboard yang sudah ada. Dibutuhkan kecepatan pergantian gerakan yang baik antara 24 atau 30 frame perdetik untuk mendapatkan hasil pergerakan yang bagus.



Gambar 22. Contoh *Keypose/Keyframe*
(Sumber : Richard Williams. 2001. *The Animator Survival Kit*. Faber inc).

2) *Inbetween*

Proses yang meneruskan gambar gerakan yang dibuat oleh keyframer dengan menyesuaikan pola gerak yang sudah ada.



Gambar 23. Contoh *Inbetween*
(Sumber : Richard Williams. 2001. *The Animator Survival Kit*. Faber inc).

3) *Background* (Latar Belakang)

Gambar latar belakang yang mendukung dari peran gambar utama dari gambar obyek. Selain *Background* dalam dunia animasi juga dikenal dengan istilah *Foreground*. Peran *Foreground* sama dengan *Background*, tetapi penempatan *Foreground* ada didepan objek yang bergerak.



Gambar 24. Contoh *Background*
(Sumber : Olahan Penulis)

4) *Scan* (Memindai)

Proses memindai gambar kedalam komputer.



Gambar 25. Proses *Scanner*
(Sumber : Olahan Penulis)

5) *Clean Up*

Proses membersihkan garis gambar (skets) dengan cara menjiplak gambar yang sudah ada dengan menggunakan meja kaca yang dibawahnya terdapat lampu yang menyala. Bertujuan untuk membuat gambar *outline* yang lebih rapi dan mempermudah proses *colouring* dan *editing* serta menghasilkan kualitas gambar yang lebih rapi.



Gambar 26. Contoh *Clean Up*
(Sumber : <http://datapendidikan.com/wp-content/uploads/ktz/m03.jpg>)

6) *Couloring*/Pewarnaan

Proses pewarnaan gambar dengan menggunakan *software Photoshop* atau dengan *Corel Draw*.

7) *Dubbing* (Pengisian Suara)

Proses pengisian suara pada tokoh karakter dalam suatu film animasi dengan menggunakan acuan dialog yang sudah ada.

8) *Compositing*

Proses penggabungan kembali objek-objek gambar yang telah dipisah pada tahap sebelumnya dengan menggunakan *software Adobe After Effect*.

9) *Sound Effect*

Proses pengisian suara yang ditimbulkan untuk menyertai suatu adegan agar adegan yang didapat lebih terkesan hidup.

10) Editing

Proses menyambung rangkaian adegan dalam suatu cerita menjadi satu agar menjadi kesatuan film yang utuh.

b. Pasca Produksi

Merupakan proses terakhir dalam pembuatan animasi yang dibagi dalam dua tahap yaitu :

1) Mastering

Proses akhir dalam produksi animasi, dalam animasi sendiri mastering dapat diartikan sebagai pembuatan master film menggunakan media *CD* dengan menggunakan *software Nero Burning ROM*.

2) Upload

Proses mengunggah file animasi yang sudah jadi ke dalam internet, dalam hal ini adalah *Youtube*.

2. Biaya Produksi

a. Pra Produksi

1) Biaya Bahan Baku

Tabel 01. Biaya Bahan Baku

NO	NAMA BAHAN BAKU	HARGA SATUAN	JUMLAH YANG DIBUTUHKAN	JUMLAH HARGA
1.	Kertas HVS 70gr	Rp 30.000	5 rim	Rp 150.000
2.	Isi pensil mekanik 0,5mm	Rp 4.000	3 buah	Rp 12.000
3.	Spidol hitam	Rp 1.500	15 buah	Rp 22.500
4.	Pensil mekanik	Rp 5.000	1 buah	Rp 5.000
TOTAL BIAYA				Rp 189.500

Jumlah Biaya Bahan Baku = **Rp. 189.500**

2) Biaya Bahan Penunjang

Tabel 02. Biaya Bahan Penunjang

NO	NAMA BAHAN PENUNJANG	HARGA SATUAN	JUMLAH YANG DIBUTUHKAN	JUMLAH HARGA
1.	Drawing Pen 0,2	Rp 5.000	5 buah	Rp 25.000
2.	Penghapus	Rp 4.000	2 buah	Rp 8.000
TOTAL BIAYA				Rp 33.000

NO	SOFTWARE	HARGA
1	Adobe After Effect CS6	Rp. 9.020.000
2	Adobe Premier Pro CS6	Rp. 10.520.000
TOTAL BIAYA		Rp. 19.540.000

Jadi Jumlah Bahan Penunjang = Rp. 33.000 + Rp. 19.540.000 =

Rp. 19.573.000

3) Biaya Tenaga Kerja Langsung Pra Produksi

Tabel 03. Biaya Tenaga Kerja Langsung Pra Produksi

NO	SPEKIFIKASI KERJA	JUMLAH TENAGA KERJA (orang)	CUT	HARGA SATUAN	JUMLAH HARGA
1	Ide cerita dan naskah	1	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
2	Standar karakter dan warna	1	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
3	<i>Storyboard</i>	1	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
TOTAL BIAYA					Rp 4.800.000

Jadi Jumlah Biaya Tenaga Kerja Langsung Pra Produksi

Rp. 4.800.000

4) Jumlah Total Biaya Pra Produksi

Tabel 04. Total Biaya Pra Produksi

NO	NAMA BIAYA	JUMLAH HARGA
1	Biaya Bahan Baku	Rp. 189.000
2	Biaya Bahan Penunjang	Rp. 19.573.000
3	Biaya Tenaga Kerja Langsung Pra Produksi	Rp 4.800.000
Total Harga		Rp. 24.562.000

Jadi Jumlah Total Biaya Pra Produksi Adalah **Rp. 24.562.000**

b. Produksi

1) Biaya Tenaga Kerja Langsung Produksi

Tabel 05. Biaya Tenaga Kerja Langsung Produksi

NO	SPEKIFIKASI KERJA	JUMLAH TENAGA KERJA (orang)	CUT	HARGA SATUAN	JUMLAH HARGA
1	<i>Keyframe</i>	1	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
2	<i>Inbetween</i>	1	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
3	<i>Background</i>	1	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
4	<i>Scan</i>	1	32	Rp 10.000	Rp 320.000
5	<i>Clean up</i>	1	32	Rp 10.000	Rp 320.000
6	<i>Colouring</i>	1	32	Rp 30.000	R.p 960.000
7	<i>Compositing</i>	1	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
8	<i>Dubbing</i>	1	32	Rp 40.000	Rp 1.280.000
9	<i>Sound effect</i>	1	32	Rp 30.000	Rp 960.000
10	<i>Editing</i>	1	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
TOTAL BIAYA					Rp 11.840.000

Jadi jumlah total Biaya Tenaga Kerja Langsung Produksi **Rp.**

11.840.000

c. Pasca Produksi

1) Biaya Tenaga Kerja Langsung Pasca Produksi

Tabel 06. Biaya Tenaga Kerja Langsung Pasca produksi

NO	SPESIFIKASI KERJA	JUMLAH TENAGA KERJA (orang)	CUT	HARGA SATUAN	JUMLAH HARGA
1	<i>Mastering</i>	1	32	Rp 40.000	Rp 1.280.000
TOTAL BIAYA					Rp 1.280.000

Jadi jumlah total biaya Tenaga Kerja Langsung Pasca Produksi

Rp. 1.280.000

d. Total Kalkulasi Biaya

KALKULASI BIAYA

Tabel 07. Kalkulasi Biaya

NO	NAMA BIAYA	JUMLAH HARGA
1	Pra Produksi	Rp 24.562.000
2	Produksi	Rp 11.840.000
3	Pasca Produksi	Rp 1.280.000
Total Harga		Rp 37.682.000

BAB III

KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI KARYA

A. Konsep Perancangan

1. Strategi Komunikasi

Strategi Komunikasi dalam Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak agar pesan yang disampaikan kepada masyarakat, khususnya anak-anak dapat dimengerti dan diterima dengan baik.

a. Tujuan

Tujuan pembuatan Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak adalah sebagai hiburan dan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat dan anak-anak serta mengandung nilai edukatif mengenai kesehatan gigi.

b. Target Audience

Target Audience dari pembuatan Animasi 2D Edukasi Kesehatan Gigi Anak ini meliputi :

1) Demografis

Usia : 6-8 tahun/anak-anak

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan : Semua tingkatan pendidikan

2) Geografis

Wilayah : Semua daerah Indonesia Dan Dunia

3) Psikografis

Kelas Sosial : Semua kalangan

2. Strategi Kreatif

Dalam pembuatan Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak diperlukan strategi kreatif yang diperlukan dalam menciptakan ide yang cemerlang yang dapat membantu dan menjadi pahan acuan dalam proses pembuatannya. Strategi kreatif tersebut meliputi perancangan nilai-nilai edukasi dalam tayangan animasi yang menghibur yang dapat diterima oleh seluruh lapisan masyarakat khususnya anak-anak.

3. Strategi Visual

Strategi Visual dalam Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak meliputi :

- a) Pembuatan tokoh karakter yang mempunyai ciri khas khusus yang dapat menarik minat masyarakat khususnya anak-anak.
- b) Alur cerita yang simple dengan tujuan agar tayangan animasi tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak.
- c) Penggunaan background yang mengadopsi latar belakang lingkungan perumahan Indonesia yang dapat menjadi ciri khas tersendiri.

4. Konsep Visual

Untuk menyampaikan pesan secara visual secara kreatif dan interaktif, maka sebuah konsep perancangan yang baik dan benar sangat diperlukan dalam membuat bentuk animasi yang tepat dan cocok, yaitu antara lain :

a. Media

Media adalah sarana komunikasi untuk penyampaian pesan kepada konsumen dalam bentuk visual maupun audiovisual, atau dapat diartikan media komunikasi adalah saluran yang menghubungkan antar komunikator dan komunikan. Media juga termasuk sarana komunikasi yang digunakan untuk mempromosikan suatu barang dan jasa kepada konsumen. (Klapper, 1960).

Dalam proses komunikasi, media memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu proses penyampaian informasi atau pesan. Media yang digunakan harus terancang dan terkonsep dengan baik agar media yang dipilih mampu menjangkau target konsumen yang dituju.

1. Tujuan Media

Dalam Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak ini media yang digunakan adalah media internet. Jadi baik anak-anak maupun orang dewasa dapat mengakses animasi edukasi ini melalui situs jejaring sosial yang berkembang secara pesat seperti *youtube*, *facebook*, *path* dan situs jejaring sosial lainnya. Alasan penggunaan media internet ini adalah dikarenakan intensitas masyarakat saat ini dalam menggunakan fasilitas internet sangat tinggi,

bahkan dengan adanya *smartphone* fasilitas internet dapat diakses dengan mudah, dari anak-anak sampai orang tua pun sekarang dapat dengan mudah menggunakannya. Di era sekarang ini internet sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, baik digunakan untuk bekerja, berbelanja, mencari referensi, mencari hiburan dan masih banyak lagi.

2. Spesifikasi Media

Penyebaran Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak ini akan dilakukan secara gratis, dengan cara upload atau dishare melalui media internet disitus-situs jejaring sosial seperti *youtube*, *facebook*, *path* dan situs jejaring sosial lainnya. Adapun spesifikasi media yang digunakan dalam Animasi 2D Edukasi Kesehatan Gigi Anak ini meliputi :

- a) Jenis Media : Internet
- b) Aspek Rasio : 1280 x 720 pixel
- c) Format Video : *AVI, mpeg*
- d) Durasi : 7 menit
- e) *Software* : *Adobe After Effects CS6*

B. VISUALISASI KARYA

1. Karakter

Pembuatan karakter pada “Animasi 2D Edukasi Kesehatan Gigi Anak” mengadopsi gaya karakter animasi *Dora The Explorer* dengan menggunakan proporsi *chibi* atau *Child Boy*. Sesuai yang dikatakan **Tatsu Maki**, *Child Boy*

adalah istilah yang digunakan ketika menggambar karakter dalam ukuran tinggi dan besar yang menyerupai tubuh anak kecil dengan bagian kepala yang lebih besar dari pada badannya. Gaya visualisasi sederhana dengan karakter orang Indonesia dan menonjolkan ekspresi dan bahasa tubuh membuat gaya dari karakter ini dapat di terima dan digemari oleh anak-anak, bahkan oleh semua kalangan (bersifat universal).



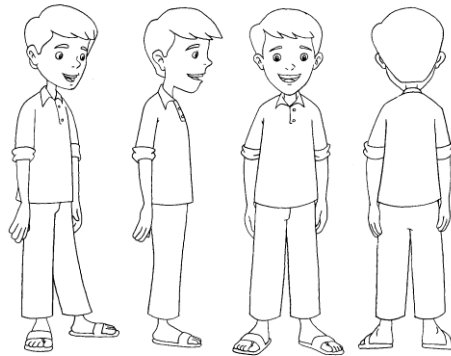
Gambar 27. *Dora The Explorer*
(Sumber : goanimate-v2.wikia.com/wiki/dora_the_explorer)

Karakter yang digunakan dalam animasi ini berjumlah enam karakter utama dan satu karakter pendukung. Karakter didesain dengan gaya kartun dengan menggunakan proporsi *Child Boy*. Tokoh yang akan ditampilkan dalam Animasi 2D Edukasi Kesehatan Gigi Anak yaitu :

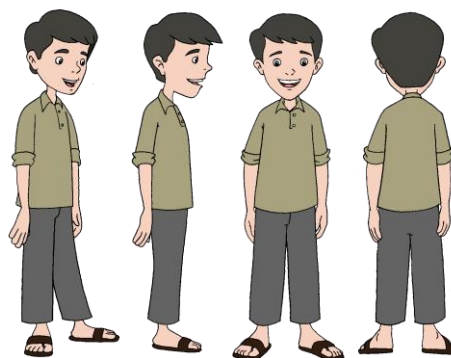
a. Karakter Utama

1) Pak Didi

Seorang Ayah berumur 34 tahun yang mempunyai 3 orang anak, baik hati dan selalu mengajarkan kepada keluarga nya tentang kebaikan.



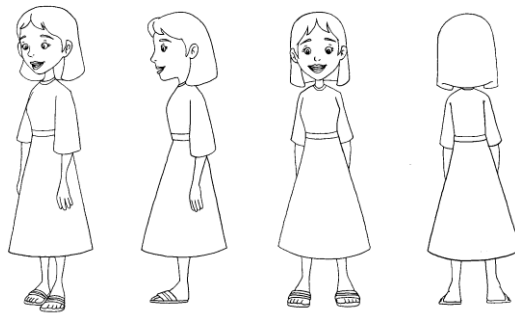
Gambar 28. *Comprehensive Layout* (Layout Lengkap)
(Sumber : Olahan Penulis)



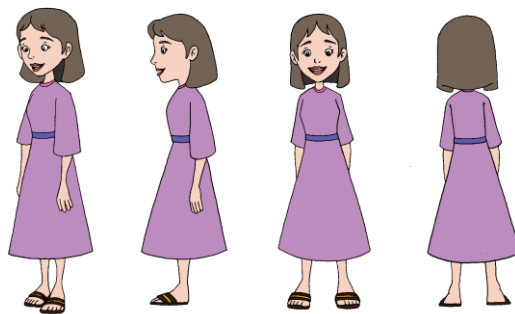
Gambar 29. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)

2) Bu Didi

Seorang ibu rumah tangga berumur 31 tahun yang merupakan istri dari Pak Didi, Bu Didi merupakan seorang ibu yang selalu mengajarkan ilmu yang bermanfaat bagi anak-anak.



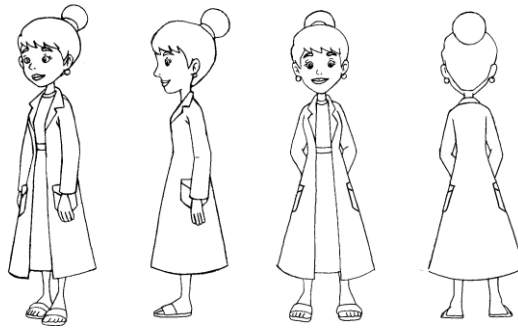
Gambar 30. *Comprehensive Layout* (Layout Lengkap)
(Sumber : Olahan Penulis)



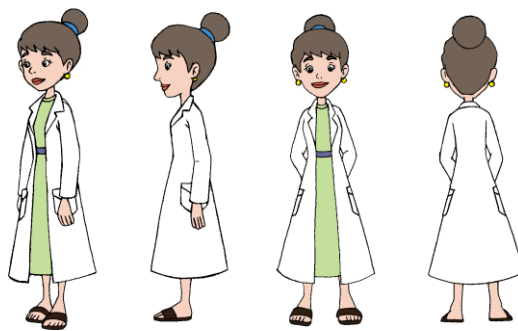
Gambar 31. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)

3) Tante Ratna

Adik dari Bu Didi yang juga merupakan seorang dokter gigi, usia Tante Ratna 29 tahun. Tante Ratna juga mendirikan klinik kesehatan gigi di sekitar tempat tinggalnya.



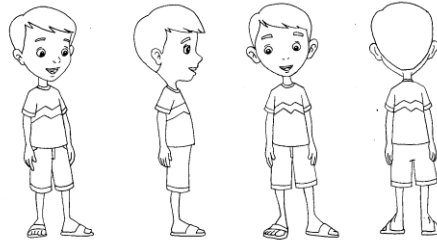
Gambar 32. *Comprehensive Layout* (Layout Lengkap)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 33. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)

4) Rio

Anak pertama dalam keluarga Pak Didi, berumur 8 tahun. Rio merupakan seorang pelajar kelas 1 SD di Yogyakarta. Rio adalah anak yang periang dan sangat menyanyangi adik-adiknya.



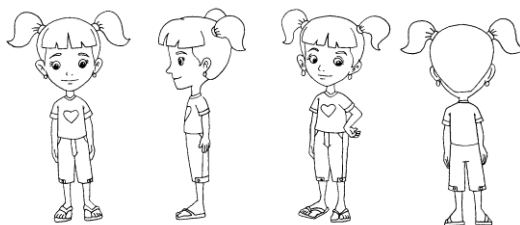
Gambar 34. *Comprehensive Layout* (Layout Lengkap)
(Sumber : Olahan Penulis)



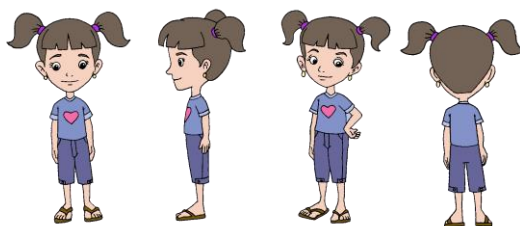
Gambar 35. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)

5) Tia

Anak perempuan dalam keluarga Pak Didi, berumur 6 tahun. Tia merupakan seorang anak TK di Yogyakarta. Memiliki rasa ingin tau akan segala hal adalah merupakan sifat Tia.



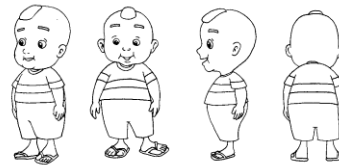
Gambar 36. *Comprehensive Layout* (Layout Lengkap)
(Sumber : Olahan Penulis)



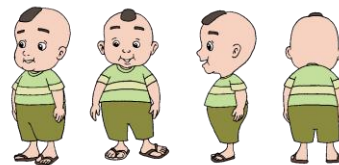
Gambar 37. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)

6) Agus

Anak terakhir dalam keluarga pak Didi, berumur 3 tahun Agus adalah seorang anak yang selalu memperhatikan tingkah laku kakak-kakaknya.



Gambar 38. *Comprehensive Layout* (Layout Lengkap)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 39. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)

a. Karakter Pendukung

1) Lala

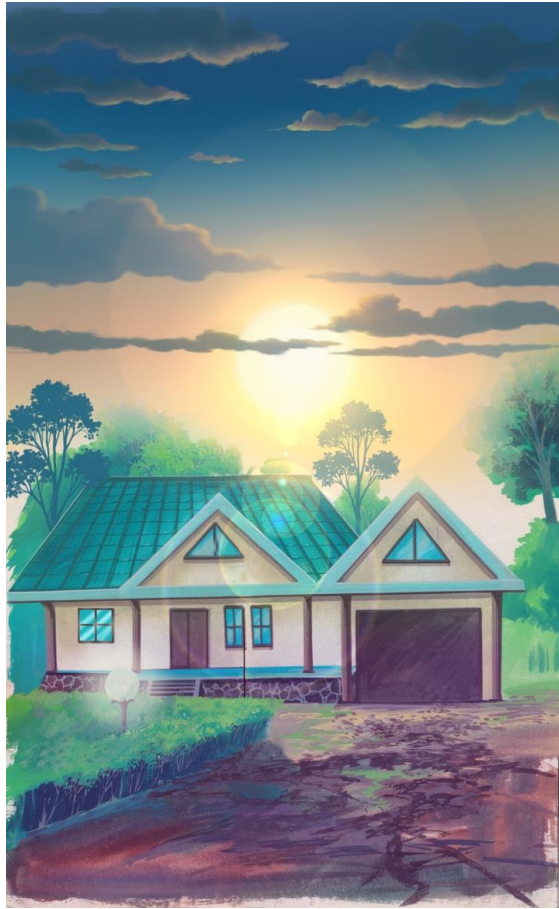
Lala merupakan maskot yang berbentuk gigi yang dapat berbicara, sangat pintar dan juga sangat lucu.



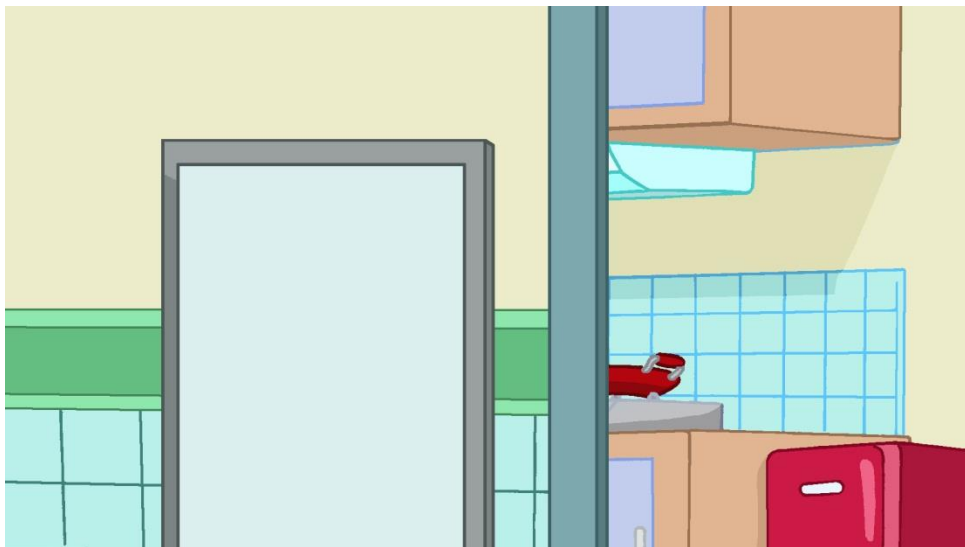
Gambar 40. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)

2. Background

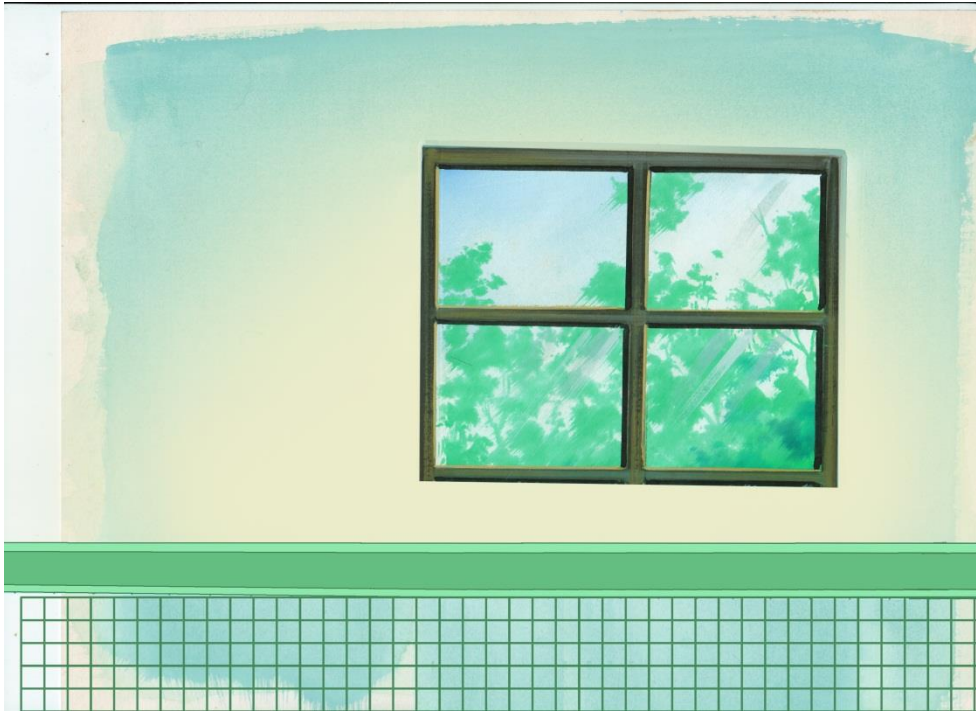
Background adalah warna atau gambar yang disusun untuk menciptakan efek latar belakang dalam halaman. *Background* yang akan digunakan dalam Animasi 2D Edukasi Kesehatan Gigi Anak ini menggunakan latar belakang lingkungan desa yang terdapat banyak pohon yang rindang. Setting *background* dibuat dengan gaya ilustrasi realis akan mendukung tampilan animasi ini, menyesuaikan dengan desain karakter yang digunakan.



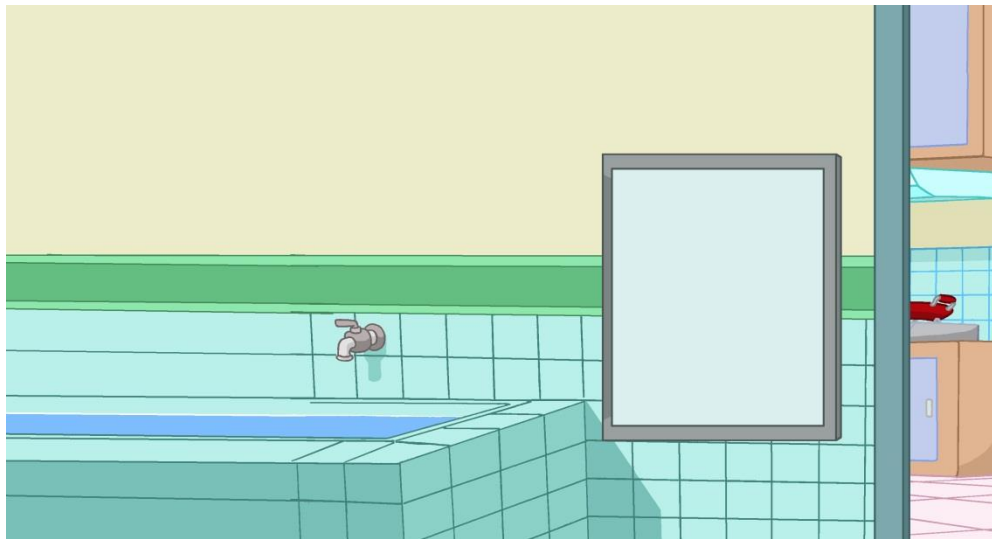
Gambar 41. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 42. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



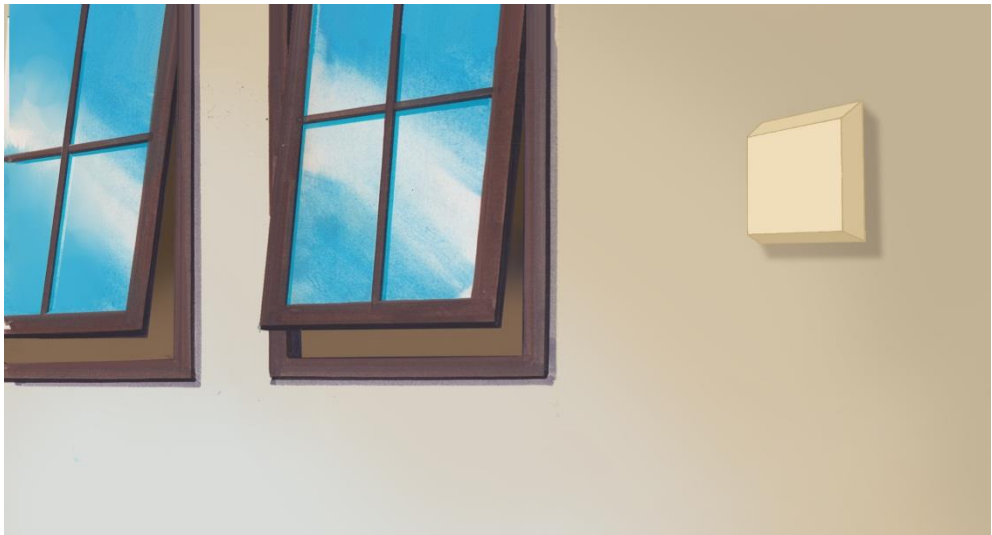
Gambar 43. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 44. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



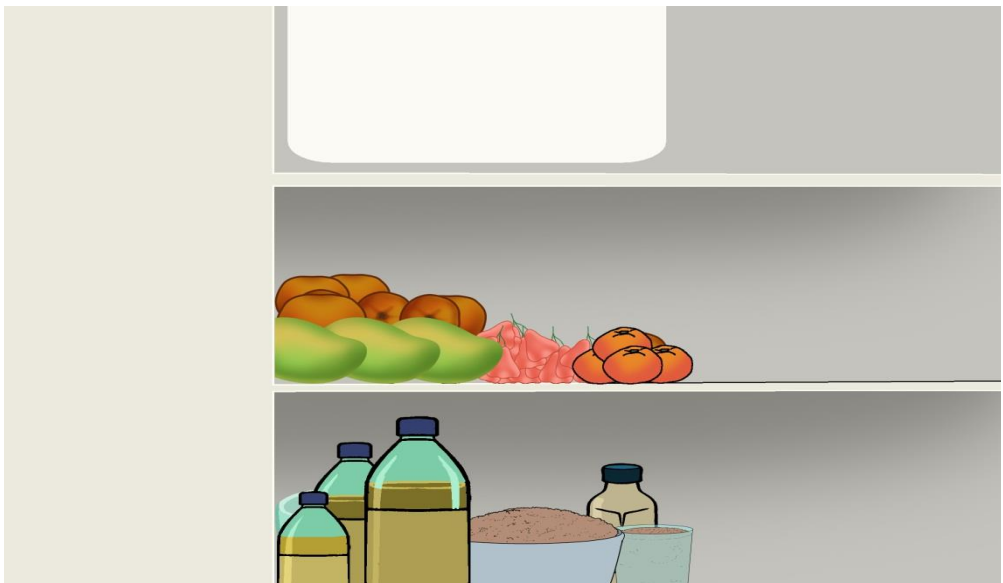
Gambar 45. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



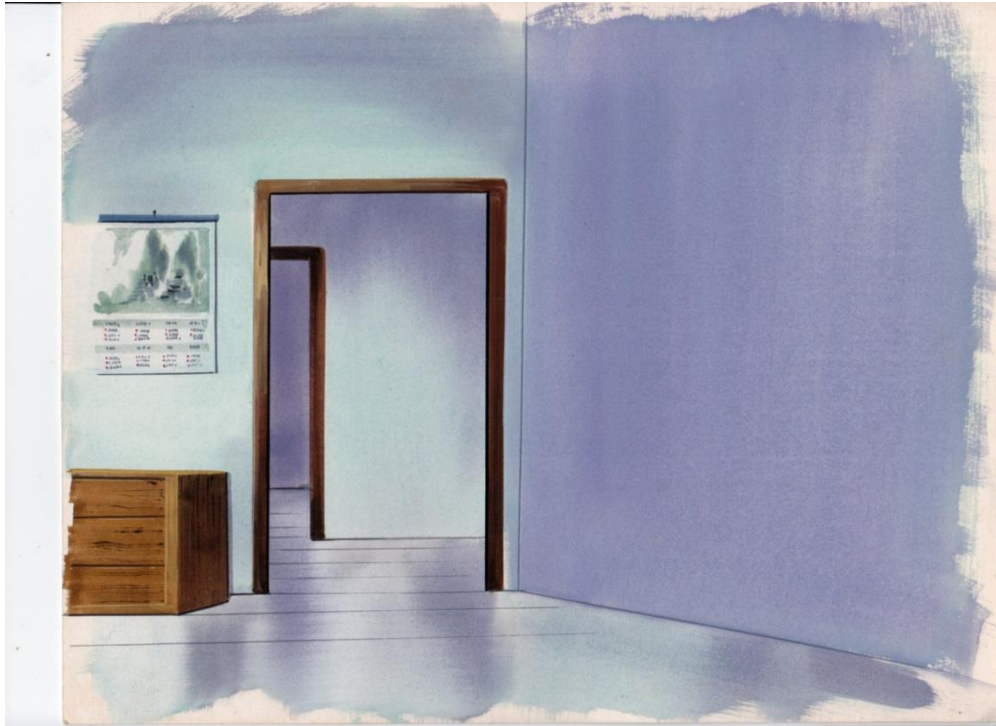
Gambar 46. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 47. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



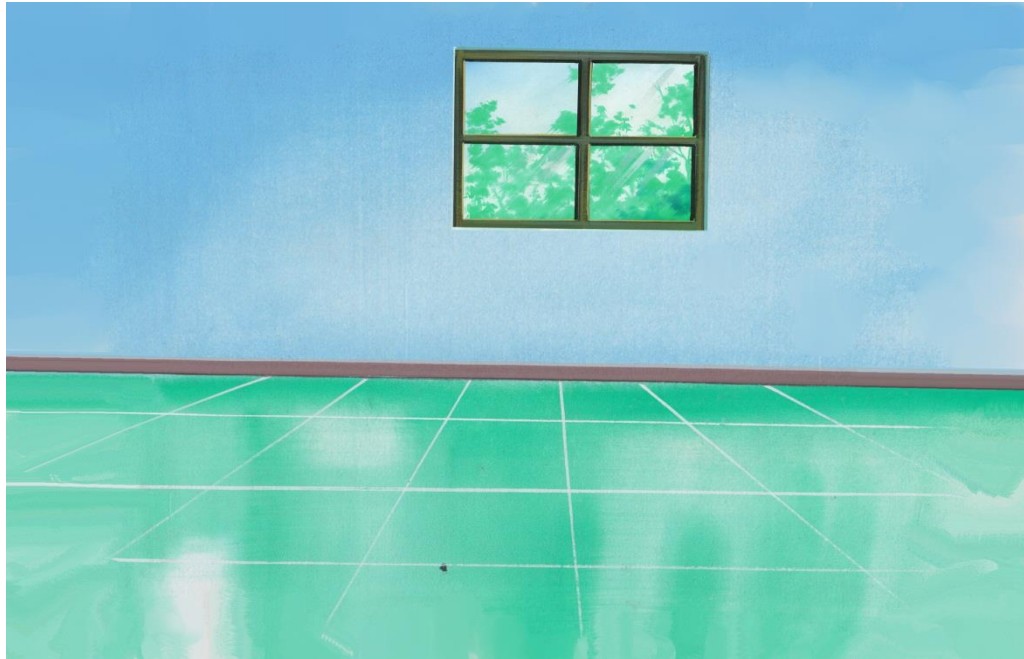
Gambar 48. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 49. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 50. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 51. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 52. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 53. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 54. *Final Design* (Desain Final)
(Sumber : Olahan Penulis)

3. Cerita

a. Tema

Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak mengambil tema Gosok Gigi Yuk tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi dan gusi dengan cara menggosok gigi yang baik dan benar.

b. Konsep Cerita

Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak merupakan cerita tentang sebuah keluarga yakni Keluarga Didi, dimana dalam keluarga tersebut terdapat permasalahan mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi. Ketidak disiplin dalam menggosok gigi merupakan penyebab gigi yang bermasalah seperti gigi goyang, gigi berlubang dan lain-lain. Tante Ratna selaku dokter gigi memberikan penjelasan bagaimana menjaga kesehatan gigi yang baik dan benar kepada Keluarga Didi sekaligus kepada teman-teman dirumah (penonton) dengan cara menggosok gigi yang baik dan benar.

c. Jenis Cerita

Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak merupakan jenis cerita fiktif yang mengadopsi animasi *Dora The Explorer*.

d. Sinopsis

Di rumah Pak Didi, Rio sedang mandi. Ibu Didi masuk dan memergoki Rio tidak gosok gigi. Dan Rio memberitahu kalau giginya sakit. Kemudian ibu

membantu Rio menggosok gigi dengan perlahan dan hati-hati. Setelah selesai mandi kemudian ibu mengajak Rio ke Tante Ratna untuk memeriksa dan konsultasi tentang gigi susu Rio yang bermasalah. Tante Ratna adalah seorang dokter gigi di lingkungan perumahan.

Setelah pulang Rio cerita sama Agus dan Tia, lalu Tia marah karena tidak di ajak ke Tempat Tante Ratna. Lalu Tia sengaja makan coklat yg banyak dan tidak mau menggosok giginya agar sakit gigi. Tia ingin melihat peralatan dokter gigi yang canggih seperti yang diceritakan Rio.

Kemudian hari Ayah dan Ibu mengajak anak-anak ketempat praktek dokter Ratna. Setelah sampai ditempat praktik Tante Ratna sudah banyak antrian yang akan memeriksakan gigi. Dari sela-sela antrian Rio dan Tia mengintip proses pencabutan gigi yang terlihat menyakitkan,dan mereka terperanjat negeri melihatnya. Kemudian Rio dan Tia mengajak ayah dan ibunya pulang karena takut. Karena kejadian tersebut mereka tidak jadi periksa padaha hari itu.

Keesokan harinya Tante Ratna datang kerumah Keluarga Didi, dan menjelaskan perlunya menjaga kesehatan gigi dan gusi, semuanya mendengarkan dengan serius. Dan anak-anak pun sepakat untuk menjaga, merawat kesehatan gigi dan gusi dengan sungguh-sungguh setiap hari.

4. *Storyline*

Dibuat berdasarkan data-data yang telah didapat sebelumnya yang telah dibuat dalam konsep yang dirasa pas, yaitu dengan memodifikasi alur cerita yang sudah ada dengan menyesuaikannya dengan pola pikir anak, etika untuk anak,

perkembangan jaman atau selera anak pada masa sekarang ini, berupa desain, fasion dan lain sebagainya. Dengan tidak meninggalkan inti dari tema yang sedang diangkat tersebut, berupa pentingnya menjaga kesehatan gigi dan gusi dengan cara menggosok gigi yang baik dan benar yang terkandung dalam cerita tersebut.

CUT	GAMBAR	KETERANGAN	EFEK SUARA
1	<i>Long Shoot, Pawn Down, Zoom-in</i> Pagi hari pada saat mentari sedang bersinar cerah di sebuah rumah.	Dipagi hari yang cerah di rumah Keluarga Didi burung berkicau dan berterbangan.	- <i>Kicau Burung</i> - <i>Backsong</i>
2	<i>Medium Shoot, Zoom Out</i> Seorang Anak sedang berada di kamar mandi dan tampak seorang ibu yang sedang memberi nasehat kepada anak tersebut.	Rio ketahuan tidak menggosok gigi oleh ibu, dikarenakan gigi rio yang sedang sakit.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
3	<i>Medium Close up</i> Anak kecil tersebut menyentuh bagian gigi yang sakit dan menjelaskan sesuatu kearah kamera.	Rio menjelaskan alasan mengapa ia tidak menggosok gigi kepada ibunya.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
4	<i>Medium Shoot</i> Seorang ibu tampak dari arah belakang menghadap ke cermin membantu anaknya menyikat gigi.	Ibu membantu Rio menyikat gigi agar kesehatan gigi dan gusi tetap terjaga walaupun gigi rio dalam keadaan sakit.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>

CUT	GAMBAR	KETERANGAN	EFEK SUARA
5	<i>Long Shoot</i> Pada Sore hari tampak seorang Ibu yang sedang menggandeng anaknya berjalan menuju suatu tempat.	Ibu mengantar Rio ketempat Tante Ratna untuk memeriksakan gigi Rio yang bermasalah.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
6	<i>Colse Up</i> Tangan yang sedang menekan tombol bel pada dinding rumah.	Ibu menekan bel dirumah tante Ratna.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Suara bel</i> - <i>Backsong</i>
7	<i>Medium Shoot</i> Seorang wanita yang sedang membukakan pintu dan menyambut seorang ibu dan anaknya.	Tante Ratna membukakan pintu dan menyambut Ibu dan Rio.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
8	<i>Close Up</i> Ibu dan anaknya menemui seorang dokter dan menjelaskan permasalahan yang dialami anaknya.	Ibu sedang konsultasi kepada Tante Ratna mengenai gigi Rio yang bermasalah.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
9	<i>Close Up</i> Bu Dokter mempersilahkan Ibu dan anaknya masuk ke dalam rumah.	Tante Ratna mempersilahkan Ibu dan Rio masuk kedalam rumah.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
10	<i>Medium Shoot</i> Bu Dokter sedang memeriksa gigi seorang anak dengan peralatan yang canggih.	Tante Ratna menyuruh Rio membuka mulutnya agar bias diperiksa.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>

CUT	GAMBAR	KETERANGAN	EFEK SUARA
11	<i>Fade To Black</i>	<i>Fade To Black</i>	- <i>Backsong</i>
12	<i>Long Shoot, Zoom In</i> Rumah sebuah keluarga, didalam rumah tersebut terlihat seorang anak yang sedang berbicara kepada kedua adiknya.	Rio pamer kepada Tia dan Agus karena telah diperiksa dengan alat yang canggih ditempat Tante Ratna.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
13	<i>Medium Shoot</i> Tampak seorang anak perempuan dan adiknya yang balita, anak perempuan tersebut terlihat marah dan beranjak pergi kesuatu tempat.	Tia tampak marah karena tidak diajak Ibu ketempat Tante Ratna, Tia ternyata juga ingin diperiksa dengan alat canggih juga.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
14	<i>Close Up</i> Tangan seorang anak yang akan membuka kulkas.	Tia ternyata mau mencari makanan yang manis-manis didalam kulkas.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
15	<i>Medium Shoot</i> Seorang anak perempuan yang sedang asik makan coklat dengan lahapnya.	Tia memakan coklat agar giginya terlihat hitam.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>

CUT	GAMBAR	KETERANGAN	EFEK SUARA
16	<i>Fade To Black</i>	<i>Fade To Black</i>	- <i>Backsong</i>
17	<i>Medium Shoot</i> Seorang anak yang sedang memegang sikat gigi dan menutup mulutnya dengan tangan, kemudian anak itu melempar sikat dan pasta gigi tersebut.	Sesudah makan coklat Tia tidak mau menggosok gigi dan melempar sikat dan pasta gigi.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
18	<i>Close Up</i> Sikat dan pasta gigi yang jatuh ke lantai.	Sikat dan pasta gigi yang dilempar Tia jatuh tepat ke tempat sampah.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
19	<i>Fade To Black</i>	Fade To Black	- <i>Backsong</i>
20	<i>Medium Shoot</i> Disuatu jalan perumahan, tampak sebuah keluarga yang terdiri dari ayah,ibu dan ketiga anaknya berjalan menuju suatu tempat.	Keluarga Didi berjalan bersama menuju ke tempat praktek Tante Ratna.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>

CUT	GAMBAR	KETERANGAN	EFEK SUARA
21	<i>Long Shoot</i> Tempat praktek dokter gigi yang sudah dipenuhi banyak sekali antrian.	Keluarga Didi yang sedang mengantri ditempat praktek Tante Ratna	- <i>Backsong</i>
22	<i>Medium Close Up</i> Dibelakang antrian tampak tiga orang anak yang menengok penasaran kedalam tempat praktek dokter gigi tersebut.	Tia, Rio dan Agus melihat sangat penasaran kedalam ruangan tempat Praktek Tante Ratna.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
23	<i>Medium Close Up</i> Seorang anak kecil yang giginya diperiksa.	Ekspresi seorang anak kecil yang terlihat sangat kesakitan saat sedang diperiksa oleh Tante Ratna.	- <i>Backsong</i>
24	<i>Medium Close Up</i> Tiga orang anak yang melihat kejadian tersebut tampak kaget dan gelisah dan mengajak orang tua nya untuk segera bergegas pulang.	Tia, Rio dan Agus kaget dan ketakutan melihat anak yang kesakitan tadi dan berges mengajak ayah dan ibu untuk segera pulang.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
25	<i>Fade To Black</i>	<i>Fade To Black</i>	- <i>Backsong</i>

CUT	GAMBAR	KETERANGAN	EFEK SUARA
26	<i>Long Shoot</i> Seorang wanita yang berjalan menuju suatu rumah.	Tante Ratna Menuju rumah Keluarga didi.	- <i>Backsong</i>
27	<i>Medium Close Up</i> Seorang wanita yang sedang mengetuk pintu rumah.	Tante Ratna mengetuk pintu rumah Keluarga Didi.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
28	<i>Medium Close Up</i> Seorang Ibu yang sedang membukakan pintu untuk seorang wanita.	Ibu Didi membukakan pintu dan mempersilahkan Tante Ratna masuk.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
29	<i>Medium Shoot</i> Suasana didalam rumah tampak tiga orang anak yang sedang duduk dilantai.	Tia, Rio dan Agus tampak sangat antusias menunggu datangnya Tante Ratna.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
30	<i>Long Shoot</i> Suasana didalam rumah yang sangat tenang dengan adanya seorang dokter wanita yang sedang menjelaskan sesuatu kepada keluarga tersebut.	Keluarga Didi tampak sangat bersemangat mendengarkan penjelasan mengenai pentingnya menjaga gigi dan gusi dari Tante Ratna.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>
31	<i>Close Up</i> Seorang wanita yang sedang berbicara seolah-olah menjelaskan sesuatu kepada sebuah keluarga diruang tamu.	Tante Ratna menjelaskan kepada Keluarga Didi pentingnya menjaga kesehatan gigi dan gusi dengan rutin menggosok gigi dan dilakukan dengan baik dan benar.	- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i>

CUT	GAMBAR	KETERANGAN	EFEK SUARA
32	<p><i>Long Shoot, Zoom-In</i></p> <p>Suasana interaksi antar seorang wanita yang sedang menjelaskan akan sesuatu kepada sebuah keluarga.</p>	<p>Setelah mendapat penjelasan dari Tante Ratna semua sepakat agar menjaga kesehatan gigi dan gusi dengan baik dengan cara rajin menggosok gigi.</p>	<p>- <i>Suara Interaksi</i> - <i>Backsong</i></p>

5. Storyboard

GOSOK GIGI

PAGE	SERIES/PROJECT	EPISODE TITLES	CODE
	PAUD	GOSOK GIGI YUK...	
SCENE	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECTRATIO 16:9	ACTION-DIALOGUE-NOTES	PANELS
01		EXT. SUASANA PAGI DI SEBUAH RUMAH PAK DIDI.	
		(KAMERA PAN DWU) DAN IKANDIAR ZOOM IN KE SALAH JENDELA.	
02		IBU MEMER GOKI RIO MAUDI TAPI TIDAK GOSOK GIGI.	
		TELNYATA GIGI RIO GOYANG SAKIT KALAU DISIKAT DEMI-KIAN PENGACUAN RIO.	
03		TELNYATA GIGI RIO GOYANG SAKIT KALAU DISIKAT DEMI-KIAN PENGACUAN RIO.	
		BUAIDA MEMBAUTU RIO MENG GOSOK GIGI DENGAN PERLAHAN DAN MENGATOK RIO KERUMAH. TANTE RATA SEPULANG SEKOLAH.	
04		BUAIDA MEMBAUTU RIO MENG GOSOK GIGI DENGAN PERLAHAN DAN MENGATOK RIO KERUMAH. TANTE RATA SEPULANG SEKOLAH.	





Approval Date:...../...../.....

By:

(Director)

(Head Animator)

Gambar 55. Storyboard
(Sumber : Olahan Penulis)

SCENE	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECTRATIO 16:9	ACTION-DIALOGUE-NOTES	PANELS
05	fade to black	INT EXT / DAY NIGHT	
06		SEPULANG SEKOLAH RID DIAJUK KE RUMAH YANG SELALIAN TEMPAT PRAKTEK DOKTER RATAJA.	INT EXT / DAY NIGHT
07		INT EXT / DAY NIGHT	
08		IBU RID DI TRIMA LAPUKUNG DENGAN DOKTER RATAJA DI DEPAN RUMAH NYA. DAN MEMPERSESILAH KAW MASUK	INT EXT / DAY NIGHT
09		DI RUANG PRAKTEK DOK. RATAJA IBU DAN RID BER KONSULTASI PERIHAL GIGI SUSA RID YANG MULAI GOYANG	INT EXT / DAY NIGHT




Approval Date:...../...../.....

By:

(Director)

(Head Animator)

Gambar 56. Storyboard
(Sumber : Olahan Penulis)

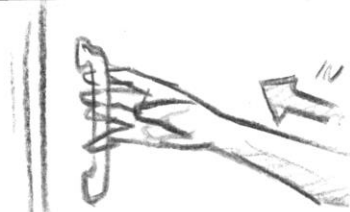



SCENE	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECTRATIO 16:9	ACTION-DIALOGUE-NOTES	PANELS
10		INT EXT / DAY NIGHT	
11	fade to black	INT EXT / DAY NIGHT	
12	Reuse 01	INT EXT / DAY NIGHT	
13		SEKELANG DARI DOKTER GIGI RIO BERCERITA PADA TIA DAN AGUS TENTANG CANGGILHANYA PERALATAN KE DOKTER RAN. INT EXT / DAY NIGHT	
14		TIA, PROTES KENAPA BUNDA NYA TIPAL MENGGAJAK DIA DAN AGUS KE DOKTER GIGI. INT EXT / DAY NIGHT	

Approval Date:...../...../.....

By:

(Director)_____
(Head Animator)

Gambar 57. Storyboard
(Sumber : Olahan Penulis)

SCENE	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECTRATIO 16:9	ACTION-DIALOGUE-NOTES	PANELS
15		<p style="text-align: center;">INT EXT / DAY NIGHT</p>	
16		<p style="text-align: center;">INT EXT / DAY NIGHT</p>	
17		<p>DAN TIA TIDAK MAU GOSOK GIGI DAN BERHARAP SAKIT GIGI SUPAYA BISA MELIHAT PERALATAN DOKTER YA CANGGIH SEPERTI CERITA (10)</p> <p style="text-align: center;">INT EXT / DAY NIGHT</p>	
18		<p style="text-align: center;">INT EXT / DAY NIGHT</p>	
19	<p style="text-align: center;">fade to black</p>	<p style="text-align: center;">INT EXT / DAY NIGHT</p>	





Approval Date:...../...../.....

By:

(Director)

(Head Animator)

Gambar 58. Storyboard
(Sumber : Olahan Penulis)





SCENE	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECTRATIO 16:9	ACTION-DIALOGUE-NOTES	PANELS
20		AKHIRNYA AYAH DAN BUNDA MENGAJUTAR KE TIGA ANAKNYA KE TEMPAT PRAKTEK TANTE RATNA INT EXT / DAY NIGHT	
21		KALI INI TEMPAT PRAKTEK TANTE RATNA LUMAYAN RAMAI ADA BEBERAPA ANTRIANNYAB MENUNTI MEREKA JUGA MASUK DALAM ANTRIAN. INT EXT / DAY NIGHT	
22		RIANGNYA RIO DAN TIA SERTA AGUS BERANGSUR SURUT SECETIKA KETIKA TERDENGAR TERIANGAN DARI DALAM RUANG PRAKTEK INT EXT / DAY NIGHT	
23		 INT EXT / DAY NIGHT	
24	fade to black	 INT EXT / DAY NIGHT	

Approval Date:...../...../.....

By:

(Director)_____
(Head Animator)

Gambar 59. Storyboard
(Sumber : Olahan Penulis)






SCENE	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECTRATIO 16:9	ACTION-DIALOGUE-NOTES	PANELS
25	fade to black	INT EXT / DAY NIGHT	
26		KEESOKAN HARI TANTE RATNA DATANG KE TEMPAT MENEMUT KETIGA ANAK DAN AYAHBUNDA INT EXT / DAY NIGHT	
27		INT EXT / DAY NIGHT	
28		INT EXT / DAY NIGHT	
29		INT EXT / DAY NIGHT	

Approval Date:...../...../.....

By:

(Director)_____
(Head Animator)

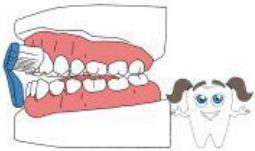
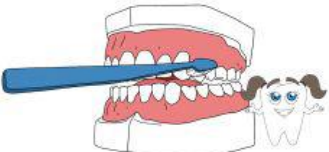
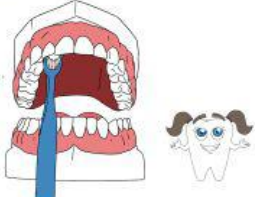
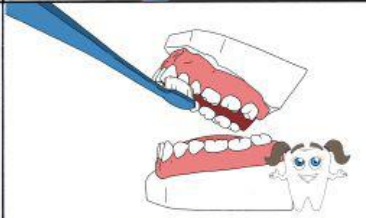

Gambar 60. Storyboard
(Sumber : Olahan Penulis)

SCENE	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECTRATIO 16:9	ACTION-DIALOGUE-NOTES	PANELS
30		TANTE RATNA MENJELASKAN TENTANG KESEHATAN GIGI DAN GUSI . INT EXT / DAY NIGHT	
31		TANTE RATNA MENJELASKAN TENTANG GIGI SUSU YANG NANTI BERGANTI DENGAN GIGI SERI . INT EXT / DAY NIGHT	
32		BAGI MANA MERAGUT GIGI DAN MULUT. APA AKIBAT KALAU BENAR MENJAGA KESEHATAN GIGI & MULUT . INT EXT / DAY NIGHT	
33		TIDAK CUMA RIO , TIA DAN AGUS MENDENGARKAN DENGAN SERIUS JUGA AYAH DAN BUNDA . INT EXT / DAY NIGHT	
34		 INT EXT / DAY NIGHT	

Approval Date:...../...../.....

By:

(Director)_____
(Head Animator)Gambar 61. Storyboard
(Sumber : Olahan Penulis)





SCENE	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECTRATIO 16:9	ACTION-DIALOGUE-NOTES	PANELS
35		INT EXT / DAY NIGHT	
36		INT EXT / DAY NIGHT	
37		INT EXT / DAY NIGHT	
38		INT EXT / DAY NIGHT	
39		INT EXT / DAY NIGHT	

Approval Date:...../...../.....
 By:

 (Director)

 (Head Animator)

Gambar 62. *Storyboard*
 (Sumber : Olahan Penulis)

SCENE	LAYOUT-WIDESCREEN-ASPECTRATIO 16:9	ACTION-DIALOGUE-NOTES	PANELS
40		INT EXT / DAY NIGHT	
41		INT EXT / DAY NIGHT	
42		INT EXT / DAY NIGHT	
43		SEMANYA PERTEKAP UNTUK MENJAGA DAN MERAWAT GIGI & MULUT MEREKA DENGAN BENAR & SANGGUP & . INT EXT / DAY NIGHT	
	THE END	INT EXT / DAY NIGHT	

Approval Date:...../...../.....

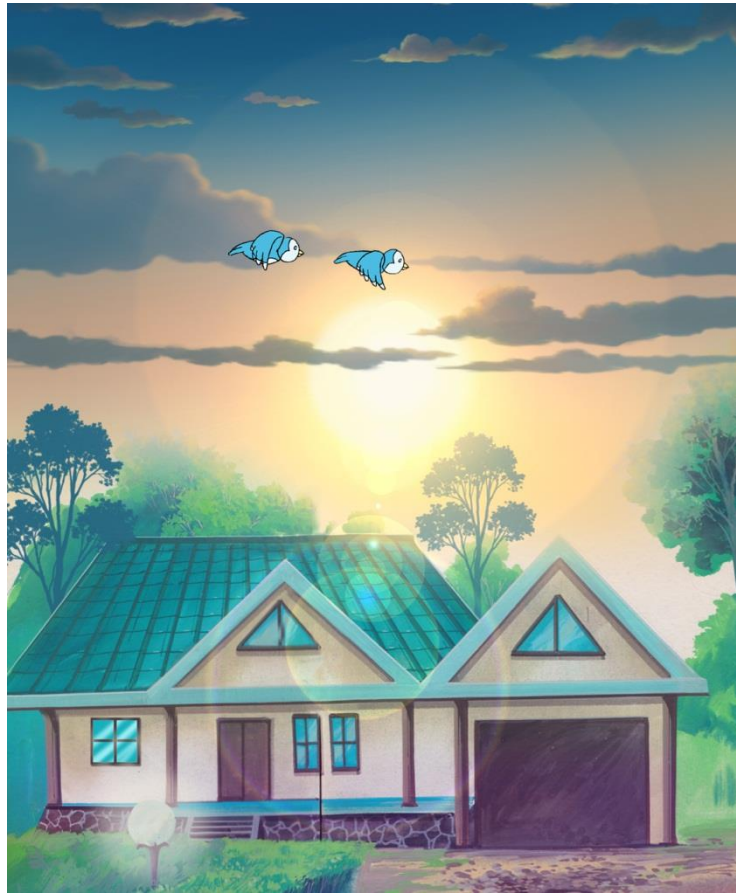
By:

(Director)

(Head Animator)

Gambar 63. Storyboard
(Sumber : Olahan Penulis)

6. Desain Final



Gambar 64. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



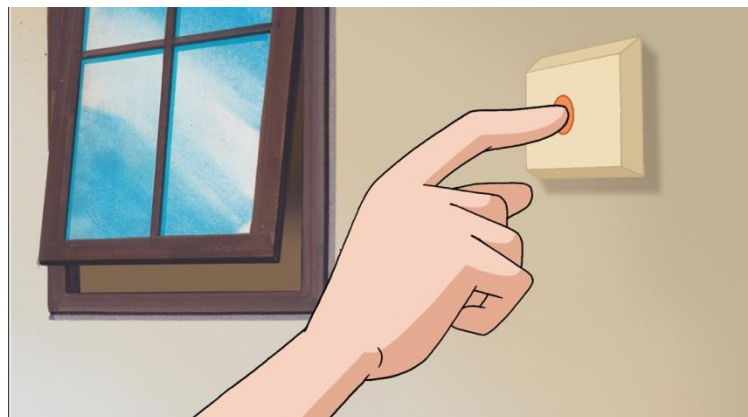
Gambar 65. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 66. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 67. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 68. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



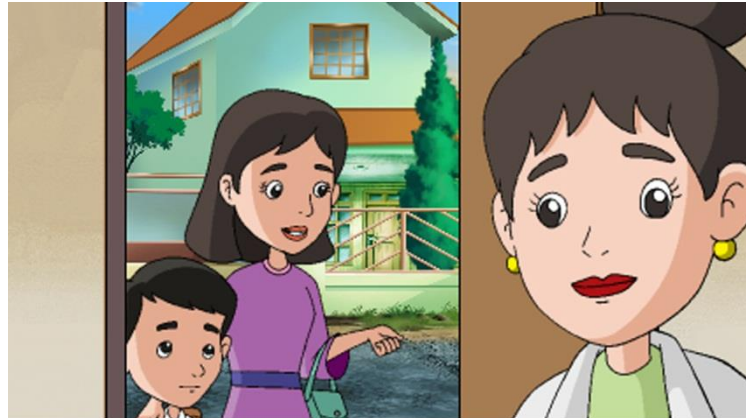
Gambar 69. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 70. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



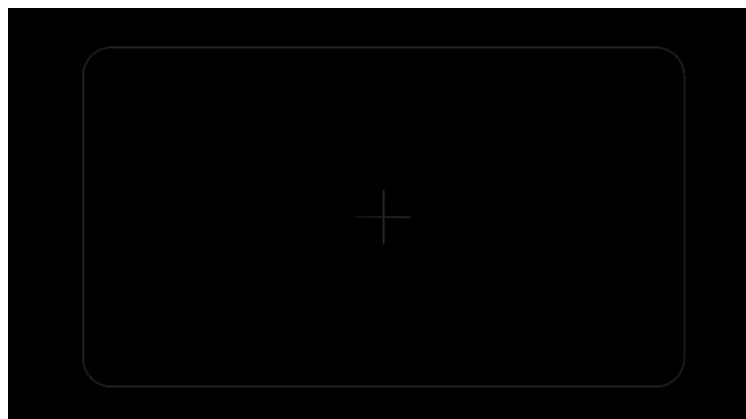
Gambar 71. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 72. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 73. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 74. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



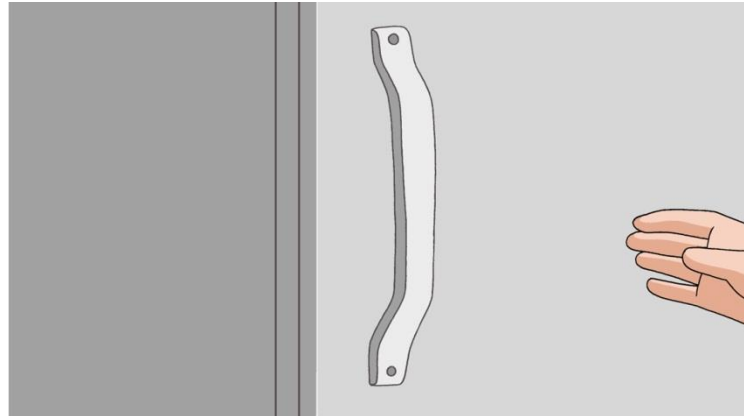
Gambar 75. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 76. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 77. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 78. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 79. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 80. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



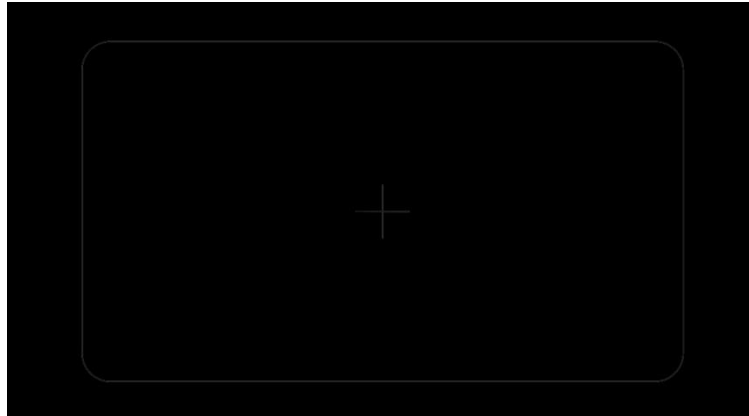
Gambar 81. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 82. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 83. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 84. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 85. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



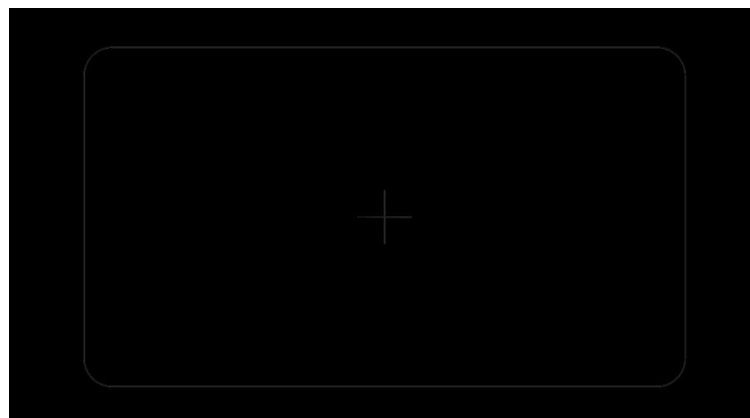
Gambar 86. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 87. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 88. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 89. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 90. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 91. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



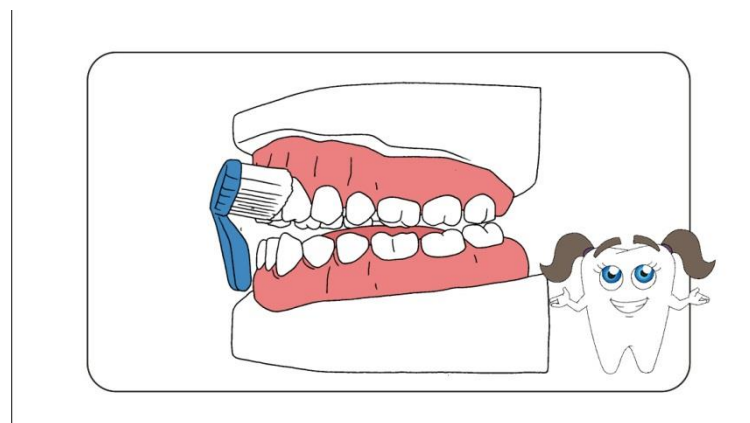
Gambar 92. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



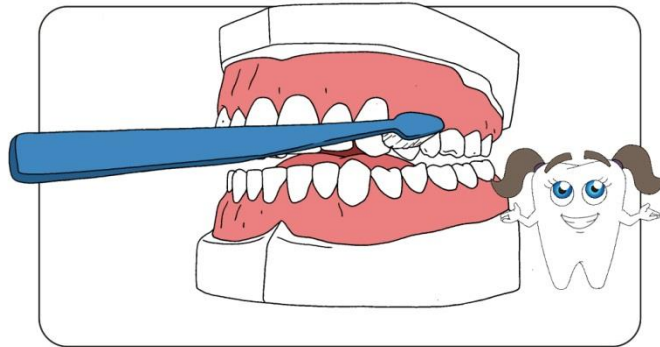
Gambar 93. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



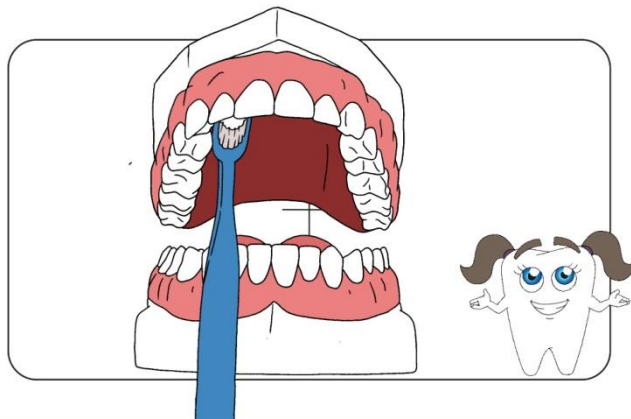
Gambar 94. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



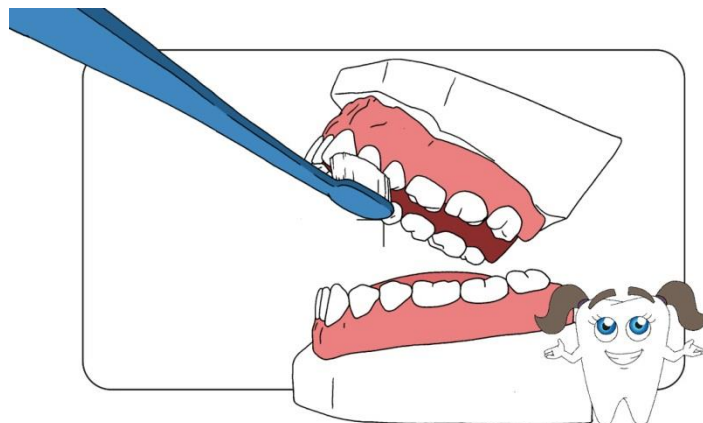
Gambar 95. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



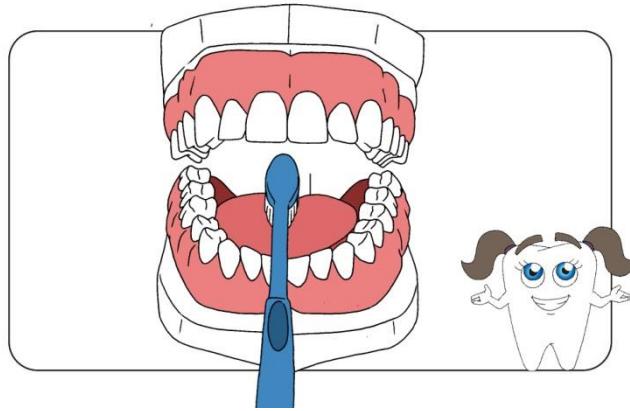
Gambar 96. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



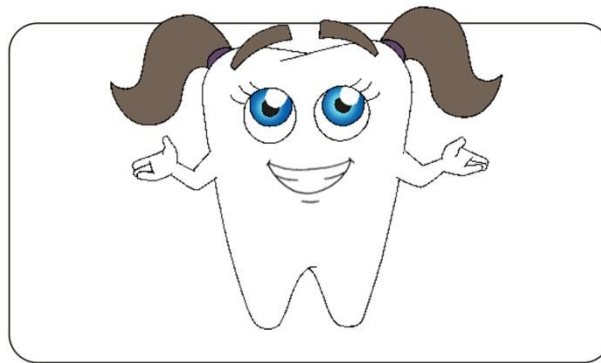
Gambar 97. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 98. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



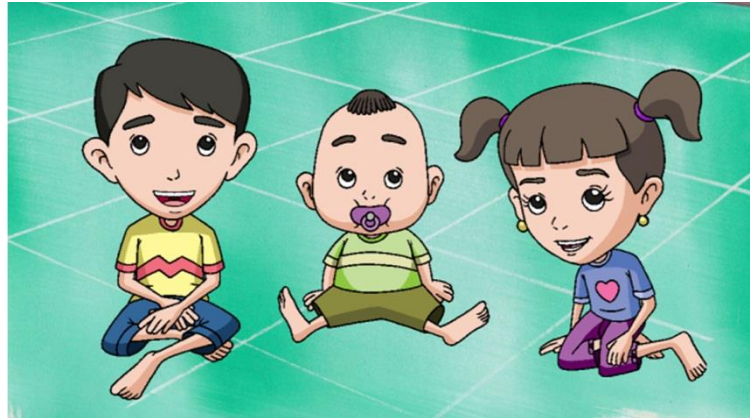
Gambar 99. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 100. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 101. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



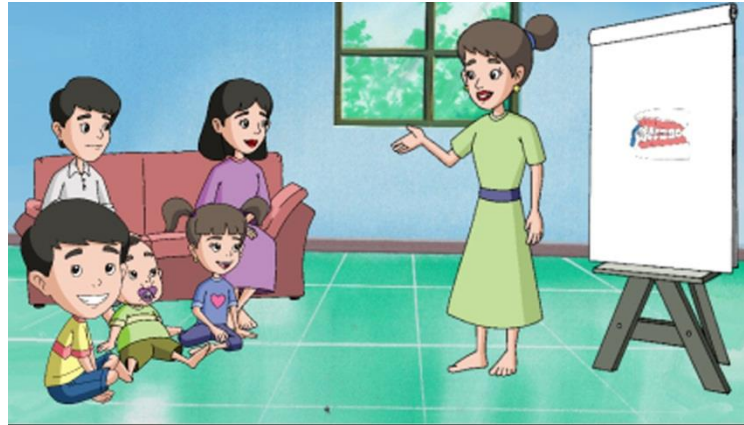
Gambar 102. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 103. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 104. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 105. Desain Final
(Sumber : Olahan Penulis)

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan proses pembuatan Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak dapat disimpulkan bahwa :

1. Untuk menghasilkan karya animasi 2D yang baik harus melalui beberapa tahapan kerja yaitu *storyboard*, *keyframe*, *inbetween*, *scanning*, *colouring*, *compositing* dan *editing*. Serta melakukan riset dan pengumpulan data-data yang diperlukan.
2. Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak ini mempunyai daya tarik tersendiri dengan mengadopsi gaya karakter animasi *Dora The Explorer* yang menggunakan proporsi *chibi* atau *Child Boy*, yaitu istilah yang digunakan ketika menggambarkan karakter dengan ukuran kepala lebih besar dari pada badannya.
3. Animasi edukasi sangat penting untuk perkembangan pengetahuan anak, bukan hanya sebagai hiburan, animasi edukasi merupakan media yang cocok dalam penyampaian ilmu pengetahuan bagi anak.
4. Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak ini memberikan pengetahuan dan pengajaran bagaimana merawat gigi yang baik dan benar kepada masyarakat khususnya anak-anak.

B. Saran

1. Untuk Orang Tua

Agar kepada orang tua yang mempunyai anak kecil, mulailah lebih teliti dalam memberikan hiburan tontonan (animasi) kepada anak, pilihlah tontonan (animasi) yang mengandung unsur edukasi, karena tidak semua tayangan animasi cocok untuk ditonton oleh anak-anak.

2. Untuk Mahasiswa

Bagi Mahasiswa yang mengambil Tugas Akhir Karya Seni, agar benar-benar selektif dalam menentukan materi yang diangkat. Selanjutnya mahasiswa harus memperbanyak referensi untuk dijadikan dasar dan bahan pembelajaran dan selalu aktif berkonsultasi dalam perjalanannya menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Fernandes, Ibiz, McGraw-Hill/Osborn. 2002 : *Macromedia Flash Animation & Cartooning*. California.
- Herijulianti, Eliza, Tati Svasti Indriani, Sri Artini. 2001. Pendidikan Kesehatan Gigi. Jakarta : EGC.
- Harold Whitaker, John Halas. 1981. Timing for Animation. Walt Disney.
- Laybourne, Kit. 1979. *The Animation Book : A Complete Guide to Animated Filmmaking – From Flip-Books to Sound Cartoons*.
- Manvel, Hallas. 1973. *The Technique of Film Animation*. New York : Focal Press.
- Okky. 2008. Sejarah Animasi Indonesia. Majalah Concept, volume 04 (22), pp19, 34.
- Thomas, Bob. 1958. *Walt Disney, The Art of Animation*. New York : Simon & Schuster, Rockefeller Center.
- Williams, Richard. 2001. *The Animator Survival Kit*. Faber Inc.
- Wojowasito, et.al. 1997. *Kamus Lengkap Inggris Indonesia*. Bandung : Hasta Karya.

Sumber Lain

Jagad Grafis. 2012. "Animasi, Sejarah, dan Perkembangannya".

<http://jagadgrafis.blogspot.com/2012/07/animasi-sejarah-danperkembangannya.html>. Kamis, 23 Oktober 2014.

www.Treeofarts.blogspot.in/2012/07/seni-zaman-prasejarah.html?m=I.jpg
Kamis, 23 Oktober 2014.

<https://amy051.com/tag/sejarah-animasi/.jpg> Jumat, 7 November 2014
ruedestilleuls.com/blog/2012/le-thaumatrope-du-cirque/.jpg Jumat, 7 November 2014

gaukartifact.com/2013/03/18/the-praxinoscope/.jpg Senin, 5 Januari 2015.
culturacolectiva.com/111-anos-10-curiosidades-de-walt-disney.jpg Senin, 5 Januari 2015.

.net/2011009/03/pioneers-of-animation-j-stuart-blackton/.jpg Sabtu, 31 Januari 2015.

www.evl.uic.edu/raph/508S99/follow-through-and-overlapping-action.html.jpg
Selasa, 2 Februari 2015.

**LAMPIRAN
SKETSA**

