

## **BAB 4**

### **STRATEGI KREATIF**

#### **4.1 Strategi Komunikasi**

Strategi komunikasi untuk perancangan video animasi manfaat serangga di sekitar rumah yaitu, menggunakan pendekatan *visual* kartun. Penggambaran serangga akan terlihat lebih ramah dan nyaman dilihat, dibanding bentuk asli mereka. Salah satu contohnya yaitu bentuk laba-laba dengan taring tajam dan kaki panjang, akan digambarkan dengan taring mungil, kaki yang lebih pendek, dan dua mata besar. Gerakan animasi akan dimanfaatkan untuk memberikan kehidupan dan perasaan non-verbal pada semua karakter serangga. Video animasi akan dikemas sebagai video *explainer*, menampilkan animasi serangga yang bergerak di setiap *scene*, dilengkapi oleh *motion* grafis untuk memperjelas materi, dan diiringi oleh narasi yang bersifat seperti ajakan untuk berpetualang.

Bahasa yang digunakan pada video animasi adalah bahasa Indonesia, dengan gaya penyampaian yang menyenangkan, informatif, dan ramah, sesuai pada target audiens yaitu anak-anak usia 9-11 tahun. Hasil video animasi dibagi menjadi satu video *master*, dan enam video *shorts*. Video *master* menggunakan format video horizontal, dan mengandung keseluruhan informasi serangga yang terpilih. Video *shorts* menggunakan format video vertikal, dan dibagi menjadi enam video pendek yang setiapnya hanya menjelaskan satu serangga.

#### **4.2 Analisis Segmentation, Targeting dan Positioning**

Analisis *segmentation*, *targeting*, dan *positioning* untuk video animasi manfaat serangga adalah sebagai berikut:

##### 1) *Segmentation*

- a. Segmentasi demografis video animasi ditujukan kepada anak-anak berusia 9-11 tahun yang sedang belajar di pendidikan dasar, baik dari jenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Informasi yang disajikan pada video animasi setara dengan ilmu pada buku paket IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial) tahun 2022 untuk anak SD kelas 3.

- b. Segmentasi psikografis video animasi ditujukan kepada anak-anak yang tidak menyukai serangga, belum mempunyai wawasan tentang serangga, memiliki ketertarikan terhadap serangga, dan menyukai video animasi bergerak.
- c. Segmentasi geografis video animasi berfokus pada penghuni wilayah *sub-urban* dan perkotaan menengah ke-atas, yang memiliki alat mendukung untuk mengakses video melalui internet.

2) *Targeting*

Sasaran target video animasi manfaat serangga di sekitar rumah ditujukan kepada anak-anak berusia 9-11 tahun yang belum mempunyai wawasan tentang manfaat dari serangga di ekosistem. Selain itu, target juga dapat berupa orang tua atau guru yang membutuhkan video edukatif untuk mengajarkan anak-anaknya tentang manfaat serangga.

3) *Positioning*

Video animasi berposisi sebagai video edukatif yang mengandung informasi berbagai serangga yang hidup di sekitar rumah, serta manfaatnya pada ekosistem. Serangga yang akan dijelaskan yaitu rayap, semut, kaki seribu, laba-laba, tawon, dan kelabang. Informasi yang disampaikan bersifat umum dan luas, berbeda dari video-video pesaing yang hanya membahas satu serangga dengan lebih rinci.

**4.3 Analisis SWOT**

Peneliti menerapkan analisis SWOT pada perancangan video animasi manfaat serangga di sekitar rumah, dengan format S, W, O, T, SO, WO, ST, dan WT. Tabel hasil analisis SWOT adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tabel analisis SWOT

	<b>Strengths (S)</b>	<b>Weaknesses (W)</b>
<b>Analisis SWOT</b>	1) Video edukasi pertama yang menjelaskan berbagai banyak serangga di sekitar	1) Informasi pada video bersifat luas dan tidak membahas serangga secara rinci.

	<p>rumah menggunakan animasi, di YouTube.</p> <p>2) Video edukasi yang menggunakan gerak animasi sebagai <i>visual</i> menarik.</p> <p>3) Menyediakan dua format video yang, yaitu video <i>master</i> yang panjang, dan berbagai video <i>shorts</i> yang pendek.</p> <p>4) Memberikan informasi alasan serangga di rumah, dan aksi tepat untuk mengatasinya.</p>	<p>2) Membutuhkan koneksi internet untuk menemukan video.</p> <p>3) Unsur edukatif mengandalkan pemahaman visual dan pendengaran anak-anak, sehingga kurang efektif bagi anak-anak dengan preferensi belajar berbeda.</p>
<p><b>Opportunities (O)</b></p> <p>1) Peluang kolaborasi dengan instansi pendidikan untuk memberikan edukasi tentang manfaat-manfaat serangga.</p> <p>2) Peluang menggunakan media sosial untuk menyebarkan video edukasi ini.</p> <p>3) Peluang menginspirasi penonton untuk tertarik dengan ilmu pengetahuan serangga.</p>	<p><b>Strength-Opportunity (SO)</b></p> <p>1) Memanfaatkan visual animasi menarik dan aksesibilitas video untuk berkolaborasi dengan instansi pendidikan, dalam menyampaikan pendidikan manfaat serangga.</p> <p>2) Pembagian format video <i>master</i> dan <i>shorts</i> dapat memperluas</p>	<p><b>Weakness-Opportunity (WO)</b></p> <p>1) Informasi yang luas dapat dimanfaatkan bagi penonton yang hanya ingin mencari informasi secara cepat dan tidak rinci.</p> <p>2) Menyediakan <i>link download</i> pada deskripsi untuk pengguna yang ingin menonton video pada waktu dan tempat</p>

	jangkauan bagi penonton yang menyukai video panjang atau pendek.	yang tidak ada koneksi internet.
<b>Threats (T)</b> 1) Media edukasi lain yang membahas serangga, seperti buku, postingan, atau video lain. 2) Video edukasi serangga lain yang membahas serangga secara lebih rinci.	<b>Strength-Threat (ST)</b> 1) Menggunakan gaya visual dan gerakan animasi yang menarik untuk bersaing dengan video edukatif serangga lain. 2) Membahas banyak serangga dan alasan mengapa serangga di rumah, untuk bersaing dengan video edukatif serangga yang lebih rinci.	<b>Weakness-Threat (WT)</b> 1) Visual animasi harus menarik untuk bersaing dengan media edukasi lain seperti buku, postingan, dan video lain.

#### 4.4 Analisa Model 5W+1H

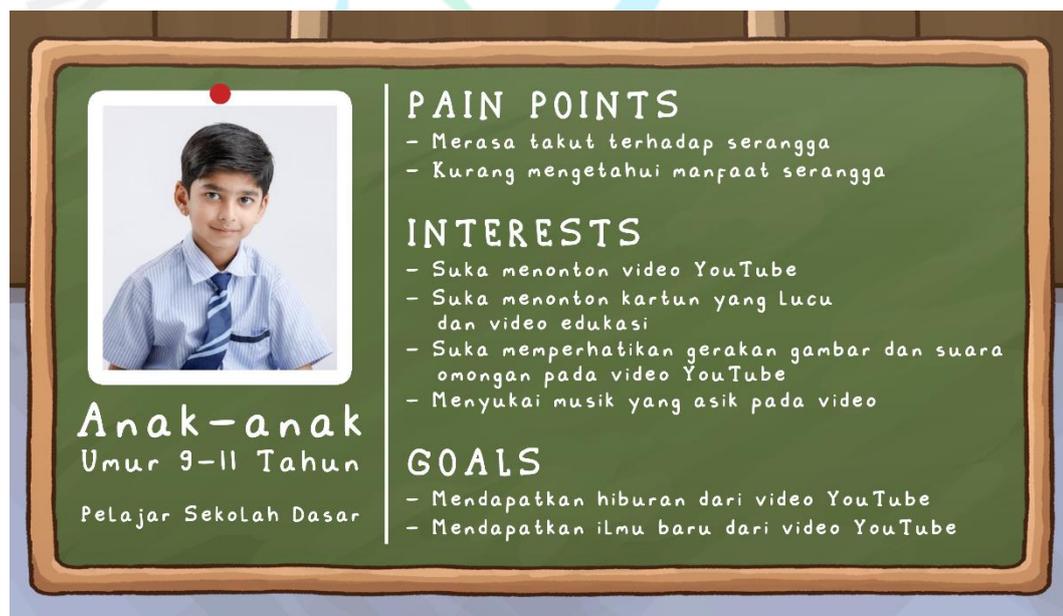
Perancangan video animasi manfaat serangga di sekitar rumah menerapkan model analisis 5W+1H, berikut adalah hasil dari analisis tersebut:

- 1) **WHAT:** Video animasi manfaat serangga di sekitar rumah menyajikan informasi tentang berbagai serangga-serangga yang hidup di sekitar rumah, serta peran dan manfaat mereka di ekosistem. Selain itu video edukasi ini juga menjelaskan berbagai alasan mengapa serangga dapat tinggal di rumah, dan aksi-aksi yang tepat dalam mengatasi mereka.
- 2) **WHERE:** Video animasi ini akan didistribusikan di internet melalui platform YouTube dalam bentuk satu video *master* panjang, dan beberapa video *shorts* pendek yang setiapnya hanya menjelaskan satu serangga.

- 3) *WHEN*: Peluncuran distribusi video dilakukan pada pagi hari untuk memanfaatkan waktu paling aktif bagi pengguna platform, agar dapat ditarik oleh algoritme YouTube.
- 4) *WHO*: Video animasi ini mempunyai target audiens anak-anak dengan umur 9-11 tahun.
- 5) *WHY*: Banyak orang terutama anak-anak yang tidak menyukai serangga karena kurangnya pemahaman mereka terhadap serangga. Video animasi ini diharapkan dapat memberikan edukasi di balik manfaat serangga, dan menjelaskan bahwa serangga penting bagi dunia.
- 6) *HOW*: Memanfaatkan media video animasi untuk menyediakan informasi edukatif yang mudah dipahami, didukung oleh gerakan visual menarik, serta penggambaran karakter serangga yang lebih ramah.

#### 4.5 Studi Persona

Perancangan video animasi manfaat serangga membutuhkan gambaran tentang siapa target pengguna yang akan menonton dan menyimak hasil video. Persona dirancang berdasarkan target audiens yaitu anak umur 9-11 tahun. Persona dirancang menggunakan hasil data analisis yang didapatkan dari wawancara dengan lima anak-anak. Berikut adalah hasil dari persona tersebut:



Gambar 4.1 Studi persona  
(Dokumen peneliti)

## 4.6 Proses Tahapan Perancangan Animasi

Peneliti menerapkan berbagai tahapan perancangan untuk dapat merancang hasil video animasi yang baik dan berkualitas, berikut adalah rincian dari tahapan perancangan video animasi:

### 4.6.1 Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita pada video animasi adalah sebuah petualangan yang didampingi oleh seorang narator, melalui rumah di daerah *sub-urban*, menjelajahi berbagai macam serangga yang hidup di sekitarnya. Serangga-serangga tersebut berupa rayap, semut, kaki seribu, laba-laba, tawon, dan kelabang, yang dikelompokkan menjadi dua kategori, tidak berbahaya dan patut diwaspadai. Bersama narator, penonton dapat mengetahui mengapa serangga hidup di rumah, manfaat mereka di alam, serta aksi-aksi yang tepat dalam mengatasi mereka.

### 4.6.2 Storyline

Cerita pada video animasi manfaat serangga di sekitar rumah menggunakan alur maju yang dibagi menjadi lima bagian, berikut adalah alur dari video animasi:

Tabel 4.2 Tabel alur cerita

No.	Bagian	Keterangan
1	Pembuka	Pembuka memperlihatkan rumah <i>sub-urban</i> , dan menjelaskan bahwa sebenarnya di balik prasangka serangga yang menjijikan, mereka berperan penting bagi alam. Narator mengelompokkan serangga menjadi dua kategori, tidak berbahaya dan patut diwaspadai.
2	Serangga tidak berbahaya	Menjelaskan serangga-serangga yang tidak dapat mencelakai orang secara langsung, seperti rayap, semut, dan kaki Seribu. Menjelaskan mengapa mereka hidup di rumah, serta peran mereka di alam.
3	Serangga patut diwaspadai	Menjelaskan serangga-serangga yang bermanfaat, namun patut diwaspadai karena mereka dapat mencelakai orang secara langsung, seperti laba-laba, tawon, dan kelabang.

		Menjelaskan mengapa mereka hidup di rumah, serta peran mereka di alam.
5	Aksi yang tepat dalam mengatasi serangga	Menjelaskan aksi “Zero Tolerance”, yaitu protokol yang menjelaskan bahwa segala semua serangga di rumah, bahaya atau tidak, lebih baik dikeluarkan dengan cara terpadu (Tidak langsung menggunakan produk kimiawi). Contohnya seperti bersih-bersih, menyimpan makanan di tempat yang aman, dan menutup akses rumah seperti jendela.
6	Penutup	Menutup cerita dengan mengingatkan semua serangga yang sudah dibahas sebenarnya mempunyai peran luar biasa di alam.

#### 4.6.3 Shootlist

Peneliti menerapkan *shootlist* untuk menentukan gambaran setiap *shot* pada video animasi yang akan dirancang. *Shootlist* dilengkapi oleh bagian nama *scene*, menit dan detik pada video, serta deskripsi yang terjadi pada *shot* tersebut. Berikut adalah hasil dari *shootlist* tersebut:

##### 1) *Shootlist* Pembuka

Tabel 4.3 Tabel *shootlist* pembuka

Menit	Keterangan
00:00 - 00:10	Membuka video dengan memperlihatkan pohon-pohon dan langit terang dan biru.
00:10 - 00:15	Memperlihatkan rumah yang berada di daerah <i>sub-urban</i> . Rumah terlihat modern, namun dikelilingi oleh berbagai pohon. Rumah ini menjadi latar utama video.
00:15 - 00:20	Memperlihatkan lantai rumah, namun terlihat siluet serangga-serangga yang gerak sana sini.
00:20 - 00:30	Motion grafis teks intro dengan latar belakang berbentuk papan tulis kapur. <i>Caption</i> “Penghuni Rumah yang Kecil”.

00:30 - 00:45	Memperlihatkan siluet serangga-serangga yang akan dibahas di depan papan tulis, kemudian dibagi menjadi dua kelompok.
00:45 - 00:50	Transisi teks masuk ke dalam bagian penjelasan serangga-serangga yang tidak berbahaya. Teks “Serangga Tidak Berbahaya” pada papan tulis.

2) *Shootlist* Rayap

Tabel 4.4 Tabel *shootlist* rayap

Menit	Keterangan
00:50 - 01:10	Memperlihatkan lantai rumah, kemudian terlihat serangga yang mengintip-ngintip, serangga ini ternyata adalah rayap. Terdapat caption “Rayap” di atas.
01:10 - 01:30	Memperlihatkan koloni rayap yang sedang hidup di dalam perabotan rumah kayu.
01:30 - 01:50	Memperlihatkan hutan dengan sebuah batang kayu mati di tanah, kemudian <i>timelapse</i> kayu tersebut habis dimakan rayap, sehingga tanaman lain dapat tumbuh.
01:50 - 02:00	Memperlihatkan rayap yang sedang jalan keluar <i>frame</i> .  Ruang nafas, kemudian terlihat sekumpulan serangga lain di kejauhan.

3) *Shootlist* Semut

Tabel 4.5 Tabel *shootlist* semut

Menit	Keterangan
02:00 - 02:10	Efek <i>zoom-in</i> terhadap sekumpulan serangga dan terlihatlah sekumpulan semut yang lagi berjalan membawa gula. Terdapat caption “Semut” di atas.
02:10 - 02:20	Memperlihatkan seekor semut yang sedang mencuri gula batu di atas talenan.

02:20 - 03:00	Memperlihatkan koloni semut di bawah tanah, dan tumbuhan subur di atas.
03:00 - 03:10	Balik ke dalam rumah, terlihat sekumpulan semut yang berjalan keluar <i>frame</i> . Setelah ruang nafas, kemudian terlihat siluet serangga lain di kejauhan.

4) *Shootlist* Kaki seribu

Tabel 4.6 Tabel *shootlist* kaki seribu

Menit	Keterangan
03:10 - 03:20	<i>Zoom-in</i> terhadap siluet tersebut dan ternyata adalah kaki seribu. <i>Caption</i> “Kaki seribu” di atas.
03:20 - 03:30	Kaki seribu sedang berjalan-jalan di lantai rumah.
03:30 - 03:50	Terlihat kaki seribu yang jalan memasuki rumah saat adanya hujan deras. Terlihat juga kaki seribu jalan menuju rumah saat cuaca panas.
03:50 - 04:00	Pada latar perkebunan, terlihat kaki seribu sedang memakan daun-daun mati di tanah.
04:00 - 04:15	Tanah yang bersih terlihat ditumbuhi oleh banyak tanaman setelah kaki seribu membersihkan daun-daun mati.
04:15 - 04:30	Balik ke dalam rumah, terlihat kaki seribu lanjut berjalan, kemudian sebuah papan tulis muncul dari atas memperlihatkan ketiga serangga yang tidak berbahaya.

5) *Shootlist* Laba-laba

Tabel 4.7 Tabel *shootlist* Laba-laba

Menit	Keterangan
04:30 - 04:35	Transisi teks berubah menjadi “Serangga Patut Diwaspadai”.
04:35 - 04:50	Terlihat lantai rumah kemudian <i>panning</i> ke atas, memperlihatkan sudut dinding jaring laba-laba, namun laba-laba tersebut tidak terlihat. Beberapa detik kemudian laba-laba tersebut muncul dari atas lagi bergantung dari jaringnya. <i>Caption</i> teks “Laba-laba”.

04:50 - 05:05	Terlihat lalat yang terbang menuju jaring laba-laba kemudian tertangkap.
05:05 - 05:20	Memperlihatkan <i>motion</i> grafis taring laba-laba dan tetesan racun. Menjelaskan bahwa beberapa laba-laba berbisa.
05:20 - 05:40	Transisi ke <i>outdoor</i> , terlihat laba-laba di jaring pada pepohonan dan beberapa lalat. Laba-laba hilang dan populasi lalat bertambah.
05:40 - 05:50	Transisi ke dalam rumah lagi, terlihat laba-laba lagi di jaring dan mendadah terhadap penonton.

6) *Shootlist* Tawon

Tabel 4.8 Tabel *shootlist* tawon

Menit	Keterangan
05:50 - 06:05	Tiba-tiba terdengar dengungan sayap, dan frame transisi blur ke sebuah jendela. Ternyata terdapat seekor tawon yang sedang terbang di luar jendela. <i>Caption</i> teks “Tawon” muncul di atas.
06:05 - 06:15	Terlihat sebuah sarang tawon di bawah atap, dan beberapa tawon yang terbang di dekatnya. Menjelaskan tawon suka membangun sarang di rumah karena menyediakan fondasi yang kuat.
06:15 - 06:30	<i>Motion</i> grafis memperlihatkan sengatan tawon yang dapat membahayakan orang, bahkan mematikan jika mempunyai alergi. Visual berupa beberapa foto sengatan lebah di depan papan tulis kapur.
06:30 - 06:45	Visual tawon di pepohonan, menjelaskan bahwa sama seperti laba-laba, tawon juga berperan sebagai predator yang mengontrol populasi serangga. Visual beberapa larva tawon sedang duduk di meja makan, dan serangga mati di meja.
06:45 - 07:00	Menjelaskan bahwa tawon dewasa mempunyai diet nektar bunga. Memperlihatkan tawon yang terbang dari bunga ke bunga meminum nektarnya, dan secara tidak sengaja menyebarkan serbuk sari bunga.
07:00 - 07:10	Balik memperlihatkan tawon yang terbang dekat dengan sarangnya di bawah atap rumah, kemudian transisi <i>panning blur</i> masuk ke dalam rumah.

7) *Shootlist* Kelabang

Tabel 4.9 Tabel *shootlist* kelabang

Menit	Keterangan
07:10 - 07:20	Pada lantai rumah terlihat siluet serangga berbeda, ternyata serangga ini yaitu kelabang, serangga terakhir yang akan dibahas di video ini. Caption “Kelabang” di atas.
07:20 - 07:30	Terlihat si kelabang sedang memegang serangga yang sudah mati, siap untuk memakannya. Menjelaskan bahwa kelabang masuk ke rumah karena adanya mangsa.
07:30 - 08:00	<i>Motion</i> grafis kelabang dan kaki seribu, menjelaskan perbedaannya dalam fisik. Foto kelabang dan kaki seribu berdampingan, untuk menjelaskan bahwa kaki kelabang lebih panjang dan lebih terlihat dibanding kaki seribu. Foto taring kelabang yang panjang, dan foto mulut kaki seribu yang kecil. <i>Motion</i> grafis menggunakan papan tulis kapur sebagai background.
08:00 - 08:15	<i>Motion</i> grafis memperlihatkan kelabang memangsa menggunakan taringnya. Taring tersebut dapat menggigit orang, tetapi lukanya tidak buruk. Tetap saja lebih baik aman saat menangani kelabang. <i>Motion</i> grafis menggunakan papan tulis kapur sebagai background.
08:15 - 08:30	Transisi ke sebuah perhutanan, memperlihatkan kelabang di alam yang sedang memegang serangga sudah mati. Menjelaskan bahwa kelabang di alam mempunyai peran predator yang mengontrol populasi serangga dan hama.

8) *Shootlist* Aksi yang Tepat

Tabel 4.10 Tabel *shootlist* aksi yang tepat

Menit	Keterangan
09:10 - 09:20	Balik ke papan tulis yang kosong, terdapat teks “Apa yang harus kita lakukan?”.
09:20 - 09:50	Teks berubah menjadi “Protokol Zero-Tolerance”, menjelaskan jika melihat banyak serangga di rumah, bahaya atau tidak, sebaiknya dikeluarkan dengan cara yang terpadu, yaitu dengan cara yang bersih sebelum menggunakan zat kimiawi
09:50 - 10:20	Memperlihatkan foto lantai kotor penuh serpihan makanan, jendela terbuka, dan makanan yang ditaruh di dalam wadah terbuka di depan papan tulis kapur.

	Kemudian memperlihatkan foto lantai bersih, jendela tertutup, dan makanan yang disimpan dengan aman.
--	--

9) *Shootlist* Penutup

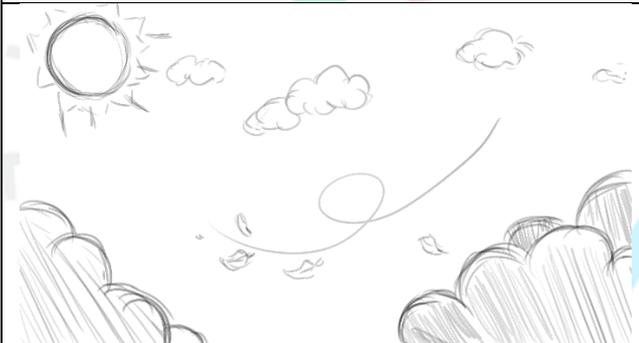
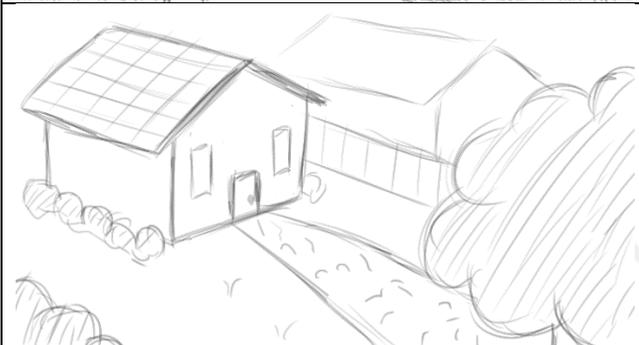
Tabel 4.11 Tabel *shootlist* penutup

Menit	Keterangan
10:20 - 10:50	Penutup. Papan tulis yang kosong, kemudian memperlihatkan foto enam serangga yang sudah dibahas. Seekor semut muncul dari bawah untuk mendadah ke penonton.

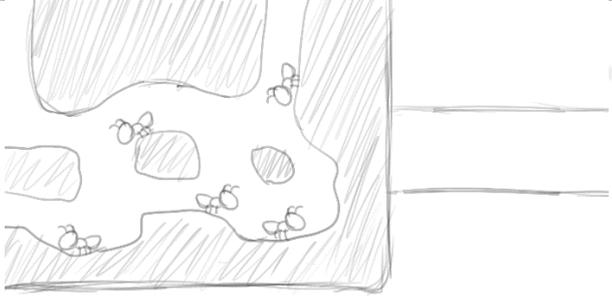
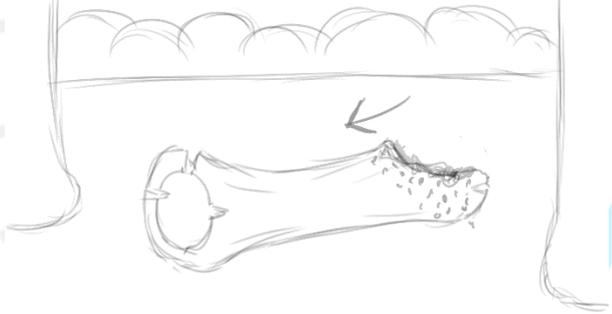
#### 4.6.4 Storyboard

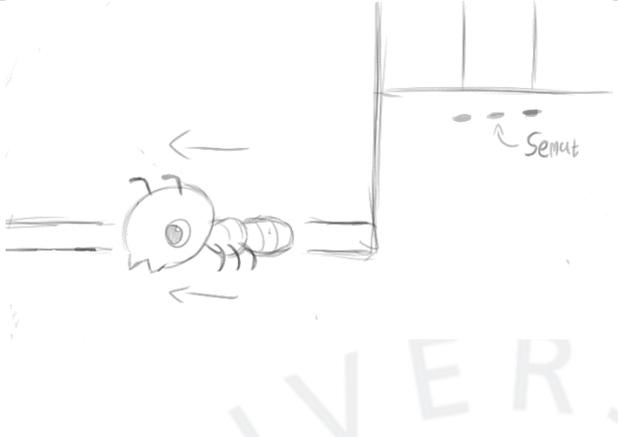
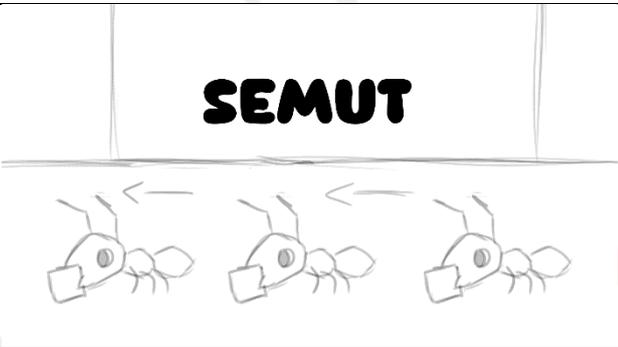
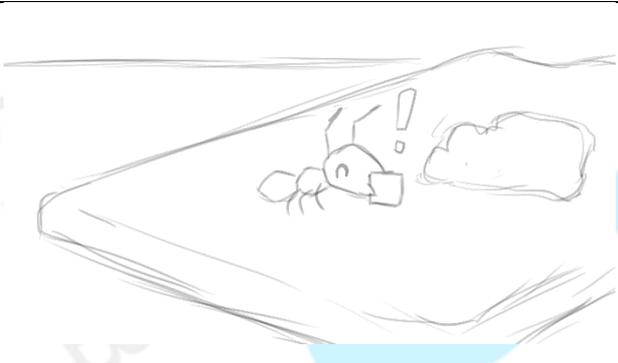
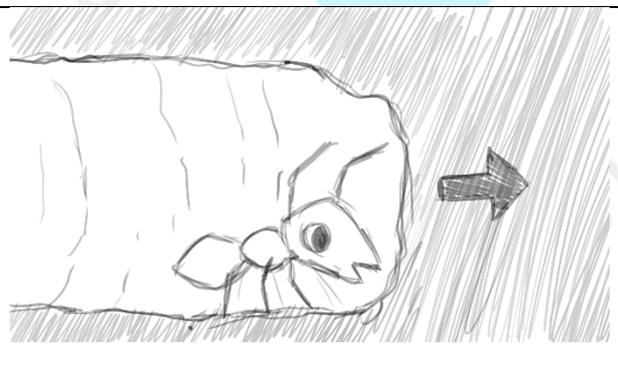
Peneliti menerapkan *storyboard* untuk menceritakan skenario secara visual melalui bentuk sketsa. Berikut merupakan hasil *storyboard* untuk video animasi ini:

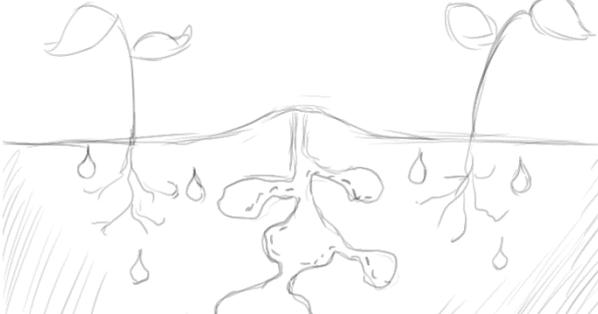
Tabel 4.12 Tabel *storyboard*

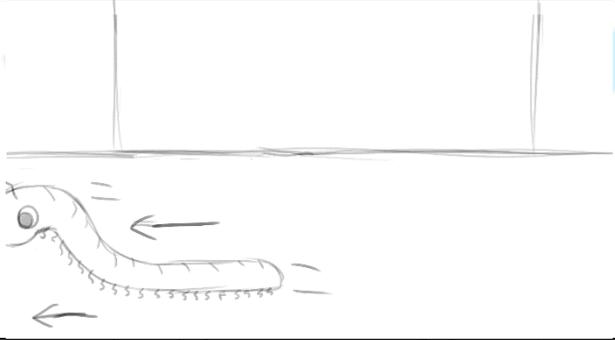
Ilustrasi	Keterangan / Narasi
	<b>00:00 – 00:10</b> Membuka video dengan memperlihatkan pohon-pohon dan langit terang dan biru.
	<b>00:10 – 00:15</b> <i>Zoom-in</i> menuju rumah yang terletak di daerah <i>sub-urban</i> .

	<p><b>00:15 – 00:20</b>          Beberapa siluet serangga mengintip di lantai rumah ini.</p> <p>Narasi: “Pernahkah kalian berpikir... Apa aja sih yang hidup di lantai dan dinding rumah kita?”</p>
	<p><b>00:20 – 00:30</b>          Papan tulis kapur turun dari atas dan tertulislah judul dari video.</p> <p>Narasi: “Yuk cari tahu!”</p>
	<p><b>00:30 – 00:45</b>          Membagikan serangga menjadi dua kategori, yaitu tidak berbahaya dan patut diwaspadai.</p> <p>Narasi: “Pertama-tama, mari kita buat dua kelompok. Serangga tidak berbahaya, dan serangga yang patut diwaspadai.”</p>
	<p><b>00:45 – 00:50</b>          Pembuka untuk bagian serangga tidak berbahaya.</p> <p>Narasi: “Serangga tidak berbahaya!”</p>

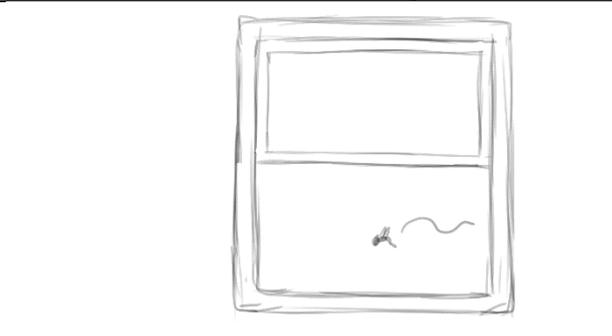
<p style="text-align: center;"><b>RAYAP</b></p> 	<p><b>00:50 – 01:10</b> Terlihat siluet rayap yang mengintip-ngintip, kemudian ia muncul di tengah.</p> <p>Narasi: “Oh! Kira-kira apa itu ya? Woah! Ternyata itu si Rayap!”</p>
	<p><b>01:10 – 01:30</b> Memperlihatkan koloni rayap di dalam perabotan rumah berbahan kayu.</p> <p>Narasi: “Rayap sangat suka hidup di perabotan kayu, karena kayu adalah makanan favorit mereka! Ini alasan mengapa rayap suka bersarang di rumah.”</p>
	<p><b>01:30-</b> Sekumpulan rayap yang memakan kayu mati dan membersihkan hutan.</p> <p>Narasi: “Tapi tau gak sih? Di alam, rayap pembersih hutan terbaik loh!”</p>
	<p><b>-01:50</b> Sisa kayu mati dan tempat baru dapat menjadi tempat tumbuh baru tumbuhan.</p> <p>Narasi: “Mereka makan kayu yang sudah mati agar tanaman lain dapat tumbuh.”</p>

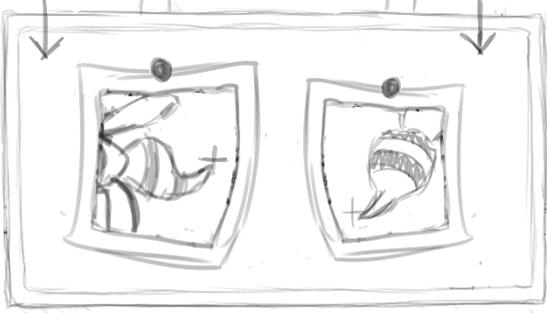
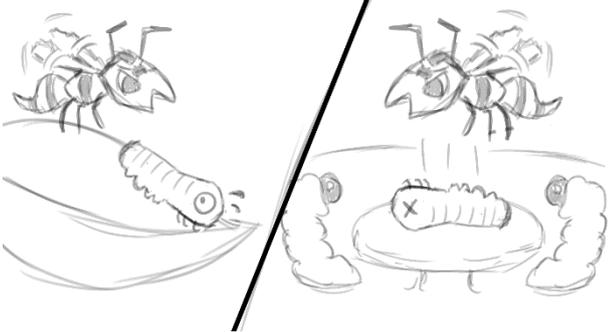
	<p><b>01:50 – 02:00</b> Rayap pergi keluar <i>frame</i>.</p> <p>Narasi: “Keren tidak? Ternyata rayap itu bijaksana loh.”</p> <p><i>Soft transition</i> menuju bagian semut.</p> <p>Narasi: “Eh? Itu ada apa ya? Mari kita lihat!”</p>
	<p><b>02:00 – 02:10</b> <i>Zoom-in</i> menuju tiga semut tersebut, dan memasuki bagian semut. Ketiga semut sedang membawa gula.</p> <p>Narasi: “Ooooh! Ternyata sekumpulan semut!”</p>
	<p><b>02:10 – 02:20</b> Semut yang senang menemukan gula di atas talenan. Semut memakan apa saja yang manis di rumah.</p> <p>Narasi: “Semut biasanya ada di rumah untuk mencari makanan. Sisa makanan apa saja semut pasti akan ambil!”</p>
	<p><b>02:10 – 02:20</b> Memperlihatkan semut yang menggali tanah untuk menggemburkan tanah.</p> <p>Narasi: “Tapi tau gak sih? Semut itu sangat penting di alam loh. Mereka menggemburkan tanah saat menggali sarang mereka.”</p>

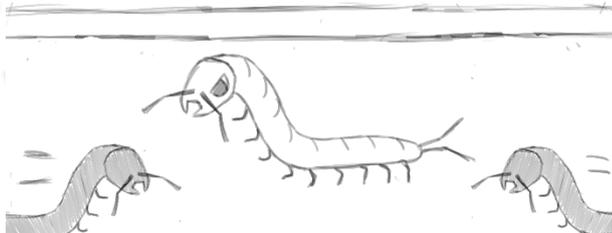
	<p><b>02:20 – 03:00</b>          Memperlihatkan sarang semut yang menyuburkan tanah di sekitarnya. Tanah yang lunak memudahkan air untuk meresapi dan menyentuh akar tumbuhan.</p> <p>Narasi: “Hal ini memudahkan air hujan untuk meraih akar tanaman!”</p>
	<p><b>03:00 – 03:10</b>          Semut-semut pergi, dan datanglah siluet serangga baru.</p> <p>Narasi: “Jadi nyatanya, semut itu bukan sekedar pencuri makanan loh!”</p> <p><i>Soft transition</i> menuju bagian kaki seribu.</p> <p>Narasi: “Eh, ada pendatang baru lagi nih, liat yuk!”</p>
<p style="text-align: center;"><b>KAKI SERIBU</b></p> 	<p><b>03:10 – 03:30</b>          Memasuki bagian penjelasan untuk kaki seribu.</p> <p>Narasi: “Wah, taunya si kaki seribu! Kaki seribu terkadang mengunjungi rumah ketika cuaca di luar berubah.”</p>
	<p><b>03:30 – 03:40</b>          Kaki seribu berlindung di rumah karena cuaca yang tidak memadai, seperti hujan deras. Kaki seribu lari dari hujan.</p> <p>Narasi: “Mereka mencari perlindungan dari hujan yang deras-“</p>

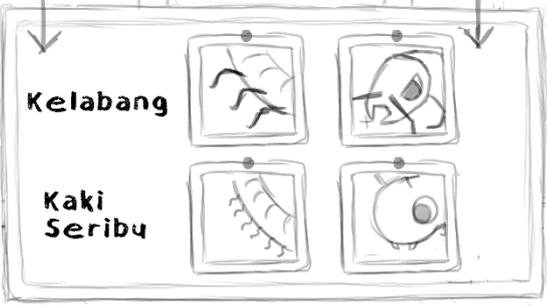
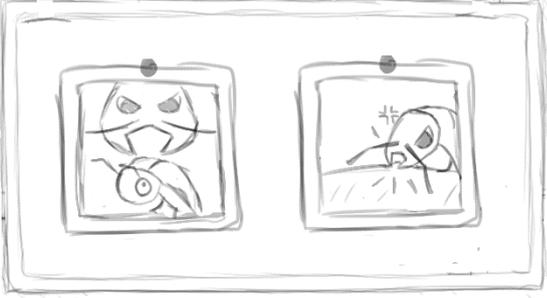
	<p><b>03:40 – 03:50</b> Selain itu, mereka juga berlindung di rumah manusia dari panas matahari. Kaki seribu lari dari panas.</p> <p>Narasi: “-ataupun terik matahari dari cuaca yang panas!”</p>
	<p><b>03:50 – 04:15</b> Kaki seribu adalah serangga pengurai, dan mereka memakan daun-daun yang busuk. Kotoran mereka menjadi pupuk untuk tumbuhan.</p> <p>Narasi: “Di luar, kaki seribu juga bermanfaat loh. Mereka pembersih daun-daun yang busuk.”</p> <p>“Dan juga, kotoran mereka menjadi pupuk yang baik untuk tanaman!”</p>
	<p><b>04:15 – 04:20</b> Kaki seribu pergi keluar <i>frame</i>.</p> <p>Narasi: “Dadah kaki seribu! Jadi gimana kawan-kawan?”</p>
	<p><b>04:20 – 04:30</b> Papan tulis kapur turun dari atas, memperlihatkan foto ketiga serangga yang sudah dibahas.</p> <p>Narasi: “Ketiga serangga tadi keren juga kan? Sekarang, mari membahas penghuni yang patut diwaspadai!”</p>

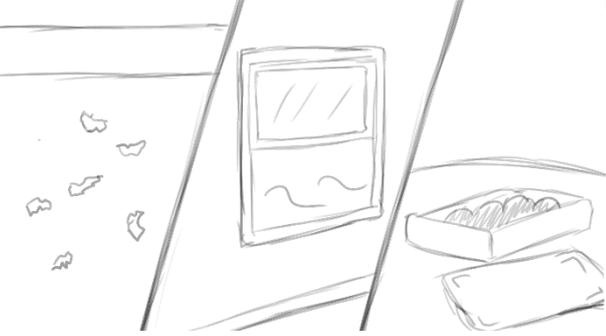
	<p><b>04:30 – 04:35</b> Memasuki bagian serangga yang patut diwaspadai.</p> <p>Narasi: “Serangga patut diwaspadai!”</p>
	<p><b>04:35 – 04:50</b> Narator mencari laba-laba, kemudian laba-laba turun dari atas menggunakan jaringnya.</p> <p>Narasi: “Hmmm? Mana ya... Perasaan tadi ada... Oh! Itu dia! Si laba-laba!”</p>
	<p><b>04:50 – 05:05</b> Laba-laba bertinggal di rumah karena adanya mangsa. Memperlihatkan lalat yang terbang menuju jaring laba-laba.</p> <p>Narasi: “Laba-laba berdiam di rumah kita, jika ada banyak mangsa. Seperti lalat, nyamuk, dan bahkan kecoa.”</p>
	<p><b>05:05 – 05:20</b> Menjelaskan taring laba-laba yang tajam dan berbisa. Walaupun mayoritas laba-laba tidak fatal, tetap harus berhati-hati.</p> <p>Narasi: “Laba-laba punya taring yang tajam, dan beberapa spesies mengandung bisa! Jadi hati-hati ya!”</p>

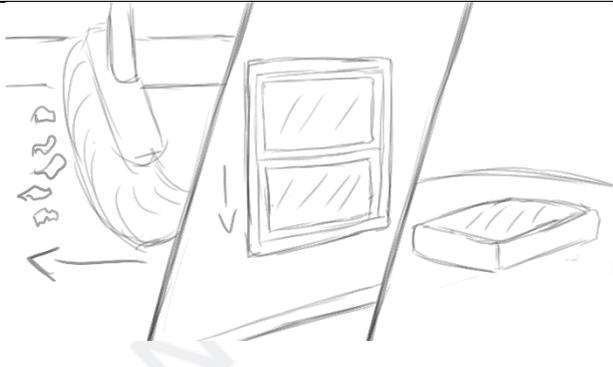
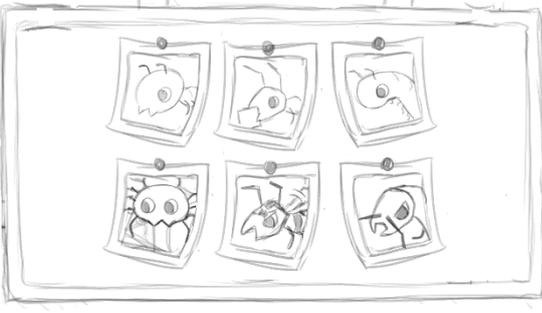
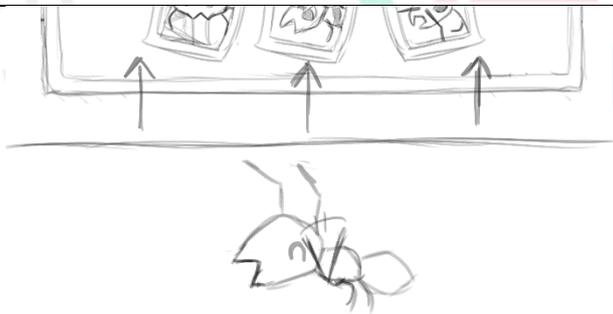
	<p><b>05:20 – 05:30</b>          Memperlihatkan laba-laba di alam yang berperan sebagai predator alami yang mengontrol populasi.</p> <p>Narasi: “Di alam, laba-laba punya peran penting loh! Sebagai predator, mereka mengontrol keseimbangan populasi serangga.”</p>
	<p><b>05:30 – 05:40</b>          Memperlihatkan populasi lalat yang berlebihan setelah laba-laba hilang.</p> <p>Narasi: “Tanpa mereka populasi dapat menjadi kacau!”</p>
	<p><b>05:40 – 05:50</b>          Laba-laba mendadah ke kamera kemudian <i>panning blur</i> menuju <i>scene</i> berikutnya.</p> <p>Narasi: “Sekarang tahu kan? Laba-laba bukan hanya serangga yang menakutkan!”</p>
	<p><b>05:50 – 05:55</b>          Suara dengungan sayap terdengar, dan terlihat serangga terbang di luar jendela.</p> <p>Narasi: “Eh? Suara apa tuh... Yuk cari tahu!”</p>

<p style="text-align: center;"><b>TAWON</b></p> 	<p><b>05:55 – 06:05</b>  <i>Zoom-in</i> terhadap serangga tersebut memperlihatkan bahwa serangga itu adalah tawon.</p> <p>Narasi: “Oh, ternyata si tawon!”</p>
	<p><b>06:05 – 06:15</b>      Menunjukkan tawon-tawon yang berterbangan di dekat sarangnya.</p> <p>Narasi: “Tawon sering bersarang di rumah kita, karena bangunan menyediakan pondasi yang kuat untuk sarang mereka.”</p>
	<p><b>06:15 – 06:30</b>      Menjelaskan sengatan tawon yang tajam.</p> <p>Narasi: “Tawon memiliki sengatan yang tajam dan menyakitkan, bahkan sangat berbahaya bagi yang mempunyai alergi. Kawan-kawan hati-hati ya!”</p>
	<p><b>06:30 – 06:45</b>      Menjelaskan di alam tawon adalah predator, mereka memangsa serangga lain untuk memberi makan anak-anaknya (larva).</p> <p>Narasi: “Walaupun terlihat seram, mereka itu predator penting di alam loh. Mereka memangsa serangga lain untuk memberi makan anak-anak mereka!”</p>

	<p><b>06:45 – 07:00</b>          Dengan tidak sengaja tawon menyebarkan serbuk sari bunga, membantu mereka reproduksi.</p> <p>Narasi: “Sedangkan, tawon dewasa meminum nektar bunga. Secara tidak sengaja, mereka menyebarkan serbuk sari dan membantu reproduksi tanaman!”</p>
	<p><b>07:00 – 07:10</b>          Memperlihatkan sarang tawon terakhir kalinya, kemudian <i>panning blur</i> menuju <i>scene</i> berikutnya.</p> <p>Narasi: “Jadi gimana kawan-kawan? Tawon itu mempunyai peran juga loh di alam!”</p>
<p style="text-align: center;"><b>KELABANG</b></p> 	<p><b>07:10 – 07:20</b>          Terlihat siluet serangga baru yang bergerak dengan gesit, akhirnya diketahui bahwa serangga itu adalah kelabang.</p> <p>Narasi: “Hmm... Mana ya penghuni yang terakhir... Oh, muncul dia! Si kelabang!”</p>
	<p><b>07:20 – 07:30</b>          Kelabang mengunjungi rumah karena adanya mangsa untuk dimakan.</p> <p>Narasi: “Kelabang suka mengunjungi rumah kita karena adanya mangsa untuk dimakan.”</p>

	<p><b>07:30 – 08:00</b>  Kelabang berbeda dari kaki seribu walaupun merupakan binatang panjang yang sama.</p> <p>Narasi: “Kalian tau gak? Kelabang dan kaki seribu itu beda loh! Kaki kelabang lebih panjang dibanding kaki seribu, namun jumlah kaki mereka lebih sedikit. Selain itu, kelabang mempunyai taring yang besar dan tajam, karena mereka merupakan predator!”</p>
	<p><b>08:00 – 08:15</b>  Menjelaskan bahwa kelabang tidak takut menggigit mangsa dan semua yang mengancam, termasuk manusia.</p> <p>Narasi: “Kelabang bisa gigit kawan-kawan, dan beberapa spesies mengandung bisa. Walaupun gigitan mereka tidak fatal, lebih baik hati-hati ya!”</p>
	<p><b>08:15 – 08:30</b>  Memperlihatkan kelabang yang memangsa hama perkebunan.</p> <p>Narasi: “Sama seperti predator sebelumnya, kelabang mengontrol keseimbangan populasi serangga di alam. Mereka bahkan dapat mengurangi hama-hama tanaman loh!”</p>

	<p><b>08:30 – 08:35</b>          Menunjukkan kepada ketiga serangga patut diwaspadai yang sudah dibahas.</p> <p>Narasi: “Jadi, gimana kawan-kawan? Patut diwaspadai tapi bermanfaat juga kan?”</p>
	<p><b>08:35 – 08:45</b>          Memasuki bagian aksi yang tepat dilakukan ketika menangani serangga di rumah.</p> <p>Narasi: “Terus, harusnya kita apakah serangga-serangga itu?”</p>
	<p><b>08:45 – 09:10</b>          Menjelaskan protokol <i>zero tolerance</i>, yaitu aksi pengeluaran semua serangga dengan cara terpadu. Artinya menghindari menggunakan zat kimiawi.</p> <p>Narasi: “Jika melihat serangga di rumah, lakukan ‘Protokol Zero-Tolerance’. Yaitu aksi mengeluarkan semua serangga dari rumah dengan cara yang terpadu. Maksudnya terpadu apa ya? Artinya dengan cara yang menghindari zat kimiawi!”</p>
	<p><b>09:10 – 09:30</b>          Menunjukkan kepada lantai kotor, jendela terbuka, dan makanan yang tersimpan sembarangan.</p> <p>Narasi: “Saat melihat serangga, tanyakan dirimu, mengapa serangga itu ada di rumah? Mungkin karena lantai yang kotor, jendela</p>

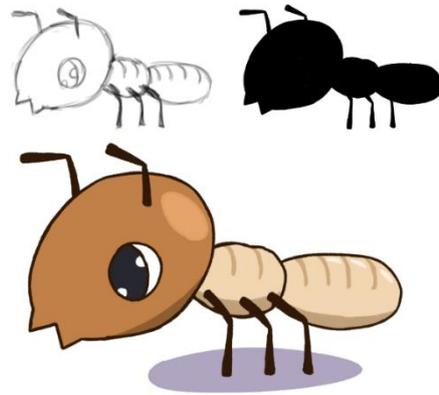
	yang terbuka, atau makanan yang tersimpan secara sembarangan!”
	<p><b>09:30 – 10:00</b> Memperlihatkan lantai yang lagi disapu, jendela yang ditutup, dan tempat makanan yang ditutup.</p> <p>Narasi: “Mengatasi hal ini dapat membantu membersihkan rumah dari serangga!”</p>
	<p><b>10:00 – 10:15</b> Memasuki bagian penutup, memperlihatkan semua serangga yang sudah dibahas.</p> <p>Narasi: “Eh, tak sadar udah mau selesai kawan-kawan! Jadi gimana, lebih tau kan manfaat dibalik serangga-serangga?”</p>
	<p><b>10:15 – 10:25</b> Papan tulis bergerak ke atas, dan terlihat satu semut yang mendadahkan tangannya terhadap kamera. <i>End.</i></p> <p>Narasi: “Semoga ilmu bermanfaat dan sampai jumpa lagi! Dadah!”</p>

#### 4.6.5 Studi Karakter

Studi karakter pada perancangan video animasi manfaat serangga di sekitar rumah mencakup enam serangga yang terpilih. Enam serangga tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu serangga tidak berbahaya, dan serangga patut diwaspadai. Hasil studi karakter enam serangga yang terdiri dari rayap, semut, kaki seribu, laba-laba, tawon, dan kelabang adalah sebagai berikut:

## 1) Rayap

Rayap Kayu  
*Drywood Termite*

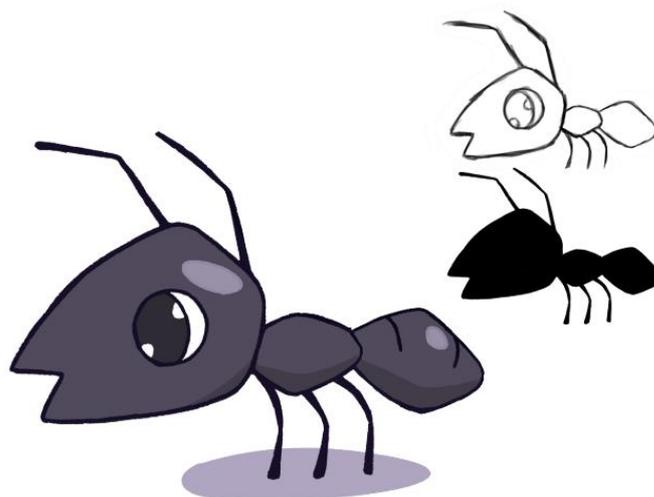


Gambar 4.2 Desain karakter rayap  
(Dokumen peneliti)

Rayap adalah bagian dari serangga yang tidak berbahaya. Rayap pekerja tidak mempunyai mata, namun pemberian mata pada desain membuat mereka terasa lebih hidup dan penuh perasaan. Menerapkan prinsip *exaggeration* pada desain kepala besar, mata besar, dan kaki yang lebih tebal dan pendek. Menerapkan gaya *super deformed* dengan bentuk kepala *round-type*, badan *barrel-type*, dan kaki *conical-type*. Pewarnaan karakter menerapkan warna-warna yang halus di mata. Rayap memiliki karakter yang polos, karena mereka hanya melakukan pekerjaan mereka yaitu memakan kayu dan memperluas koloni.

## 2) Semut

Semut Hitam  
*Black Garden Ant*



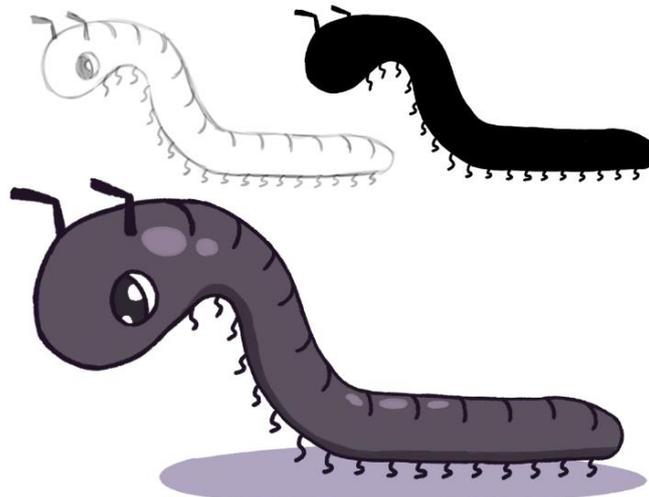
Gambar 4.3 Desain karakter semut  
(Dokumen peneliti)

Semut adalah bagian dari serangga tidak berbahaya. Semut ini adalah semut hitam yang mempunyai preferensi untuk gula. Menerapkan prinsip *exaggeration* pada ukuran kepala dan mata semut, membuatnya lebih besar agar terlihat lebih ramah. Menerapkan gaya *super deformed* dengan bentuk kepala *sharp-type*, badan *barrel-type*, dan kaki *conical-type*. Penerapan warna yang lebih cerah ditujukan untuk memberikan kesan yang lebih nyaman di mata. Semut mempunyai karakter polos dan ceria, karena mereka mengunjungi rumah untuk mencari makanan yang mereka sukai.

### 3) Kaki seribu

#### Kaki Seribu

*Millipede*

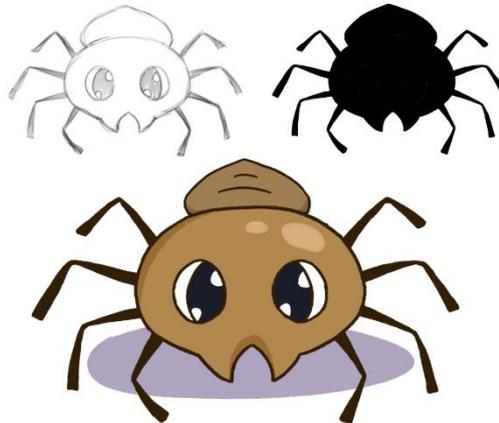


Gambar 4.4 Desain karakter kaki seribu  
(Dokumen peneliti)

Kaki seribu adalah bagian dari serangga tidak berbahaya. Kaki seribu mempunyai banyak warna, namun yang paling umum adalah hitam. Penerapan prinsip *exaggeration* pada desain adalah mata yang besar dan posisi badan tegak agar terlihat lebih ramah. Menerapkan gaya *super deformed* dengan bentuk kepala *round-type*, badan *cylindrical-type*, dan kaki *conical-type*. Warna cerah diterapkan agar tampilan lebih nyaman dilihat. Kaki seribu mempunyai karakter yang lembut dan pasif, karena mereka tidak bisa melawan balik.

4) Laba-laba

Laba-laba  
*House Spider*

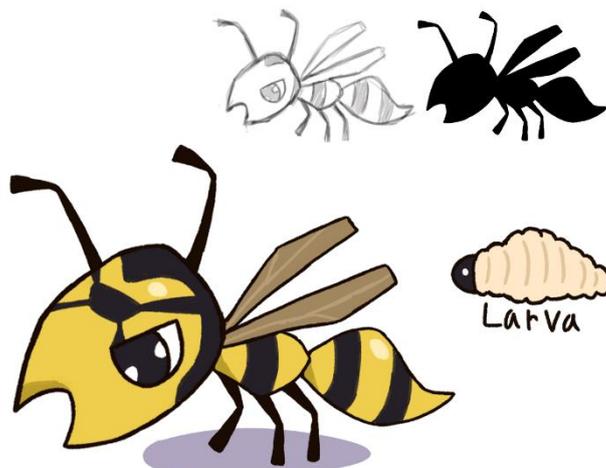


Gambar 4.5 Desain karakter laba-laba  
(Dokumen peneliti)

Laba-laba adalah bagian dari serangga patut diwaspadai. Sebenarnya laba-laba bukan serangga, tetapi binatang bernama Arakhnida. Salah satu laba-laba rumah yang paling sering ditemukan yaitu laba-laba coklat. Desain laba-laba menerapkan prinsip *exaggeration* dengan badan yang lebih bulat, kaki yang pendek, dan mata besar agar terlihat lebih ramah. Menerapkan gaya *super deformed* dengan bentuk kepala *round-type*, badan *barrel-type*, dan kaki *conical-type*. Menerapkan warna yang lebih halus agar tampilan lebih enak dilihat. Laba-laba ini mempunyai karakter pasif dan sabar, karena merupakan laba-laba penunggu.

5) Tawon

Tawon  
*Wasp*

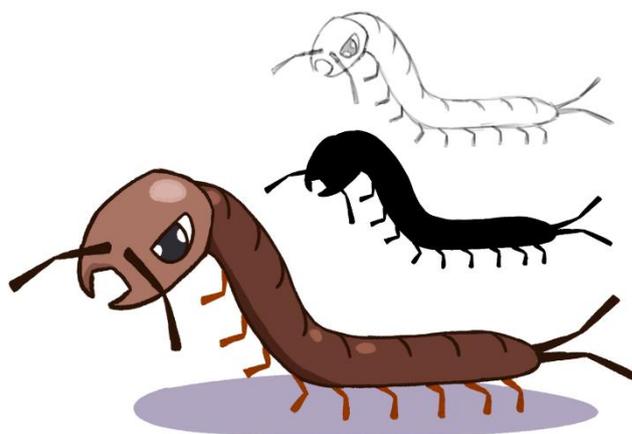


Gambar 4.6 Desain karakter tawon  
(Dokumen peneliti)

Tawon adalah bagian dari serangga patut diwaspadai. Tawon ini mempunyai corak tubuh hitam dan kuning, yang diambil dari spesies bernama Yellowjacket Wasp. Tawon mempunyai sengatan yang tajam di belakang perut mereka. Menerapkan prinsip *exaggeration* dengan bentuk kepala yang lebih besar dan kaki yang lebih tebal dan tumpul, untuk memberikan kesan yang lebih ramah. Mata tawon didesain lebih besar dan penuh amarah untuk memperlihatkan sifat agresif mereka. Menerapkan gaya *super deformed* dengan bentuk kepala *sharp-type*, badan *barrel-type*, dan kaki *conical-type*. Menerapkan warna yang mencolok untuk memberikan penekanan terhadap corak tubuh mereka yang unik. Tawon mempunyai karakter yang agresif dan ganas, karena mereka merupakan predator yang aktif dan teritorial.

6) Kelabang

Kelabang  
Centipede

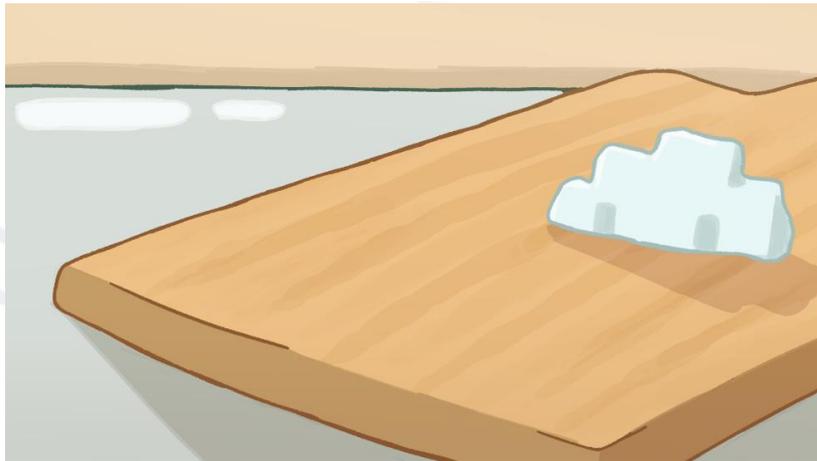


Gambar 4.7 Desain karakter kelabang  
(Dokumen peneliti)

Kelabang adalah bagian dari serangga patut diwaspadai. Kelabang yang hidup di lahan dan kebun mempunyai warna coklat hitam. Bentuk kelabang serupa dengan kaki seribu, namun keki mereka lebih panjang dan mereka mempunyai taring yang tajam. Menerapkan prinsip *exaggeration* dengan desain mata yang besar untuk memperlihatkan keganasan mereka. Kaki kelabang didesain lebih dikit dan lebih tumpul, agar terlihat lebih ramah. Menerapkan gaya *super deformed* dengan bentuk kepala *sharp-type*, badan *cylindrical-type*, dan kaki *conical-type*. Kelabang ini mempunyai karakter ganas dan aktif, karena mereka merupakan predator yang memangsa secara aktif.

#### 4.6.6 Studi Properti

Properti yang diterapkan pada perancangan video animasi manfaat serangga di sekitar rumah, meliputi latar *indoor* dan *outdoor* yang terletak di sebuah rumah *sub-urban*. Rumah ini terletak di lokasi perkotaan, namun masih terdapat banyak tumbuhan hijau di sekitarnya. Latar dibagi menjadi tiga, yaitu *indoor*, *outdoor*, dan papan tulis untuk menjelaskan materi menggunakan *motion* grafis.



Gambar 4.8 Properti *indoor*  
(Dokumen peneliti)

Properti *indoor* menerapkan latar di dalam rumah. Latar *indoor* digunakan untuk memperlihatkan tingkah laku serangga-serangga saat berada di dalam rumah. Contohnya berupa semut yang mencuri gula, atau rayap yang berkoloni di perabotan kayu. Properti *indoor* meliputi objek seperti lantai, meja, talenan, jendela, dan perabotan lainnya.



Gambar 4.9 Properti *outdoor*  
(Dokumen peneliti)

Properti *outdoor* menerapkan latar di luar rumah. Latar *outdoor* digunakan untuk memperlihatkan tingkah laku serangga-serangga pada alam. Contohnya berupa laba-laba yang membuat jaring di antara pepohonan. Properti *outdoor* meliputi objek seperti pepohonan, tumbuhan, bunga, dan sarang-sarang serangga.



Gambar 4.10 Properti papan tulis kapur  
(Dokumen peneliti)

Properti papan tulis kapur digunakan untuk menjelaskan materi-materi menggunakan *motion* grafis. Latar ini berupa papan tulis kapur yang berwarna hijau, dan dikelilingi oleh bingkai kayu berwarna coklat. Properti yang diterapkan pada papan tulis yaitu berupa tulisan kapur putih, dan penggunaan foto yang ditancapkan menggunakan pin jarum.

#### 4.7 Sinematografi

Peneliti menerapkan prinsip-prinsip sinematografi untuk merancang video animasi manfaat serangga di sekitar rumah, berikut adalah prinsip-prinsip sinematografi tersebut:

##### 4.7.1 Lighting

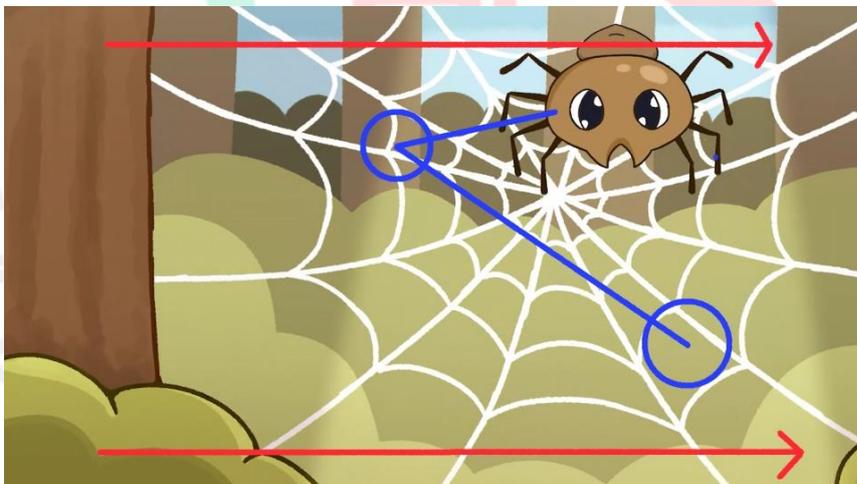
*Lighting* atau pencahayaan pada perancangan menerapkan cahaya buatan dan alami yang cerah untuk menjelaskan dan memperlihatkan visual secara jelas. Penerapan cahaya *indoor* contohnya yaitu ruangan yang diterangi oleh lampu, dan sinar matahari yang menembus jendela. Penerapan cahaya *outdoor* contohnya yaitu sinar matahari yang menembus daun pepohonan. Penerapan *shading* pada karakter dan objek terlihat sederhana, contohnya seperti bagian atas objek yang lebih terang dibanding bagian bawahnya.



Gambar 4.11 Contoh *lighting* pada latar  
(Dokumen peneliti)

#### 4.7.2 Editing

Peneliti menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro untuk melakukan *editing* pada perancangan. Teknik-teknik yang diterapkan yaitu *panning*, *zooming*, penggerakan *keyframe*, serta teknik-teknik sederhana seperti *cutting* dan penerapan transisi video.



Gambar 4.12 Contoh penerapan *keyframe* dan *panning*  
(Dokumen peneliti)

#### 4.7.3 Sound dan Efek

*Sound* atau suara utama yang diterapkan pada perancangan yaitu penggunaan *voice over* untuk menjelaskan materi-materi pada video animasi. Suara-suara efek pendukung digunakan untuk meningkatkan pengalaman *immersion* penonton, contohnya seperti kicauan burung, hembusan angin, dengungan sayap, dan suara jangkrik. Peneliti juga menerapkan musik dengan nuansa tenang dan nyaman sebagai *background*.

#### 4.8 Moodboard

Peneliti menerapkan berbagai referensi pada *moodboard* untuk membangun sebuah gambaran dari hasil perancangan. Referensi *moodboard* menyatakan, hasil video animasi akan menerapkan warna-warna yang cerah, hangat, dan bernuansa alam. Ilustrasi yang diterapkan pada video animasi akan terlihat sederhana, ramah, dan mudah untuk dipahami. *Typeface* yang digunakan bersifat ramah dan sesuai dengan tema, contohnya penerapan *typeface* seperti tulisan papan tulis.



Gambar 4.13 *Moodboard* perancangan  
(Dokumen peneliti)

#### 4.9 Konsep Kreatif & Gaya Desain

Konsep kreatif dan gaya desain yang diterapkan pada perancangan video animasi adalah penyederhanaan desain serangga untuk target audiens yaitu anak-anak umur 9-11 tahun. Perancangan menerapkan ilustrasi *line* kartun dengan proporsi menganut prinsip *exaggeration* dan gaya *super deformed* untuk menciptakan desain serangga yang lebih ramah dan nyaman dilihat. Warna-warna yang digunakan bernuansa hangat dan dekat dengan alam, untuk menciptakan visual yang nyaman untuk dilihat. Gerakan animasi serangga yang sederhana digunakan untuk memikat perhatian audiens, dan menciptakan pengalaman yang mudah diingat (*Memorable*).

## 4.10 Konsep Visual

Konsep visual dibagi menjadi dua konsep, yaitu konsep visual utama dan konsep visual pendukung, berikut adalah penjelasan dari konsep visual perancangan video animasi ini.

### 4.10.1 Visual Utama

Visual utama pada perancangan video animasi ini adalah gerakan dari kehidupan serangga-serangga yang terpilih, pada latar *indoor* maupun *outdoor*. Video animasi bertujuan memperlihatkan tingkah laku serangga di dalam rumah, alasan mereka mengunjungi rumah, dan peran-peran penting mereka di alam. Gerakan animasi menggunakan teknik *frame-by-frame* untuk merancang gerakan siklus animasi (*Animation cycle*) serangga-serangga. Hasil siklus animasi akan digerakan lebih lanjut menggunakan *software editing* seperti Adobe Premiere Pro dengan teknik *keyframing*.



Gambar 4.14 Animasi kaki seribu memakan daun-daun busuk  
(Dokumen peneliti)

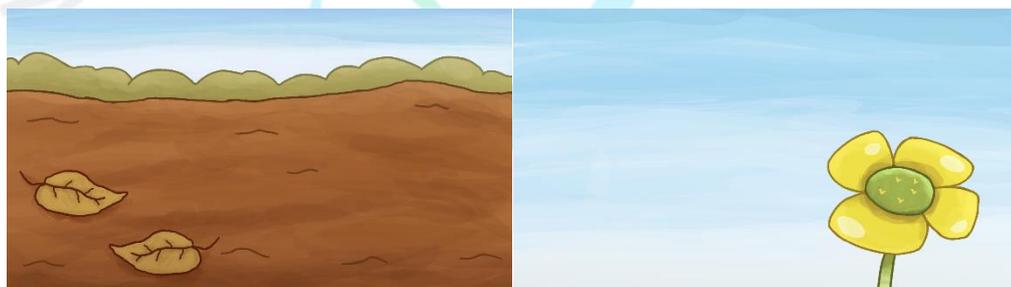
Gerakan animasi serangga bukan menjadi satu-satunya visual utama, namun juga didampingi oleh *motion* grafis penjelasan di atas papan tulis kapur. *Motion* grafis ini digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang lebih rinci dengan menerapkan ilustrasi *close-up*. Gerakan pada papan tulis kapur lebih sederhana, contohnya hanya seperti *fade in* dan *fade out*.



Gambar 4.15 Contoh penggunaan papan tulis kapur  
(Dokumen peneliti)

#### 4.10.2 Visual Pendukung

Visual pendukung pada perancangan video animasi ini adalah latar *background* yang terletak di dalam rumah (*Indoor*) dan luar rumah (*Outdoor*). Ilustrasi *background* bernuansa cerah, hangat, dan dekat dengan alam untuk menciptakan suasana yang nyaman. Latar *indoor* bernuansa hangat dan nyaman, dan latar *outdoor* bernuansa alami dan segar.



Gambar 4.16 Contoh penggunaan *background*  
(Dokumen peneliti)

#### 4.11 Konsep Verbal

Konsep verbal pada perancangan video animasi ini berupa penjelasan materi menggunakan narasi. Narasi bersifat ramah dan *playful*, bernuansa seperti ajakan untuk berpetualang dan mempelajari berbagai serangga yang hidup di sekitar rumah.

#### 4.11.1 Tagline

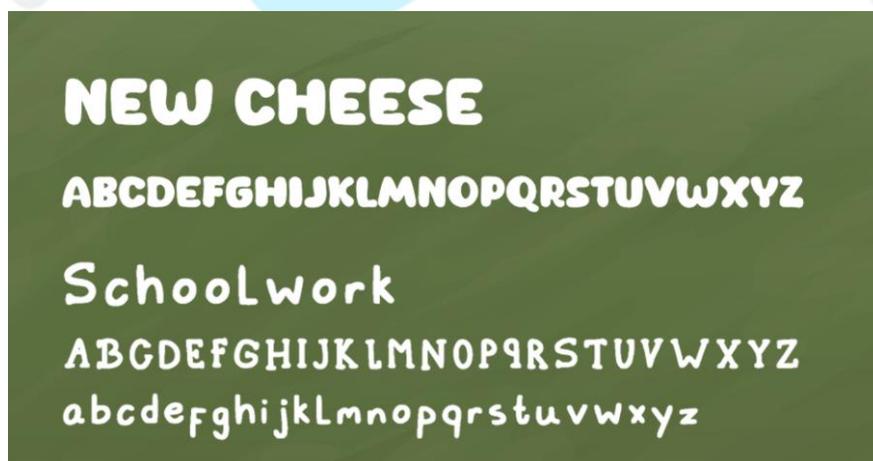
*Tagline* yang diterapkan pada perancangan yaitu berupa *hook* atau pengait yang mengajak audiens untuk penasaran terhadap materi yang akan dibahas. Contoh penggunaan pengait yaitu narasi “*Kira-kira serangga apa itu ya? Oh itu kelabang!*” pada awal *scene*, kemudian diakhiri dengan kata-kata seperti “*Gimana kawan-kawan? Kelabang bijak juga kan?*”. *Tagline* ini bertujuan untuk mengait perhatian audiens pada sebuah *scene*.

#### 4.11.2 Headline, Sub Headline dan Bodycopy

*Headline* pada perancangan berupa penulisan judul video pada bagian pembuka, yang bertulis “Penghuni Rumah yang Kecil”. *Sub Headline* pada perancangan berupa judul setiap *scene*, contohnya tulisan yang memperlihatkan serangga apa yang akan dibahas. *Bodycopy* pada perancangan berupa penjelasan pendukung yang ditulis pada papan tulis kapur.

#### 4.11.3 Tipografi

Perancangan menggunakan *typeface* tipografi dengan bentuk-bentuk yang bulat dan melengkung, untuk memberikan kesan ramah. Tipografi yang digunakan juga terlihat sederhana agar audiens dapat menyimak penjelasan dengan baik. Terdapat dua *typeface* yang digunakan pada perancangan ini. *Typeface* pertama yang bernama New Cheese digunakan untuk bagian judul tiap *scene*. *Typeface* kedua bernama Schoolwork digunakan untuk menjelaskan materi-materi pada papan tulis kapur.



Gambar 4.17 *Typeface* tipografi yang digunakan (Dokumen peneliti)

#### 4.12 Konsep Perancangan

Konsep perancangan *layout* pada video animasi berfokus pada gerakan karakter seperti serangga-serangga yang bergerak di layar. Titik fokus terdapat pada serangga yang ditempatkan di dekat tengah layar. Perancangan juga menerapkan prinsip animasi *staging* untuk memastikan karakter serangga menjadi titik fokus utama dibanding *background* atau ilustrasi lain. Penerapan prinsip *staging* menggunakan berbagai cara, contohnya penempatan karakter di tengah, atau penggunaan arah *lighting* yang menyinari karakter.



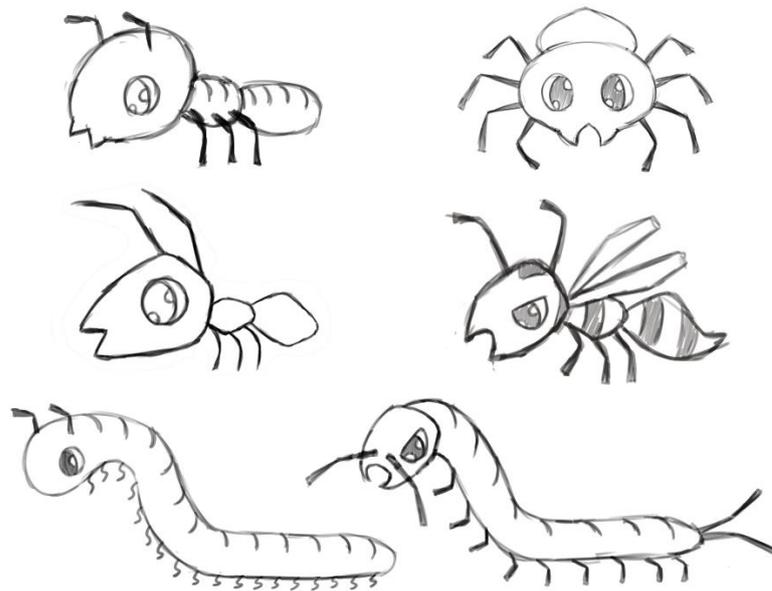
Gambar 4.18 Penerapan prinsip *staging*  
(Dokumen peneliti)

#### 4.13 Penerapan Desain

Hasil penerapan desain dikelompokkan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama mengandung proses penerapan karya *final*. Media pendukung mengandung hasil karya yang mendukung media utama.

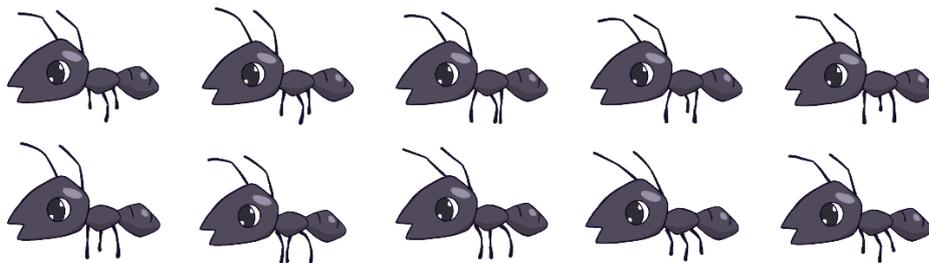
##### 4.13.1 Media Utama

Perancangan video animasi manfaat serangga di sekitar rumah, diawali dengan proses wawancara terhadap *Entomology* dan observasi pada Museum Serangga di Taman Mini, untuk mencari data yang akurat tentang kehidupan dan manfaat di balik serangga. Pra-produksi diawali dengan proses penulisan *storyline* dan naskah cerita, kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan sketsa *storyboard* dan desain karakter.



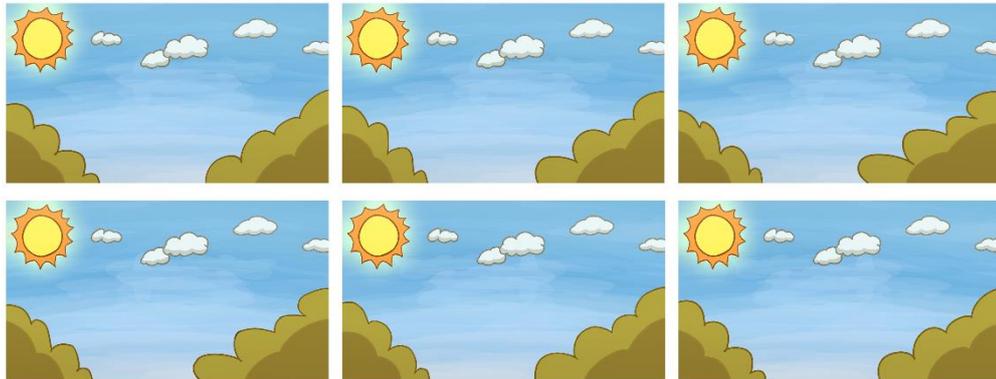
Gambar 4.19 Sketsa desain karakter  
(Dokumen peneliti)

Proses produksi meliputi pembuatan semua asset yang dibutuhkan untuk editing, seperti siklus animasi, latar belakang, serta simbol dan ikon. Semua gerakan karakter serangga dirancang sebagai siklus animasi yang dapat mengulang-ulang atau *looping*. Contoh siklus animasi karakter adalah gerakan semut yang berjalan, tawon yang terbang, dan kelabang yang mengunyah mangsanya.



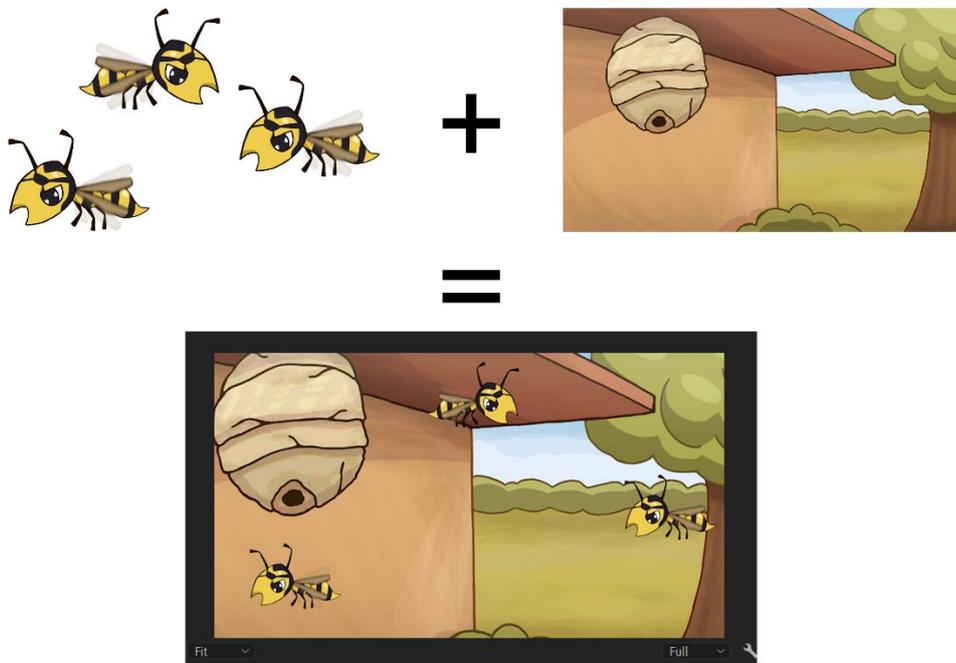
Gambar 4.20 Contoh siklus animasi gerakan jalan semut  
(Dokumen peneliti)

Mayoritas latar belakang atau *background* dirancang terpisah dari animasi, karena akan ditempatkan pada bagian *editing* sebagai latar yang membelakangi *keyframe* gerakan subjek, yaitu gerakan karakter serangga. Sebagian *background* dirancang sebagai siklus animasi, karena tidak memerlukan gerakan *keyframe* rumit seperti gerakan karakter serangga. Contoh animasi *background* yaitu gerakan daun terhadap pepohonan pada bagian pembuka.



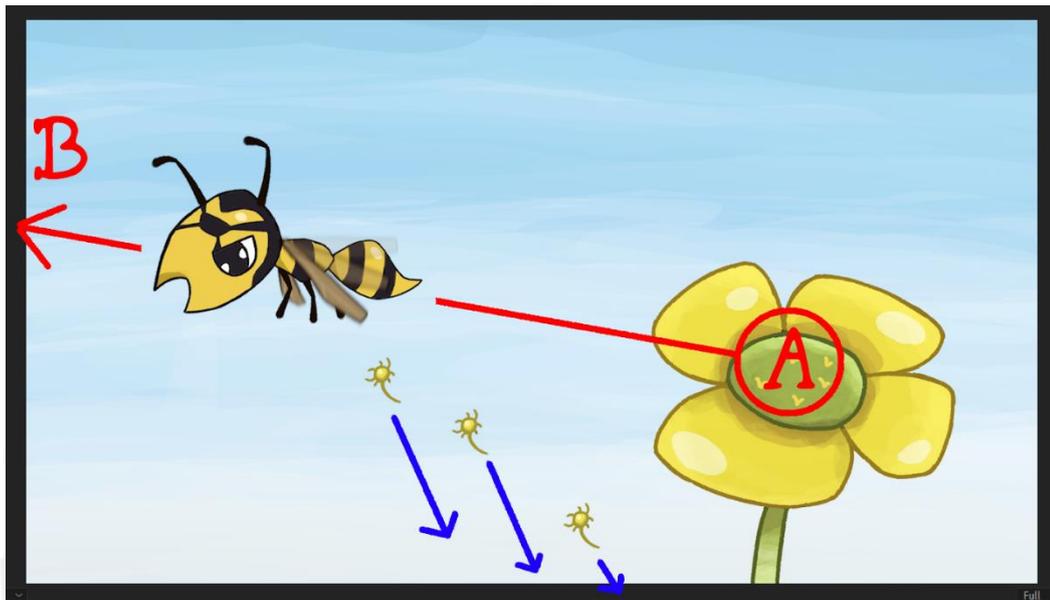
Gambar 4.21 Contoh siklus animasi *background* daun yang bergerak  
(Dokumen penulis)

Langkah selanjutnya setelah semua aset animasi telah selesai yaitu pasca produksi atau tahap *editing*. *Editing* dilakukan menggunakan *software* bernama Adobe Premiere Pro. Proses *editing* memanfaatkan *layer* untuk merancang komposisi yang bersifat bertumpuk. Contohnya aset *background* ditempatkan pada *layer* bawah, kemudian karakter serangga ditempatkan pada *layer* atas. Pergerakan komposisi memanfaatkan *keyframe*, dengan menggerakan siklus animasi karakter terpisah dari *background*.



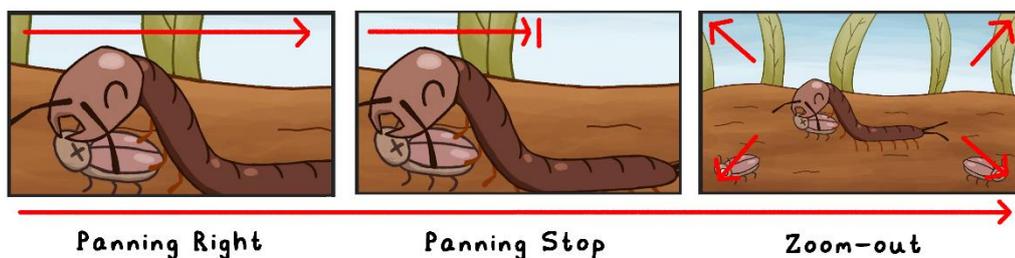
Gambar 4.22 Contoh penerapan komposisi pada *shot* sarang tawon  
(Dokumen peneliti)

Fitur *keyframe* digunakan untuk menggerakkan siklus animasi karakter serangga pada komposisi, dan menggerakkan *background* untuk mendapatkan efek *zooming* atau *panning*. Peneliti memanfaatkan fitur *ease in* dan *ease out* untuk menciptakan gerakan karakter yang terlihat halus. Contoh pemanfaatan *keyframe* pada perancangan yaitu pergerakan terbang tawon dari titik A hingga B, dan serbuk sari yang berjatuhan.



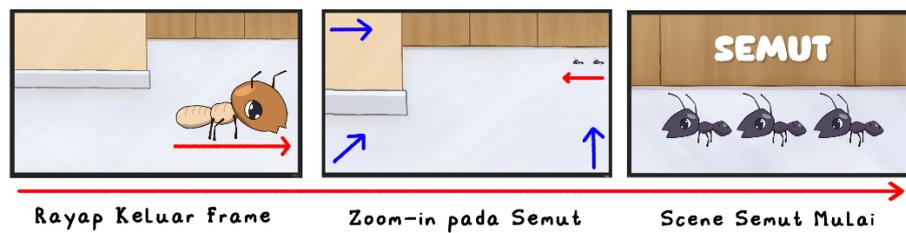
Gambar 4.23 Contoh penerapan *keyframe* pada *shot* tawon terbang (Dokumen peneliti)

Gerakan kamera pada komposisi meliputi *panning* dan *zooming*. Pergerakan ini dirancang untuk menghindari komposisi yang bersifat terlalu statis atau kaku. Gerakan kamera dilakukan pada bagian akhir untuk memastikan komposisi video selalu terlihat bergerak dan dinamis. Contoh penggunaan *panning* dan *zooming* pada perancangan yaitu menggerakkan kamera pada *close-up* kelabang yang sedang makan, kemudian menerapkan *zoom-out* untuk memperlihatkan latar keseluruhan.



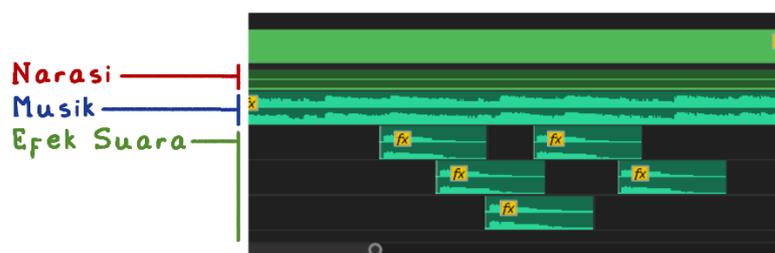
Gambar 4.24 Contoh penerapan *panning* dan *zooming* (Dokumen penulis)

Langkah selanjutnya pada tahapan pasca produksi yaitu menerapkan teknik transisi pada video animasi. Terdapat dua macam transisi pada video animasi, yang pertama yaitu *soft-transition* yang bersifat halus, digunakan antar *scene* pergantian serangga. Transisi kedua adalah transisi tradisional dalam bentuk *blur panning*, yang digunakan untuk berbagai transisi *scene* dan pemasukan dan pengeluaran teks *caption*.



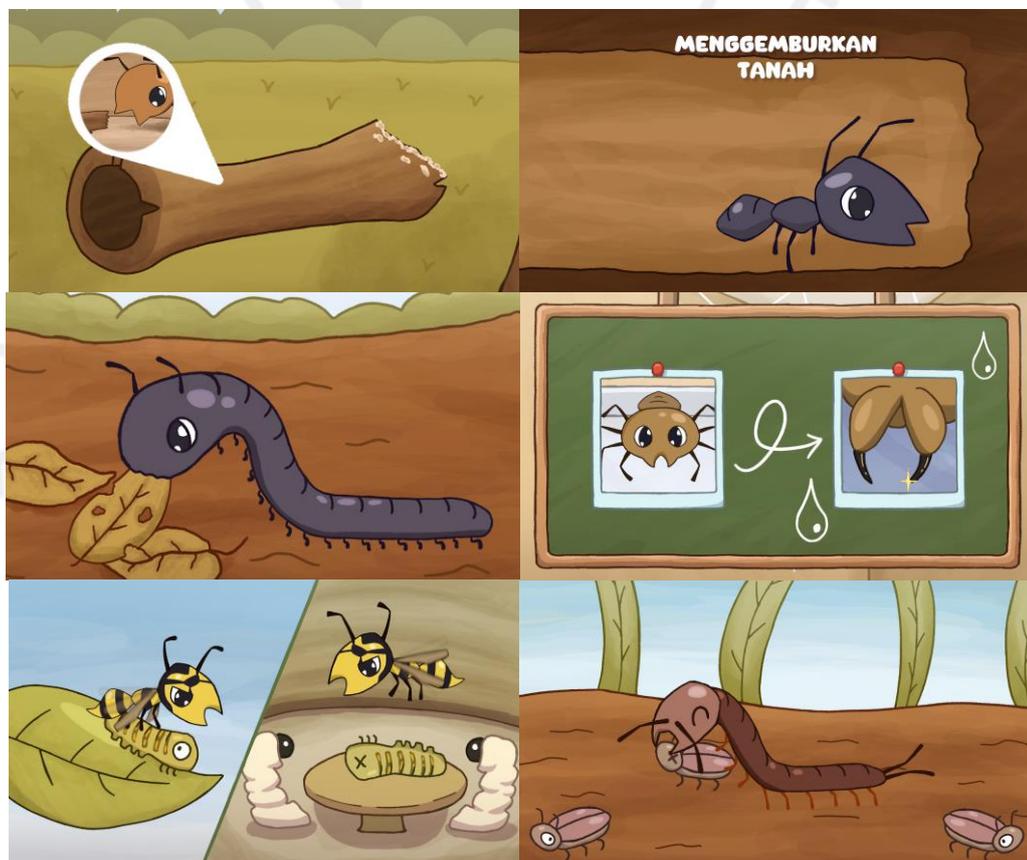
Gambar 4.25 Contoh penerapan *soft-transition*  
(Dokumen peneliti)

Langkah terakhir pada tahapan pasca produksi yaitu penerapan *audio* seperti narasi, musik, dan efek suara pendukung. Suara gaya narasi bersifat semangat dan penuh energi, serta bersifat keras dan jelas agar materi tersampaikan dengan baik. Musik yang terpilih terdapat empat jenis, musik pada pembuka bersifat asik karena berperan sebagai pengait perhatian audiens pada awal video. Musik pada bagian serangga tidak berbahaya bersifat tenang untuk menggambarkan serangga-serangga yang aman bagi manusia. Musik pada bagian serangga patut diwaspadai bersifat lebih serius namun masih asik, karena serangga-serangga tersebut butuh perhatian. Musik pada bagian akhir bersifat tenang dan mendorong audiens untuk berpikir, karena mengandung ilmu mengapa serangga berada di rumah, dan cara mengatasinya dengan mudah. Efek suara pendukung digunakan untuk membantu menjelaskan aksi yang terjadi di layar, dan menghindari merancang video animasi yang terasa sepi.



Gambar 4.26 Contoh penataan lapisan *audio*  
(Dokumen peneliti)

Semua langkah ini menciptakan video animasi edukasi yang mengenalkan berbagai macam serangga di rumah, mengapa serangga tersebut mengunjungi rumah, peran serangga tersebut apa di alam, dan cara yang baik untuk mengatasi serangga tersebut bagaimana. Karya *final* berupa video animasi dengan durasi 8:41 menit, mulai dari awal pembuka, hingga sampai akhir bagian *credits*. Video animasi *final* diunggah (*Upload*) ke YouTube dengan judul “Penghuni Rumah yang Kecil – Manfaat di balik Serangga”. Berikut adalah beberapa tampilan dari hasil akhir perancangan video animasi ini:



Gambar 4.27 Contoh tampilan hasil akhir karya utama (Dokumen peneliti)

#### 4.13.2 Media Pendukung

Media pendukung diciptakan untuk membantu media utama dalam hal promosi untuk meraih audiens yang lebih luas dan banyak. Terdapat dua jenis media pendukung, yang pertama adalah media pendukung digital, dan yang kedua adalah media pendukung cetak yang bersifat seperti *merchandise*. Media pendukung adalah sebagai berikut:

1) *Thumbnail*

*Thumbnail* adalah gambar judul video di YouTube yang bersifat sebagai pratinjau konten yang ada di dalam video. *Thumbnail* dapat digunakan untuk mengait perhatian pengguna YouTube untuk menekan video animasi ini. *Thumbnail* yang sudah dirancang mendorong pengguna untuk penasaran tentang manfaat dari serangga-serangga lain.



Gambar 4.28 Media pendukung *thumbnail* YouTube (Dokumen peneliti)

2) *Video Pendek atau Shorts*

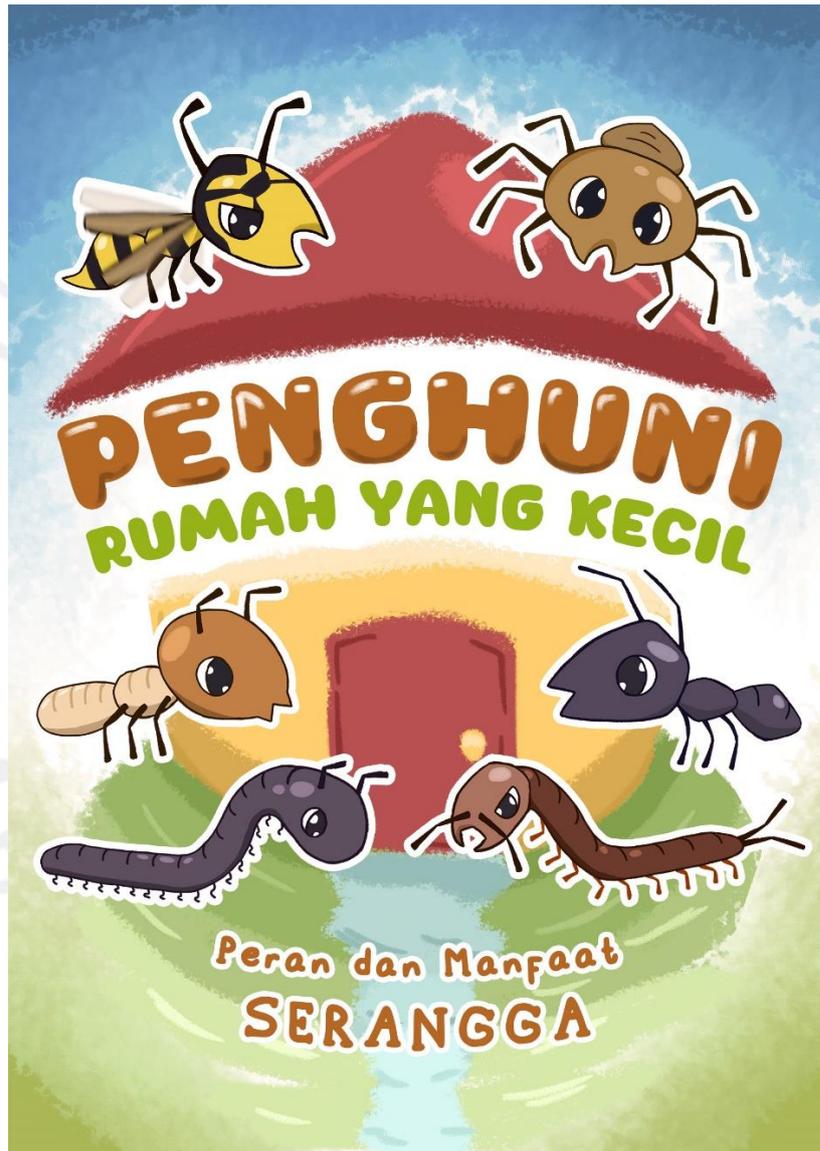
*Shorts* merupakan video pendek di YouTube yang hanya mempunyai durasi sekitar satu menit. *Shorts* dapat meraih audiens yang lebih luas, terutama pengguna yang hanya ini mencerna konten video yang pendek. Video *shorts* dibagi menjadi enam, dan setiap *shorts* hanya membahas satu serangga.



Gambar 4.29 Tampilan media pendukung *shorts* YouTube (Dokumen peneliti)

3) Poster Promosi

Poster promosi digunakan sebagai alat visual yang mengait perhatian dan berfungsi sebagai pratinjau tentang apa saja yang akan diperlihatkan pada video animasi. Desain poster memperlihatkan rumah yang dikelilingi oleh semua serangga yang tampil pada video.



Gambar 4.30 Tampilan media pendukung poster promosi  
(Dokumen peneliti)

4) Pin Badge

Pin atau *badge* berfungsi sebagai hiasan *merchandise* untuk mengenalkan berbagai macam serangga yang tampil di video animasi. Berikut adalah tampilan pin yang sudah dicetak:



Gambar 4.31 Tampilan media pendukung pin  
(Dokumen peneliti)

5) Gantungan Kunci

Gantungan kunci berfungsi sebagai hiasan *merchandise* untuk mengenalkan serangga-serangga yang tampil pada video animasi. Ukuran gantungan kunci sekitar 5cm dan bersifat portabel. Berikut adalah tampilan gantungan kunci yang sudah dicetak:



Gambar 4.32 Tampilan media pendukung gantungan kunci  
(Dokumen peneliti)

6) Stiker

Stiker berfungsi sebagai hiasan *merchandise* yang dapat mengenalkan serangga serangga yang tampil di video animasi. Stiker mempunyai ukuran sekitar 7cm dan tahan air. Berikut adalah tampilan stiker yang sudah dicetak:



Gambar 4.33 Desain media pendukung stiker  
(Dokumen peneliti)



Gambar 4.34 Hasil cetak media pendukung stiker  
(Dokumen peneliti)

#### 4.14 Hasil Pengujian

Peneliti melakukan pengujian hasil karya untuk memenuhi tahapan *Design Thinking* yang terakhir yaitu *Testing*. Tahapan *Testing* bertujuan untuk menilai efektivitas materi informasi, gerakan animasi, serta penggunaan suara pada video animasi. Kegiatan pada pengujian yaitu memperlihatkan hasil video animasi kepada target audiens di umur 9-11 tahun.



Gambar 4.35 Pengujian kepada salah satu anak (Dokumen peneliti)

Pengujian dilakukan terhadap empat anak kelas SD, tiga kelas 3 SD dan satu kelas 5 SD. Hasil dari pengujian adalah sebagai berikut:

- 1) Keempat anak tersebut dapat memahami dan mengerti materi utama dari video animasi dengan baik ketika ditanya.
- 2) Tiga anak menyukai gerakan animasi, dan satu anak mengatakan bahwa gerakan animasi sudah cukup baik.
- 3) Satu anak memperhatikan video dengan baik dari awal hingga akhir, ia juga mengatakan bahwa durasi video tidak terlalu panjang. Sedangkan, tiga anak yang lain memperhatikan dengan baik dari awal hingga pertengahan, namun mulai terlihat bosan pada titik akhir di bagian alasan serangga masuk rumah dan aksi yang tepat.
- 4) Keempat anak dapat memahami ucapan narasi dengan baik, serta membaca *subtitle* dan *caption* dengan baik.