



# 8.07%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 8 JUL 2024, 2:18 PM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

**IDENTICAL** 0.4%    **CHANGED TEXT** 7.67%    **QUOTES** 0.03%

## Report #21954205

8 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Pendidikan karakter anak merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membentuk nilai-nilai moral, sikap positif, dan kepribadian yang baik pada anak. Pendidikan karakter anak di Indonesia adalah usaha yang bertujuan mengembangkan potensi anak dengan menanamkan pengetahuan serta mengubah sikap dan perilaku menjadi pribadi berkarakter kuat melalui pengajaran dan pelatihan nilai-nilai seperti religiusitas, integritas, gotong royong, kemandirian, dan nasionalisme (Hasanah Uswatun, 2022). Manfaat dari pendidikan karakter tidak hanya mempengaruhi perilaku individu, tetapi membawa dampak positif dalam kehidupan sehari-hari dan interaksi sosial. Faktor pengaruh perkembangan pendidikan karakter anak mencakup pengaruh lingkungan, interaksi sosial, orang tua, genetik dan gender (Atta, 2022). Moral merupakan seperangkat prinsip atau aturan yang mengatur perilaku manusia dalam konteks nilai baik dan buruk. Moral mencakup nilai, etika, dan norma-norma yang membentuk dasar tindakan individu. Usia anak-anak, moral memiliki peran penting dalam perkembangan karakter dan perilaku mereka. Anak usia 6-10 tahun mempunyai konsep moral dengan prinsip keadilan (equality) yang artinya setiap orang harus diperlakukan adil atau setara (Amrah, 2013). Pendidikan moral sangat penting diajarkan pada anak-anak sebab dapat mencegahnya masuk dalam pergaulan bebas dan kenakalan, selain itu membentuk individu yang berkualitas bagi diri sendiri juga orang lain

(Ali, 2022). Video animasi adalah teknik di mana gambar-gambar melewati proses desain, penambahan tata letak, dan urutan fotografi untuk menciptakan ilusi gerakan (Isha, 2023). Video merupakan media pembelajaran lain yang banyak dipakai dengan merekam atau menyajikan serangkaian visual gerak secara berurutan dengan dukungan suara. Tujuan video antara lain, sebagai alat komunikasi, media pembelajaran, dan sebagai bentuk hiburan. Jenis video termasuk video dokumenter, promosi, animasi, dan lain-lain. Video animasi merupakan kombinasi antara elemen desain dan gerakan visual yang sering kali digunakan untuk menyampaikan informasi kompleks atau abstrak. World Health Organization (WHO) mendefinisikan kekerasan anak adalah penganiayaan terhadap anak dalam bentuk kekerasan fisik, mental, ucapan verbal, seksual, pengabaian pengasuhan dan eksploitasi anak untuk tujuan komersial, baik nyata maupun tidak yang mempengaruhi kelangsungan hidup. Kekerasan terhadap anak tidak hanya terbatas pada lingkungan keluarga yang tidak sehat, tetapi juga dapat timbul dari faktor-faktor seperti ras, ekonomi, dan budaya (Aghnis, 2021). 12 Indonesia tercatat lebih dari 2.355 kasus kekerasan kepada anak terjadi hingga Agustus 2023 yang dikutip dari KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia). Isu ini menjadi perhatian karena tidak hanya melibatkan kekerasan fisik tetapi juga kekerasan psikologis, verbal, dan kejadian lain yang tidak dilaporkan ke KPAI, karena korban sering merasa malu, trauma, dan takut untuk melaporkannya (Malahayati, 2023). Proses pembentukan moral pada anak melibatkan penerimaan nilai-nilai yang positif. Perkembangan moral anak dapat didukung dengan melibatkan peran dari orang tua, pendidik, dan lingkungan sosial. Media digital dalam penggunaannya menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif bagi anak sebab banyak variasi, tidak terbatas akses, dan meningkatkan kualitas pendidikan (Herry, 2022). Media pembelajaran menggunakan video dan buku memiliki kesamaan dalam memberikan informasi dan memfasilitasi pemahaman tertentu kepada pembelajar. Video memiliki perbedaan terhadap buku dalam menyajikan visual, penggunaan elemen, dan efektivitas penyampaian materi (Martyna, 2021). Buku merupakan

medium tulis yang mengandung beragam informasi, kisah, atau konsep yang disusun dalam bentuk cetak atau digital. Jenis buku memiliki berbagai macam, salah satunya buku cerita anak. Buku cerita anak merupakan media kreatif untuk mengkomunikasikan nilai moral dan pendidikan karakter pada anak-anak. Cerita

“Kisah Bobit Si Boneka Karet karya El Firdaus merupakan buku cerita yang ditujukan untuk anak dengan isi ceritanya memberikan nilai moral dan penambahan ilustrasi visual yang menarik. **11** Buku cerita ini mengisahkan Bobit sebuah boneka karet yang sedang sedih, karena ia selalu melompat-lompat yang dianggap menjengkelkan oleh pemiliknya. Suatu malam Bobit diajak oleh sekelompok sirkus mainan baru, kemudian menjadi bintang sirkus dengan aksi lompatnya yang lucu. Bobit menjadi bahagia kembali dan bangga bisa menghibur mainan-mainan lain di ruang bermain. Cerita ini mengajarkan tentang penerimaan diri dan menghargai perbedaan seseorang. Buku cerita "Kisah Bobit Si Boneka Karet sebagai pemilihan dasar perancangan video animasi yang didasarkan pada kesadaran akan bermakna pesan moral yang terkandung dalam cerita ini. Cerita memberikan penekanan pada perkembangan moral anak usia 6-10 tahun yang dianggap krusial dalam membentuk karakter anak. Cerita ini menjadi relevan untuk dirancang video animasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan moral anak-anak sebagai bagian integral dari proses pendidikan karakter anak. **16** 1.2 Identifikasi Masalah Penulis menemukan

beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: 1.

Beberapa kasus kekerasan pada anak di Indonesia salah satu sebabnya kurangnya penanaman pendidikan karakter di tingkat dasar. 2. Salah satu penyampaian pendidikan karakter pada anak-anak dapat melalui cerita. 3. Berhubung generasi saat ini lebih terkoneksi dengan media audio visual, maka diperlukan penyampaian pendidikan karakter menggunakan video animasi berlandaskan cerita

“Kisah Bobit Si Boneka Karet . 1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1.

Bagaimana menyampaikan pesan pendidikan karakter melalui media video animasi untuk anak umur 6-10 tahun? 2. Bagaimana merancang video animasi berbasis cerita

“Kisah Bobit Si Boneka Karet yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan karakter untuk anak-anak? 1.4 Tujuan Penelitian Berdasarkan paparan latar belakang serta penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: 1. Meningkatkan kejelasan pesan moral dalam cerita agar lebih dapat dipahami dalam pengalaman penonton. 2. Menyajikan cerita dalam bentuk audio visual dengan lebih jelas untuk memperkuat pemahaman audiens terhadap narasi dan pesan yang disampaikan. 3 20 1.5 Manfaat

Penelitian Manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1.

Bagi mahasiswa Mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan video animasi yang dapat memenuhi kebutuhan anak-anak.

2. Bagi anak-anak usia 6-10 tahun Menyediakan sumber belajar atau hiburan menarik serta meningkatkan pemahaman terhadap pesan moral dalam cerita untuk anak-anak dalam rentang usia 6-10 tahun. 3. Bagi pembaca

Penelitian ini sebagai bahan referensi terkait cara mengintegrasikan teknologi dan kreativitas dalam penyampaian pesan moral kepada anak-anak melalui media visual. 4. Bagi masyarakat Menyediakan sumber hiburan yang edukatif dan bernilai moral bagi anak-anak usia 6-10 tahun. 5. Bagi

institusi Membantu untuk menyadari pentingnya penanaman pendidikan karakter di tingkat dasar sebagai upaya pencegahan kasus kekerasan pada anak.

1.6 Sistematika Penulisan Sistematika penulisan merupakan bagian dari panduan penulisan Tugas Akhir yang bertujuan untuk menyederhanakan kerangka penelitian dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai pembahasan yang

terdapat dalam Tugas Akhir penulis, termasuk: BAB I PENDAHULUAN Bab ini memuat penjelasan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah,

rumusan masalah, tujuan, dan manfaat yang ingin dicapai dalam pengembangan video animasi

"Kisah Bobit Si Boneka Karet . BAB II TINJAUAN UMUM Bab ini berisikan

uraian tinjauan pustaka yang berisi penelitian terdahulu yang digunakan untuk mendukung permasalahan. Tinjauan teori yang berisi teori-teori dari beragam sumber mengenai buku cerita anak, animasi, desain grafis serta

teori pendukung lain mengenai perancangan video animasi “Kisah Bobit Si Boneka Karet

. BAB III METODOLOGI PERANCANGAN Bab ini menjelaskan tentang

sistematika perancangan, metode pencarian data, analisis data, dan kesimpulan hasil analisis. Hasil analisis data lalu dibuat pemecahan masalah yang akan digunakan untuk merancang video animasi “Kisah Bobit Si Boneka Karet . BAB IV STRATEGI KREATIF Bab ini berisikan proses konsep karya video animasi “Kisah Bobit Si Boneka Karet berdasarkan masalah dan konsep dari hasil penelitian yang telah dilakukan, selain itu juga memaparkan hasil karya dari perancangan tersebut. 3

6 BAB V PENUTUP Bab ini menguraikan hasil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta memberikan saran berdasarkan permasalahan-permasalahan yang muncul selama proses penelitian. BAB II TINJAUAN

UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Penulis mengkaji beberapa penelitian terkait dengan tema yang akan diteliti. Berikut beberapa hasil studi yang relevan dengan penelitian yang Penulis lakukan: a. Elfina Rahmawati & Mahyumi Rantina. (2023). 23 Pengaruh Media Audio Visual “ADAB” Terhadap p Perkembangan Nilai Moral Anak Usia 5-6. Tahun. Aulad: Journal on Early Childhood, 137-144. Jurnal ini membahas dampak dari media audio visual "ADAB" terhadap pengaruh pertumbuhan nilai moral anak usia 5-6 tahun di TK Ardiliana Palembang. Media audio visual dalam penggunaannya terdapat kelebihan dan kelemahan sebagai alat pembelajaran, sehingga perlu persiapan yang matang agar tidak ingin menimbulkan dampak atau hal negatif yang besar (Elfina & Mahyumi, 2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa media video ini dianggap valid dan memungkinkan untuk digunakan pada kegiatan belajar anak usia dini. Penelitian ini memiliki kesamaan mengenai penggunaan media audio visual terhadap nilai moral anak. Perbedaan terletak pada tujuannya untuk mengetahui pengaruhnya, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kejelasan pesan moral dari cerita sekaligus menumbuhkan pendidikan karakter anak. b. Sintya Dwi, Syifa'ul Munadhiroh, Ayu Pebrian, & Rian Candra. (2023). Peran Orang Tua dalam Edukasi Moral Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan dan Pembelajaran, 22-26. Jurnal ini membahas pentingnya peran orang tua dalam mengembangkan moral anak dengan penggunaan media video berupa animasi. Moralitas anak dapat dianggap tinggi jika cara

pandangannya ketika menilai masalah moral sesuai norma dan etika yang berlaku (Sintya, Syifa'ul, Ayu, & Rian, 2023). Media animasi, seperti tayangan televisi dan platform video seperti Youtube, juga berperan dalam membentuk moral anak. Orang tua memegang peran penting dalam mengarahkan pengalaman menonton animasi anak agar memberikan dampak positif pada perkembangan moral mereka. Penelitian ini memiliki kesamaan mengenai penggunaan video animasi terhadap nilai moral anak. Perbedaan terletak pada tujuannya untuk memberikan solusi pada orang tua dalam edukasi moral anak, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kejelasan pesan moral cerita anak dengan penggunaan media video.

c. Tatik Harpawati & Ranang Agung Sugihartono. (2020). Alih Wahana Relief Cerita Binatang di Candi Sojiwan ke Dalam Film Animasi Sebagai Pendidikan Budi Pekerti Bagi Anak. *Acintya*, 212- 225. Jurnal ini membahas proses pembuatan animasi berdasarkan karakter kambing dan gajah yang terdapat di Candi Sojiwan, dengan tujuan mengedukasi karakter pada anak-anak. Animasi ini bertujuan untuk menghidupkan kembali cerita-cerita hewan yang terdapat dalam relief Candi Sojiwan, yang merupakan bagian dari kearifan lokal budaya bangsa yang belum dikenal oleh anak-anak. Relief-relief ini pada umumnya mengandung pesan moral yang bermanfaat bagi masyarakat pada masanya, namun juga relevan untuk pendidikan moral generasi muda saat ini (Tatik & Agung, 2020). Metode yang digunakan dalam menciptakan dan menyajikan animasi ini meliputi eksplorasi ide dan konsep untuk kreativitas animasi, perancangan model untuk mencapai desain animasi dengan pendekatan yang tepat, serta presentasi hasil karakter animasi untuk memfasilitasi penyampaian pesan pendidikan karakter kepada anak-anak. Penelitian ini memiliki kesamaan mengenai pengalihan media menjadi video animasi dengan tujuan untuk menyampaikan nilai-nilai edukatif dan moral kepada anak-anak. Perbedaan terletak pada karya yang dialih wahanakan dari relief cerita binatang di Candi Sojiwan, sedangkan penelitian ini menggunakan buku cerita anak.

d. Silvia Damayanti, Ni Putu Luhur W., dan Ida Ayu Laksmita S. (2020). **7 22** Alih Wahana Cerita Rakyat Terjadinya Pulau

Bali dari Buku Cerita Bergambar Menjadi Anime. Pustaka: Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya, 118-125. 7 Jurnal ini mengulas proses transformasi cerita rakyat Bali 1 "Terjadinya Pulau Bali 7 dari buku cerita bergambar menjadi format video anime. 15 Pendekatan analisis yang digunakan adalah kualitatif dengan menerapkan teori strukturalis serta teori alih wahana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses adaptasi ini terjadi penyesuaian, penambahan, dan variasi unsur-unsur cerita rakyat agar cocok dengan format anime yang ditujukan untuk audiens anak-anak. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan bahwa adaptasi cerita dilakukan untuk tetap menarik dan mempertahankan ketertarikan pembaca anak-anak tanpa mengurangi keasliannya (Damayanti, Luhur Wedayanti, & Laksmi Sari, 2020). Penelitian ini memiliki kesamaan mengenai pengalihan media dari buku menjadi video animasi. Perbedaan terletak pada karya yang dialih wahanakan dari buku cerita rakyat, sedangkan penelitian ini menggunakan buku cerita anak dan memiliki tujuan untuk meningkatkan kejelasan pesan moral dari cerita. 2.2 Tinjauan Teori Bagian ini mengulas teori-teori yang mendasari perancangan video animasi, serta teori pengalihan media dan pendidikan karakter usia anak-anak. Tinjauan teori ini meliputi teori utama yang menjadi dasar konsep video animasi, serta teori pendukung yang sesuai. 2.3 Teori Utama 2.3.1 Buku Cerita Anak Cerita atau buku anak adalah bagian dari karya sastra yang ditulis atau dibuat khusus untuk anak-anak, menyesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosional mereka (Siti, 2020). Cerita anak dapat berfungsi sebagai hiburan dan sarana pendidikan karakter. Buku cerita anak umumnya terdiri dari berbagai jenis cerita fiksi dan nonfiksi seperti yang dijelaskan seperti berikut menurut (Aulia, 2023): 1. 1 Cerita Dongeng Buku dongeng bergambar menggambarkan dunia magis yang menampilkan karakter seperti putri, pangeran, peri, dan makhluk ajaib lainnya. 1 2. Cerita Fabel Buku cerita fabel menggunakan hewan-hewan sebagai tokoh utama dengan sifat dan karakteristik manusia. 1 Melalui cerita ini, anak-anak dapat belajar hal-hal seperti kesetiaan, kerja keras, dan kejujuran. 3. Cerita Binatang Buku ini membawa anak-anak ke dunia hewan dengan gambar-gambar

yang menarik dan karakter yang menggemaskan. Anak-anak dapat belajar tentang berbagai jenis binatang, tempat mereka tinggal, dan ciri khas masing-masing. 1 9

4. Cerita Pendidikan Buku cerita pendidikan bergambar dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang konsep-konsep dasar seperti huruf, angka, bentuk, dan warna. 1 19 Buku ini memiliki ilustrasi yang cerah dan menarik sehingga belajar menjadi menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. 1 5.

Cerita Sains Buku cerita sains bergambar mengajarkan anak-anak konsep ilmiah sederhana dan menarik seperti tumbuhan dan angkasa. Sambil bermain, anak-anak dapat belajar banyak dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka tentang dunia luar. 6. Cerita Rakyat Buku cerita rakyat adalah karya sastra yang mengambil cerita tradisional dan legenda dari berbagai budaya di seluruh dunia. Anak-anak dapat dididik oleh nilai-nilai budaya, moral, dan hiburan yang terdapat dalam jenis cerita ini. 4 Video

2.3.2 Video Animasi 1. 4 Video Pengertian video dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu rekaman foto atau gambar hidup yang dimaksudkan untuk disiarkan melalui televisi, atau dengan kata lain video adalah suatu layar yang menampilkan gambar bergerak disertai dengan bilah suara. Video merupakan media teknologi yang banyak dipakai untuk menangkap, merekam, mengolah, mengirimkan dan menata kembali gambar yang bergerak (Tokofoto, 2022). Video tersedia dalam berbagai jenis tergantung pada tujuan pembuatannya, seperti video fitur, dokumenter, iklan, berita, pelatihan, dan lain-lain. 2. Animasi Kata animasi artinya menghidupkan dalam bahasa Latin Animatio . Animasi adalah suatu metode pengolahan gambar atau objek untuk menghasilkan bentuk bergerak yang diatur secara berurutan dalam lintasan yang sudah ditentukan pada setiap interval waktu (Firdilla, 2023). Fungsi animasi adalah menyampaikan informasi, menghibur, meningkatkan daya tarik visual dan memperkuat pesan atau cerita yang disampaikan. Animasi mengalami pertumbuhan menyesuaikan kemajuan teknologi yang ada, sehingga bermunculanlah jenis-jenis animasi seperti animasi 2D (dua dimensi), 3D (tiga dimensi), stop motion dan lain- lain. 2.3.3 Teori Alih Wahana Alih wahana merujuk pada proses peralihan suatu karya seni dari satu bentuk



"kendaraan" ke bentuk "kendaraan" lainnya (Djoko, 2018). Istilah "kendaraan" di sini mengacu pada karya seni yang mampu memindahkan suatu elemen dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Proses peralihan ini mencakup kegiatan seperti penerjemahan, adaptasi, dan pemindahan dari satu bentuk karya seni menjadi bentuk seni lain yang berbeda. Pada dasarnya, pemindahan media tidak dapat dipisahkan dari hubungan antar media, termasuk memahami perbedaan antara berbagai media dan bagaimana menghubungkan perbedaan tersebut. Alih wahana atau adaptasi juga merupakan usaha utama mengadaptasi karya sastra dengan karya sastra lain yang disebut dengan ekranisasi.

### 2.3.4 Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan usaha menerapkan moral, etika, dan nilai-nilai agama pada diri siswa dengan ilmu pengetahuan, serta bantuan pihak orang tua, guru, dan masyarakat, yang esensial dalam mendidik atau mengembangkan kepribadian siswa (Deni, 2021). Pendidikan karakter mengajarkan individu berperilaku dan berpikir, sehingga bisa hidup dan berupaya dengan bangsa, komunitas, dan keluarga serta membantu mengambil keputusan yang bertanggung jawab.

### 2.3.5 Penerimaan Diri

Penerimaan diri menurut Ikhsan Bella Persada, M Psi., bahwa self-acceptance adalah kemampuan untuk merespons berbagai situasi secara positif (Dimas, 2022). Penerimaan diri melibatkan menerima pengalaman menyakitkan sebagai pelajaran, menghargai diri sendiri, dan tidak menyalahkan diri atau situasi. Penerimaan diri penting untuk meningkatkan rasa syukur terhadap diri dan kondisi yang ada, yang pada akhirnya mendukung kesehatan mental. Meskipun menerima kekurangan diri sering kali sulit, namun hal ini penting untuk menjadikan individu yang lebih baik.

Dengan self-acceptance, hidup menjadi lebih tenang dan kita lebih siap menghadapi berbagai tantangan.

## 2.4 Teori Pendukung

### 2.4.1 Teori Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif atau secara subjektif (Ricky, 2021). Secara objektif, warna dapat digambarkan berdasarkan panjang gelombang. Sedangkan secara subjektif, penampilan warna dapat didefinisikan ke dalam hue, value, dan chroma. Fungsi warna dalam perancangan desain grafis bisa dari hal yang dasar seperti estetika, alamiah, atau

pengenal, hingga ke dalam fungsi seperti isyarat dan psikologis (Arto, 2022). 2.4.2 Teori Tata Letak Warna dapat didefinisikan secara objektif atau secara subjektif (Ricky, 2021). Secara objektif, warna dapat digambarkan berdasarkan panjang gelombang. Sedangkan secara subjektif, penampilan warna dapat didefinisikan ke dalam hue , value , dan chroma . Fungsi warna dalam perancangan desain grafis bisa dari hal yang dasar seperti estetika, alamiah, atau pengenal, hingga ke dalam fungsi seperti isyarat dan psikologis (Arto, 2022). 2.4.3 Teori Ilustrasi Kata ilustrasi artinya adalah memberikan penerangan atau penjelasan lebih jelas mengenai sesuatu yang berasal dari bahasa Latin yaitu *illustrare* . Ilustrasi adalah seni atau teknik menyajikan konsep, ide, atau cerita melalui gambar atau visual (Ricky, 2021). Tujuan pemakaian ilustrasi untuk memperindah, memperkaya, menekankan, dan memperjelas suatu bentuk.

Berikut tujuh jenis-jenis ilustrasi menurut (Agusigit, 2023): 1. Komik Komik adalah buku yang isinya penuh dengan seni ilustrasi. Komik merupakan kombinasi dari karya visual dan teks. Fungsinya tidak hanya menarik perhatian pembaca, tetapi juga menegaskan apa yang sebenarnya ditulis dalamnya. Jumlah teks yang singkat, membuat komik akan mudah dipahami oleh pembaca. 2. Karya Sastra Ilustrasi dalam karya sastra biasanya digunakan untuk melengkapi tulisan. Contohnya jika seseorang yang sedang menulis puisi, cerpen, atau puisi, ia dapat menyertakan ilustrasi untuk menarik perhatian pembaca. 3. Khayalan Ilustrasi ini merupakan hasil imajinasi atau khayalan dari sang seniman. Mereka bayangkan suatu peristiwa dan ungkapkan dalam bentuk ilustrasi. Karya seni imajinatif ini dapat ditemukan dalam kisah cinta, komik, cerita pendek, novel, dan lain-lain. 4.

Buku Pelajaran Ilustrasi buku pelajaran adalah gambar yang berfungsi sebagai gambar ilmiah atau paragraf untuk menggambarkan suatu teks atau penjelasan suatu peristiwa. Jenis ilustrasi ini dapat berupa foto, gambar alam, atau bahkan diagram. 5. Vignette Vignette adalah gambar ilustrasi yang dimasukkan ke dalam teks untuk membuatnya lebih bermakna. Vignette biasanya ditempatkan untuk mengisi ruang kosong pada lembar cerita. 6. Kartun Kartun

adalah gambar yang dibuat dengan gaya yang tidak realistis atau semi-realistis. Kartun

terdiri dari karakter manusia atau hewan. Tujuannya tidak hanya untuk membuat cerita lebih berwarna dan menarik, tetapi juga untuk membuat penonton terhibur. 7. Karikatur Kata caricare adalah asal dari kategori

gambar ilustrasi. Dalam Bahasa Italia, caricare berarti menunjukkan. Namun,

sengaja dibuat lebih menonjol saat dibuat. Lukisan lucu dan unik adalah

bentuk paling umum dari karikatur. Seniman sering membuat karikatur

dengan tujuan kritik atau sindiran terhadap orang-orang tertentu. 2.4.4

Teori Tipografi Tipografi adalah seni atau teknik penyusunan huruf atau

teks dalam sebuah karya visual agar mudah dibaca dan menarik secara

visual. Tipografi merupakan ilmu yang dipakai untuk menata huruf pada

publikasi visual secara digital atau cetak (Adi, 2013). Pada perancangan

desain, tipografi perlu disusun secara benar sesuai dengan prinsipnya

seperti keterbacaan, visibilitas, dan estetika (Sampoerna University, 2022).

2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori 1. 18 Teori Utama Buku cerita anak adalah

karya sastra yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual dan emosi anak.

Jenis-jenis buku cerita anak meliputi dongeng, fabel, cerita binatang,

cerita pendidikan, cerita sains, dan cerita rakyat. Video adalah rekaman

gambar bergerak atau program televisi. Animasi adalah teknik manipulasi

gambar atau objek untuk menciptakan gambar bergerak. Proses transformasi

media dan pendidikan karakter juga merupakan bagian dari teori utama. 14 2. Teori

Pendukung Warna dapat didefinisikan secara objektif berdasarkan panjang

gelombang atau secara subjektif dalam bentuk hue, value, dan chroma. Dalam

perancangan desain grafis, warna memiliki berbagai fungsi mulai dari

aspek estetika, alamiah, pengenalan, hingga fungsi isyarat dan psikologis. 13 Tata

letak adalah tata cara penyusunan elemen-elemen visual dalam desain untuk

menciptakan hierarki yang jelas dan komunikasi yang efektif. Prinsip-prinsip tata

letak meliputi pemilihan ruang frame, aturan pertigaan, gerakan dan

arus pandang, keseimbangan dan simetri, skala dan proporsi, kedalaman,

penggunaan warna dan nilai, serta tata letak yang kohesif. Ilustrasi

adalah seni atau teknik menyajikan konsep, ide, atau cerita melalui

gambar atau visual. Berbagai jenis ilustrasi meliputi komik, karya sastra, khayalan, buku pelajaran, vignette, kartun, dan karikatur. Ilustrasi memiliki tujuan untuk memperindah, memperkaya, menekankan, dan memperjelas suatu bentuk. Tipografi adalah teknik menyusun huruf atau teks dalam karya visual agar mudah dibaca dan menarik untuk dilihat. Prinsip-prinsip tipografi mencakup keterbacaan, visibilitas, dan estetika dalam menata huruf pada publikasi visual secara digital atau cetak. BAB III METODOLOGI PERANCANGAN 3.1 Sistematika Perancangan Gambar Error: Reference source not found.1 Rangkaian Sistematika Perancangan 3.2 Metode Pencarian Data Metode pencarian data dalam perancangan ini dilakukan melalui berbagai sumber data. **21** Perancangan ini terdapat dua kategori jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan adalah observasi pada buku “Kisah Bobit Si Boneka Karet” dan video-video anak pada situs Youtube. Data sekunder berasal dari studi literatur, termasuk jurnal, buku, dan sumber internet yang digunakan sebagai pelengkap dalam menangani permasalahan perancangan ini. 1. Studi Literatur Studi literatur ini bertujuan untuk menyelidiki dan mengumpulkan informasi yang relevan serta mendalam mengenai perkembangan teori dan penelitian terkini, guna mendukung landasan pemahaman dalam konteks penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian ini memanfaatkan sumber-sumber dari buku referensi, artikel situs web, dan studi jurnal yang berkaitan dengan topik yang dibahas. 2. Observasi Buku Cerita “Kisah Bobit Si Boneka Karet” Observasi akan dilakukan dengan melihat buku cerita anak berjudul “Kisah Bobit Si Boneka Karet” oleh El Firdaus. Observasi ini dilakukan dengan tujuan mencermati narasi cerita, karakter, penggunaan bahasa, tema, dan pesan moral dari buku cerita ini. Visual dalam buku ini juga dicermati seperti desain karakter, background, warna, tipografi, dan tata letak sebagai aset referensi yang nantinya akan digunakan pada perancangan video animasi. 3. Observasi Perbandingan Observasi ini dilakukan dengan mencari video dari buku cerita anak pada situs Youtube. Tempat mencari objek observasi memilih situs Youtube sebagai sumber referensi karena aksesnya yang mudah

digunakan dan hasil video yang banyak. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui tipe video sesuai dengan preferensi anak dan mencari beberapa video anak untuk dijadikan pembandingan penggunaan ilustrasi, tipografi, warna, gerakan animasi, dan pengaturan tata letak. 4. Wawancara Peneliti mewawancarai bapak Shofikhul Anam selaku guru di SDIT Matahari, Tangerang Selatan untuk mencari informasi dan mengetahui tentang pendidikan karakter khususnya penerimaan diri di lingkungan siswa, sehingga peneliti bisa memberikan solusi agar para siswa bisa mendapatkan edukasi serta hiburan mengenai penerimaan diri.

### 3.3 Analisis Data 1. Observasi Buku Cerita “Kisah Bobit Si Boneka Karet

Observasi dilakukan dengan melihat buku berjudul “Kisah Bobit Si Boneka Karet”. Observasi ini bertujuan untuk mencermati narasi cerita, karakter, penggunaan bahasa, tema, dan pesan moral dari buku cerita, serta mencermati desain karakter, background, warna, tipografi, dan tata letak sebagai aset referensi yang nantinya akan digunakan pada perancangan video animasi. Buku cerita berjudul Kisah Bobit Si Boneka Karet menceritakan sebuah boneka bernama Bobit yang terbuat dari karet. Tubuhnya yang lentur membuat Bobit selalu melompat-lompat tanpa henti. Sering melompatnya ini membuat pemilik boneka merasa kesal dan kemudian meletakkan Bobit di dalam kotak mainan. Boneka lain yang melihat Bobit sedih setelah tidak lagi dimainkan, mencoba mengajak Bobit mengikuti acara sirkus agar ia senang. Bobit yang terus melompat menjadi pusat perhatian mainan lain dan pada akhirnya ia gembira kembali melihat teman-temannya juga ikut senang. Pada buku ini diberi penulisan berbahasa Indonesia dengan terjemahan Inggris untuk membantu anak belajar tulisan dan bahasa Inggris. Buku ini masuk ke dalam kategori jenis buku bergambar dengan tingkat kemampuan baca early readers. Jenis buku ini dirancang untuk anak usia lima sampai sembilan tahun yang memiliki ciri-ciri ilustrasi yang masih mendampingi tulisan, jumlah kata yang bisa mencapai ribuan, cerita yang sederhana dengan pesan moral, dan pemilihan warna-warna cerah namun tidak terlalu terang (Rojany & Peter, 2012). Buku cerita ini memiliki ilustrasi berjenis kartun dengan gaya

semi-realistis pada karakter Bobit dan mainan lain. Font yang dipakai yaitu jenis sans serif, memberikan kesan rapih tulisan dalam buku. Warna pada ilustrasi menggunakan berbagai warna cerah dan tidak terlalu mencolok, selain itu warna pada tulisan berbeda sebagai pemisah antara bahasa Inggris dengan Indonesia. Tata letak diberikan pemisah tulisan dengan ilustrasi, sehingga pembaca bisa melihat keseluruhan ilustrasi di bagian atas halaman buku sedangkan tulisan ada di bawah.

2. Observasi Video Anak di Youtube Observasi ini mendapatkan tiga video anak dari situs Youtube. Video-video ini berjudul “This Book is Perfect!”, “No, David!”, dan “Kisah Itik Buruk Rupa” yang ditargetkan untuk anak-anak. Video tersebut berasal dari buku cerita cetak yang kemudian disajikan dalam bentuk video dengan penambahan gerakan animasi. Masing-masing video memiliki keunikan dalam menampilkan mulai dari presentasi visual, suara hingga, gerakan. Banyak anak-anak yang melihat video ini sebab ilustrasi yang sederhana, penggunaan suara, tulisan, dan visual bergerak membuat anak tertarik.

a. Video “This Book Is Perfect! Video “This Book Is Perfect! dari karya Ron Keres yang diunggah oleh akun Toadstools and Fairy Dust, menceritakan tentang seorang kodok yang suka bersih-bersih dan tidak menyukai kotoran. Durasi video ini lima menit. Pemakaian jenis font sans serif serta warna yang warna cerah hanya pada karakter, tulisan, dan ilustrasi kotoran memberikan kesan yang fokus terhadap perilaku yang dimiliki oleh kodok tersebut. Ilustrasi yang dipakai merupakan jenis kartun dengan karakter hewan lucu yang sederhana dan mudah untuk diingat. Penggunaan gerakan animasi memberi kesan seperti membaca buku asli dan hidup pada karakter. Tata letak dirancang dengan teratur menyesuaikan target kenyamanan anak.

b. Video “No, David!” Video “No, David!” yang diunggah oleh akun Animated Children’s Book, bercerita tentang seorang anak bernama David yang memiliki perilaku yang usil dan tidak mau menurut kepada ibunya atau pembaca. Durasi video ini yaitu dua menit. Jenis font yang dipakai berupa sans serif, tapi dengan visual seperti hasil tulisan anak. Warnanya cerah dan lengkap memenuhi isi ilustrasi,

menghasilkan rasa nyaman ketika dilihat. Namun penggunaan ilustrasi yang hanya hasil scanning dari buku cetak membuat tampilan video tampak buram dan terdistorsi. Pergerakan animasi sederhana dan tidak terlalu banyak. Tata letak pada tulisan ada yang terlalu dipinggir sehingga tidak nyaman untuk dilihat, namun penempatannya yang selalu dekat dengan karakter utama memberi kesan interaksi antara pembaca dan karakter yang menarik. c. Video “Kisah Itik Buruk Rupa Video “Kisah Itik Buruk Rupa yang diunggah oleh akun Studycle Kids, menceritakan tentang seekor itik yang merasa sedih karena ia berbeda dari saudara itik lainnya. Durasi video ini hampir tiga menit. Video ini menambahkan teks cerita dengan jenis tipografi sans serif untuk memperjelas suara narasi dari isi cerita. Gaya ilustrasi yang dipakai pada video ini yaitu gaya kartun dengan warna cerah. Gerakan animasi digunakan untuk menggambarkan pergerakan karakter dan efek.

3. Wawancara Bapak Shofikhul Anam atau dipanggil Pak Anam merupakan guru di SDIT Matahari, mengajar di kelas IPA dan sebagai tim kurikulum. Bapak Anam sudah mengajar lebih dari empat tahun. Berikut adalah hasil wawancara langsung dengan Pak Anam: Tabel Error: Reference source not found.1 Hasil Wawancara No. Pertanyaan Jawaban 1. Apa yang bapak ketahui tentang penerimaan diri dalam konteks pendidikan karakter anak? “Penerimaan diri dalam konteks pendidikan karakter anak merupakan fondasi dalam sebuah pendidikan. Dasar dari implementasi belajar itu karakter yang kuat. Apabila karakter anak tidak kuat pada lingkungan sekolah dasar atau sekitarnya maka akan kacau. Kalau tidak menerima dari segi karakternya atau segi kognitif tidak sesuai dengan prinsip dan pedoman di sekolah ini. 2. Apakah ada pembelajaran pendidikan karakter khususnya penerimaan diri pada anak di sekolah ini? “Ada dan dilakukan setiap hari. Sebelum pembelajaran diawali dengan penanaman karakter, entah itu penanaman sebagai seorang muslim atau dengan sesama. Contohnya setiap pagi menerapkan 3S (Senyum, Salam, Sapa). 3. Menurut bapak, apakah penerimaan diri menjadi hal yang penting untuk dipelajari bagi perkembangan siswa? “Sangat penting, karena namanya penerimaan diri itu berkaitan dengan pendidikan

karakter seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. 4. Apakah di SDIT Matahari ini “Ada, satu permasalahan penerimaan diri di lingkungan bapak pernah menemui permasalahan penerimaan diri yang dialami anak murid di sini dan bagaimana cara bapak menghadapi permasalahan itu? sekolah ini itu berkaitan dengan pendidikan karakter juga, mungkin lingkungan sekolah dengan di rumah anak tersebut. Kadang karakter yang diterapkan di rumah tidak sesuai dengan yang di sekolah. Maka cara mengatasinya biasanya kita konsultasikan dulu kepada siswanya lalu ke orang tuanya. 5. Apakah di sekolah ini ada penggunaan media video atau video cerita sebagai media pembelajaran? “ada tetapi tidak setiap waktu. Kadang hanya seminggu sekali khusus menjelaskan materi atau sekedar penghibur siswa agar tidak monoton pembelajarannya. Karena video menarik perhatian anak khususnya kelas 1- 3. 6. Bagaimana pandangan bapak tentang penggunaan video cerita sebagai alat untuk mengajarkan pendidikan karakter pada siswa? “Sebenarnya penggunaan video bercerita bagus untuk menumbuhkan karakter pada siswa khususnya dengan film yang cocok untuk siswa seusianya. Kadang segala sesuatu yang kita sampaikan kurang tepat atau kurang menarik untuk siswa untuk ditangkapnya lebih sulit daripada video atau gambar bercerita. Beberapa siswa ada yang tertarik dan tidak, karena tidak semua siswa kemampuan kognitifnya sama. Ada yang lebih ke visual audio, audio, atau visual saja 7. Bagaimana respons atau minat siswa terhadap penggunaan video cerita sebagai media pembelajaran? “Alhamdulillah minat siswa tinggi dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran video bercerita. Mereka minatnya sangat suka apalagi ditampilkan video, siswa tidak sabar untuk menontonnya. Siswa juga meminta agar waktu menonton video diperpanjang karena durasi video yang singkat. Untuk mengatasinya guru biasanya menyuruh siswa memberi kesimpulan cerita video tersebut, Karena sebagai guru juga harus berhati-hati jangan sampai siswa terlalu antusias dengan hiburanannya saja tapi tidak mendapatkan pesan dari video tersebut. 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Kesimpulan dari observasi buku cerita “Kisah Bobit Si Boneka Karet yaitu ceritanya yang bagus untuk mengajarkan anak-anak melalui pesan tentang



penerimaan diri dan menghargai perbedaan. Buku ini memiliki ilustrasi dan jenis font yang jelas juga penempatan rapi, sehingga memudahkan dalam membaca. Warna cerah digunakan untuk menarik perhatian. Observasi dari ketiga video di atas menunjukkan bahwa penggunaan gerakan pada ilustrasi buku anak dapat menambahkan pengalaman baru dalam membaca buku cerita. Penggunaan warna cerah, jenis font seperti sans serif, dan tata letak yang tepat dapat memberikan visual yang baik. Selain itu, penambahan audio juga menjadi elemen tambahan dalam merancang video untuk meningkatkan pemahaman tentang isi cerita, pesan, dan pendidikan karakter anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penerimaan diri memiliki peran penting dalam pembentukan karakter pada anak di lingkungan sekolah atau pendidikan. Kekuatan karakter anak merupakan landasan penting dalam proses pembelajaran, dan kurangnya penerimaan diri dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah dasar. Penanaman karakter dilakukan secara rutin di lingkungan sekolah, dengan contoh praktis seperti menerapkan nilai-nilai Islam atau nilai-nilai kesopanan setiap hari sebelum pembelajaran dimulai. Permasalahan penerimaan diri di lingkungan sekolah dapat berkaitan dengan perbedaan karakter yang diterapkan di rumah dan di sekolah. Penggunaan video cerita dalam pembelajaran dianggap efektif untuk menumbuhkan karakter pada siswa, terutama ketika disajikan dengan materi yang sesuai dan menarik perhatian siswa. Minat siswa terhadap media pembelajaran video cerita tinggi, namun terdapat tantangan dalam mengambil pesan dari video tersebut. Guru harus memastikan siswa tidak hanya terhibur, tetapi juga memahami pesan yang terkandung dalam video.

### 3.5 Pemecahan Masalah Hasil analisa dari buku "Kisah Bobit Si Boneka Karet dapat diintegrasikan menjadi konten video animasi dengan penambahan elemen gerakan dan audio ke dalam buku cerita anak dapat meningkatkan pengalaman membaca dan pemahaman isi cerita.

Berdasarkan observasi terhadap buku cerita "Kisah Bobit Si Boneka Karet dan video cerita, terlihat bahwa penggunaan visual, jenis font, tata letak, dan penggunaan warna sangat penting dalam menarik perhatian anak-anak. Aspek tersebut perlu diperhatikan pesan tentang penerimaan diri

dan menghargai perbedaan dapat disampaikan dengan lebih efektif. Penerimaan diri memiliki peran penting dalam pembentukan karakter anak. Minat siswa terhadap media pembelajaran video cerita tinggi, namun terdapat tantangan dalam mengambil pesan dari video tersebut. Guru harus memastikan bahwa siswa tidak hanya terhibur, tetapi juga memahami pesan yang terkandung dalam video.

#### BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang akan digunakan dalam perancangan video "Kisah Bobit Si Boneka Karet ini menggabungkan pendekatan rasional dan emosional. Pendekatan rasional akan diterapkan melalui pesan verbal yang disajikan dalam bentuk cerita. Tujuan ini untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang pesan mengenai memahami makna penerimaan diri dan menghargai perbedaan. Pendekatan emosional diimplementasikan melalui visual dan penambahan gerakan animasi pada video untuk mendorong target merasakan empati terhadap karakter dalam cerita.

#### 4.2 Analisis Segmentation, Targetting, dan Positioning

Menerapkan analisa Segmentation, Targeting, dan Positioning pada video "Kisah Bobit Si Boneka Karet :

1. Segmentation  
Segmentasi demografi s video dibuat terutama untuk anak-anak usia 6-10 tahun yang sedang mengenyam pendidikan dasar. Tidak ada batasan jenis kelamin, sehingga dapat diakses baik anak laki-laki maupun perempuan.  
Segmentasi psikografi s ditujukan untuk anak-anak yang memiliki perilaku kurang percaya diri dan menyukai video dengan pergerakan animasi karakter.  
Segmentasi geografi s pada video ini untuk sekolah dasar swasta atau negeri yang memiliki alat mendukung untuk bisa mengakses video.
2. Targetting  
Target pengguna yaitu anak-anak umur 6-10 tahun yang sedang membutuhkan hiburan dan orang tua atau guru yang butuh konten kepada anaknya agar bisa mengajarkan nilai-nilai positif.
3. Positioning  
Memposisikan video "Kisah Bobit Si Boneka Karet sebagai sarana hiburan yang juga membawa pesan dan nilai positif untuk mendukung perkembangan karakter anak-anak.

#### 4.3 Analisis SWOT

Tabel Error: Reference source not found.

#### 2 Analisis SWOT

Faktor Internal  
Faktor Eksternal  
Strengths:  Cerita Bobit menyampaikan pesan moral positif dan mendidik sesuai kebutuhan perkembangan anak.  Video bisa diakses

s kapan dan dimana saja, dengan tambahan pergerakan animasi dan audio yang meningkatkan kejelasan cerita visual. Weaknesses: ❑ Perangkat seperti i smartphone, tablet, atau computer dibutuhkan untuk melihat video. ❑ Vide o tergantung pada pemahaman visual anak- anak, sehingga kurang efektif untuk anak-anak yang memiliki preferensi belajar berbeda. Opportunities: ❑ Kolaborasi dengan platform media lain untuk memperluas jangkauan pendidika n karakter anak. ❑ Memanfaatkan pesan video dan aksesibilitas untu k kolaborasi dengan media lain guna memperluas jangkauan pendidikan karakter ❑ Kolaborasi dengan platform media lain untuk menyediakan perangka t yang mendukung akses video. ❑ Media sosial untuk menyebarkan da n mempromosikan video ini. anak. ❑ Penggunaan animasi dan audio untu k promosi di media sosial, menarik lebih banyak penonton. ❑ Diversifikas i konten untuk mengakomodasi berbagai preferensi belajar anak-anak melalui media sosial. Threats: ❑ Persaingan dengan video lainnya untuk anak yan g memiliki pesan moral serupa. ❑ Akses internet untuk melihat video . ❑ Menonjolkan keunikan cerita Bobit dan kualitas animasi untuk bersain g dengan video lainnya. ❑ Distribusi alternatif bagi yang memilik i keterbatasan akses internet. ❑ Buat versi offline atau unduhan vide o untuk mengatasi keterbatasan akses internet. ❑ Alternatif perangkat ata u solusi akses bagi anak-anak dengan keterbatasan teknologi.

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

1. What Video “Kisah Bobit Si Boneka Karet bertujuan untuk menyajikan cerita visual dengan lebih jelas dan meningkatkan kejelasan pesan moral agar lebih dapat dipahami dan meresap dalam pengalaman penonton.
2. Where Menentukan di mana video animasi ini akan dipublikasikan atau promosikan ke media sosial khusus untuk melihat berbagai video.
3. When Mempertimbangkan waktu yang tepat untuk peluncuran dan penerimaan terbaik dari target audiens.
4. Who Target yang ditargetkan untuk video animasi ini adalah anak-anak dengan umur dari 6-10 tahun.
5. Why Menganalisa mengapa pentingnya memberikan nilai moral pada anak-anak melalui media video.
6. How Menggunakan teori alih wahana dalam proses perancangan dari buku cerita menjadi video animasi.

4.5 Proses Tahapan Perancangan 4.5.1 Sinopsis Cerita Cerita “Kisah Bobit Si Boneka Karet adalah kisah tentang seorang boneka bernama Bobit yang merasa kesepian dan diabaikan oleh pemiliknya, Ian, karena kebiasaannya yang terus melompat-lompat. Suatu malam, Bobit merasa sedih dan sendirian, hingga bertemu dengan Singa, boneka baru Ian, yang mengajaknya untuk bergabung dalam pertunjukan malam itu. Dalam pertunjukan itu, Bobit menemukan keberanian untuk melompat-lompat tinggi, memukau penonton mainan lainnya. Setelah pertunjukan selesai, Bobit merasa penuh kepercayaan diri dan bahagia dengan bakat uniknya. Ketika malam berikutnya, Bobit memperlihatkan aksi lompatan tingginya kepada Ian, yang membuat Ian takjub dan bahagia. Akhirnya, Bobit menyadari bahwa keunikan dirinya adalah kelebihan yang membuatnya dicintai, dan tidak lagi merasa kesepian di antara mainan-mainan lainnya.

4.5.2 Storyline Storyline adalah garis besar atau alur cerita yang mencakup urutan peristiwa dan perkembangan yang terjadi dalam sebuah narasi atau karya sastra. Elemen dalam storyline mencakup pengenalan karakter, konflik, klimaks, dan penyelesaian. Berikut storyline untuk video “Kisah Bobit Si Boneka Karet : Tabel Error: Reference source not found.

3 Alur Cerita Pengenalan Bobit, seorang boneka yang sering diabaikan oleh Ian karena kebiasaannya yang terus melompat-lompat, merasa kesepian di antara mainan-mainan lainnya. Konflik Suatu malam, Bobit merasa sedih dan sendirian, hingga bertemu dengan Singa, boneka baru Ian, yang mengajaknya untuk bergabung dalam pertunjukan malam itu. Klimaks Dalam pertunjukan, Bobit menemukan keberanian untuk melompat- lompat tinggi, memukau penonton mainan lainnya, dan merasa penuh kepercayaan diri serta bahagia dengan bakat uniknya. Penyelesaian Pada malam berikutnya, Bobit memperlihatkan aksi lompatan tingginya kepada Ian, yang membuat Ian takjub dan bahagia. Bobit kemudian menyadari bahwa keunikan dirinya adalah kelebihan yang membuatnya dicintai, dan tidak lagi merasa kesepian di antara mainan-mainan lainnya.

4.5.3 Shootlist 4.5.4 Storyboard Storyboard adalah serangkaian gambar atau sketsa yang disusun secara berurutan untuk menceritakan cerita atau

skenario secara visual. Berikut storyboard untuk alur visual yang digunakan untuk perancangan video animasi "Kisah Bobit Si Boneka Karet : 4.5.5 Studi Karakter 1. Bobit Karakter utama pada cerita adalah Bobit yang diperlihatkan sebuah boneka karet menyerupai anak laki-laki atau manusia. Bobit merupakan karakter protagonis dalam cerita yang memiliki sifat baik dan energik. 2. Ian Karakter pendukung pertama dalam cerita ini yaitu Ian. Ian merupakan karakter anak laki-laki berumur tujuh tahun yang ceria dan gemar bermain dengan mainannya. Ian juga pemilik boneka dari Bobit dan Singa. 3. Singa Karakter pendukung kedua dalam cerita ini bernama Singa. Singa memiliki sifat baik hati dan peduli terhadap sesama temannya. Singa merupakan boneka yang berbentuk seperti hewan singa. 4.5.6 Studi Properti Properti pada cerita ini berupa objek-objek pada sebuah ruang kamar anak. Objek tersebut seperti tempat tidur, meja belajar, lemari pakaian, rak penyimpanan, dan sebagainya. Mainan karakter Ian juga ditunjukkan pada ruangan memperlihatkan kesenangan kegiatan Ian saat di kamar berdasarkan isi cerita. Suasana ruang kamar karakter Ian diperlihatkan nyaman dan rapih. 4.6 Sinematografi 4.6.1 Lighting Penggunaan lighting (pencahayaan) sangat penting dalam konteks, pembuatan video. Pencahayaan dapat memengaruhi suasana, suasana hati, fokus perhatian, dan interpretasi visual dari suatu ruang atau objek. Pencahayaan pada video "Kisah Bobit Si Boneka Karet menggunakan cahaya buatan dari lampu ruangan sebab latar suasana diceritakan saat malam hari. 4.6.2 Suara Video "Kisah Bobit Si Boneka Karet menggunakan suara berupa voice over , musik, dan efek suara. Voice over merupakan narasi yang dibawakan oleh seorang narator yaitu karakter Bobit dalam menceritakan cerita. Dialog juga dipakai untuk suara interaksi antara karakter dalam cerita. Musik digunakan untuk memberikan tambahan suasana pada pembawaan cerita. 4.7 Moodboard Moodboard adalah alat yang berguna dalam industri desain, pemasaran, dan kreatif lainnya untuk menyampaikan konsep visual, gaya, dan suasana yang diinginkan untuk proyek tertentu. Moodboard untuk video "Kisah Bobit Si Boneka Karet menggunakan referensi dari visual buku cerita kisah Bobit dan visual lainnya untuk

background kamar serta karakter. 4.8 Konsep Kreatif & Gaya Desain Gaya ilustrasi menggunakan jenis ilustrasi kartun. Berdasarkan teori ilustrasi, kartun merupakan jenis ilustrasi yang digambarkan dengan gaya tidak realistis atau semi-realis. Gaya kartun lebih memikat pada anak-anak karena karakter dalam cerita terdapat benda atau objek yang dapat berbicara seperti manusia. Warna yang akan dipakai pada video "Kisah Bobit Si Boneka Karet" merupakan pemilihan berbagai warna yang memiliki saturasi yang cerah. Warna yang cerah membuat video lebih menarik perhatian untuk anak-anak. Pemilihan warna juga berdasarkan observasi perbandingan dengan video yang ditargetkan bagi anak-anak.

#### 4.9 Konsep Visual

##### 4.9.1 Visual Utama

Visual utama yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah video animasi. Jenis animasi yang digunakan yaitu animasi 2D dengan teknik puppet. Animasi 2D dengan teknik puppet, juga dikenal sebagai animasi puppet atau animasi bone, adalah teknik animasi di mana karakter atau objek digerakkan menggunakan rangka atau kerangka tulang (skeleton) yang tersembunyi di balik gambar 2D. Teknik ini berbeda dengan animasi tradisional di mana setiap frame secara manual digambar ulang untuk menggambarkan gerakan karakter.

##### 4.9.2 Visual Pendukung

Visual pendukung yang dirancang berupa background suasana ruang kamar anak laki-laki dengan berbagai mainan di sekitar ruangan.

#### 4.10 Konsep Verbal

Konsep verbal pada tema video "Kisah Bobit Si Boneka Karet" yang diangkat yaitu pesan mengenai penerimaan diri dan menghargai perbedaan. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan pendidikan karakter anak.

##### 4.10.1 Tagline /Slogan

Tagline /slogan untuk cerita "Kisah Bobit Si Boneka Karet" digunakan dalam media utama dan pendukung sebagai inti pesan cerita. Tagline membantu membedakan merek dari kompetitor, membangun identitas merek, dan menciptakan hubungan emosional dengan audiens. Kalimat slogan yang dipakai adalah "Keunikanmu Bisa Menjadi Kelebihanmu".

##### 4.10.2 Headline, dan Bodycopy

Headline berupa judul cerita yang ditampilkan pada awal video. Bodycopy berupa teks dialog yang ditampilkan selama durasi video untuk membantu memahami suara pada video.

##### 4.10.3 Tipografi/Jenis Huruf Pemakaian

tipografi digunakan pada penulisan judul dan teks dialog pada video dan media pendukung. Jenis tipografi yang dipilih adalah jenis sans-serif . Tipografi sans-serif tidak memiliki titik kait pada ujung hurufnya, sehingga memiliki kesan minimalis dan modern. Nama font yang digunakan terdapat dua yaitu font Cookbook dan Super Buble.

#### 4.11 Konsep Perancangan ( Layout & Komposisi) Tata letak video dirancang menyesuaikan dengan panduan safe zone video. Safe zone video adalah area di dalam layar atau frame video di mana konten yang penting atau informasi kunci sebaiknya ditempatkan. Safe zone video sangat penting untuk memastikan bahwa teks, grafik, atau elemen penting lainnya tidak terpotong atau terpotong saat ditampilkan di layar perangkat yang berbeda. Panduan ini membantu memastikan bahwa pesan atau informasi yang ingin disampaikan dalam video tetap terbaca dan mudah dipahami oleh penonton.

#### 4.12 Penerapan Desain ( Final Artwork )

##### 4.12.1 Media Utama

Proses pembuatan video animasi dimulai dengan melakukan observasi terhadap buku "Kisah Bobit Si Boneka Karet untuk memahami isi cerita, pesan moral, karakter, dan visual yang ada di dalam buku. Cerita dari buku setelah itu mengalami proses perubahan menjadi format video. Langkah pertama dalam proses pra produksi adalah membuat sinopsis dan storyline , yang memberikan gambaran umum tentang alur cerita yang akan diangkat ke dalam video. Konsep karakter dan visual latar belakang kemudian dikembangkan untuk memastikan semua elemen visual sesuai dengan cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Selanjutnya, storyboard dibuat untuk merencanakan adegan demi adegan secara visual, agar pada tahap produksi dapat memahami alur dan tata letak setiap scene . Langkah berikutnya pada tahap produksi adalah membuat sketsa dan ilustrasi berdasarkan storyboard menggunakan Adobe Photoshop. Ilustrasi yang sudah selesai lalu diimpor ke dalam After Effects, di mana animasi dibuat dan gerakan disesuaikan dengan audio yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tahap terakhir pada pasca produksi, proses animasi yang telah selesai akan diberi efek dan pengoreksian warna yang sesuai suasana scene . Hasil scenes

tersebut kemudian diekspor dan dimasukkan ke dalam Adobe Premiere untuk digabungkan dengan voice over , suara latar, serta tambahan adegan seperti opening title dan kredit pada akhir video. Video animasi berjudul "Kisah Bobit Si Boneka Karet memiliki durasi kurang lebih tiga menit. Berikut beberapa tampilan visual dari video.

#### 4.12.2 Media Pendukung Konsep visual pendukung yang akan digunakan yaitu penggunaan merchandise . Merchandise merupakan produk atau barang yang memiliki desain tertentu dan fungsinya sebagai alat promosi untuk memperkuat citra merek melalui aktivitas pemasaran. Media pendukung yang digunakan yaitu poster, video singkat, dan media sosial, sedangkan merchandise meliputi stiker, poster, artbook stiker, gantungan kunci, pin, dan notebook .

1. Poster Poster berfungsi sebagai alat visual yang efektif untuk menarik perhatian dan mengomunikasikan informasi penting kepada audiens. Desain yang menarik dan pesan yang jelas pada poster dapat membangkitkan minat, mempengaruhi sikap, dan mendorong tindakan dari target audiens. [svc@writing122](mailto:svc@writing122).
2. Video Singkat Video singkat berfungsi sebagai alat promosi untuk menarik perhatian audiens dalam waktu singkat. Durasi yang terbatas, video singkat memberikan sekilas informasi atau cuplikan menarik dari konten utama. Tujuannya untuk menimbulkan minat dan semangat. Video singkat memiliki hasil sebanyak empat video dengan durasi masing-masing sekitar 40 detik.
3. Media Sosial Media sosial merupakan salah satu alat promosi yang efektif karena dapat mencapai banyak audiens secara luas. Promosi dapat dilakukan secara interaktif dan real-time , memungkinkan respons langsung dari audiens. Media sosial juga memungkinkan penargetan iklan yang terarah berdasarkan karakteristik demografis, minat, dan perilaku pengguna, sehingga pesan promosi dapat mencapai target dengan lebih efektif.
4. Artbook Stiker Artbook stiker berfungsi untuk mendokumentasikan dan memamerkan karya seni dan proses kreatif di balik pembuatan video ini. Artbook memberikan wawasan mendalam kepada pembaca tentang bagaimana ide-ide awal dikembangkan menjadi karya akhir, melalui berbagai ilustrasi, sketsa, dan desain konsep.
5. Stiker Anak-anak



tertarik pada stiker, sehingga visual stiker diambil karakter atau adegan dalam video. Tujuannya adalah untuk mengingatkan anak-anak tentang pesan penerimaan diri dan menghargai perbedaan dari video cerita ini. Jumlah stiker terdapat empat dengan ukuran kertas pada kemasan stiker yaitu A5 atau 21 cm x 14,8 cm. 6. Gantungan kunci Gantungan kunci untuk mengorganisir kunci sehingga mudah dibawa dan diakses, sering kali juga digunakan sebagai aksesori atau alat promosi yang bisa menampilkan logo atau pesan tertentu. 7. Pin Pin berfungsi sebagai merchandise yang menarik perhatian dan memperkuat merek atau pesan yang ingin disampaikan. Ukuran desain menyesuaikan dengan luas area pin yang memiliki ukuran yaitu 4,4cm. 8. Notebook Notebook digunakan untuk promosi merchandise yang berguna untuk menulis atau menggambar sesuatu dan sebagai hadiah yang dapat meningkatkan kesan positif. Ukuran notebook adalah A5 atau 21 cm x 14,8 cm. Cover depan desain terdapat ilustrasi dan judul dari video animasi ini, sedangkan cover belakang berisi kata tagline dari cerita. BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Pesan moral dari cerita ini adalah pentingnya menghargai perbedaan dan penerimaan diri yang melibatkan strategi komunikasi, analisis, dan tahapan perancangan, video ini memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menarik, namun edukatif bagi anak khususnya umur 6-10 tahun. Media ini bersifat dinamis, karena video animasi dapat digunakan di mana dan kapan saja melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau komputer, menjadikannya media pembelajaran serta hiburan yang fleksibel dan mudah dijangkau. Penulis memperoleh beberapa pengetahuan dan keterampilan penting yang berkontribusi terhadap hasil akhir dari proses perancangan video animasi "Kisah Bobit Si Boneka Karet ini. Proses transformasi dari buku cerita menjadi video animasi membutuhkan pemahaman mendalam tentang isi cerita, karakter, dan pesan yang ingin disampaikan. Observasi terhadap buku aslinya menjadi langkah krusial untuk memastikan bahwa esensi cerita tetap terjaga dalam media yang berbeda.

**17** 5.2 Saran Berdasarkan hasil perancangan video animasi ini terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut: 1. Meningkatkan kualitas

REPORT #21954205

animasi dan audio agar lebih menarik, sehingga anak-anak semakin tertarik untuk belajar sambil terhibur melalui media ini. 2. Melakukan kolaborasi dengan platform media lain dan memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan dan mempromosikan video animasi ini agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas. 3. Membuat lebih banyak konten video animasi dengan tema-tema moral yang berbeda untuk memberikan variasi pembelajaran dan membantu anak-anak dalam memahami berbagai nilai moral penting.



REPORT #21954205

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>2.33%</b> <a href="http://www.jakartanotebook.com">www.jakartanotebook.com</a> <a href="https://www.jakartanotebook.com/blog/buku-cerita-anak-knp/">https://www.jakartanotebook.com/blog/buku-cerita-anak-knp/</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	<b>0.77%</b> <a href="http://www.klikdokter.com">www.klikdokter.com</a> <a href="https://www.klikdokter.com/psikologi/kesehatan-mental/apa-itu-self-acceptan...">https://www.klikdokter.com/psikologi/kesehatan-mental/apa-itu-self-acceptan...</a>	●
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.53%</b> <a href="http://widuri.raharja.info">widuri.raharja.info</a> <a href="https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1121469963">https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1121469963</a>	●
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.46%</b> <a href="http://ppjp.ulm.ac.id">ppjp.ulm.ac.id</a> <a href="https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/download/9850/5658">https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/download/9850/5658</a>	●
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.37%</b> <a href="http://www.cnnindonesia.com">www.cnnindonesia.com</a> <a href="https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230831123134-569-992877/pengertia..">https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230831123134-569-992877/pengertia..</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.36%</b> <a href="http://eprints2.undip.ac.id">eprints2.undip.ac.id</a> <a href="https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/22415/5/BAB%20IV.pdf">https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/22415/5/BAB%20IV.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.36%</b> <a href="http://scholar.archive.org">scholar.archive.org</a> <a href="https://scholar.archive.org/work/7unhrqo4xzfvmfup5ls3rknia">https://scholar.archive.org/work/7unhrqo4xzfvmfup5ls3rknia</a>	●
INTERNET SOURCE		
8.	<b>0.35%</b> <a href="http://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> <a href="https://repo.undiksha.ac.id/6537/3/1714041014-BAB%201%20PENDAHULUAN.p...">https://repo.undiksha.ac.id/6537/3/1714041014-BAB%201%20PENDAHULUAN.p...</a>	●
INTERNET SOURCE		
9.	<b>0.3%</b> <a href="http://kumparan.com">kumparan.com</a> <a href="https://kumparan.com/ragam-info/mengenal-jenis-jenis-buku-cerita-bergamba...">https://kumparan.com/ragam-info/mengenal-jenis-jenis-buku-cerita-bergamba...</a>	●



REPORT #21954205

INTERNET SOURCE		
10.	0.3% mamikos.com <a href="https://mamikos.com/info/contoh-gambar-ilustrasi-karikatur-pljr/">https://mamikos.com/info/contoh-gambar-ilustrasi-karikatur-pljr/</a>	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.3% inislitedispusarda.metrokota.go.id:8080 <a href="http://inislitedispusarda.metrokota.go.id:8080/inislite3/opac/detail-opac?id=1...">http://inislitedispusarda.metrokota.go.id:8080/inislite3/opac/detail-opac?id=1...</a>	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.28% kumparan.com <a href="https://kumparan.com/malahayatiu18/indonesia-krisis-pendidikan-moral-ke-m...">https://kumparan.com/malahayatiu18/indonesia-krisis-pendidikan-moral-ke-m...</a>	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.28% itbtuban.ac.id <a href="https://itbtuban.ac.id/desain-komunikasi-visual-mengungkap-pesan-melalui-kr...">https://itbtuban.ac.id/desain-komunikasi-visual-mengungkap-pesan-melalui-kr...</a>	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.27% www.slideshare.net <a href="https://www.slideshare.net/slideshow/dasar-desain-grafis-fungsi-dan-unsur-wa...">https://www.slideshare.net/slideshow/dasar-desain-grafis-fungsi-dan-unsur-wa...</a>	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.24% www.academia.edu <a href="https://www.academia.edu/35317970/Pergeseran_Peran_Anak_sebagai_Agen_P..">https://www.academia.edu/35317970/Pergeseran_Peran_Anak_sebagai_Agen_P..</a>	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.23% eprints.iain-surakarta.ac.id <a href="https://eprints.iain-surakarta.ac.id/6641/1/Azka%20Kirana%20Putri_195211018...">https://eprints.iain-surakarta.ac.id/6641/1/Azka%20Kirana%20Putri_195211018...</a>	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.22% lib.unnes.ac.id <a href="http://lib.unnes.ac.id/29450/1/2401408052.PDF">http://lib.unnes.ac.id/29450/1/2401408052.PDF</a>	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.21% www.gramedia.com <a href="https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-cerita-anak/">https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-cerita-anak/</a>	●
INTERNET SOURCE		
19.	0.2% buku.kompas.com <a href="https://buku.kompas.com/read/4049/5-rekomendasi-buku-interaktif-untuk-ana...">https://buku.kompas.com/read/4049/5-rekomendasi-buku-interaktif-untuk-ana...</a>	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.16% lib.unnes.ac.id <a href="http://lib.unnes.ac.id/28783/1/4101412196.pdf">http://lib.unnes.ac.id/28783/1/4101412196.pdf</a>	●



REPORT #21954205

INTERNET SOURCE

21. **0.15%** [www.academia.edu](http://www.academia.edu)

[https://www.academia.edu/97556921/judi\\_online](https://www.academia.edu/97556921/judi_online)



INTERNET SOURCE

22. **0.15%** [jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id](http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id)

<https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/article/download/3517/1536>



INTERNET SOURCE

23. **0.14%** [www.journal.bungabangsacirebon.ac.id](http://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id)

<https://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah/article/view>



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.03%** [scholar.archive.org](http://scholar.archive.org)

<https://scholar.archive.org/work/7unhrqo4xzfvmfup5ls3rknia>