

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). Pengaruh Media Audio Visual “ADAB” Terhadap 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 pandangnya 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 Laksmi S. (2020). Alih Wahana Cerita Rakyat Terjadinya Pulau Bali dari Buku Cerita Bergambar Menjadi Anime. *Pustaka: Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 118-125.

Jurnal ini mengulas proses transformasi cerita rakyat Bali "Terjadinya Pulau Bali" dari buku cerita bergambar menjadi format video anime. 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. Cerita Dongeng

Buku dongeng bergambar menggambarkan dunia magis yang menampilkan karakter seperti putri, pangeran, peri, dan makhluk ajaib lainnya.

2. Cerita Fabel

Buku cerita fabel menggunakan hewan-hewan sebagai tokoh utama dengan sifat dan karakteristik manusia. 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.

4. Cerita Pendidikan

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

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.

2.3.2 Video Animasi

1. 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 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 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 pengenalan, hingga ke dalam fungsi seperti isyarat dan psikologis (Arto, 2022).

2.4.2 Tata Letak

Tata letak didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai cara desain grafis diatur, ditempatkan, dan disusun dalam sebuah media agar tampil memikat dan ringan dibaca. Tata letak memiliki fungsi dalam desain sehingga orang bisa memahami konten desain tersebut. Manfaat penerapan tata

letak pada sebuah desain yaitu menjadikan elemen-elemen desain lebih komunikatif dan harmonis (Syamsul, 2023).

2.4.3 Ilustrasi

Kata ilustrasi artinya adalah memberikan penerangan atau penjelasan lebih jelas mengenai sesuatu yang berasal dari bahasa Latin yaitu *illustrate*. 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 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. 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.

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. 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.