

1. Pendahuluan

Cerita rakyat atau dongeng merupakan cerita yang dituturkan atau dituliskan yang bersifat hiburan dan biasanya tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan. Dongeng merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung didalam cerita dongeng tersebut [1].

Dongeng atau cerita rakyat dapat digunakan sebagai media pembentukan moral dan sifat seorang anak sejak usia dini, usia dini seorang anak adalah usia yang tepat untuk membentuk sifat anak untuk menjalani kehidupan di masa-masa yang akan datang. Banyak sekali dongeng yang dapat dijadikan referensi untuk membentuk sifat anak, salah satunya adalah cerita tentang kancil.

Dongeng atau cerita rakyat pada zaman sekarang

sudah mulai kurang diminati, terutama oleh anak-anak, selain karena zaman yang sudah semakin berkembang ke zaman yang lebih modern dengan adanya film-film animasi yang lebih menarik, dan juga karena cara penyampaian dongeng yang kurang efektif, kebanyakan dongeng atau cerita rakyat yang ada, cara penyampaiannya dikemas secara konvensional atau dalam arti tertulis.

Menurut Tandry, cerita dongeng yang disampaikan secara tertulis kurang interaktif karena karakternya hanya berupa gambar yang terkesan diam, tidak dapat menunjukkan aksi, dan juga kalau cerita tertulis bergantung juga dengan individu anak-anak, karena tidak semua anak gemar membaca. Lebih efektif bila cerita dongeng disampaikan dalam bentuk animasi, karena dalam bentuk animasi karakternya terkesan bergerak sehingga dapat menunjukan aksi dan tingkah laku, sehingga

anak-anak akan lebih mudah memahami inti ceritanya, lagipula anak-anak juga menyukai film-film animasi, sehingga anak-anak akan lebih tertarik untuk mempelajari dan memahami cerita dongeng yang disampaikan melalui animasi, dibandingkan yang disampaikan tertulis [2].

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Tema yang dipilih adalah film animasi 2D yang digunakan sebagai media pendidikan karakter untuk anak, agar anak menjadi seorang yang berkarakter di kehidupan sehari-hari. Dengan dibuatnya film animasi yang mengangkat cerita tentang kancil, diharapkan anak-anak mampu memahami cerita yang disampaikan di dalam film animasi ini yang mengajarkan untuk tidak melakukan perbuatan seperti mencuri dan menipu, karena perbuatan tersebut akan berdampak kurang baik untuk anak itu sendiri, karena akan membuat yang menjadi korban

membenci, marah hingga dendam kepadanya jika anak-anak sampai melakukan hal tersebut. Oleh karena itu sejak dari usia dini anak-anak diajarkan untuk tidak melakukan perbuatan tersebut agar anak-anak memahami akibatnya dan bisa dibawa di kehidupan sehari-hari hingga masa-masa yang akan datang.

1.1.2 Alasan Pemilihan Karya

Cerita rakyat atau dongeng dapat digunakan sebagai media pembentukan moral anak-anak. Tetapi cerita dongeng pada zaman sekarang sudah kurang diminati oleh anak-anak karena adanya film-film animasi yang lebih menarik dan lebih diminati oleh anak-anak.

Oleh karena itu penulis bermaksud menyampaikan cerita dongeng melalui film animasi 2D dengan mengangkat cerita tentang kancil, selain karena disampaikan dalam bentuk animasi yang disukai oleh

anak-anak, dan juga di dalam cerita kancil terdapat pesan moral yang dapat disampaikan kepada anak-anak sebagai bekal sifat dan moral yang dapat membentuk karakter anak yang akan dibawa ke kehidupan di masa yang akan datang.

2. Konsep Berkarya / Landasan Teori

2.1.1.1 Dongeng

merupakan suatu kisah yang di angkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral, yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan [imajinasi](#), dari pemikiran seseorang yang kemudian di ceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Terkadang kisah dongeng bisa membawa pendengarnya terhanyut kedalam dunia [fantasi](#), tergantung cara penyampaian dongeng tersebut dan pesan moral yang disampaikan. Kisah dongeng yang

sering diangkat menjadi saduran, dari kebanyakan [sastrawan](#) dan penerbit lalu dimodifikasi menjadi dongeng ala moderen. Salah satu dongeng yang sampai saat ini masih diminati anak-anak ialah [kisah 1001 malam](#), sekarang kisah asli dari dongeng tersebut hanya diambil sebagian-sebagian, kemudian di modifikasi dan ditambah, bahkan ada yang diganti sehingga melenceng jauh dari kisah dongeng aslinya. sekarang kisah aslinya seakan telah ditelan oleh usia zaman dan waktu. Dongeng dapat di golongkan menjadi beberapa jenis, antara lain yaitu [3]:

1. Fabel (cerita binatang), contoh : Kancil, Kura-kura dan Kera, dan lain sebagainya.
2. Cerita Jenaka (cerita lucu), contoh : Si Kabayan, Lebai Malang, dan lain sebagainya.
3. Legenda (cerita yang menceritakan asal-usul suatu tempat), contoh: Tangkuban Perahu, Roro

Mendut, Danau Toba, dan lain sebagainya.

4. Mite (cerita tentang makhluk halus, dewa-dewi dan hal gaib), contoh: Nyi Roro Kidul, Roro Jonggrang, dan lain sebagainya.

5. Sage (cerita yang mengandung unsur sejarah), contoh : Tuter Tinular, Cerita tentang kerajaan-kerajaan di Indonesia, dan lain sebagainya.

6. Parabel (cerita yang berisi unsur pendidikan atau keagamaan), contoh : Damarwulan, cerita sepasang selop putih, dan lain sebagainya.

Landasan teori tentang kancil mencuri timun yang mengajarkan kepada anak-anak untuk tidak melakukan perbuatan mencuri diperoleh dari internet hasil penelitian yang

dilakukan oleh orang lain [3].

2.1.1.2 Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan bentuk kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik diperuntukkan bagi generasi selanjutnya.

Pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus-menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah hidup yang lebih baik.

Pendidikan karakter pun dapat dijadikan sebagai strategi untuk mengatasi pengalaman yang selalu berubah sehingga mampu membentuk identitas yang kokoh dari setiap individu dalam hal ini dapat dilihat bahwa tujuan pendidikan karakter ialah untuk membentuk sikap yang dapat membawa kita kearah kemajuan tanpa harus bertentangan dengan norma

yang berlaku. Pendidikan karakter pun dijadikan sebagai wahana sosialisasi karakter yang patut dimiliki setiap individu agar menjadikan mereka sebagai individu yang bermanfaat seluas-luasnya bagi lingkungan sekitar.

Pendidikan karakter bagi individu bertujuan agar [4]:

1. Mengetahui berbagai karakter baik manusia
2. Dapat mengartikan dan menjelaskan berbagai karakter
3. Menunjukkan contoh perilaku berkarakter dalam kehidupan sehari-hari.
4. Memahami sisi baik menjalankan perilaku berkarakter.

2.1.1.3 Prinsip – prinsip pendidikan karakter

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang utama dimasa *golden age*. Peran pendidikan Taman Kanak – kanak (TK) dirasa

sangat penting dalam masa pertumbuhan seorang anak dalam tingkat dasar, sehingga anak dapat mempersiapkan diri dalam memasuki jenjang pendidikan yang selanjutnya. Menurut Asmani, beberapa prinsip dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini yaitu [5]:

1. Pendidikan haruslah berorientasi pada kebutuhan anak dan semua aspek perkembangannya.
2. Belajar haruslah didasari dengan bermain sesuai dengan karakter anak dalam usia perkembangan.
3. Lingkungan yang kondusif yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.
4. Menggunakan pembelajaran terpadu melalui tema

yang menarik dan bersifat kontekstual.

5. Mengembangkan

kecakapan anak dengan cara mengembangkan ketrampilan.

6. Menggunakan

berbagai media edukatif dan sumber belajar yakni media yang digunakan haruslah nyata tidak abstrak agar anak lebih memahami dan tidak sekedar membayangkan saja.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas, penulis memilih prinsip nomer 6 yaitu menggunakan media edukatif untuk melaksanakan pendidikan karakter anak usia dini dengan membuat film animasi 2D yang mengangkat tema tentang cerita kancil. Menurut penulis anak-anak akan cenderung lebih memilih film animasi yang

mempunyai kesan bergerak yang akan membuat anak mudah memahami cerita yang akan disampaikan.

2.1.1.4 Nilai-nilai dalam pendidikan karakter

Ada 18 nilai-nilai dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dibuat oleh Diknas. Mulai tahun ajaran 2011, seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyisipkan pendidikan berkarakter tersebut dalam proses pendidikannya. 18 nilai-nilai dalam pendidikan karakter menurut Diknas adalah [6]:

1. Religius

Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

3. Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.

4. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5. Kerja Keras

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

6. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

7. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8. Demokratis

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

10. Semangat Kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11. Cinta Tanah Air

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

12. Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13. Bersahabat /

Komunikatif

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

14. Cinta Damai

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya

untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

15. Gemar Membaca

Kebiasaan

menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16. Peduli Lingkungan

Sikap dan

tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17. Peduli Sosial

Sikap dan

tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

2.1.2 Landasan Tentang Jenis Karya

2.1.2.1 Multimedia

Film animasi merupakan bagian dari multimedia yang menggabungkan beberapa unsur seni agar *user* mampu melakukan navigasi dan interaksi melalui perangkat digital. Unsur-unsur multimedia yang tidak bisa lepas dari video klip animasi yaitu :

1. Teks

Teks merupakan unsur multimedia yang mudah untuk dikenali. Teks dapat membentuk kata, kalimat, bahkan narasi yang dibutuhkan dalam

pembuatan video klip animasi.

2. Gambar

Unsur gambar mampu menarik perhatian dan meminimalkan tingkat kebosanan *audience* jika dibandingkan dengan teks saja.

3. Audio

Tidak lengkap jika dalam pembuatan video klip tidak menggunakan unsur audio karena unsur ini merupakan salah satu kunci pembuatan video klip.

4. Video

Video adalah unsur multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Meskipun terdiri dari unsur-unsur yang sama seperti gambar, suara dan teks, namun bentuk video berbeda dengan animasi. Perbedaan terletak pada

penyajianya. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari obyek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung.

5. Animasi

Animasi merupakan salah satu unsur multimedia mampu membuat gambar seolah-olah bergerak. Secara umum animasi adalah rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian [6].

2.1.2.2 Tahap Pengembangan Multimedia

Pengembangan multimedia dapat dilakukan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari 6 tahap. Tahapan pengembangan dalam *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* ini yaitu [7]:

1. *Concept* (Konsep).

Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama

pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.

2. *Design*

(Desain/Rancangan).

Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.

3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi).

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan,

kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.

4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan).

Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.

5. *Testing* (Uji Coba)

Setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara

minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal.

6. *Distribution* (Menyebarkan Luaskan).

Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, ataupun media yang lain.

2.1.4 Film Animasi

Film animasi berasal dari dua unsur, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Hal yang harus diketahui di dalam animasi

yaitu masalah teknik animasi dan masalah teknik mengkomunikasikan sesuatu dengan teknik animasi. Perkembangan teknik film animasi yang terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing-masing pembuat di berbagai Negara di Eropa, di Amerika sampai negara-negara di Asia terutama di Jepang, film kartun berkembang cukup pesat.

Meski demikian, animasi tidak secara eksplisit dinyatakan pada obyek-obyek mati yang kemudian digerakkan. Benda-benda mati, gambaran-gambaran, dan bentuk yang digerakkan dapat di katakan sebagai suatu bentuk animasi akan tetapi esensi dari animasi tidak sebatas pada unsur menggerakkan itu sendiri, jika kehidupan memang di identikkan dengan pergerakan, maka kehidupan itu sendiri juga mempunyai karakter kehidupan. Arti animasi tidak

semata-mata hanyalah menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakter pada obyek-obyek yang akan di animasikan [10].

3. Storyboard

Storyboard atau dalam bahasa Indonesia bisa disebut papan cerita, adalah salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan, papan cerita menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi. Storyboard adalah salah satu komponen yang wajib dalam tahapan produksi media audio visual termasuk media pembelajaran interaktif. Pembuat storyboard dikenal dengan istilah storyboard artist. Storyboard artist bertugas membuat storyboard dari skenario yang digunakan sebagai panduan visual dari cerita antara skenario dan storyboard saling mendukung, skenario berisi panduan cerdas dalam bentuk tulisan, sedangkan storyboard sebagai panduan visualnya.

Storyboard merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Storyboard juga tidak terbatas hanya pada pembuatan iklan saja karena produksi game, cd multimedia dan *elearning* pun menggunakan storyboard.

4. Metode Penciptaan Karya

Dalam pembuatan film animasi 2D ini harus memperhatikan alat dan bahan yang akan digunakan, supaya tidak mengganggu dan terjadi kendala dalam proses pembuatannya. Adapun alat dan bahan yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan film animasi 2D ini adalah sebagai berikut :

4.1 Pemilihan Alat

1. Identifikasi Perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini adalah satu unit laptop Lenovo B490 dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Prosesor Intel(R) Core(TM) i3-3110M CPU @2.40 GHz
- b. VGA NVIDIA GEFORCE
- c. Windows 8 Enterprise
- d. Harddisk 500 GB
- e. RAM 2 GB

2. Headset

Dalam proyek akhir ini dilakukan *dubbing* atau perekaman suara, oleh karena itu diperlukan *headset*. *Headset* terdiri dari *microphone* dan *headphone*. *Microphone* berfungsi untuk merekam suara, sedangkan *headphone* berfungsi untuk mendengarkan hasil rekaman/*dubbing*.

3. Software

- a. Adobe Flash CS3 Profesional merupakan salah satu produk dari

Adobe inc, yang merupakan program pembuat animasi yang terintegrasi. Sekarang ini Adobe Flash CS3 menjadi salah satu program populer untuk pengembangan animasi. Penulis menggunakan software ini untuk pengolahan gambar dan animasi karena kemudahan pengoperasikannya dengan hasil yang sangat optimal dan lingkungan kerja yang terintegrasi dengan fitur yang lengkap.

- b. Cool Edit Pro merupakan sebuah software pengolahan audio yang cukup populer karena dikenal mudah dalam pengoperasiannya serta tool-tool yang cukup lengkap membuat software ini menjadi pilihan.
- c. Adobe Premiere Pro CS3 merupakan salah satu

software pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya.

Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, menjadikan software ini banyak dipakai oleh prouction house, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan.

4. Kesimpulan

Dari penyusunan proyek akhir yang berupa film animasi 2D dengan judul “PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK SEJAK USIA DINI MELALUI MEDIA FILM ANIMASI 2D” penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam memvisualkan cerita kancil dapat mengembalikan kembali minat anak-anak terhadap cerita rakyat atau

dongeng yang sebelumnya mulai ditinggalkan menjadi kembali diminati karena dikemas dalam bentuk animasi yang banyak disukai oleh anak-anak.

2. Dengan divisualkannya cerita rakyat kancil ini akan memberikan daya tarik kepada anak-anak untuk menontonnya dan secara tidak langsung anak-anak akan mendapatkan pelajaran moral yang disampaikan didalamnya, tentunya harus didampingi oleh orang dewasa disaat menontonnya untuk menjelaskan maksud cerita apabila anak-anak kurang memahami ceritanya.

5. SARAN

Saran penulis kepada pembaca agar Proyek Akhir ini bisa lebih dikembangkan antara lain :

1. Untuk menghasilkan film pendek animasi 2D yang menarik diperlukan ide - ide kreatif dan penguasaan keahlian menggunakan

software terkait dalam pembuatannya.

3. Gerakan-gerakan para karakter harus lebih diperhalus, agar para penonton tidak cepat bosan dan dapat menikmati film dari awal hingga akhir.
4. Dalam pemberian *dubbing sound* pada karakter haruslah jelas, tanpa ada *noise*.

5. Daftar Pustaka

1. <http://www.kajianteorico.com/2013/03/pengertian-dongeng-definisi-dongeng-menurut-ahli.html> di akses pada Rabu, 25 Desember 2013 pada pukul 13.17.
2. <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2012-1-01168-DS%20Bab2001.pdf> di akses pada Kamis 26 Desember 2013 pada pukul 10.42.
3. <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/self-publishing/2103854-arti-dongeng-dan-jenis-jenisnya/> diakses pada

Sabtu 22 Februari 2014
pada pukul 13.24.

4. <https://pndkarakter.wordpress.com/catehttp://www.kajianpustaka.com/2013/04/pengertian-teknik-dan-perancangan.html> Senin 24 Februari 2014 pada pukul 09.42.
5. Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Dasar. Yogyakarta:CV ANDI OFFSET.
6. gory/tujuan-dan-fungsi-pendidikan-karakter/ di akses pada Senin 24 Februari 2014 pada 09.30.
7. <http://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/> di akses pada Kamis 26 Desember 2013 pada pukul 11.02.
8. Yuniawan, Aryanto. (2006). Merancang Film Kartun. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
9. <http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-software-perangkat-lunak-komputer/> diakses pada

Selasa 4 Maret 2014 pukul
14.27.

10. Vaughan, Tay (2006). Multimedia Making it work Edisi 6. Yogyakarta: ANDI.