

Pengembangan Animasi 2 Dimensi Dapat Meningkatkan Pengetahuan Gigi Pada Anak

Aditiya¹, Asih Hasanah², Suardi Septian³, Sutrisno⁴, Ines Heidiani Ikasari^{5*}

Ilmu komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang, Indonesia
Email : iyaa24578@gmail.com, hasanahasih18@gmail.com, septiangouw2004@gmail.com,
sutrisno231196@gmail.com

Abstrak-Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. Animasi 2D selain digunakan untuk kebutuhan hiburan, marketing dan iklan komersial. Animasi 2D juga digunakan sebagai media informasi dan pendidikan atau edukasi khususnya untuk kalangan anak-anak, dimana anak-anak saat ini tentunya menyukai tontonan yang menarik dan unik, contohnya seperti kartun. Dengan karakter yang lucu dan membuat anak-anak senang untuk melihatnya. Dengan dibuatnya animasi 2D berupa motion graphic yang nantinya akan bertema tentang edukasi kesehatan gigi untuk anak-anak.

Kata Kunci: Animasi 2D, Edukasi, Kesehatan, Gigi, Anak

Abstract - 2D animation is one of the oldest forms of animation in the world. Because when it was first created, 2D animation was drawn on a rotating round paper media. On the surface of the paper there are several images which when viewed using a special tool will create the illusion of movement called animation. 2D animation also continues to grow. Until now, 2d animation continues to be used for entertainment, education or education needs, to marketing and commercial advertising..

Keywords: Animasi 2D, Edukasi, Kesehatan, Gigi, Anak

1. PENDAHULUAN

Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. animasi itu sendiri merupakan sekumpulan gambar (tulisan, objek benda, warna, dan efek khusus) yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63). Pada zaman tradisional, animasi dibuat dengan obyek gambar yang diwarnai dengan cat atau tangan pada lembaran seluloid transparan untuk dipamerkan dalam foto maupun film. Saat ini teknologi komputer mengubah segalanya, animasi semakin mudah dikerjakan dengan computergenerated imagery (CGI). Jenis animasi sendiri cukup beragam; mulai dari animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi, dan juga animasi stop motion.

Perkembangan animasi pada industri kreatif telah merambah luas dengan banyaknya animatoranimator handal. Animator membuat berbagai karya animasi untuk industri film, televisi, iklan, olahraga, maupun animasi game. Animasi 2D ini juga terus berkembang ketika vitascope menjadi barang yang bisa dinikmati oleh masyarakat umum terutama kalangan anak-anak. Ada banyak film animasi singkat di jaman dulu yang hanya bisa diputar menggunakan vitascope. Hingga saat ini pun, animasi 2D terus digunakan untuk kebutuhan hiburan, pendidikan, hingga marketing dan iklan komersial. Sebab ada banyak keuntungan dari animasi 2D yang tidak dimiliki oleh animasi 3D. Animasi 2D adalah sebuah teknik membuat animasi 2D seperti kertas, foto, flip book, dan lain sebagainya. Teknik ini juga disebut dengan animasi cara konvensional atau animasi tradisional. Sebab rata-rata proses membuatnya masih tradisional dengan menggunakan kertas (Superpixel.id,2021).

2. METODE PENELITIAN

Metode Analisa Data yang dipakai yakni analisis deskriptif kualitatif, yakni metode yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) JURNAL AMARASI VOL.3, NO.2, JULI 2022 134 dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk pemeriksaan yang menggambarkan

melukiskan menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Aturan dasar pemeriksaan kualitatif yakni memproses serta menyelidiki informasi yang dikumpulkan menjadi informasi yang tepat, efisien serta terorganisir. Pada tahapan ini, data yang didapat akan diidentifikasi, setelah itu data tersebut di klarifikasi, selanjutnya baru dianalisis dengan menggunakan teori-teori yang ada (Menurut sugiyono 2016:9).

Selain itu juga jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dimaksud untuk memperoleh informasi atau data yang dapat digunakan mengenai animasi 2D sebagai media edukasi kesehatan gigi anak, secara menyeluruh dan mendalam. Data sekunder terdiri dari strategi dokumentasi serta teknik perpustakaan. Metode Dokumentasi yakni suatu teknik pengumpulan informasi dengan datang langsung ke objek sasaran untuk mendapatkan data-data berupa artikel, gambar, foto, selaku kenyataan serta bukti guna direpresentasikan. Metode Perpustakaan yakni strategi guna mengumpulkan informasi yang bersifat teoritis dari ilmiah, serta dilakukan dengan menggunakan bahan bacaan seperti buku-buku, kamus, media cetak, dan media sosial (internet) bersifat hipotetis dari logika. Kapasitas teknik ini yakni guna menjelaskan hipotetis logis sehubungan dengan poin yang diangkat. Bukubuku Desain Komunikasi Visual, buku-buku tentang seni rupa, dan situs-situs di Medsos (internet), digunakan sebagai acuan dalam tulisan ini.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Film animasi dua dimensi, animasi dwi matra, flat animation dan lain sebagainya. Apapun penyebutannya, semua merujuk pada sifat, bentuk dan karakter animasi yang sama begitu juga dengan cara buatnya. Umumnya, animasi 2D dibuat pakai pensil atau alat tulis pengganti lain serta beberapa lembaran kertas. lalu gambar tunggal statis akan dibuat diatas kertas. Hanya saja, objek gambar di ubah sedikit demi sedikit sehingga membentuk ilusi gerakan saat digabungkan nantinya. Untuk saat ini, standar kecepatan gerakan atau pergeseran gambar pada animasi berkisar antara 12 sampai 24 frame per detik. artinya, setelah terkumpul 12 atau 24 gambar, akan membentuk satu adegan gerakan seperti berjalan atau menguap. setelah itu tinggal tambahkan gambar berikutnya yang akan jadi adegan selanjutnya sesuai dengan ide cerita yang dibangun. cara ini akan dilakukan berkali-kali sampai animasi 2D tersebut selesai dibuat. Jika sudah, tinggal gabungkan semua gambar yang sudah dibuat. Intinya, animasi 2D adalah seni menciptakan gerakan dalam ruang dua dimensi dengan objek utama seperti manusia, hewan dan lain sebagainya. Sementara, ilusi gerakannya akan tercipta saat tiap gambar individu digabungkan dan di urutkan bersama dalam satu frame. Pengurutan frame ini mempengaruhi kecepatan gerakan karakter animasi Dan secara konvensional, animasi 2D menggunakan gerakan 2S.

Artinya, ada 2 frame untuk tiap gerakan atau sekitar 12 FPS. Kecepatan standar tersebut membuat animator lebih hemat waktu dan biaya. Dalam beberapa kasus, animasi 2D kadang juga disebut film kartun. Ini wajar mengingat mayoritas kartun JURNAL AMARASI VOL.3, NO.2, JULI 2022 135 dibuat diatas bidang 2 dimensi. Artinya, saat berbicara soal animasi 2D secara tidak langsung akan berbicara tentang gambar yang dibuat pakai sketsa. Penyebutan 2D sendiri muncul karena gambar tersebut punya ukuran X-azis dan y-azis yang tetap dengan tambahan gerakan. Disebut animasi 2D karena memiliki elemen X-axis dan Y-axis, tipe animasi ini hanya terlihat dari bagian depan saja karena tidak memiliki kedalaman atau Z-axis. Ada 2 Tipe Animasi 2D, yaitu: 1. Animasi Cel Tipe animasi ini merupakan lembaranlembaran animasi sel yang digabungkan dan disusun untuk membentuk satu kesatuan. Masing-masing cell berisikan objek animasi yang terpisah namun punya keterkaitan. Sebagai Contoh ada 3 animasi cel, yang pertama berisi animasi karakter utama, yang kedua berisi animasi karakter pendukung lainnya dan ketiga berisi animasi latar belakang. Ketiga animasi cel ini akan disusun berjajar sehingga ketika diputar akan terlihat sebagai satu kesatuan. Salah satu penggunaan teknik ini bisa dilihat di film kartun seperti Tom and Jerry atau Mickey Mouse. 2. Animasi Path Animasi ini gerakan objek mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan, misalnya animasi kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel.

Seringkali di animasi jenis ini diberi perulangan gerak sehingga animasi akan terus berulang sampai mencapai suatu kondisi tertentu. Teknik Animasi 2D Dalam proses pembuatan animasi 2D,

ada 3 teknik yang sering digunakan dalam proses produksinya, yaitu: 1. Teknik Sel atau Cell Technique Ini adalah teknik pembuatan animasi manual sekaligus teknik yang paling tua. Kata sel sendiri merujuk pada kertas seluloid atau kertas transparan yang digunakan animator untuk membuat bingkai gambar. Proses animasi menggunakan teknik ini adalah dengan cara rangkaian gambar dibuat di lembaran transparan (celluloid) berlapis-lapis. Lembaran objek utama yang digerakkan dibuat terpisah dengan latar belakang depan dan belakang yang dibuat statis. Tujuannya agar animator tidak perlu membuat terlalu banyak gambar. Tentu saja lebih hemat waktu dan biaya. Selain itu, penggunaan background tetap dapat mengeliminasi kebutuhan gambar di setiap frame. 2. Teknik Computing 2D Teknik ini muncul di era 1980an, proses pembuatan animasi mulai beralih dengan menggunakan komputer, mulai dari perancangan model hingga proses dubbing atau isi suara. Teknik computing ini menjadi loncatan dari teknik tradisional sebelumnya, karena memiliki beberapa kelebihan dibandingkan teknik sebelumnya, yaitu: - Bisa dengan mudah menggandakan objek. - Animasi yang dihasilkan terlihat lebih nyata (real).

Mempersingkat proses pengerjaan. - Gambar yang dihasilkan juga lebih konsisten. - Kesalahan fitur atau karakter dapat dengan mudah di koreksi. Proses koreksinya juga cepat sehingga waktu produksi bisa dipangkas. 3. Teknik Bayangan Terakhir ada teknik bayangan dimana karakter atau objek dibuat dulu replikanya dengan berbagai bahan fisik seperti karton, kulit dan lain sebagainya. Jika pakai karton, animator harus menggantungnya satu per satu kemudian ditambahkan berbagai efek salah satunya lampu dibelakang gambar sehingga membentuk siluet. Contoh paling sederhana dari animasi dengan teknik bayangan adalah Wayang Kulit, yang merupakan salah satu pertunjukan tradisional Indonesia. Karakter teknik ini ada pada objek yang mana saat objek tersebut dijauhkan, akan terlihat besar. Efek ini disebabkan oleh proyeksi lampu latar objek. Artinya, saat objek didekatkan ke sumber lampu, bayangannya akan membesar. Sebaliknya, jika dijauhkan, ukuran aslinya akan terlihat jelas. Proses Pembuatan Animasi 2D Untuk proses pembuatan animasi 2D tak jauh dengan dengan animasi 3D. Yang mana, di tahap pertama, harus buat dulu ide dan cerita. Diikuti dengan tahap produksi atau tahap dimana ide tersebut diaplikasikan serta tahap praproduksi. Agar jelas, berikut disajikan prosedur pembuatan animasi 2D, diantaranya: 1. Tahap Pra-produksi Tahap praproduksi atau pre-production mengacu pada kondisi dimana cetak biru tentang animasi akan dibuat sesempurna mungkin. Macam-macam tahap praproduksi dalam proses pembuatan animasi 2D, diantaranya: - Pengumpulan dan pencarian Ide - Pembuatan cerita untuk setiap adegan - Pembuatan storyboard - Pembuatan desain karakter dan objek animasi 2.

Animasi 2D yang berjudul "lala dan monster kue" ini melalui dari berbagai macam tahapan, yaitu dimulai dari tahap pencarian data Tahap Produksi Setelah tahap pra-produksi selesai dibuat, langkah berikutnya adalah produksi. Di tahap ini, animator harus kerja ekstra keras untuk mengaplikasikan segala ide dan cerita yang ada. Dan menjadi tahap terpenting karena salah satunya kualitas gambar dan tampilan visual animasi akan ditentukan di tahap ini. Secara umum, ada beberapa prosedur yang wajib dilakukan setelah proses pembuatan animasi 2D ada di tahap ini, seperti: - Layout - R&D (research dan development) - Texturing - Ringing - Animation - Vfx - Lighting - Rendering 3. Pasca Produksi Terakhir ada tahap pasca produksi atau tahap dimana animasi yang dibuat akan dilakukan modifikasi sampai terlihat sempurna dan bisa dibilang juga tahap finishing. Dalam praktiknya, tahap pasca produksi ini terbagi dalam beberapa bagian, diantaranya: - Compositing - Color correcting - Penambahan fitur - Final output Dalam artian jika telah selesai di tahap final output berarti animasi sudah siap untuk ditayangkan ke TV maupun media lainnya atau diberikan kepada klien.

4. KESIMPULAN

Animasi 2D yang berjudul "lala dan monster kue" ini melalui dari berbagai macam tahapan, yaitu dimulai dari tahap pencarian data Tahap Produksi Setelah tahap pra-produksi selesai dibuat, langkah berikutnya adalah produksi. Di tahap ini, animator harus data dan brainstorming, bisa disebut juga sebagai tahapan pra-produksi. Selanjutnya tahap memvisualisasikan hingga tahapan pergerakan atau animasi, bisa disebut juga sebagai tahap produksi, dan terakhir merupakan tahapan pasca produksi yaitu berupa compositing hingga final output atau bisa disebut juga sebagai tahap finishing.

REFERENCES

- Prabowo, Arief., Kurniawan, Mei P. (2012). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “ Tertib Lalu-Lintas” Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Ditlantas Polda DIY. ISSN: 1411- 3201. Yogyakarta: Jurnal DASI Vol. 13 No. 3 September 2012: 9-10.
- Hakim, Luqman. (2013). Iklan layanan Masyarakat Go Green dalam Bentuk Animasi Dua Dimensi. Semarang: Unnes Semarang.
- Harto, Dwi Budi. (2009). Hand Out: Animasi Kartun. Semarang: Unnes Semarang.
- Revika, E., & Hindriyawati, W. (2021). Edukasi Pentingnya Menjaga Kebersihan Gigi Dan Mulut Pada Anak-Anak Dipanti Asuhan Gotong Royong Sewon. Jurnal Pengabdian Masyarakat Anugerah Bintang (JPMAB), 2(2).
- Suhendra. (201). Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas negeri Yogyakarta .
- Ramlan, Jonatan. (2013). Perancangan Komunikasi Visual Animasi Edukasi Bahaya akan Obesitas. Jakarta.