

PERANCANGAN VIDEO EDUKASI MENGATASI KEMALASAN ANAK MELALUI DONGENG “BUNDA SEJATI” DENGAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI

Imron¹, Nadya²

Universitas Bunda Mulia¹²

*Correspondence author: Imron, kirindskiller@gmail.com, Tangerang, Indonesia

Abstrak. Dongeng merupakan cerita-cerita yang digunakan untuk anak usia dini dengan kemanfaatan yaitu pertumbuhan, pemikiran, hiburan, dan pesan moral. Kini pada masa modern, anak usia dini kurang mengikuti dongeng dikarenakan terdapat teknologi *gadget* yang mengakibatkan kemalasan dan perkembangan buruk. Perkembangan anak usia dini merupakan tahap penting pada pertumbuhan anak-anak maka perlu perancangan yang dapat membantu atas permasalahan tersebut. Solusi atas permasalahan tersebut yaitu anak usia dini menyukai animasi yang berdasarkan dari gaya visual gambar lucu dan terdapat hiburan. Dengan dongeng dapat dijadikan hiburan dan pesan moral baik digunakan sebagai media edukasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode jenis penelitian yang berdasar pada kualitatif serta pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara yaitu kepustakaan dan observasi demi mendukung proses penulisan dan perancangan. Tujuan penelitian ini membuat video edukasi animasi yang dapat membantu permasalahan kemalasan yang dimiliki oleh anak usia dini. Hasil penelitian yaitu menghasilkan sebuah video edukasi dongeng animasi dengan teknik animasi 2 dimensi dengan salah satu dongeng yaitu “Bunda Sejati” yang terdapat cerita baik dan pesan moral baik untuk kepada anak usia dini.

Kata Kunci: edukasi, dongeng, animasi.

Abstract. Fairy tales are stories that are used for early childhood with the benefits of growth, thought, entertainment, and moral messages. Now in modern times, kids do not follow fairy tales because there is gadget technology that causes laziness and poor development. Early childhood development is an important stage in children's growth, so it is necessary to design something that can help with this problem. The solution to this problem is that kids like animation based on the visual style of funny pictures and entertainment. Fairy tales can be used as entertainment and good moral messages upon educational media. The research method used is a type of research method based on qualitative and data collection is carried out in 2 ways, namely literature and observation to support the writing and planning process. The purpose of this research is to make animated educational videos that can help the problem of laziness that can happen in early childhood. The result of the research is to produce an educational video of animated fairy tales with 2-dimensional animation techniques with one of the fairy tales namely “Bunda Sejati” which contains a good story and good moral messages for early childhood.

Keywords: education, fairy tales, animation

Pendahuluan

Dongeng merupakan media komunikatif antara pendongeng dan penyimak dengan cerita-cerita yang dapat mendidik anak usia dini sebagai pertumbuhan, pemikiran, hiburan, dan menyampaikan pesan moral (Sophya 2018). Dongeng juga merupakan warisan budaya tradisi lisan yang sudah ada sejak lama dari berbagai dunia dan digunakan untuk kegiatan sebelum tidur (Rakhman dkk 2021). Dongeng juga penting dalam pertumbuhan pada masa golden age. Umur pada anak golden age merupakan di mana anak dalam tahap masa paling penting di pertumbuhan anak yaitu untuk menerapkan gerakan budaya literasi dengan lingkungan keluarga (Sumaryanti 2018). Golden age juga penting dengan perkembangan dan komunikasi dengan orang tua dikarenakan dapat mempengaruhi hubungan di antara orang tua, mengajar hukum-hukum dasar kehidupan, dan membangun karakter anak dari kejujuran, aktivitas, peduli, dan kebersamaan (Keikazeria & Ngare 2020).

Berdasarkan pernyataan tersebut, dongeng merupakan media edukasi yang cukup penting bagi usia dini. Namun pada era globalisasi, perkembangan teknologi terkadang menjadi bumerang terhadap media edukasi tersebut. Di era global tersebut, terjadi penyerbuan informasi kepada masyarakat bahkan tanpa penyaringan yang tepat. Selain itu, media pendukung penyebaran informasi global yang dinamakan gadget juga beredar cukup luas, bahkan sudah terbiasa digunakan oleh anak usia dini (Marpaung 2018). Orang tua di era tersebut terlalu sibuk sehingga membiarkan anaknya terbiasa dengan gadget sehingga mengurangi interaksi positif antara keluarga. Ketika anak terlalu asyik menggunakan gadget, mereka cenderung tidak memperhatikan sekitarnya bahkan kurang berinteraksi dengan keluarga atau pun kepada teman dan masyarakat sekitar, sehingga kesulitan untuk memahami etika bersosialisasi (Munawar, Dan Amsal Amiri 2018). Hal yang tidak dapat dikendalikan dari menggunakan gadget smartphone pada anak usia dini yaitu 72% pengguna lebih menyukai memainkan game di banding 57% pengguna menggunakan untuk kegiatan pendidikan. Dari itu orang tua mendapatkan kesulitan untuk anak-anak mengikuti pendidikan (Zaini & Soenarto 2019). Maka dari itu diperlukan solusi supaya anak usia dini dapat kembali memiliki pemikiran yang tidak kecanduan oleh gadget dan komunikasi antar anak dengan orang tua seperti semula.

Di era teknologi sekarang ini, sebagian besar anak-anak berusia 3-5 tahun menyukai tontonan berupa animasi kartun. Animasi kartun adalah sebuah gambar yang bergerak dengan memberikan hiburan dan menyampaikan pesan moral (Tiarina 2012). Pengaruh tontonan kartun kepada anak usia dini dapat membuat anak-anak ingin meniru gerakan dan pemikiran pada cerita dan aksi karakter. Maka dengan memberikan pesan moral pada kartun, anak usia dini dapat memiliki dampak positif terhubung dengan cerita dan karakter (Melvi dkk 2014). Bila suatu dongeng animasi dapat memberi pelajaran dan motivasi terhadap anak untuk tidak malas dan memiliki hubungan baik dengan orang tua, maka hal ini akan berdampak timbulnya komunikasi yang positif antara anak dengan orang tua. Bahkan, anak pun dapat mengubah perilakunya menjadi lebih positif karena terpengaruh dari edukasi moral di dalam dongeng tersebut.

Pada perancangan ini berfokus kepada anak usia dini berumur 3 tahun sampai 5 tahun dan juga kepada orang tua yang ingin memberikan edukasi animasi kepada anak-anak. Perancangan ini dibentuk dengan video animasi yang dapat memberi edukasi pesan moral dan menghibur kepada anak-anak. Selain itu, perancangan ini juga mempertimbangkan media penyebaran karya melalui media pendukung yang sesuai dengan target anak usia dini dan orang tua dengan memberi informasi mengenai event dan publikasi media pelajaran dari video edukasi dongeng animasi tersebut.

Metode

Metode yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah kualitatif yang dilakukan dengan 2 cara yaitu kepustakaan dan observasi. Dan pada metode perancangan menggunakan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada proses perancangan karya menggunakan teknik animasi 2 dimensi dengan ciri khas motion komik. Pada kepustakaan mengumpulkan informasi mengenai permasalahan kemalasan anak usia dini dan hal apa yang dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut. Pada observasi yaitu mengumpulkan informasi dari bentuk ciri khas gambar apa yang disukai oleh anak usia dini terutama dengan dongeng dan pengumpulan informasi dari bentuk cerita dongeng.

Hasil dan Pembahasan

Permasalahan Anak Usia Dini

Pada zaman sekarang kebanyakan anak-anak usia dini dari umur 1-10 lebih suka menggunakan gadget sehingga ada beberapa masalah yang tidak diketahui oleh orang tua. Pada jurnal (Widya 2020) menjelaskan bahwa gadget merupakan salah satu yang besar dalam gangguan perkembangan anak usia dini. Pada proses menggunakan gadget dalam sehari-hari, anak usia dini lama-lama memiliki ketergantungan dengan gadget karena kelengkapan yang dimiliki oleh gadget tersebut seperti bermain game dan menonton video. Dalam sisi orang tua berawal anak usia dini memberikan gadget karena memiliki kesibukan dan tidak ingin diganggu/ingin tenang. Dari proses kecanduan menggunakan gadget terdapat banyak perilaku yang bersifat negatif yaitu:

1. Munculnya perilaku emosi yang tidak terkendali dengan gadget atau dianggap sesuatu yang dekat kepadanya. Hal-hal muncul perasaan gelisah dan mudah tersinggung terhadap apapun yang terjadi pada gadget tersebut. Seperti takut dengan kehilangan wifi dan takut baterai pada gadget tersebut menipis.
2. Munculnya perilaku gangguan terhadap sosial, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi sehingga tidak memahami etika bersosialisasi, dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar.
3. Munculnya perilaku kekerasan dan vandalisme dikarenakan tingkatan emosi yang meningkat dikarenakan melihat konten kekerasan pada gadget. Pada dasarnya dikarenakan proses perkembangan anak yang meniru dengan hal lain, kini karena melihat konten kekerasan, motivasi anak untuk mempraktikkan konten kekerasan serupa.
4. Munculnya perilaku malas dan obesitas dikarenakan resiko bermain gadget tanpa melihat waktu main sehingga gejala penyakit bisa muncul karena malas bermain, malas berolahraga, dan malas keluar rumah.
5. Munculnya perilaku gangguan tidur yang mengakibatkan prestasi belajar, sulit tidur, mimpi buruk, dan kelelahan saat bangun dikarenakan membawa gadget di tempat tidur sehingga terlalu asyik dengannya.

Pada jurnal (Nurliana 2021) menjelaskan bahwa permulaan perkembangan anak berawal dengan keluarga. Orang tua merupakan bentuk utama pada solusi terhadap semua permasalahan yang sedang dihadapi pada anak dan sikap saling yang terbuka pada anak dengan orang tua. Pada zaman sekarang karena adanya gadget membuat komunikasi menjadi mudah, misalnya berkomunikasi dengan jarak jauh. Tetapi karena gadget semakin berkembang, terjadi di mana anak lebih suka dengan menggunakan gadget yang mendapatkan fitur terbaru. Karena itu, komunikasi dan hubungan dengan orang tua semakin berkurang dan tidak berpikir dengan peran orang tua seperti pembimbingan, pendidikan, menjaga, mengawasi, dan mengembangkan kreativitas anak. Maka perlu orang tua di mana harus memperhatikan dengan

langkah anak dari intensitas komunikasi langsung, memperhatikan aspek fisik dan psikomotorik anak.

Dari gejala gadget diperlukan sesuatu yang dapat mendidik anak dengan baik, salah satunya yaitu dongeng. Dongeng dapat memberi anak hiburan dan pendidikan dari pesan moral pada dongeng tersebut. Ada banyak jenis dongeng yang dapat diberikan pada anak dan dongeng juga dapat memperkuat hubungan komunikasi dengan orang tua. Pada jurnal (Sumaryanti 2018) menjelaskan pada umur golden age merupakan di mana umur anak dapat mempelajari sesuatu secara lebih baik dikarenakan memiliki daya ingat yang kuat. Maka dari itu, dengan mempelajari dongeng dari sejarah, budaya, dan nilai-nilai moral dapat membantu perkembangan anak dan kreativitas pemikiran anak dari cerita dan karakter pada dongeng yang bersifat fiksi. Dari proses mengikuti dengan dongeng, ada proses anak mengikuti secara imitasi pada dongeng yang diikuti seperti meniru sikap, tindakan, tingkah laku, dan menampilkan bentuk fisik dari tokoh di dalam dongeng.

Pada zaman modern, ada banyak jenis konten yang diikuti anak-anak seperti menonton kartun, menonton video pada internet, dan bermain game. Pada kategori kartun atau animasi di mana anak-anak dapat mudah mengikuti tonton animasi yang berbentuk lucu dan cocok kepada anak-anak. Dongeng animasi kini jarang diikuti oleh anak-anak meski terdapat pelajaran dan pesan moral dikarenakan zaman modern terdapat banyak jenis animasi dan populer sehingga dongeng animasi tertutup dari itu. Salah satu contoh jurnal penelitian yang mendekati dongeng animasi yaitu (Effendi & Sutrisno 2021) merancang sebuah cerita rakyat untuk mengenalkan daerah tersebut seperti unsur-unsur khas dari daerah tersebut. Dari hasil perancangan jurnal tersebut memberi bentuk animasi yang baik dan pendapat dari animasi yang didapatkan terlihat baik. Dari animasi tersebut memberikan manfaat dan pesan moral yang diberikan, maka dongeng animasi juga dapat mendidik anak-anak dengan lebih baik.

Maka dari itu, animasi dongeng merupakan salah satu untuk membantu atau mengatasi dengan permasalahan dengan anak-anak usia dini yang kecanduan dengan gadget dan dapat membantu perkembangan anak dengan orang tua.

Analisis Segmentasi, Target, dan Positioning

Segmentasi:

1. Geografis: Indonesia
2. Demografis: Anak usia dini pada tahap golden age (umur 3-5 tahun) dan orang tua.
3. Psikografis: Memiliki kemalasan dari kecanduan dengan teknologi dan keinginan memberi edukasi kepada anak-anak.

Target:

1. Target Primer: Anak pada umur 3-5 tahun yang memiliki kemalasan dari kecanduan dengan teknologi di Indonesia.
2. Target Sekunder: Orang tua yang ingin memberikan edukasi kepada anak-anak supaya dapat berkembang baik di Indonesia.

Positioning:

Karya yang akan dirancang akan berbentuk edukasi animasi motion komik sehingga karya dapat memenuhi kepada anak-anak berharap untuk mengadaptasi dengan pelajaran pesan moral yang diberikan oleh edukasi animasi motion komik tersebut.

Analisis SWOT

Strength : Bentuk karakter desain yang baik dan pewarnaan yang baik pada karakter dan latar tempat. Terdapat pesan moral baik untuk dongeng



edukasi kepada anak usia dini. Pembaruan bentuk latar cerita yang dapat mengikuti dengan pemikiran anak usia dini.

Weakness : Hanya dapat dilihat melalui situs video.

Weakness : Hanya dapat dilihat melalui situs video.

Opportunity : Dongeng “Bunda Sejati” kurang dikenal oleh anak-anak dan orang tua.

Threat : Media edukasi animasi motion komik tersebut dapat diambil oleh nama orang lain.

Tabel 1 Strategi SWOT

Strategi SWOT	Strength Bentuk karakter desain yang baik dan pewarnaan yang baik pada karakter dan latar tempat. Terdapat pesan moral baik untuk dongeng edukasi kepada anak usia dini. Pembaruan bentuk latar cerita yang dapat mengikuti dengan pemikiran anak usia dini.	Weakness Hanya dapat dilihat melalui situs video yang populer.
Opportunity Dongeng “Bunda Sejati” kurang dikenal oleh anak-anak dan orang tua.	Strength-Opportunity Dongeng “Bunda Sejati” dapat dikenal lagi oleh anak usia dini dan orang tua dengan bentuk ciri khas gambar yang terlihat baik pada anak usia dini, memberikan pesan moral atas permasalahan kemalasan yang dimiliki anak usia dini, dan memiliki cerita yang dapat mengikuti dengan pemikiran anak masa kini.	Weakness-Opportunity Video edukasi dongeng animasi hanya akan dirilis oleh suatu situs video yang populer untuk dapat dikenal lebih baik dari situs tempat lain.
Threat Media edukasi animasi motion komik tersebut dapat diambil oleh nama orang lain.	Strength-Threat Untuk mengatasi pengambilan dari oranglain, harus memiliki akun yang dari sumber asli memiliki animasi tersebut.	Weakness-Threat Membuat sebuah media promosi atau media pendukung sehingga dapat dikenal oleh situs video yang lebih utama dikenal secara cepat.

Data Karya

Jenis Produk : Animasi Dongeng

Tema Produk : Animasi Dongeng yang membantu kemalasan terhadap anak usia dini dan memperkuat hubungan komunikasi dengan orang tua

Nama Produk : Bunda Sejati

Durasi Video : 2 menit 5 detik

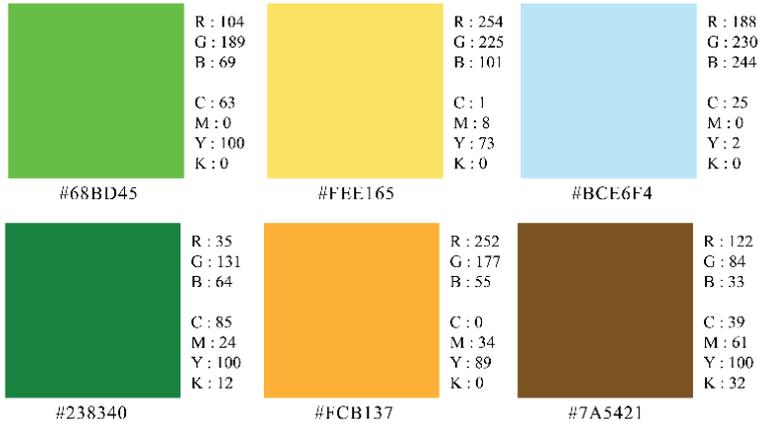
Resolusi : 1920x1080 pixel atau FHD

Format Video : H.264 (.mp4)

3. Key Audio

Perancangan dongeng animasi motion comic dengan adaptasi cerita dongeng “Bunda Sejati” memiliki key audio yang bersifat naratif pada proses pembentuk dongeng cerita yang dibaca dan direkam dengan suara yang kemudian menghasilkan voice over pada pembentuk dongeng cerita tersebut.

4. Konsep Warna



Gambar 3 Konsep Warna

Makna warna yang digunakan sebagai panduan dari perancangan dongeng animasi motion comic sebagai berikut:

- a. Warna hijau memberikan kesan alam, kesehatan, dan pertumbuhan.
- b. Warna kuning memberikan kesan kegembiraan.
- c. Warna biru muda memberikan kesan ketenangan.
- d. Warna jingga memberikan kesan energik dan menarik perhatian.
- e. Warna coklat memberikan kesan kuat dan keandalan.

5. Tipografi



Penggunaan elemen tipografi diperlukan untuk membentuk desain perancangan yang baik pada proses perancangan agar dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Jenis font yang dipakai pada perancangan tersebut adalah huruf sans serif yaitu Bakso Sapi. Pada jenis font tersebut dapat dibaca dan terlihat baik kepada anak-anak dan untuk animasi dongeng.

6. Konsep *Imagery*



Gambar 4 Konsep *Imagery*

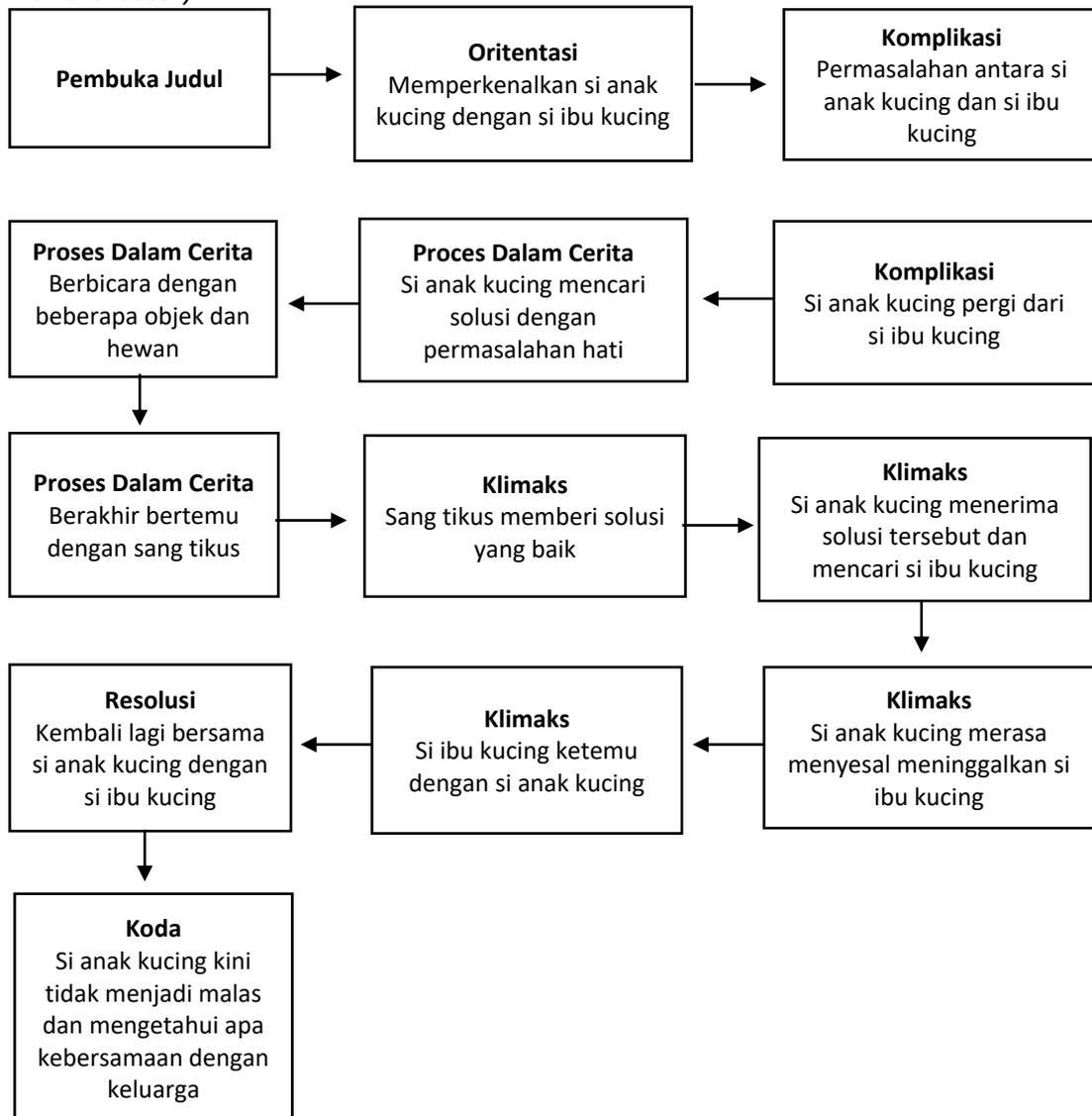
Konsep imagery merupakan pembentuk perancangan dengan gambaran visual yang memberikan informasi identitas pembentuk perancangan tersebut. Pada pembentuk gambaran visual konsep imagery tersebut memiliki unsur kebersamaan pada hewan yang terdapat ibu kucing dengan anak kucing dikarenakan kebersamaan orang tua dan anak merupakan tahap penting pada pertumbuhan anak.

7. Logo dan Judul Animasi



Gambar 5 Logo dan Judul Animasi

Logo dan judul animasi tersebut menggunakan jenis font san serif yang memiliki bentuk pada huruf terlihat tebal dan jenis typeface. Pada huruf tersebut mempresentasikan lucu, gembira, kehidupan, perkembangan, dan kebersamaan.

8. *Flowchart Story*Diagram 1 *Flowchart Story*

Alur cerita yang telah dirancang terbagi 7 tahap yaitu Pembuka Judul, Orientasi, Komplikasi, Proses Dalam Cerita, Klimaks, Resolusi, dan Koda.

Berikut isi dari 7 tahap alur cerita:

- a. Pembuka Judul
- b. Orientasi
Memperkenalkan si anak kucing dengan si ibu kucing.
- c. Komplikasi
Permasalahan antara si anak kucing dan si ibu kucing.
Si anak kucing pergi dari si ibu kucing.
- d. Proses Dalam Cerita
Si anak kucing mencari solusi dengan permasalahan hati.
Berbicara dengan beberapa objek dan hewan.
Berakhir bertemu dengan sang tikus.
- e. Klimaks
Sang tikus memberi solusi yang baik.

Si anak kucing menerima solusi tersebut dan mencari si ibu kucing.
Si anak kucing merasa menyesal meninggalkan si ibu kucing.
Si ibu kucing ketemu dengan si anak kucing.

- f. Resolusi
Kembali lagi bersama si anak kucing dengan si ibu kucing.
- g. Koda
Si anak kucing kini tidak menjadi malas dan mengetahui apa kebersamaan dengan keluarga.

9. Sinopsis

Dongeng animasi diawali dengan seekor anak kucing dengan ibu si anak kucing. Si anak kucing tersebut suka malas sehingga apapun yang diperintah oleh si ibu kucing diabaikan. Namun suatu hari si ibu kucing sakit sehingga menasehati si anak kucing untuk mencari makanan sendiri tetapi si anak kucing sudah berkali-kali bicara kepada si ibu kucing bahwa dia tidak ingin melakukan suatu pekerjaan dan kemudian si anak kucing lari dari si ibu kucing. Setelah itu si anak kucing mencari seseorang yang dapat menemani dia karena hati yang terisi dengan si ibu kucing tidak berada dengan si anak kucing.

10. Kerangka Cerita

Kerangka Cerita

Imron – 34180145

1. Berawal dengan anak kucing bernama Kitty dengan Bunda Kitty bermain bersama.
2. Bunda Kitty meminta Kitty untuk mencari makanan, namun dia teriak tidak mau untuk membantu karena dia lebih suka untuk bermalas.
3. Dari perselisihan mereka, Kitty kabur dari Bunda karena merasa tidak memahami anak sendiri.
4. Setelah beberapa lama Kitty merasa kesepian tanpa Bunda, lalu mencari seseorang yang dapat menemani Kitty.
5. Perjalanan mencari seseorang yang dapat menggantikan Bunda Kitty butuh perjuangan lama dari satu per satu orang.
6. Dalam perjalanan, Kitty bertemu dengan Sang Matahari, Sang Awan, Sang Angin, Sang Bukit, Sang Kerbau, dan Sang Pengikat.
7. Semua orang yang diketemui oleh Kitty mengatakan mereka tidak dapat menemani Kitty karena mereka memiliki kesibukan masing-masing yang tidak dapat selamanya dengan Kitty.
8. Lama kelamaan kesepian hati Kitty menunjukkan kesedihan rindu untuk kembali dengan Bunda.
9. Sang Tikus melihat Kitty yang terlihat sedih lalu menghampiri dia dan bertanya dengan kesedihan dia.
10. Kitty bertengkar dengan Bunda yang berakibat kesepian untuk mencari seseorang yang dapat menemani Kitty.
11. Sang Tikus menjelaskan bahwa Bunda Kitty merupakan salah satu orang yang dapat berada sisi Kitty dan kembali minta maaf kepada dia.
12. Setelah mendengar Sang Tikus, Kitty bergegas kembali dengan Bunda.
13. Dari bergegas lari, Kitty terjatuh karena kecapaian.
14. Sebuah bayangan muncul menghampiri Kitty yang menunjukkan itu Bunda.
15. Kitty memeluk Bunda dan meminta maaf atas kesalahan Kitty.
16. Keesokan harinya Kitty membantu Bunda dan berada di sisi Bunda.

Gambar 6 Kerangka Cerita



11. Narasi Cerita

Narasi Cerita

Imron – 3418045

Di suatu hutan yang lebat, terdapat satu keluarga kucing yang bahagia, yaitu Si anak kucing bernama Kitty dengan Bunda Kitty. Kitty senang bermain dengan Bunda karena merupakan orang yang paling disayangi. Suatu saat Bunda Kitty memberi pekerjaan kepada Kitty untuk mencari makanan, namun dia teriak tidak mau karena dia lebih suka untuk bermalas. Dari perselisihan mereka, Kitty kabur dari Bunda karena merasa tidak memahami anak sendiri. Setelah beberapa lama menjauh dari Bunda, Kitty merasa kesepian tanpa Bunda. Kini Kitty mencari seseorang yang dapat menemani dia.

Dalam perjalanan mencari seseorang yang dapat menggantikan Bunda Kitty, dia bertemu dengan Sang Matahari, Sang Awan, Sang Angin, Sang Bukit, Sang Kerbau, dan Sang Pengikat. Dari itu semua tidak dapat siapa pun yang dapat menemani Kitty karena dari satu per satu orang yang diketemukan memiliki kesibukan masing-masing yang tidak dapat selamanya dengan Kitty. Setelah perjuangan lama, Kitty merasa kesedihan rindu untuk kembali dengan Bunda. Sang Tikus menghampiri Kitty yang terlihat sedih lalu bertanya dengan kesedihan dia. Kitty menjelaskan bahwa dia bertengkar dan pergi jauh dari Bunda yang mengakibatkan kesepian Kitty. Sang Tikus menjelaskan bahwa Bunda Kitty merupakan salah satu orang yang dapat berada sisi Kitty dan kembali minta maaf kepada dia.

Setelah mendengar perkataan Sang Tikus, Kitty bergegas lari kembali dengan Bunda. Dari sekian lama lari, Kitty terjatuh karena kecapaian. Sebuah bayangan muncul menghampiri Kitty yang menunjukkan itu Bunda. Kitty memeluk Bunda dan meminta maaf atas kesalahan Kitty. Pada esok harinya, Kitty kini tidak malas dan membantu Bunda dan berada di sisi Bunda.

Gambar 7 Narasi Cerita

12. Skenario

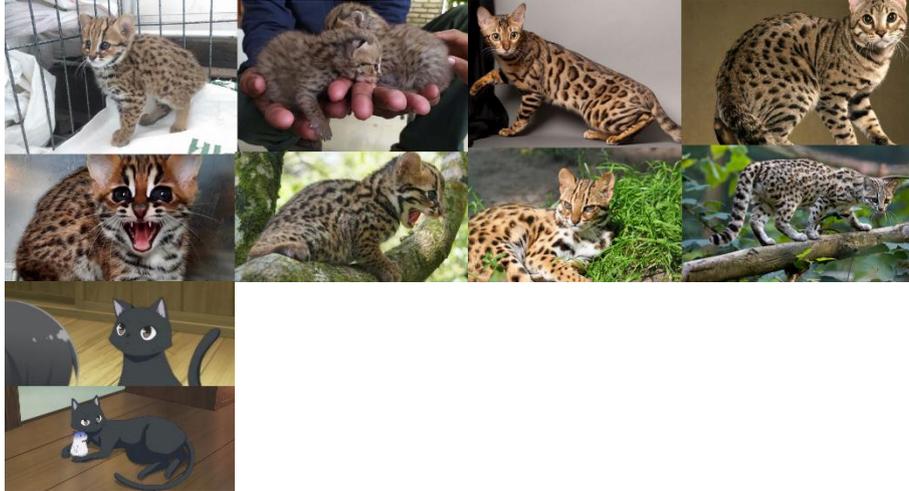
<p>SCENE 1 EXT. RUMAH, PAGI HARI SCENE 1 CUT 1 Perkenalan Kitty dan Bunda Kitty. DIALOG: NARATOR: Pada suatu hari di hutan lebat, terdapat satu keluarga yang bahagia, yaitu Kitty di anak kucing bersama dengan kesayangan Bunda Kitty. VO : NARATOR SFX : hutan, kucing Music : senang</p> <p>SCENE 1 CUT 2 Kitty mendekati Bunda. DIALOG: NARATOR: VO : NARATOR SFX : hutan, kucing Music : senang</p> <p>SCENE 1 CUT 3 Konflik antara Kitty dan Bunda. DIALOG: NARATOR: Suatu hari Bunda memanggil Kitty untuk mencari makanan. Namun Kitty tidak mau untuk berusaha dan lebih suka untuk bermalas. Bunda meminta Kitty tidak malas. VO : NARATOR SFX : kucing Music : konflik SFX : - Music : sedih</p> <p>SCENE 2 CUT 5 Sang Tikus bicara kepada Kitty. DIALOG: NARATOR: Sang Tikus tegur Kitty untuk kembali dengan Bunda karena dia merupakan salah satu orang yang menemani kehidupan Kitty. VO : NARATOR SFX : - Music : sedih</p> <p>SCENE 3 EXT. RUMAH, SORE HARI SCENE 3 CUT 1 Kitty lari kembali ke Bunda. DIALOG: NARATOR: Kitty bergegas lari kembali dengan Bunda tersayang. VO : NARATOR SFX : - Music : sedih</p> <p>SCENE 3 CUT 2 Kitty jatuh. DIALOG: NARATOR: Lalu dia tersesuh. VO : NARATOR SFX : - Music : sedih</p>	<p>SCENE 1 CUT 4 Kitty pergi dari Bunda. DIALOG: NARATOR: Tapi Kitty mengamuk lalu pergi dari Bunda karena merasa tidak memahami anak sendiri. VO : NARATOR SFX : - Music : konflik</p> <p>SCENE 1 CUT 5 Kitty tampak sedih meninggalkan Bunda. DIALOG: NARATOR: Setelah menjauh dari Bunda, Kitty merasa sedih karena tidak berada dengan sisi Bunda. VO : NARATOR SFX : - Music : sedih</p> <p>SCENE 1 CUT 6 DIALOG: NARATOR: Kitty lalu jalan mencari teman baru supaya dapat menemani Kitty. VO : NARATOR SFX : - Music : tenang</p> <p>Scene 2 EXT. HUTAN, SIANG HARI SCENE 3 CUT 3 Bunda muncul di depan Kitty. DIALOG: NARATOR: Ada bayangan yang muncul di depan Kitty, ternyata itu Bunda. VO : NARATOR SFX : - Music : sedih</p> <p>SCENE 3 CUT 4 Kitty meminta maaf kepada Bunda. DIALOG: NARATOR: Kitty meminta maaf atas kesalahan dia dan memeluk Bunda. VO : NARATOR SFX : - Music : sedih</p> <p>SCENE 3 CUT 5 Kitty sekarang membantu Bunda. DIALOG: NARATOR: Pada esok harinya, Kitty sekarang tidak malas dan membantu Bunda. VO : NARATOR SFX : - Music : senang</p>	<p>SCENE 2 CUT 1 Perjalanan Kitty mencari teman. DIALOG: NARATOR: Dalam perjalanan, Kitty bertemu dengan banyak orang. Namun mereka tidak dapat mememani Kitty karena memiliki kesibukan masing-masing. VO : NARATOR SFX : - Music : tenang</p> <p>SCENE 2 CUT 2 Kitty sedih. DIALOG: NARATOR: Kitty sekarang merasa kesedihan rindu untuk kembali dengan Bunda. VO : NARATOR SFX : - Music : sedih</p> <p>SCENE 2 CUT 3 Sang Tikus mendekati Kitty. DIALOG: NARATOR: Sang Tikus menghampiri Kitty yang terlihat sedih dan bertanya kenapa. VO : NARATOR SFX : - Music : sedih</p> <p>SCENE 2 CUT 4 Kitty menangis. DIALOG: NARATOR: Kitty menjelaskan dia bertengkar dengan Bunda lalu dia kabur. VO : NARATOR</p>
---	--	---

Gambar 8 Skenario

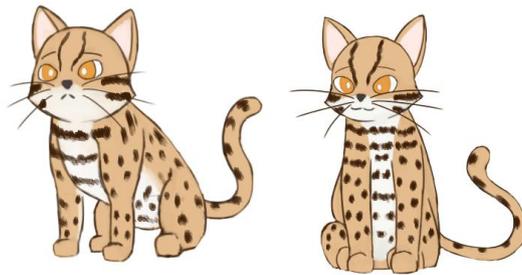
13. Desain Karakter

a. Kucing Hutan

Dalam buku Anton Ario yang berjudul “Panduan Lapangan Kucing-Kucing Liar Indonesia” (2010: 1-8). Kucing hutan atau *Felis chaus* merupakan kucing liar yang berukuran kecil dan berada di pulau jawa dan pulau kalimantan.



Gambar 9 Referensi Anak dan Dewasa Kucing Hutan



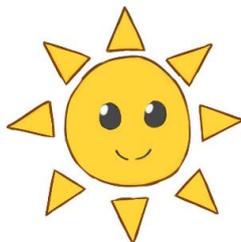
Gambar 10 Anak dan Dewasa Kucing Hutan

b. Matahari

Dalam buku Jocelyn Bell Burnell yang berjudul “An Introduction to the Sun and Stars” (2004: 7-8). Matahari adalah sebuah pada tata surya kita yaitu di bumi yang memancarkan kehangatan dan cahaya ke bumi.



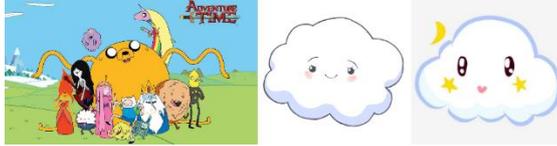
Gambar 11 Referensi Matahari



Gambar 12 Matahari

c. Awan

Dalam buku Erlina Ayu yang berjudul “Pengetahuan Luar Angkasa Cuaca & Fenomena Alam” (2014, 94). Awan merupakan sekumpulan titik air yang berukuran sangat kecil dari perkumpulan uap air yang berkumpul butiran-butiran air yang membentuk awan.



Gambar 13 Referensi Awan



Gambar. 14 Awan

d. Angin Kencang

Angin kencang adalah angin berkecepatan tinggi karena perbedaan tekanan udara dari dua lokasi atau suatu wilayah yang berdekatan (Widodo 2019).



Gambar 15 Referensi Angin Kencang



Gambar 16 Angin Kencang

e. Bukit

Dalam buku Baby Profesor yang berjudul “Earth's Geographical Features : Hills, Mountains, Glaciers, Volcanoes and Oceans” (2019, 25). Bukit merupakan bentuk yang berbentuk bulat seperti kubah dibanding memiliki bentuk tajam.



Gambar 17 Referensi Bukit



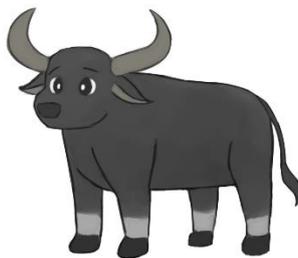
Gambar. 18 Bukit

f. Kerbau

Dalam buku Eka Sari dan Muhammad Abdullah yang berjudul “Sumber Daya Genetik Ternak Lokal Kerbau Simeulue” (2020: 1). Kerbau merupakan hewan yang memiliki postur tubuh dan bobot badan yang besar. Kebiasaan hidup kerbau mencari makan di padang rumput atau di persawahan lereng gunung.



Gambar 19 Referensi Kerbau



Gambar 20 Kerbau

g. Rotan Pengikat

Menurut observasi rotan pengikat atau tali merupakan pengikat yang digunakan untuk mengikat sesuatu, contoh salah satunya yaitu mengikat kepada hewan seperti kerbau dan sapi.



Gambar 21 Referensi Rotan Pengikat



Gambar 22 Rotan Pengikat

h. Tikus Hutan

Tikus hutan merupakan hewan satwa liar yang merupakan mamalia kecil hidup di hutan (Masala dkk 2020).

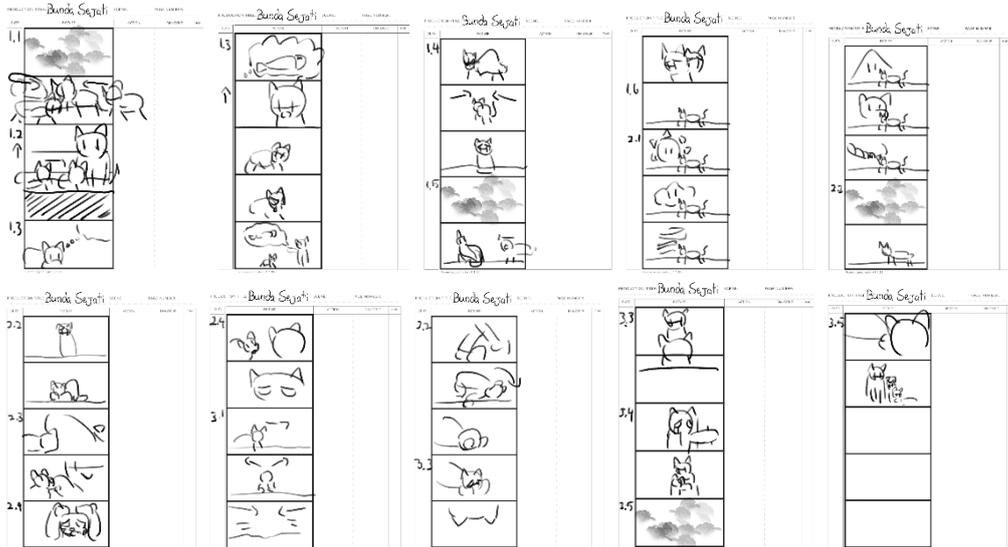


Gambar 23 Referensi Tikus Hutan



Gambar 24 Tikus Hutan

14. Storyboard



Gambar 25 Storyboard

Produksi

1. Desain Karakter



Gambar 26 Desain Karakter

2. Latar Tempat



Gambar 27 Latar Tempat

Pasca produksi



Gambar 28 Animatic Storyboard

Simpulan

Pada kesimpulan pada perancangan ini yaitu solusi atas permasalahan kecanduan menggunakan gadget dapat dibantu oleh animasi dongeng yang diikuti oleh anak usia dini pada umur 3-5 tahun. Dongeng "Bunda Sejati" memiliki pesan moral yang dapat memberikan dampak positif atas permasalahan tersebut, namun diperlukan membawa dongeng ke alam baru dengan perubahan gaya cerita supaya dapat sesuai dengan audiens terkini dengan riset perilaku dan bentuk informasi cerita.

Daftar Pustaka

- Ario, A. 2010. *Panduan Lapangan Kucing-Kucing Liar di Indonesia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Arsita, Melvi, Adelina Hasyim, and M. Mona Adha. 2014. "Pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku anak usia sekolah dasar." *Jurnal Kultur Demokrasi* 2, no. 7.
- Ayu, Erlina. 2014. *Pengetahuan Luar Angkasa Cuaca & Fenomena Alam: Relasi Inti Media*. Diandra Kreatif.
- Burnell, S. Jocelyn Bell. 2004. *An introduction to the sun and stars*. Cambridge University Press.
- Effendi, Mohammad Yusuf, and Arif Sutrisno. 2021. "Perancangan Video Animasi 2D Meru untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang Beserta Kekhasan Daerahnya." *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1, no. 10: 1377-1394.
- Keikazeria, Vhinizza Meidy, and Ferdinandus Ngare. 2020. "Komunikasi Interpersonal Ibu dan Anak dalam Pembentukan Karakter Beribadah Anak." *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi* 9, no. 2: 1613-1629.
- Nurliana, Nurliana, and Nurul Aini. 2021. "Dampak Gadget Terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar." *Jurnal As-Salam* 5, no. 1: 101-109.
- Marpaung, Junierissa. 2018. "Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan." *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 5, no. 2.
- Masala, Jaquelyn, I. Wahyuni, S. C. Rimbing, and H. F. N. Lopian. 2020. Karakter Morfologi Tikus Hutan Ekor Putih (*Maxomys hellwandii*) di Tangkoko Batu Angus Bitung. *ZOOTEC*, 40 No. 1, 207-213.
- Munawar, Munawar, and Amsal Amri. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Dan Perubahan Perilaku Anak Usia Dini Di Gampong Rumpet Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 3 No. 3.
- Professor, B. 2019. *Earth's Geographical Features : Hills, Mountains, Glaciers, Volcanoes and Oceans | Geology Book for Kids Junior Scholars Edition | Children's Earth Sciences Books*. (n.p.): Speedy Publishing LLC.
- Rakhman, Rizki Taufik, Yasraf Amir Piliang, Hafiz Aziz Ahmad, and Iwan Gunawan. 2021. Pemetaan Jenis Dongeng Nusantara Dalam Infografis. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7 No. 01, 59-78.

- Sophya, Ida Vera. 2018. Membangun kepribadian anak dengan dongeng. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 2 No. 1, 183-199.
- Sumaryanti, Lilis. 2018. Membudayakan literasi pada anak usia dini dengan metode mendongeng. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 3 No.1, 117-125.
- Wijana, I. Dewa Putu. 2003. *Kartun: Studi tentang permainan bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Sumber Daya Genetik Ternak Lokal Kerbau Simeulue. 2020. (n.p.): Syiah Kuala University Press.
- Tiarina, Yuli. 2012. Prinsip kerjasama dalam film kartun avatar. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 11 No. 1.
- Widodo, Juniarto. 2019. "Analisis Kejadian Angin Kencang Di Desa Situgede Bogor Barat Tanggal 28 Maret 2017." In *Seminar Nasional Geomatika*, vol. 3, pp. 1157-1166.
- Widya, Rika. 2020. "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di Paud Ummul Habibah." *Jurnal Abdi Ilmu* 13, no. 1: 29-34.
- Zaini, Muhammad, and Soenarto Soenarto. 2019. "Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1: 254-264.

