

## PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT MENULIS PADA ANAK REMAJA

Wita Siallagan, Christophera Ratnasari Lucius  
Universitas Esa Unggul  
Jl. Arjuna Utara No.9, RT.1/RW.2, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510  
[christophera.lucius@esaunggul.ac.id](mailto:christophera.lucius@esaunggul.ac.id)

### **Abstract**

*Everyone can certainly write but only a few do this, many things that cause this laziness include many assignments from school, too busy playing, and because of today's advanced technology. The use of animated video media is one of the best ways for youth education. Animation is one of the teaching media that can be used to convey teaching materials to teenagers, with interesting pictures, children's attention will be immediately drawn to it so that the learning process using animated videos will create a pleasant atmosphere for teenagers. This animated video for teenagers is a 2 Dimensional animation video entitled "Pena Panca Indra" with the extension specification .mp4, video resolution 1080x720. With reference to the process of Story, Storyboard, modeling, coloring, animation, rendering, and compositing. This short film was created using Adobe After Effects, Adobe Illustrator and Adobe Photoshop for the coloring process. A 2 Dimensional animated video has been successfully made entitled "Pena Panca Indera". This animated video is a medium of information that provides education to teenagers about the interest in writing.*

**Keywords:** 2D Animation, Interest in Writing, Teenagers.

### **Abstrak**

Semua orang pasti bisa menulis tetapi hanya beberapa yang melakukan hal menulis tersebut, banyak hal yang menyebabkan kemalasan ini diantaranya yaitu banyaknya tugas dari sekolah, terlalu sibuk bermain, dan karena adanya teknologi canggih sekarang ini. Penggunaan media video animasi menjadi salah satu cara terbaik untuk pendidikan remaja. Animasi adalah salah satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar pada remaja, dengan gambar yang menarik, perhatian anak akan langsung tertuju ke sana sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi remaja. Video animasi untuk remaja ini adalah sebuah video animasi 2 dimensi berjudul "Pena Panca Indera" dengan spesifikasi ekstensi .mp4, resolusi video 1080x720. Dengan mengacu pada proses Cerita, Storyboard, modeling, coloring, animasi, rendering, dan compositing. Film pendek ini dibuat menggunakan Adobe After Effects, Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk proses pewarnaan. Telah berhasil dibuat sebuah Video animasi 2 dimensi berjudul "Pena Panca Indera". Video animasi ini sebagai media informasi yang memberikan pendidikan kepada remaja tentang minat menulis.

**Kata Kunci :** Animasi 2D, Minat Menulis, Remaja.

### **Pendahuluan**

kurangnya budaya membaca mempengaruhi budaya menulis. Padahal dengan membaca, banyak atau sedikit, timbul rasa kagum terhadap tulisan yang dibaca. Pengetahuan-pengetahuan baru masuk ke otak, yang nantinya bisa dijadikan ide maupun referensi untuk berkaryatulis. Dimulai dari rasa kagum dan pengetahuan tersebut, akan timbul keinginan untuk membuat sebuah tulisan. Tinggal bagaimana caranya untuk mengembangkan keinginan tersebut menjadi sebuah karya nyata.

Pentingnya keterampilan menulis dalam literasi diperlukan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan menulis. Penyebab rendahnya kemampuan remaja dalam keterampilan menulis karena remaja cenderung tidak memiliki ide,

sehingga remaja tidak mengerti apa yang harus mereka jelaskan dan imajinasikan dalam menulis. kesadaran literasi penting ditumbuhkembangkan, karena dapat membuat remaja menjadi cerdas dalam melihat masalah dalam kehidupannya.

Dalam artikel ini akan dijelaskan bagaimana proses perancangan video animasi berjudul "Pena Panca Indera" sebagai pembangkit minat menulis pada remaja SMA yang bagus agar menarik, dan memudahkan penonton video animasi untuk menerima pesan yang akan disampaikan?

Dan Bagaimana Proses Produksi video animasi berjudul "Pena Panca Indera" sebagai pembangkit minat menulis pada remaja SMA yang bagus agar menarik, dan memudahkan penonton

video animasi untuk menerima pesan yang akan disampaikan?

### Landasan Teori

Definis Audio Visual secara umum bisa diartikan sebagai proses dari mendengar dan melihat suatu objek. Dan Animasi 2D berarti animator 2D membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan. Dan Menurut Munir (2015:327) ada beberapa jenis animasi, yaitu:

Animasi 2D (2 Dimensi), Animasi 3D (3 Dimensi), *Stop Motion Animation*, Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*), Animasi Jepang (Anime), Animasi GIF

Dan prinsip-prinsip animasinya yaitu : *Timing, Arc, Squash and Stretch, Straight Ahead Action and Pose to Pose Action, Anticipation, Ease In and Ease Out, Secondary Action, Follow Through and Overlapping, Staging, Personality/Appeal, Exaggeration, Solid Drawing.*

Dan Teknik Animasi ada *Hand Drawn*, Teknik Animasi *Stop motion*, Teknik Animasi *Hand Drawn* dan Komputer, Teknik Animasi Komputer (3 Dimensi).

### Metode

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan cara pengumpulan data yang berupa :

##### a. Studi literatur

Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008:3).

##### b. Pengumpulan Data

Data yang digunakan berasal dari textbook, journal, artikel ilmiah, literature review yang membahas hal yang berkaitan dengan animasi yang penulis jadikan acuan yaitu : Jurnal Pembuatan Animasi 2D Bertemakan Peduli Lingkungan Dengan Cell Technique, Pembuatan Film Animasi 2D “NOGO GENI” Dengan Teknik Frame By Frame, dan Metode 2D Hybrid Animation Dalam Pembuatan Film Animasi Di Macromedia Flash Mx.

##### c. Analisa

Memulai dengan materi hasil penelitian yang secara sekuensi diperhatikan dari yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan. Cara lain dapat juga, misalnya dengan melihat tahun penelitian diawali dari yang paling mutakhir, dan berangsur – angsur mundur ke tahun yang lebih lama.

### Hasil

#### Konsep Perancangan

Merupakan metode perancangan model sistem yang meliputi tahap pra-produksi yaitu pembuatan ide dan konsep, pembuatan skenario, perancangan karakter, storyboard, dubbing, musik dan sound FX.

#### Pra Produksi

Tahap persiapan merupakan tahap awal dari sebuah perancangan. Tahap ini membahas ide serta konsep dari desain tersebut. Dibawah ini akan dijelaskan secara rinci mengenai proses tahap persiapan.

Konsep dan Ide yang dibuat pada perancangan tugas akhir pada video animasi berjudul Pena Panca Indera adalah Bagaimana caranya seseorang dapat merasakan sensasi penggunaan panca indera untuk dengan mudah mendapatkan ide menulis dengan menggunakan panca indera yang sudah mereka miliki sejak lahir.



Gambar 1. Konsep Video Animasi

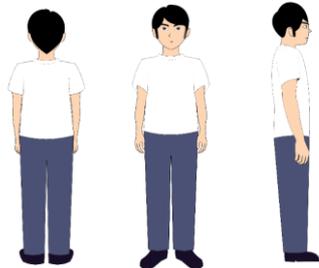
Skenario didapatkan dari puisi heidi campbell yang mengandung unsur penggunaan lima panca indera yang berjudul nature's way (cara alam) yang kemudian dimodifikasi untuk disesuaikan dengan konsep animasi Pena Panca Indera.



Gambar 2. Skenario Video Animasi

Pembentukan karakter atau karakter yang dibuat pada video Pena Panca Indera adalah seorang anak laki-laki, yang tujuannya untuk memotivasi remaja-remaja laki-laki bahwa laki-laki juga mampu

untuk melakukan kegiatan menulis seperti yang dilakukan kebanyakan penulis-penulis wanita di Indonesia, karena tingkat rendahnya menulis dikalangan laki-laki lebih tinggi daripada wanita.



Gambar 3. Pembentukan Karakter  
Sumber Penulis : 08-09-2021

Storyboard, Pada tahap ini visual akan mulai di aplikasikan secara sketsa dan lebih detail lagi.

Dubbing awal atau yang disebut pengisian suara, dilakukan diawal pada video ini fungsinya untuk mencocokkan alur gambar sehingga sesuai dengan suara penjelasan dari dubbing.

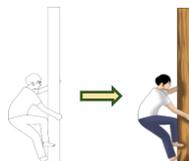
Musik yang digunakan adalah musik yang bertema alam yang disesuaikan dengan tema tempat pada video yaitu alam. Yang berjudul second nature audionautix no copyright music dan happy ending inspirational music no copyright.

### Produksi

Setelah tahap praproduksi, tahap selanjutnya adalah tahap produksi dalam pembuatan video animasi dan desain pendukung.

Pemodelan Fungsinya mendetailkan sketsa storyboard sebelumnya menjadi 2 Dimensi dengan digital.

Pewarnaan, pada tahap ini sketsa yang sudah dijadikan digital diwarnai agar menjadi lebih menarik.



Gambar 4. Pewarnaan

Lingkungan, Pada animasi Pena Panca Indera ini background lingkungan yang digunakan adalah pegunungan yang banyak pohon cemaranya atau alam. Yang di buat oleh Graphics RF.



Gambar 5. Lingkungan

Animasi atau menggerakkan karakter dan background mulai dilakukan sesuai skrip dan storyboard yang dibuat.

Rendering adalah proses animasi 2d dengan mengkompilasi background, karakter, efek dari sebuah scene menjadi video animasi.

### Pasca Produksi

Hasil akhir dari proses produksi, yaitu berupa media audio visual dalam bentuk video animasi 2d berjudul "Pena Panca Indera" yang dapat dilihat oleh seluruh masyarakat sebagai sarana penyampaian informasi dan menarik minat para remaja SMA pada kegiatan menulis. Pada tahap pasca produksi pun juga memiliki tahap-tahap seperti berikut :

Pengomposisian adalah penggabungan seluruh pergerakan animasi, suara, musik dan sound efek menjadi satu timeline.

Suara akhir atau menambahkan sound akhir, sound efek, untuk memperbagus audio sounding dari video ini.

Render akhir atau juga pada tahap akhir ini video yang sudah difinishing di render ulang untuk menyatukan semua komponen akhir, ukuran format video diatur pada tahap ini.



Gambar 6. Render Akhir

Pemindahan video ke media. Media yang digunakan adalah seperti cd, dvd, atau di upload ke youtube dan instagram.

### Aplikasi

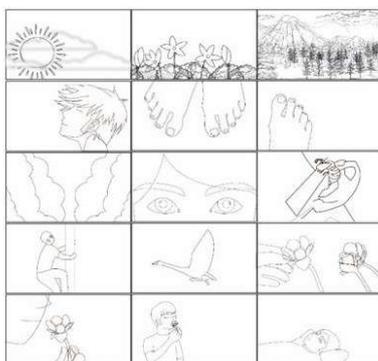
Media utama karya tugas akhir ini adalah video animasi 2 dimensi. Yang memiliki fungsi

untuk menarik dan meningkatkan minat para remaja SMA untuk lebih mengenal ide tulisan dengan panca indera, agar remaja SMA lebih berkembang dengan membiasakan kegiatan menulis sehari-hari.



Gambar 7.

Cuplikan Video Animasi Pena Panca Indera Dokumentasi Storyboard



Gambar 8.

Storyboard Animasi Pena Panca Indera

Sinopsis yang ada pada animasi Pena Panca Indera merupakan Animasi 2 Dimensi yang menceritakan tentang bagaimana cara seseorang

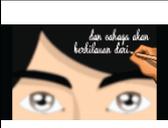
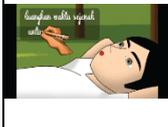
menggunakan panca inderanya untuk mencari ide menulis dengan mudah sehari-hari, tanpa sulit memikirkan atau mencari-cari ide dengan pusing, karena hanya dengan merasakan dengan lima panca indera kita dapat menemukan banyak ide setiap harinya.

### Scene Storyline

Berikut adalah Storyline atau Alur Cerita yang akan dibuat pada sebuah karya animasi atau film sehingga jelas dan terarah.

Tabel 1. Scene Skenario dan Audio

Scene	Story	Video	Audio
1.	Pembukaan		Latar Belakang Musik
2.	Matahari muncul dari sela-sela awan		Disuatu hari yang cerah
3.	Bunga-bunga bermekaran		Yang menyenangkan
4.	Suasana pegunungan yang asri		Lihat bagaimana alam menunjukkan dirinya
5.	Transisi huruf-huruf berhamburan		Suara Efek dan Latar Belakang Musik
6.	Anak laki-laki dengan rambut tertiuip angin		Rasakan angin sepoi-sepoi dirambut
7.	Telapak kaki yang menapak di atas rerumputan		Rerumputan akan menyembul
8.	Zoom jari-jari kaki		Diantara jari-jari kaki
9.	Tumpukan awan-awan dilangit biru		Awan membentuk-bentu dilangit

10.	Zoom mata yang berkialauan		Dan cahaya akan berkialauan dari mata	22.	Anak laki-laki yang membaringkan dirinya di atas tanah		Baringkan dirimu di atas tanah
11.	Zoom indera pendengaran dan lebah terbang		Dengarkan dan ikuti dengungan lebah	23.	Anak laki-laki yang menghirup dan menghembuskan nafas		Luangkan waktu sejenak untuk menarik nafas
12.	Tilt up pohon yang tertinggi tinggi		Ke atas pohon tertinggi	24.	Zoom out pemandangan alamnya		Dan dengarkan alam menceritakan kisahnya
13.	Anak laki-laki yang memanjat pohon tertinggi		Dan panjat pohon itu	25.	Pesan klimaks video Pena Panca Indera		Panca indera bisa menjadi perantara yang paling mudah untuk mencari ide tulisan sehari-hari
14.	Anak laki-laki melihat sungai dibalik pohon		Lihatlah ke seberang sungai	26.	Penutup		Kredit dan lain-lain
15.	Seekor angsa sedang terbang disungai		Dan ada seekor angsa bermain				
16.	Memetik bunga		Pilih bunga saat mereka tumbuh				
17.	Zoom hidung yang sedang mencium bunga		Lalu cium bunga dengan hidungmu				
18.	Anak laki-laki sedang menghirup aroma wangi bunga		Hirup aroma yang menyenangkan				
19.	Air sungai yang mengalir		Saksikan aliran sungai dingin yang lembut				
20.	Anak laki-laki merasakan kesegaran air sungai dengan indera pengecapnya		Rasakan kesegarannya dalam sekejap				
21.	Panning Pemandangan alam		Ketika semuanya tampak baik				

### Kesimpulan

1. Dalam pembuatan animasi Pena Panca Idera sebagai media komunikasi untuk meningkatkan minat menulis dikalangan remaja, dibutuhkan teori-teori desain, prinsip animasi, storyboard dan lain-lain, dan dengan mempertimbangkan demografis, usia target audience, akan menghasilkan animasi yang komunikatif dan efektif. Dalam pembuatan animasi ini pastinya mendapat manfaat yakni lebih memahami pembuatan animasi yang benar dengan pendekatan teori-teori animasi, menambah skill tentang membuat video animasi dan juga bisa mengenal dan mengetahui tentang menulis dengan panca indera.

2. Proyek Tugas Akhir dalam bentuk perancangan Video Animasi 2 Dimensi digunakan penulis sebagai media promosi untuk menarik minat remaja untuk menggunakan panca indera sebagai sarana ide menulis sehari-hari. Menulis dengan panca indera sendiri belum melekat di kalangan masyarakat luas. Oleh karena itu, penulis merencanakan sedemikian rupa untuk mengangkat tema menulis dengan panca indera untuk memberikan wawasan dan pengalaman menulis yang dapat tertanam dalam benak masyarakat dan

membuat perancangan Video Animasi 2 Dimensi ini dikemas dengan bagus agar menarik, informatif, untuk memudahkan para remaja SMA untuk menerima pesan yang akan disampaikan.

3. Seluruh proses dalam penciptaan karya seni video animasi 2D berjudul “Pena Panca Indera” telah menghasilkan karya seni videografi, semua yang mampu dilihat oleh audience (penonton). Karya seni video animasi 2D “Pena Panca Indera” dalam proses penciptaannya sudah dimaksimalkan sesuai dengan riset data dan eksperimen yang sudah diciptakan sebelumnya, namun pada selanjutnya karya seni video animasi 2D ini masih dapat terus dikembangkan, menjadi karya seni videografi yang jauh lebih baik lagi dikembangkan metode dan cara penyajiannya, juga dengan saran/ masukan dan kritik membangun.

#### **Daftar Pustaka**

- Bernadhed, Dkk. (2019). *Pembuatan Film Animasi 2d “Nogo Geni” Dengan Teknik Frame By Frame*. 1(4), 8-19.
- Campbel, Heidi. (2007, July). *Nature’s Way*. [Puisi Weblog]. Diakses Dari <https://www.familyfriendpoems.com/poem/natures-way>
- Damayantie, I., Pertiwi, R., & Nugroho, O. F. (2021, March). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Pemilihan Warna Pada Pendekatan Steam Ditinjau Dari Psikologi Desain. In Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (Vol. 1, No. 01).
- Lucius, C. R., Ramadhan, Y., & Fuad, A. *The Batik Of Pekalongan: Building Its Identity Through The Composition Of Color*.
- Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design Of Mini Plants With Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1355-1367.
- Nugraha, I. R., & Fuad, A. (2022). Perancangan Video Profil Pada Kampanye Non-Komersial Kenali Dirimu. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (Koma Dkv)*, 2, 483-491.
- Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami “Pengenalan Alam Dan Binatang” Sebagai Proses Kreatif Siswa/I Kb/Tk Islam Salsabila. In Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (Vol. 1, No. 01).
- Rf, Graphics. (2021, Agustus 21). *A Green Nature Landscape Background*. Diakses Dari <https://www.vecteezy.com/vector-art/2120139-a-green-nature-landscape-background>
- Rochyat, I. G., & Fauzi, M. (2019). The Beauty Of New Outrigger Craft Structures On Fisherman Boat After Tsunami At Pangandaran 2006. In *Ilicacs: International And Interdisciplinary Conference On Arts Creation And Studies* (Vol. 1, Pp. 25-33).
- Ruslan, Arief. (2016). *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*. Bogor:Ghalia Indonesia
- Sukmana, Jacky. (2018). *Metode 2d Hybrid Animation Dalam Pembuatan Film Animasi Di Macromedia Flash Mx*. 5(1), 2-18.
- Velintino, T., Marwan, R.H. (2021). Perancangan Video Infografis Sejarah Perjalanan Mata Uang Di Indonesia. *Jurnal Inosains*, 16(2), 98-106.
- Wahyudi, T. (2021). Hibriditas Kebudayaan Jawa Suriname Pada Alat Musik Gamelan. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 115-124.
- Widyastuti, P. A., Pertiwi, R., & Huddiansyah, H. (2020). Pelatihan Aplikasi Warna Produk Kreatif Untuk Siswa Sds Dasana Indah – Pemanfaatan Sampah Karet Dalam Pengaplikasian Warna Menggunakan Teknik Cap Pada Tas Blacu. *Jurnal Abdimas*, 6 (3), Maret 2020