



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum

Tugas akhir ini akan membahas mengenai perancangan sebuah *digital story telling* yang diadaptasi dari sebuah cerita dongeng klasik karya Leo Tolstoy yang berjudul Penebang Kayu yang Jujur. Berbeda dengan karya *2D Vector Animation* lainnya, *digital story telling* ini memiliki konsep awal yaitu sebagai salah satu sarana untuk merelaksasikan anak sebelum tidur atau sebagai pengantar tidur anak. Untuk itu, teknik yang digunakan pun bukan interaktif melainkan bersifat linear. Dalam proses penelitian *digital story telling* ini tentunya tidak lepas dari studi pustaka mengenai psikologi perkembangan anak, panduan tidur untuk anak, manfaat dari dongeng bagi anak, teori musik, prinsip-prinsip umum desain, desain untuk anak, serta dampak teknologi bagi anak karya ini dapat benar-benar sesuai dengan konsep awalnya yaitu sebagai salah satu aktivitas yang efektif dilakukan sebagai pengantar tidur anak. Selain dengan studi pustaka, Penulis juga melakukan observasi dan penyebaran angket serta wawancara baik dengan anak-anak maupun dengan orang tua ataupun staf pengajarnya.

Digital story telling ini memiliki target usia penonton yaitu anak-anak usia 3-6 tahun, semua *gender*, dengan kelas menengah ke atas. Maka dari itu, untuk mengetahui selera anak secara akurat selain melalui studi pustaka, Penulis juga

melakukan penyebaran angket mengenai gaya gambar mana yang anak-anak sukai, serta warna-warna untuk keseluruhan cerita. Durasi mengenai cerita ini pun 300 detik atau 5 menit, pemilihan panjang pendeknya waktu durasi ini didasarkan pada teori psikologi anak, yaitu bahwa fokus anak 1-2 menit pertama, untuk itu, durasi cerita dibuat sedikit lebih panjang agar anak-anak sudah melewati masa fokus mereka dan bisa mulai untuk tidur. Tentunya, salah satu poin penting yang mendukung proses relaksasi anak adalah *background song* serta penempatan timing yang pas.

3.2 Proses Penelitian

Fenomena mengenai pentingnya pembacaan dongeng pada anak yang telah dibahas pada bagian latar belakang serta pengenalan teknologi sejak dini pada anak merupakan hasil observasi yang penulis dapatkan baik dari hasil studi pustaka, wawancara secara online, maupun pembagian kuisisioner langsung kepada para orang tua dan anak-anak berusia 3-6 tahun. Data yang didapat berupa dokumen (baik itu berupa teori para ahli, penelitian, dan laporan), data grafik mengenai popularitas pembacaan dongeng sebelum tidur atau hal-hal yang berhubungan dengan aktivitas anak-anak usia 3-6 tahun, serta wawancara *online* terhadap psikolog anak, maupun film-film kumpulan cerita pengantar tidur untuk anak.

Pengumpulan data para orang tua murid Taman Kanak-kanak melalui pengisian angket atau kuisisioner yang dilakukan di beberapa Taman Kanak-kanak di sekitar Gading Serpong seperti Tk. Pahoa, Tk. Penabur, serta Tk. Islamic pada

hari Kamis, 4 Oktober 2012, bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak orang tua yang melakukan aktivitas pembacaan dongeng kepada anak-anak mereka, pendapat orang tua mengenai pengenalan teknologi sejak dini kepada anak, serta aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh orangtua apabila anak susah tidur. Sebanyak 50 angket yang penulis sebar untuk mendapatkan data yang akurat untuk penelitian ini. Responden yang mengisi angket ini memiliki anak-anak yang berusia rata-rata 3-6 tahun serta memiliki tingkat ekonomi menengah ke atas.

Pada tanggal 23 September 2012, penulis mengadakan wawancara secara online pada salah seorang psikolog anak dengan tujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai psikologi perkembangan anak, dampak-dampak teknologi bagi perkembangan mental anak, serta pemilihan aktivitas-aktivitas yang tepat dan efektif bagi anak usia 3-6 tahun.

Pertanyaan yang diajukan terdiri dari 3 poin utama, yaitu :

- a. Intensitas pembacaan dongeng kepada anak. Pada poin ini akan ditanyakan mengenai seberapa sering orang tua membacakan dongeng kepada anaknya, serta apakah orang tua mengetahui mengenai manfaat dongeng bagi anak-anak mereka.
- b. Pengenalan teknologi sejak dini kepada anak. Pada poin ini akan ditanyakan mengenai seberapa sering anak-anak menggunakan perangkat teknologi dalam aktivitas sehari-harinya, serta pendapat orang tua mengenai pengenalan teknologi secara dini.

- c. Kegiatan yang dilakukan oleh anak. Pada poin ini, akan ditanyakan mengenai kegiatan apa saja yang suka dilakukan sepanjang hari serta sampai menjelang waktu anak tidur.

Kuisisioner yang terakhir dilakukan di *Learning Center* serta di beberapa taman kanak-kanak di daerah Gading Serpong pada hari Jumat, 16 November 2012 dengan menggunakan koresponden anak-anak usia 3-6 tahun bertujuan untuk mengetahui selera atau minat anak-anak pada gaya gambar untuk sebuah karakter tertentu serta untuk mengetahui jenis warna-warna apa sajakah yang paling disukai oleh mereka. Penelitian ini dilakukan sebagai dasar atau acuan penulis dalam merancang karakter serta environment yang kelak akan ditampilkan dalam *digital story telling* tersebut.

Pertanyaan yang diajukan terdiri dari 2 poin utama, yaitu :

- a. Gaya/ *style* gambar untuk karakter. Pada poin ini, akan ditampilkan 3 jenis gaya gambar yang berbeda satu sama lain namun masih menggambarkan 1 tokoh yang sama yaitu malaikat. Perbedaan yang terlihat di sini terletak pada proporsi badan serta tingkat kerumitan pada bagian anatomi dan juga pada detail baju. Untuk warna yang digunakan pada karakter sendiri, menggunakan warna yang sama satu dengan yang lainnya.
- b. Nuansa/kesan warna. Pada poin ini, anak-anak akan memilih antara 3 nuansa warna yang berbeda. Pilihan yang tersedia yaitu warna hangat (suasana senja), warna cerah (warna-warni), dan juga warna dingin (nuansa biru gelap).

Pengambilan referensi beberapa contoh 2D *animation* yang menjadi sumber inspirasi dari internet serta VCD mengenai 10 cerita dongeng pengantar tidur anak dilakukan sebagai dasar pembuatan *digital story telling*.

Referensi juga mencakup gambar *background*, karakter, maupun beberapa benda yang diperlukan dalam perancangan *digital story telling* ini agar mampu sesuai dengan tujuannya sendiri yaitu menarik minat anak-anak sekaligus dapat dijadikan sebagai salah satu aktivitas pengantar tidur yang efektif bagi anak.

3.3 Hasil Penelitian

3.3.1 Intensitas Pembacaan Dongeng Kepada Anak

Berdasarkan hasil kuisioner yang Penulis lakukan pada tanggal 4 Oktober 2012 menunjukkan hasil bahwa semua orang tua anak pernah membacakan cerita dongeng kepada anak-anak mereka. Hanya saja, intensitasnya berbeda. Ada beberapa orang tua yang mengaku selalu membacakan dongeng kepada anak-anak nya sebelum tidur, ada pula yang mengaku hanya kadang-kadang saja, atau bahkan jarang. Dari hasil kuisioner yang diikuti oleh 50 koresponden di 3 sekolah yang berbeda, berikut adalah hasil diagram mengenai intensitas pembacaan dongeng kepada anak.

Intensitas Pembacaan Dongeng Pada Anak

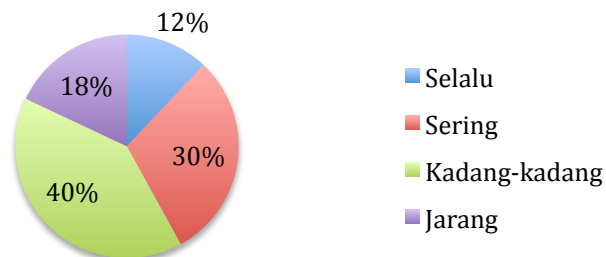


Diagram 3.1 Intensitas Pembacaan Dongeng Pada Anak

Selain itu, hasil yang didapat dari kuisisioner ini, adalah bahwa 100% orang tua setuju bahwa dongeng itu memiliki manfaat yang penting bagi anak mereka. Dari hasil penelitian ini, dapat dilihat bahwa orang tua sudah menyadari bahwa pembacaan dongeng pada anak itu merupakan salah satu aktivitas yang berguna bagi tumbuh kembang anak.

3.3.2 Pengenalan Teknologi Pada Anak

Pada era teknologi dan informasi, tentu sebagian besar orang tua memiliki perangkat teknologi di rumah mereka, baik itu berupa PC, notebook, tablet PC, maupun smartphone. Hal ini dibuktikan pula dengan hasil survei dari kuisisioner yang kami lakukan yaitu bahwa 100% orang memiliki perangkat teknologi. Di dalam survey tersebut juga menanyakan kepada orang tua, khususnya yang memiliki anak-anak usia 3-6 tahun tentang pentingnya pengenalan teknologi bagi anak. Dari hasil kuisisioner yang diikuti oleh 50 koresponden tersebut, maka penulis menyimpulkan hasilnya dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Pentingnya Pengenalan Teknologi Pada Anak

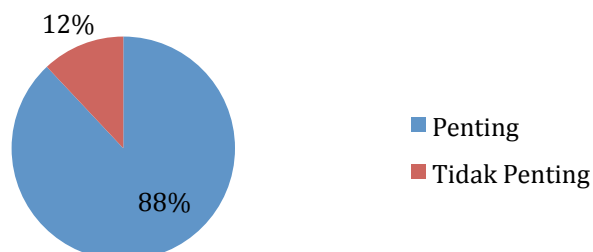


Diagram 3.2 Pentingnya Pengenalan Teknologi

Pada penelitian kali ini, Penulis juga melakukan penelitian mengenai minat anak-anak terhadap teknologi. Hasil yang didapat yaitu 100% dari orang tua menjawab bahwa anak mereka memiliki minat yang cukup besar terhadap perangkat elektronik tersebut. Hanya saja yang membedakan di sini adalah intensitas anak tersebut dalam menggunakan *gadget* di dalam kehidupan sehari-hari mereka. Berdasar dari kuisisioner tersebut, berikut adalah hasil yang disimpulkan oleh Penulis mengenai intensitas anak dalam menggunakan *gadget*.

UMMN

Intensitas Anak dalam Menggunakan Gadget

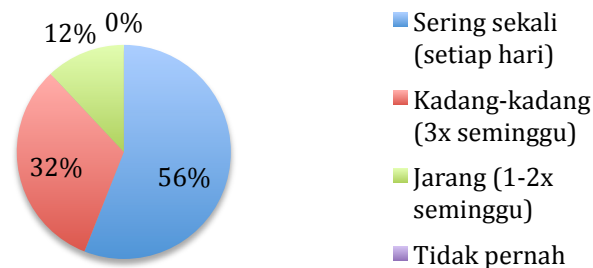


Diagram 3.3 Intensitas Anak dalam Menggunakan Gadget

Berdasarkan hasil survei di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian orang tua setuju akan pentingnya pengenalan teknologi pada anak. Selain itu minat anak-anak terhadap teknologi juga cukup besar dan mereka juga rata-rata sering memainkan perangkat teknologi dalam aktivitas sehari-hari mereka.

3.3.3 Kegiatan yang Dilakukan Oleh Anak

Kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak tentunya harus diimbangi dengan waktu tidur yang efektif. Untuk itu, Penulis melakukan survei kepada beberapa orang tua yang mengaku bahwa anaknya sering mengalami susah tidur tentang aktivitas apa saja yang dilakukan anak-anak mereka sehari-hari serta solusi apabila anak mereka susah tidur.

Berikut hasil survei yang dilakukan Penulis mengenai aktivitas sehari-hari yang suka dilakukan oleh anak mereka.

Tabel 3.1 Kegiatan Anak Sehari-hari

No.	Nama Orang		Tanggapan
	Tua	Anak	
1.	Melly	4	Bermain komputer/Ipad.
2.	Yoke Yuliana	4.5	Bermain komputer/Ipad, bermain puzzle, menari.
3.	Santy	4.3	Bermain komputer/Ipad, bermain puzzle.
4.	Welly	5	Bermain puzzle, melukis/menggambar.
5.	Poppy	4.2	Bermain komputer/Ipad, bermain puzzle, menari.
6.	Irene	3.8	Bermain komputer/Ipad, menari, fashion show.
7.	William	5	Bermain komputer/Ipad, bermain puzzle, melukis/menggambar, menyanyi.
8.	Lawu	5.5	Membaca, menonton TV.
9.	Yeni	5	Bermain komputer/Ipad.
10.	Oeki Purjanto	4.6	Bermain komputer/Ipad.

Tabel 3.2 Solusi yang Dilakukan Ketika Anak Susah Tidur

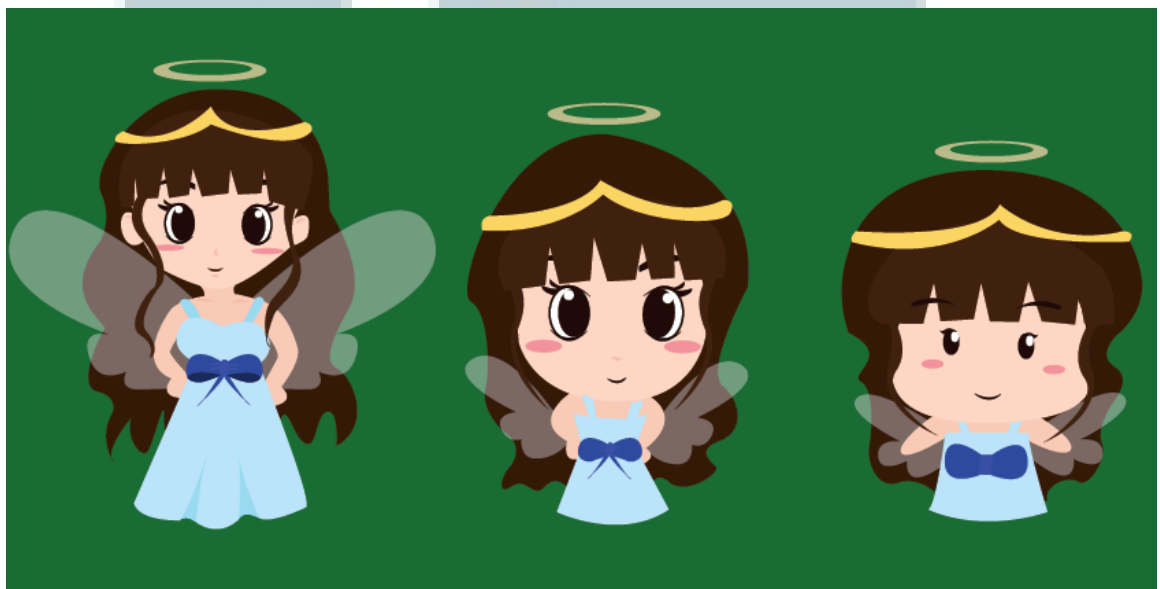
No.	Nama Orang		Tanggapan
	Tua	Anak	
1.	Melly	4	Menemani di samping tempat tidur.
2.	Yoke Yuliana	4.5	Mematikan lampu.
3.	Santy	4.3	Membacakan dongeng, mematikan lampu.
4.	Welly	5	Menemani di samping tempat tidur.
5.	Poppy	4.2	Menemani di samping tempat tidur, mematikan lampu.
6.	Irene	3.8	Mematikan lampu.
7.	William	5	Menemani di samping tempat tidur, membacakan dongeng, menyanyi lagu, mematikan lagu.
8.	Lawu	5.5	Menemani di samping tempat tidur.
9.	Yeni	5	Menemani di samping tempat tidur, menyanyi lagu.
10.	Oeki Purjanto	4.6	Menemani di samping tempat tidur.

Melihat dari tanggapan dari koresponden yang adalah orang tua anak usia 3-6 tahun mengenai aktivitas anak-anak mereka, sebagian besar anak-anak mereka suka bermain komputer/ipad. Sedangkan untuk solusi yang paling sering mereka lakukan menjelang waktu tidur anak yaitu menemani anak-anak mereka di samping tempat tidur mereka.

3.3.4 Desain Karakter dan Jenis Warna

Mengenai desain karakter dan jenis warna yang akan digunakan, Penulis telah melakukan survey kepada 30 koresponden yang adalah anak-anak usia 3-6 tahun tentang gambar dan warna yang seperti apa yang mereka sukai.

Berikut ini adalah hasil dari penelitian yang telah penulis lakukan mengenai desain karakter dan jenis warna.



1

2

3

Dari ketiga desain malaikat/peri di atas, sebanyak 6 anak memilih gambar nomer 1, 10 anak memilih gambar nomer 2, dan sisanya yaitu 14 anak memilih gambar no 3. Apabila digambarkan dalam sebuah diagram, maka akan terlihat sebagai berikut.

Karakter yang Paling Diminati Anak

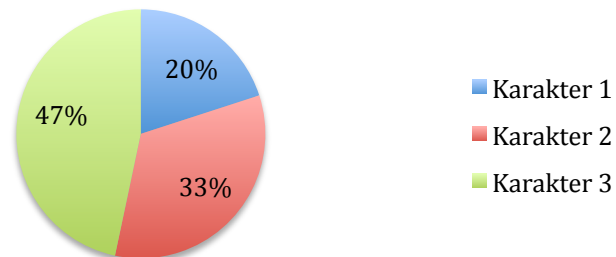
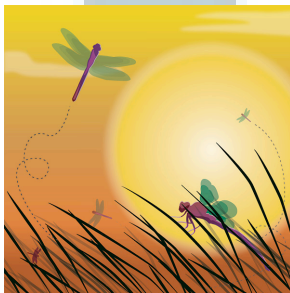


Diagram 3.4 Karakter yang Paling Diminati Anak

Sedangkan untuk pilihan jenis warna yang terdapat dalam angket, yaitu sebagai berikut.



(1)



(2)



(3)

Dari ketiga pilihan warna di atas, maka didapat hasil yaitu sebanyak 7 orang anak menyukai warna pada gambar 1, 15 orang anak menyukai warna pada gambar 2, sisanya yaitu sebanyak 8 orang anak lainnya menyukai warna pada gambar 3. Secara digram, maka dapat digambarkan sebagai berikut.

Jenis Warna yang Paling Diminati Oleh Anak

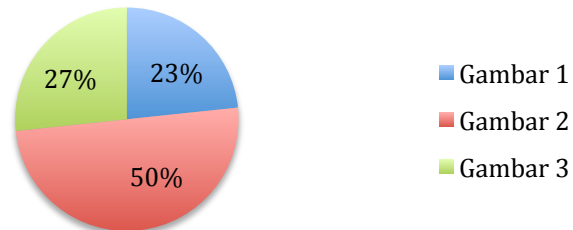


Diagram 3.5 Jenis Warna yang Paling Diminati Oleh Anak

Jadi, dari hasil penelitian mengenai desain karakter serta jenis warna yang paling diminati oleh anak, dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis karakter yang paling disukai anak adalah karakter 3, dan jenis warna yang disukai anak adalah gambar 2.

3.3.5 Referensi *2D Vector Animation*

Dalam pembuatan digital story telling ini Penulis menggunakan teknik yang sama dengan pembuatan *2D Vector Animation*, baik dari gerakan karakter, transisi, maupun angle-angle yang digunakan, serta efek-efek dramatisir dalam animasi khususnya *flash*.



Gambar 3.1 Gerakan Animasi Jalan

<http://www.idleworm.com/how/pic/a0002/wlk01.gif>



Gambar 3.2 Efek *Blur* pada Background

<http://blenderartists.org/forum/showthread.php?117417-2d-Animation-in-Blender/page2>



Gambar 3.3 Angle Karakter

(http://full0.drupalgardens.com/sites/full0.drupalgardens.com/files/styles/large/public/Peggy_Final.jpg)

Berikut ini adalah beberapa screenshot dari beberapa *short movie* yang Penulis dapatkan dari media YouTube.

a. *Short Movie* berjudul *Unexpected*



Gambar 3.4 Screenshot dari *Short Movie* Berjudul *Unexpected*

(<https://www.youtube.com/watch?v=w0dD7a6v4iw&feature=related>)

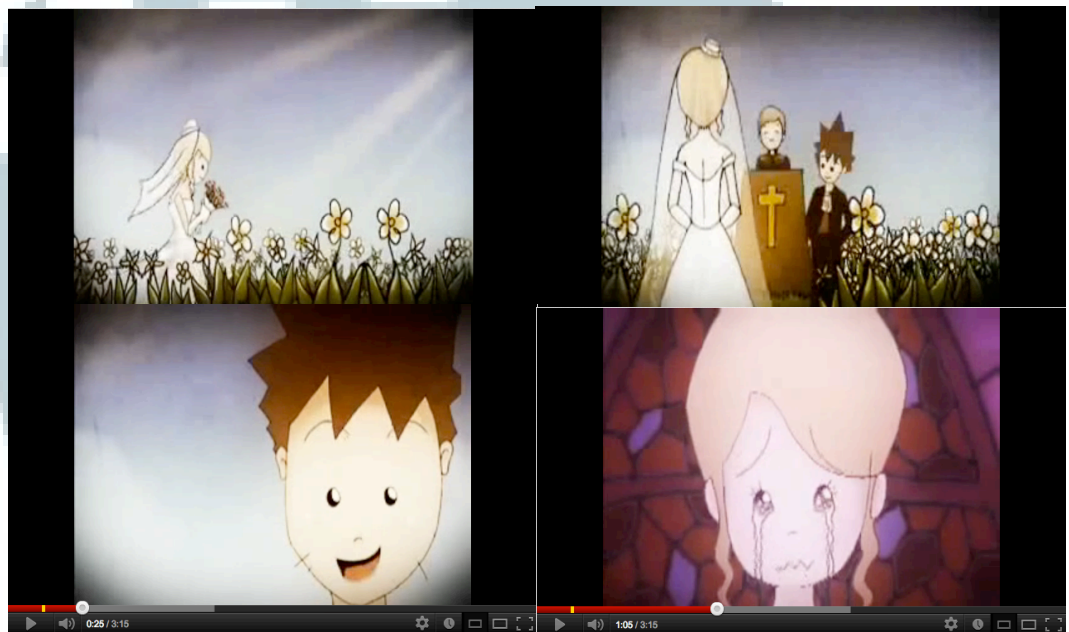
Pada *short movie* berjudul *Unexpected*, keseluruhan warna yang digunakan baik *background* maupun karakter menggunakan *tone* warna yang tergolong cerah. Penggambaran tokoh karakternya pun terbilang cukup simpel namun tetap menarik. Untuk *angle* yang digunakan pada *short movie* ini cukup terbilang variatif, para penonton bisa merasakan beberapa sudut pandang yang cukup ekstrim. Untuk gerakannya, cukup halus, transisinya pun dilakukan dengan baik sehingga tidak terkesan putus-putus walaupun menggunakan banyak *angle*. Dilihat dari teknik penggambaran tokoh dan *environment*-nya menggunakan teknik vektor sehingga terkesan ringan dan mudah dicerna oleh anak-anak.

Dilihat dari segi cerita, jalan ceritanya sebenarnya hanya merupakan pengulangan-pengulangan sederhana, namun apabila dinikmati keseluruhan ceritanya tetap menggambarkan sebuah cerita yang memiliki makna. Pemenggalan tiap adegannya pun tepat, timing, serta efek-efeknya pun tepat, sehingga menjadikan *short movie* ini memberikan kesan yang seimbang.

Pada proses perancangan *digital story telling* yang berjudul Penebang Kayu yang Jujur ini, Penulis mengambil referensi dari *short movie* ini berupa *tone* warna yang tergolong cerah, karakter yang simple namun menarik, serta teknik *angle*, pemenggalan cerita, maupun *timing* yang digunakan oleh pembuatnya dalam mengolah sebuah cerita yang ringan dan sederhana, namun tetap bermakna dan menghasilkan sebuah film yang menarik. Selain itu teknik pembuatan karakter serta *environment* nya yang

menggunakan teknik vektor serta warna *solid* sehingga cerita digital yang Penulis dapat tetap tekesan ringan dan sesuai untuk target market usia 3-6 tahun.

b. *Video Clip Love Story*



Gambar 3.4 Screenshot dari Love Story

https://www.youtube.com/watch?v=tGx_m3xLrl0

Pada *video clip* berjudul *Love Story* ini *tone* warna yang digunakan cenderung gelap dan redup. Karakter yang digunakan tergolong simpel, dan lucu. Gerakan-gerakan tokoh dan *environment* nya sederhana namun tetap tampak bagus dan sesuai dengan tema ceritanya. *Angle* yang digunakan pun cukup variatif, ada beberapa menggunakan *angle close up* yang menonjolkan ekspresi dari tokoh-tokoh tersebut. Dilihat dari segi ceritanya, karena bentuknya *video clip*, tentunya mengikuti skenario dari lirik lagu itu sendiri.

Yang Penulis amati di sini yaitu perubahan *angle* menuju *close up* pada wajah karakter serta detail mengenai perubahan ekspresi pada tokoh tokoh tersebut. Selain itu, Penulis juga mengamati teknik gerakan tokoh yang sederhana namun tetap terkesan wajar dan bagus.

3.3.6 Referensi Gambar

Selain referensi dari *2D Vector Animation*, Penulis juga mencari sumber referensi yang dijadikan acuan pada saat membuat *digital story telling* ini, antara lain :

a. Background



VectorJungle.com
Free royalty-free vector graphics

Gambar 3.5 Referensi Background 1

(<http://d25w2bdgwq8k9e.cloudfront.net/wp-content/uploads/2009/07/tropical-forest-background.jpg>)



Gambar 3.6 Referensi *Background 2*

(<http://www.shutterstock.com/blog/wp-content/uploads/2010/06/vector.jpg>)



Gambar 3.7 Referensi *Background 3*

(<http://thewondrous.com/wp-content/uploads/2012/06/DREAM-FLOWER-LANDSCAPE-VECTOR.jpg>)

b. Peri/Malaikat



Gambar 3.8 Referensi Peri/Malaikat 1

(<http://us.cdn2.123rf.com/168nwm/pugovica88/pugovica881110/pugovica88111000160/11106880-beautiful-baby-angel-vector.jpg>)



Gambar 3.9 Referensi Peri/Malaikat 2

(http://static.freepik.com/free-photo/cartoon-angel-vector_34-49141.jpg)

c. Penebang kayu



Gambar 3.10 Referensi Penebang Kayu 1

(http://www.kidsgen.com/stories/bedtime_stories/images/woodcutter_cutting_wood.jpg)



Gambar 3.11 Referensi Penebang Kayu 2

(http://www.anekant.org/op_level_2_honest_woodcutter.htm)

d. Kapak



Gambar 3.12 Referensi Kapak 1

(http://www.anekant.org/op_level_2_honest_woodcutter.htm)



Gambar 3.13 Referensi Kapak 2

(http://www.anekant.org/op_level_2_honest_woodcutter.htm)



Gambar 3.14 Referensi Kapak 3

(<http://superstitionsonline.com/wp-content/uploads/2009/10/ax.png>)

3.3.7 Eksplorasi Desain

Pada karya *2D vector animation* biasanya hanya menampilkan cerita pendek, *video clip* lagu, ataupun infografis linear. Perbedaannya dengan *digital story telling* ini, Penulis lebih menonjolkan pada segi konsep awal yaitu sebuah cerita dongeng yang diubah ke dalam bentuk film pendek digital yang bersifat linear media design sebagai pengantar tidur anak.

Untuk jalan ceritanya sendiri, Penulis mengadaptasi dari sebuah dongeng klasik berjudul Penebang Kayu yang Jujur. Penulis mencoba mengembangkan keharmonisan antara visual, gerakan, serta suara agar dapat menjadi sarana yang efektif sebagai pengantar tidur anak. Untuk jalan ceritanya sendiri, Penulis akan mempertahankan agar tetap bersifat ringan dan mudah dimengerti oleh anak, baik dari segi visual maupun inti ceritanya sendiri.

Pada *digital story telling* yang Penulis buat ini, salah satu poin yang penting yaitu suara narator, *background song*, dan juga *sound effect* nya. Yang menjadi tantangan di sini yaitu bagaimana agar *digital story telling* ini bisa mengalun dan bisa sesuai dengan tujuan awal yaitu sebagai pengantar tidur anak. Keseimbangan antara isi cerita, visual, maupun suara tentunya menjadi tingkat kesulitan tersendiri yang harus mampu dicapai demi hasil *digital story telling* yang maksimal dan efektif.

3.4 Cerita Penebang Kayu yang Jujur

Cerita dari dongeng berjudul Penebang Kayu yang Jujur ini diawali dengan seorang penebang kayu yang miskin yang sedang berjalan menyusuri hutan dengan membawa kapak kesayangannya untuk bekerja demi menghidupi keluarganya. Walaupun miskin, ia tak pernah bersedih akan keadaan hidupnya, asalkan dia memiliki kesehatan dan kapak kesayangannya itu, ia yakin bisa mendapatkan yang cukup untuk keluarganya. Seusai lelah bekerja, pergilah ia ke tepi danau untuk beristirahat, namun pada saat ia bangun dan hendak melanjutkan pekerjaannya, tak sengaja kapaknya terjatuh ke dalam danau tersebut. Penebang kayu tersebut sangat kaget dan bersedih. Ia pun berlutut dan memohon agar kapaknya bisa kembali. Tiba-tiba, muncullah seorang peri danau dan menanyakan alasan mengapa penebang kayu itu bersedih, penebang kayu pun menceritakan tentang kapaknya yang terjatuh itu. Peri pun menghilang ke dalam danau untuk mencaari kapak tersebut, ia muncul lagi dengan membawa sebuah kapak emas dan menanyakan apakah kapak itu milik penebang kayu, penebang kayu itu menggeleng. Kemudian peri danau tersebut kembali lagi dengan membawa kapak perak, namun penebang kayu itu menggeleng dan berkata bahwa kapaknya tidak sebagus 2 kapak itu. Setelah beberapa saat, peri danau itu kembali dengan kapak tua milik penebang kayu tersebut. Penebang kayu itu segera mengiyakan dan sangat senang. Peri danau tersebut sangat tersentu dengan kejujuran penebang kayu itu, maka sebagai hadiah atas kejujurannya, ia memberika ketiga kapak itu kepada Penebang Kayu tersebut. Setelah kejadian itu penebang kayu pun pulang

dengan membawa ketiga kapak itu. Ia gembira karena dengan kejujurannya, ia mampu mendapatkan hal-hal yang baik di hidupnya.

3.5 Proses Perancangan Karya

3.5.1 Perancangan Karakter

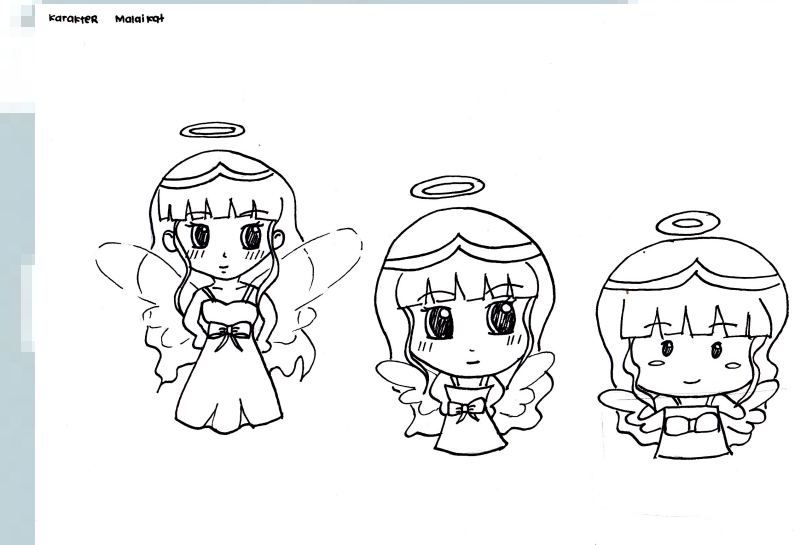
a. Brainstorming

Proses yang pertama kali penulis lakukan selain daripada mencari referensi gambar mengenai karakter yaitu melakukan *mind mapping* sebagai proses *brainstorming*. Menggunakan *keyword* anak-anak, maka beberapa kata yang didapat dari hasil *mind mapping* tersebut yaitu lucu, unik, kecil, menarik, ringan, cerah, dan sederhana. Apabila dilihat dari telaah literatur pada Bab 2, hasil *mind mapping* itu sesuai dengan teori mengenai desain anak dan psikologi anak bahwa anak-anak usia 3-6 tahun menyukai objek yang bersifat kecil, lucu, tidak telalu rumit dan penggunaan warna yang solid.

UMMN

Agar lebih akurat mengenai karakter seperti apa yang diminati oleh anak, maka dari 3 alternatif desain tersebut, Penulis akan memasukkannya dalam sebuah angket yang nantinya akan diisi oleh anak-anak umur 3-6 tahun.

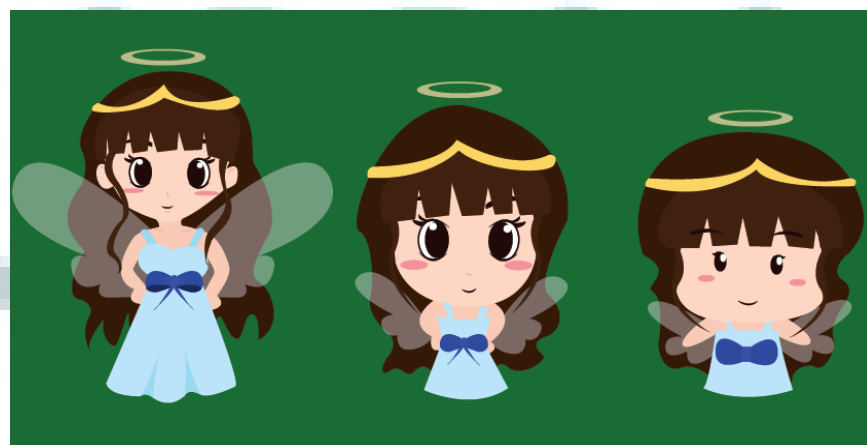
Hasil sketsa yang telah penulis buat yaitu :



Gambar 3.16 Sketsa Alternatif Desain

Setelah selesai dengan sketsa karakter, penulis pun mengolahnya ke dalam bentuk *digital* dengan menggunakan teknik vektor.

Hasil *digital* dari sketsa yang telah dibuat di atas yaitu :



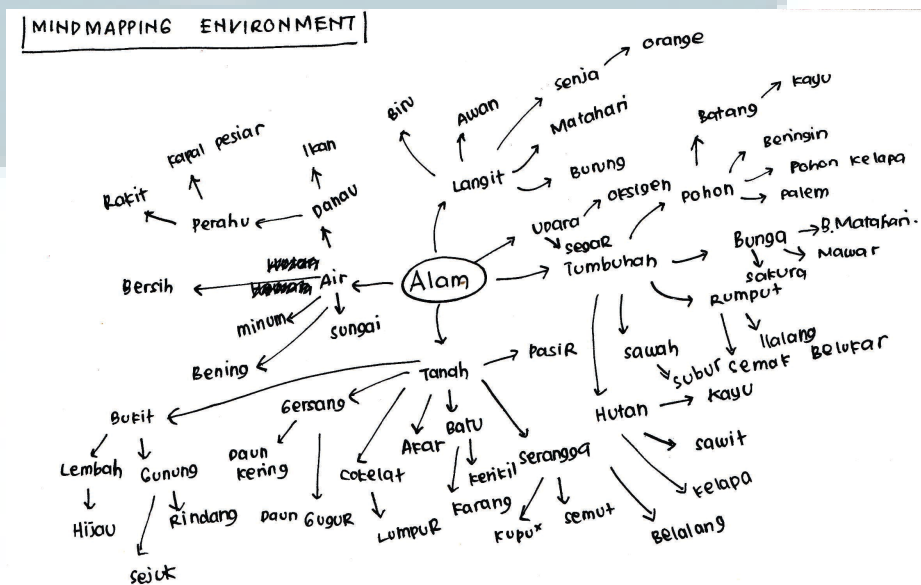
Gambar 3.17 Hasil Digital Alternatif Desain

3.5.2 Perancangan Setting dan Environment

a. Brainstorming

Pada proses pembuatan *environment* atau *setting*, Penulis melakukan pengamatan serta eksplorasi dari beberapa referensi mengenai gambar hutan, danau, maupun *landscape* pemandangan. Selain itu, Penulis juga melakukan proses *mind mapping* untuk mengetahui unsur-unsur apa saja yang bisa dipakai dalam merancang sebuah setting agar terlihat nyata dan menarik, namun tetap berkesan sederhana.

Hasil dari proses *mind mapping* yang Penulis buat yaitu :



Gambar 3.18 Mind Mapping Environment

b. Konsep

Berdasar hasil eksplorasi dari beberapa referensi tentang gambar hutan, danau, dan pemandangan, serta melalui proses *mind mapping*, maka

konsep dari *environment* ini yaitu menyajikan sedikitnya 3 setting tempat yang berbeda, *setting* itu yaitu setting hutan dengan suasana rimbun oleh pepohonan, unsur-unsur yang mendukung yaitu batu-batu serta bunga dan rumput-rumput, dengan tambahan ornamen pendukung seperti misalnya kupu-kupu atau daun-daunan yang berguguran. Setting yang kedua yang memiliki konsep hutan kayu, di sini akan digambarkan suasana yang sedikit gersang, namun tetap ada pepohonan yang cukup besar, lalu unsur yang penting di sini batang-batang pohon yang siap untuk dipotong. Kemudian beralih pada *setting* yang ketiga, di sini akan ditampilkan suasana tepi danau yang sejuk, unsur yang ditonjolkan di sini tentunya selain air, akan ditambahkan ornamen pendukung seperti misalnya suara burung berkicau, maupun daun-daun yang berguguran.

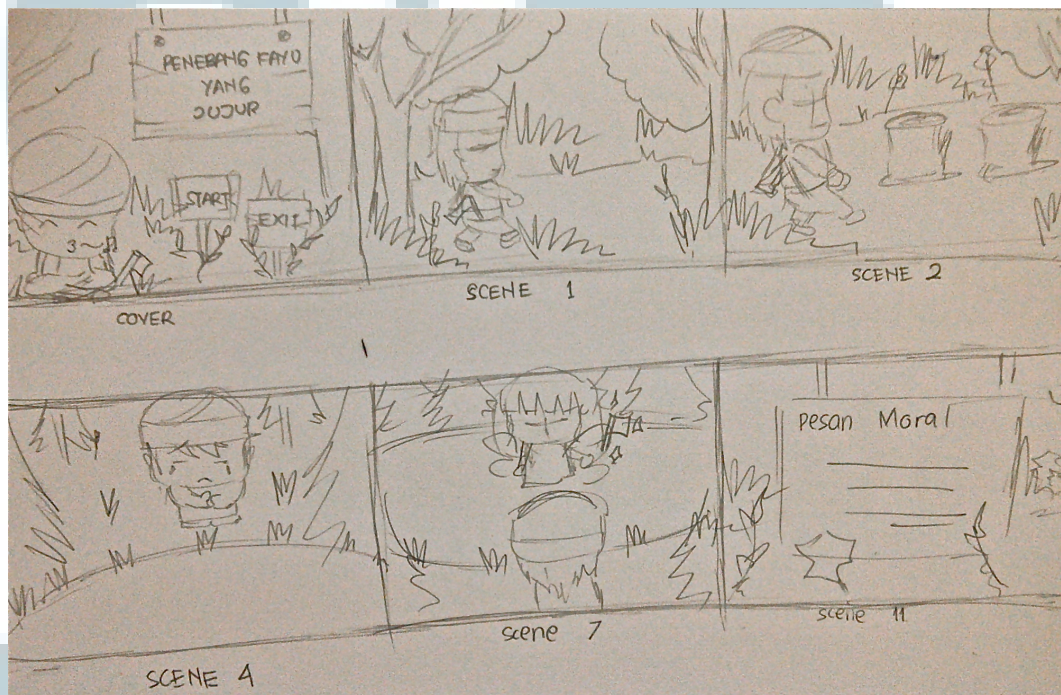
3.5.3 Perancangan *Storyboard*

Perancangan *storyboard* Penulis buat dengan menggunakan sketsa lengkap dengan narasi serta estimasi waktu mengenai berlangsungnya adegan demi adegan. Pada *storyboard* ini, Penulis juga telah melakukan pemenggalan-pemenggalan serta gambaran kasar mengenai *angle-angle* yang akan digunakan di dalam cerita ini. Naskah untuk narasi serta timing waktu ketika lagu pengantar tidur pun telah disertakan di dalam *storyboard* ini.

Storyboard ini nantinya akan dijadikan acuan dalam pembuatan dan pengaturan adegan-adegan pada saat gambar-gambar yang telah selesai diolah secara digital menggunakan *Adobe Illustrator* akan digerakkan. Selain itu, *timing*

dari pembuatan *digital storytelling* ini juga akan mengacu dari *story board* yang telah dibuat agar bisa sesuai dengan waktu keseluruhan durasi yaitu 300 detik atau 5 menit. *Software* yang penulis pakai untuk menggerakkan animasi ini yaitu *Adobe Flash*. Untuk proses perekaman suara narasi, Penulis menggunakan aplikasi *Sound Recorder*, sedangkan untuk pengolahan *background song*, Penulis menggunakan program *Audacity*.

Hasil sketsa dari *story board* yang telah penulis buat yaitu :



Gambar 3.19 Sketsa story board