

1. LATAR BELAKANG

Berkembangnya era digitalisasi yang merambat ke sektor seni membuat munculnya popularitas dalam penggunaan seni sebagai media dari para sektor industri untuk berkomunikasi dengan konsumen. Salah satu bidang seni yang mendapatkan perkembangan pesat adalah Animasi. Penggunaan animasi menjadi sangat populer bagi sektor industri karena animasi menjadi sebuah daya tarik baru yang dapat digunakan untuk memikat konsumen. Hal tersebut disebabkan karena animasi dapat memikat perhatian penonton dengan gerakan-gerakan dari bentuk-bentuk yang ada di animasi tersebut (Beckman, 2014).

Dengan adanya daya tarik visual pada sebuah animasi, sektor edukasi mulai menggunakan animasi sebagai salah satu media pembelajaran. Penggunaan video animasi pada sektor edukasi menjadi salah satu hal yang penting karena pada era digital membuat pembelajaran juga harus mengikuti era yang berkembang. Animasi memudahkan guru serta murid untuk bisa memvisualisasikan sebuah topik dengan elemen-elemen visual dan pergerakan yang digunakan.

Sekolah Dasar atau SD dimana sekolah dengan jenjang usia 6-13 tahun menjadi salah satu segmen pada sektor edukasi yang mendapatkan dampak positif dari penggunaan animasi. Pada usia muda, murid cenderung lebih membutuhkan hal-hal yang bersifat visual dalam memproses hal-hal baru. Dengan menggunakan animasi sebagai media pembelajaran membuat murid-murid menjadi lebih fokus pada topik yang sedang dibahas pada video animasi tersebut. Murid akan cenderung lebih fokus dalam pembelajaran karena adanya penggunaan gambar, pergerakan, suara, lagu, dan warna yang bisa meningkatkan ketertarikan murid terhadap topik yang sedang dibahas (Bulkani, Fatchurahman, Adella & Andi Setiawan, 2022).

Salah satu elemen yang digunakan dalam animasi adalah penggunaan tokoh. Visualisasi dari seorang tokoh bisa berbeda-beda menyesuaikan dengan topik yang dibahas maupun dengan kebutuhan dari pembuat animasi. Bentuk- bentuk dari tokoh adalah manusia, serta benda-benda yang diberikan karakterisasi layaknya makhluk hidup. Penggunaan tokoh akan membantu penonton animasi, khususnya

pada animasi edukatif. Hal tersebut disebabkan karena tokoh dapat membantu fokus penonton untuk mengikuti alur cerita dengan menggunakan gerak-gerik dari tokoh tersebut. Salah satu animasi edukatif untuk sekolah dasar yang menggunakan tokoh untuk pembuatan animasinya adalah animasi edukatif berjudul Bermain Congklak yang diproduksi oleh PT. Stadikel Edukasi Teknologi atau Studycle.

PT. Stadikel Edukasi Teknologi atau disebut dengan Studycle merupakan sebuah perusahaan berbasis teknologi yang didirikan pada tahun 2017. PT. Stadikel Edukasi Teknologi memiliki visi untuk membuat produk edukasi untuk anak-anak dengan berbasis pada teknologi. Salah satu produk yang diluncurkan oleh PT. Stadikel Edukasi Teknologi adalah animasi edukatif untuk sekolah dasar yang di unggah melalui platform YouTube.

Animasi Bermain Congklak merupakan video animasi edukatif yang menceritakan tentang dua tokoh bernama Lara dan Bella yang sedang mengajarkan cara bermain congklak kepada penonton. Pendekatan yang digunakan oleh Studycle adalah dengan menggunakan pergerakan dari tokoh untuk memperagakan aktivitas bermain congklak agar penonton mendapatkan gambaran secara visual tentang cara bermain congklak dengan benar.

Seiring pengerjaan animasi Bermain Congklak, penulis menyadari suatu hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan animasi edukasi untuk sekolah dasar, yaitu penggunaan pergerakan karakter yang berlebihan namun berulang. Penggunaan kedua hal tersebut menarik perhatian penulis untuk menganalisis lebih lanjut tentang ciri khas yang digunakan untuk animasi edukatif sekolah dasar.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dari skripsi ini adalah, Bagaimana pergerakan tokoh pada animasi edukatif untuk sekolah dasar pada animasi Bermain Congklak? Penelitian ini akan dibatasi dengan beberapa hal yang akan menjadi fokus penulis dalam skripsi yaitu,

1. Terdapat dua *scene* yang akan menjadi topik bahasan penulis yaitu *shot* 3 dan *shot* 13 pada animasi Bermain Congklak.