

1. LATAR BELAKANG

Menurut Asyhar (2012) menyatakan bahwa pemanfaatan media sebagai pembelajaran sangat penting dengan menciptakan media yang menarik. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan salah satunya adalah teknologi video. Dengan audio visual dan unsur gambar bergerak dapat memudahkan masyarakat untuk memahami informasi secara langsung. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk kaum muda dalam memahami informasi adalah video animasi. Animasi berasal dari kata *animation* dengan kata dasar to anime yang memiliki arti dalam kamus Indonesia adalah menghidupkan. Secara umum, animasi 2D adalah rangkaian gambar yang disusun atau dikenal dengan istilah frame yang kemudian satu frame tersebut disusun dengan menampilkan secara bergantian dengan waktu tertentu sehingga terlihat bergerak. Animasi dapat diartikan dengan kumpulan gambar yang membuat objek seolah - olah dapat hidup atau bergerak.

Desain tokoh memiliki peran penting dalam pembuatan animasi yaitu untuk memberikan karakteristik atau representasi dalam suatu tokoh yang dapat diingat oleh para penonton baik secara fisik, ideologis, maupun psikologis. Sebuah desain tokoh itu nyata dari hasil cerita dimana cerita tersebut membantu dalam menentukan karakteristik dari tokoh (Tillman, 2015). Menurut Michael Erlhoff (2007) menjelaskan bahwa karakter desain seperti film animasi, komik, dan game perlu menggunakan satu atau lebih teori untuk dapat dikenal penonton. Oleh karena itu diperlukan sebuah riset yang cukup untuk memberikan relasi atau hubungan yang dimiliki oleh penonton terhadap tokoh terutama dalam merepresentasikan isu dunia.

Disleksia secara umum merupakan sebuah kondisi seseorang dalam ketidakmampuan untuk belajar yang menyebabkan kesulitan dalam melakukan aktivitas seperti membaca dan menulis. Menurut Shaywitz (2009) disleksia memiliki kondisi dalam memproses informasi yang berbeda dari anak normal lainnya yang ditandai dengan kesulitan dalam membaca sehingga dapat mempengaruhi area kognisi seperti daya ingat, kemampuan dalam memproses

informasi, pengaturan waktu, aspek koordinasi, dan pengendalian gerak. Kondisi ini dibutuhkan cara pembelajaran yang khusus namun kadang orang memiliki pemahaman yang sedikit mengenai disleksia sehingga anak dengan kondisi tersebut dinilai sebagai anak keterbelakangan mental. Padahal kecerdasan terhadap anak itu berbeda - beda sehingga memahami kondisi seperti disleksia begitu penting.

Seiring berkembangnya waktu, animasi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan melainkan juga sebagai media edukasi terutama bagi anak - anak dan bahkan orang dewasa. *Words of Raya* merupakan animasi 2D dengan durasi 6 menit yang memberikan edukasi mengenai disleksia. *Words of Raya* menceritakan seorang anak bernama Raya yang memiliki disleksia dan kesusahan dalam mengikuti pelajaran sehingga ia memilih untuk berpetualang dalam dunia fantasi. Hal itu mengakibatkan nilainya turun yang dapat beresiko tidak dapat naik kelas dan membuat wali kelasnya gelisah dan ingin membantu Raya dalam belajar untuk meningkatkan nilainya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana perancangan tokoh disleksia dan tidak disleksia dalam animasi pendek 2D *Words of Raya*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini menganalisis dalam perancangan tokoh Raya dalam representasi disleksia dengan menggunakan teori bentuk dasar, kostum dan juga penggunaan warna dalam tokoh tersebut yang membedakan dengan tokoh lainnya.

1. Tokoh disleksia bernama Raya dan tokoh tidak disleksia bernama Ari
2. Fokus pembahasan yaitu bentuk dasar, kostum, dan warna

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan perancangan tokoh Raya dengan representasi disleksia dan membedakan tokoh Ari sebagai anak yang tidak memiliki disleksia menggunakan teori bentuk dasar, kostum, dan warna oleh