

1. LATAR BELAKANG PENCiptaan

Menurut Cholik & Umaroh (2022), animasi merupakan media pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Konsep-konsep yang sulit dipahami hanya dengan teks dapat disampaikan dengan lebih jelas melalui gambar bergerak, suara, dan narasi yang menjadi suatu kesatuan. Animasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menghadirkan pengalaman yang interaktif serta menyenangkan, sehingga lebih sesuai dengan karakter generasi digital yang terbiasa mengonsumsi konten visual. Dengan keunggulan tersebut, animasi tidak hanya relevan digunakan dalam pembelajaran formal, tetapi juga dalam konteks edukasi seperti sosialisasi maupun penyampaian informasi publik berbasis digital. Agar pesan dalam animasi dapat disampaikan dengan maksimal, penggunaan elemen visual yang tepat sangatlah diperlukan, salah satunya melalui pembuatan karakter serta properti pendukungnya.

Desain karakter merupakan bagian penting dalam tahap pra-produksi animasi untuk menciptakan identitas visual karakter sesuai dengan konteks cerita, budaya, serta kebutuhan naratif. Sebelum memasuki pembuatan desain karakter, penting untuk melakukan pengambilan data, analisis, dan visualisasi terlebih dahulu, sehingga karakter yang dihasilkan akan lebih relevan, dan sesuai dengan nilai budaya yang ingin ditampilkan (Yulianti, 2021). Selain desain karakter, kostum dan properti juga merupakan elemen visual yang penting untuk mendukung pembentukan identitas karakter serta penguatan konteks budaya dalam animasi. Kostum berfungsi untuk menampilkan pakaian yang sesuai dengan latar budaya. Di sisi lain, properti merupakan objek yang digunakan dalam adegan untuk mendukung aksi, memperkaya suasana, dan mempertegas representasi budaya. Penggunaan kedua elemen akan menghasilkan dunia visual yang autentik melalui penggunaan simbol-simbol budaya (Panjaitan & Rachman, 2023).

Menurut Alam & Anggalih (2021), dalam membuat animasi untuk anak usia dini, desain karakter harus memiliki bentuk yang sederhana dan mudah dikenali, karena kemampuan kognitif anak usia dini terbatas pada pemahaman bentuk dasar dan visual yang jelas, desain karakter yang terlalu kompleks akan menyulitkan anak

untuk memahami sosok yang ditampilkan. Oleh karena itu, penyederhanaan bentuk, warna, dan detail karakter dapat membantu anak untuk mengidentifikasi karakter dan membantu mereka fokus pada pesan utama yang ingin disampaikan.

Animasi berjudul *Petualangan Mencari Jembatan Dunia* yang dibuat oleh penulis dan tim menceritakan tentang sejarah perkembangan bahasa Inggris menjadi bahasa Internasional. Penulis memilih untuk membahas eksplorasi visualisasi bangsa Anglo-Saxon melalui kostum dan properti, karena bangsa Anglo-Saxon memiliki berbagai simbol dan ciri khas yang membuatnya menarik. Karya ini hadir dengan gagasan bahwa kostum dan properti bukan hanya digunakan untuk dekorasi, tetapi juga merupakan representasi dari masa dimana peristiwa berlangsung. Dengan pendekatan ini, animasi diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi penonton dalam memahami periode cerita, sekaligus memperluas kemungkinan eksplorasi visual dalam dunia animasi. Selain itu, karya ini menjadi relevan di tengah tren industri kreatif yang semakin menuntut inovasi artistik sekaligus menawarkan nilai edukatif bagi audiens.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan dan fokus masalah dalam penciptaan ini adalah bagaimana visualisasi bangsa Anglo-Saxon dapat diadaptasi melalui kostum dan properti dengan menggunakan pendekatan *Developmentally Appropriate Design* dalam animasi *Petualangan Mencari Jembatan Dunia*.

Fokus dari penciptaan diarahkan pada penyederhanaan bentuk, pemilihan warna cerah, dan penyesuaian detail sehingga elemen visual yang dihasilkan tetap mencerminkan karakteristik dasar budaya Anglo-Saxon, namun tetap menyesuaikan dengan kemampuan kognitif anak usia dini.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penciptaan ini bertujuan untuk merancang kostum dan properti melalui teori *3-Dimensional Character* dan *Developmentally Appropriate Design* untuk memvisualisasikan bangsa Anglo-Saxon dalam animasi *Petualangan Mencari Jembatan Dunia*.