BAB IV
STRATEGI KREATIF

4.1.Konsep Verbal

4.1.1. Tema

Ilmu Pengetahuan atau Sains

4.1.2. Judul dan Tagline

Kreatif Bersama Sein dan Ana

4.1.3. Penokohan

Husein memiliki arti sentosa dan menyukai ilmu pengetahuan.

Nama Lengkap : Radhika Husein Danendra

Nama Panggilan : Sein

Umur : 6 tahun

Tinggi : 105 cm

Sifat/ karakteristik : Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak yang kreatif, suka menolong terutama menolong Anna, rajin membantu orang tua, baik hati.

Hobi : Mengamati lingkungan/Bermain sambil membawa kaca pembesar mainan.

Ariyana memiliki arti memiliki takdir sebagai seorang yang kreatif, dan memiliki banyak talenta. Teman karib, dan tetangga dekat Husein.

Nama Lengkap : Ariyana Grizelle Danendra

Nama Panggilan : Ana

Umur : 6 tahun

Tinggi : 100 cm

Sifat/ karakteristik : Baik hati, selalu ingin tahu apa yang dilakukan sein, berani, menyukai burung hantu, suka berteman.

Hobi : Menggambar.

4.1.4. Sinopsis

Sinopsis Ep Lilin

Sein secara tidak sengaja mengusapkan lilin ke kertas gambarnya mengira bahwa ia sedang menggambar dengan sebuah crayon, menemukan sebuah fakta bahwa lilin

4.1.5. Storyline/ Plot/ Alur cerita Lilin

Suatu hari,Sein,Anak kecil berumur 6 tahun ini,didapati sedang berusaha mengambil kotak krayon miliknya yang berada diatas sebuah lemari kayu,yang tingginya lebih 30 cm dari tinggi badannya

Ia berjinjit dan juga melompat-lompat,membuat lemari kayu tersebut ikut bergoyang karena tersenggol.

"Dapat!" Kata sein.

Setelah lama berjuang, Sein mendapatkan kotaknya,lalu kembali ke meja kecil dimana ia menggambar.

Namun ia tak sadar,didalam kotaknya ada benda putih panjang yang terjatuh dan masuk kedalam kotak itu.

Tiba tiba ada seorang anak perempuan yang masuk kerumahnya dan memanggilnya "Halo Seinn!!!" Seru anak itu.

"hai Anna!!!" Jawab Sein.

Itu Anna, teman sekolah Sein. Tadi pagi disekolah mereka berjanji untuk menggambar bersama dirumah Sein.

“hari ini aku ingin menggambar pohon yang sangat besar!” katanya. Sein pun mengangguk-angguk mendengarkan Anna.

Terlihat beberapa kertas berserakan diatas meja dan dua gelas air putih yang telah disiapkan sein untuk mereka berdua.

Mulai menggambar bersama. Ketika mereka menggambar Anna ingin mengambil beberapa krayon yang terletak di tengah meja namun ia tak sengaja menyenggol salah satu gelas yang ada dimeja.

“Oh tidak!!” Seru Anna

"Oh tidak, kertasku basah!!!" Teriak Sein panik

Anna pun meminta maaf

"Maaf sein..." kata Anna pelan

Sein hanya mengangguk pasrah, melihat kertas gambar nya basah.

“Sein lihat!” seru Anna sambal menunjuk ke salah satu bagian pada kertas Sein yang basah.

“Hmm.., kenapa ya ?” Kata Anna

“Hmm.., aku juga tidak tahu ?” Jawab Sein.

Anna pun melihat jam di dinding, sudah jam 5 sore waktunya Anna pulang. Anna pun bersiap-siap untuk pulang. Namun ketika berada di luar Anna terkejut dengan banyaknya genangan air.

“yah, nanti sepatuku basah..., bagaimana ini?” Kata Anna.

“oh tidak, apa yang harus kita lakukan?” Tanya Sein.

Mereka berdua pun terhening. Sein pun teringat dengan kejadian sebelumnya. Kertas yang tadi di poles dengan lilin tidak basah terkena cipratan air Anna.

“Anna! aku punya ide!!Pinjam Sepatumu!!”

“Nih..” Jawab Anna sambil memberikan kedua sepatunya.

Sein pun menyiapkan lilin lalu mulai menggosokan lilin itu ke seluruh permukaan sepatu sein. Namun sepatu anna menjadi putih karena bekas lilin itu. Sein pun bingung namun anna memiliki ide.

“Aha, bagaimana kalau kita melelehkan bekas lilin itu dengan hairdryer”

Sein mengambil lilin itu lalu mulai mengusapnya secara menyeluruh ke permukaan sepatu Anna. Setelah selesai mengusapkan lilin itu. Sepatu Anna sudah terlihat tertutupi dengan warna lilin. Sebelum ia memberikannya kembali pada anna ia teringat bahwa lilin dapat meleleh ketika diberi panas. Barulah ia mencari ibunya untuk meng hairdryer sepatu Anna secara menyeluruh.
“Selesai!!” Sepatu Anna terlihat bagus dan sudah anti percikan air.

“ni sepatumu, sekarang sepatumu tidak akan kebasahan. ” Kata Sein kepada Anna.

“Waah keren!” Jawab Anna sambil tersenyum.

Anna pun memakai sepatu itu dengan percaya diri dan melewati genagan air yang ada di sekelilingnya.

POOF

"Whoo.. whoo hai adik-adik, nama saya gulu-gulu, si burung hantu yang tahu banyak hal" muncul seekor burung hantu berwarna oranye.

"Kali ini gulu-gulu akan menjelaskan kepada kalian, kenapa sepatu Anna yang diberi lapisan lilin oleh Sein dapat terlindung dari air."

“Sepatu yang terbuat dari kain dapat menyerap air dengan mudah. Sementara itu lilin memiliki sifat anti air. Ketika sein menggosokkan lilin pada sepatu Anna, lilin akan menempel dan melapisi serat kain sehingga lilin dapat melindungi sepatu dari percikan-percikan air.

“Oiya, adik-adik jangan lupa.ntuk berhati-hati ketika menggunakan hairdryer.”

“Waktunya kuis!!” kata gulu-gulu

“Gulu-gulu mau tanya, terbuat dari apa sih lilin itu ?” tanya Gulu-gulu.

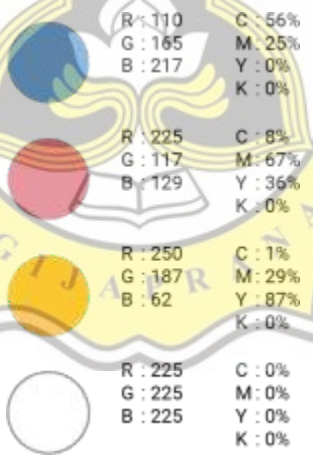
End.

4.2.Konsep Visual

Visualiasi pendekatan bentuk animasi dari “Kreatif Bersama Sein & Anna” 2d animasi ini akan berjalan selama ± 5 menitt. Gaya desain atau gaya illustrasi dari animasi ini menggunakan gaya illustrasi kartun barat yang juga identik dengan penggunaan lineart tebal pada karakter-karakternya. Kesan yang ingin dikeluarkan dalam animasi ini adalah simpel dan lucu yang cocok untuk anak usia dini. Dengan begitu

4.2.1. Warna

Warna utama yang dalam desain animasi ini adalah warna merah, biru, dan oranye. Pendekatan warna yang digunakan adalah warna-warna monokromatik terang dari dasar warna yang telah dipilih. Warna biru dan warna Merah digunakan untuk merepresentasikan gender dari tokoh-tokoh rancangan animasi ini. Dimana warna biru muda sebagai representasi sein sang tokoh laki-laki dan warna merah muda sebagai representasi Anna sang tokoh perempuan dalam rancangan animasi ini. Sementara warna oranye berperan untuk memberikan kesan menyenangkan dan kreatif. Berikut warna-warna utama yang digunakan dalam rancangan animasi ini.



Gambar 4.2.1. 1 warna utama animasi Sein & Anna

(sumber : pribadi)

Terdapat warna-warna pendukung lainnya seperti oranye kuning ungu yang menjadi warna dekorasi properti-properti yang muncul pada animasi ini. Warna-warna yang dipilih merupakan warna-warna yang terlihat lebih soft yang enak untuk dipandang dan tidak menyakitkan seperti warna-warna neon. Hal ini dipertimbangkan karena target yang menonton adalah anak-anak yang akan menonton video animasi. Sehingga ketika menonton anak tidak akan kesakitan matanya.

4.2.2. Logo

Logo dari animasi “Sein & Anna” menggunakan keluarga font Sans serif. Karakteristik font sans serif yang bersih memudahkan anak untuk membedakan huruf satu dan lain yang menjadikan huruf jenis ini lebih mudah dikenali oleh anak usia 5-6 tahun yang sedang belajar mengenali huruf. Dalam pembuatan logo referensi typeface yang digunakan adalah Stupendus Jackdan Luckiest Guy dimana keduanya termasuk dalam keluarga sans serif. Dari kedua typeface tersebut terbentuklah tatanan seperti berikut.

Gambar 4.2.2. 1 Font *Stupendus Jack dan Lucky Guy*

(Sumber : pribadi)

Dari beberapa alternative format tatanan tulisan, format vertikal terpilih sebagai dasar tatanan logo untuk animasi Sein & Anna. Tatanan vertikal dapat memberi ruang yang lebih besar pada logo yang berfungsi sebagai judul pembuka agar dapat terlihat dengan lebih jelas dan lebih mudah untuk dibaca. Selain itu menggunakan tatanan vertikal dapat meringkas tulisan sehingga tidak terdapat sisa ruang kosong yang berlebih danm terlihat lebih seimbang. Setelah menemukan tatanan yang tepat, pemilihan warna dan gaya logo juga perlu. Hal ini karena logo dapat berguna sebagai identitas yang merepresentasikan sebuah produk begitupun dalam sebuah animasi. Berikut alteratif warna dan bentuk logo.

Gambar 4.2.2. 2 thight issue pemilihan logo animasi "Sein & Anna"

(Sumber : pribadi)

Pilihan warna yang digunakan pada logo adalah warna-warna yang sering dijumpai oleh anak-anak yaitu warna merah, pink, biru dan, oranye. Warna biru dan pink atau merah jambu pada tulisan Sein & Anna dipilih sebagai warna utama yang merepresentasikan warna dari karakter utama animasi Sein & Anna. Selain itu warna biru dan pink adalah warna yang selalu dikaitkan terhadap gender laki-laki dan perempuan hal ini karena warna biru melambangkan maskulinitas sementara merah jambu arau pink melambangkan feminitas. Selain warna merah dan biru terdapat warna oranye. Warna oranye ini berguna untuk memberi kesan menyengkan dan juga warna oranye juga melambangkan kreatifitas.

Gambar 4.2.2. 3 logo final animasi "Sein & Anna"

(Sumber : pribadi)

4.2.3. Visual Karakter

Karakter Sein & Anna adalah anak-anak berumur 6 tahun. Mereka berdua adalah tetangga dengan rumah bersebrangan satu sama lain. Nama Sein & Anna merupakan nama panggilan keduanya. Dimana Sein berasal dari HuSein & Anna berasal dari Ariyanna. Keduanya memiliki arti nama yang berhubungan dengan kretivitas dan pengetahuan. Kesan yang ingin diperlihatkan dalam desain karakter Anna adalah lucu, imut, muda dan ceria. Berikut adalah sketsa kasar alternative dari gaya gambar bentuk karakter utama.

Gambar 4.2.3. 1 Sketsa kasar pemilihan gaya gambar "Sein & Anna"

(Sumber : pribadi)

Dasar gaya gambar karakter Sein & Anna adalah gaya gambar kartun barat. Gaya gambar kartun ini memiliki karakteristik bentuk tulang yang lebih lentur yang membuatnya terlihat tidak realis. Gaya gambar ini sangat terlihat pada bentuk badan yang memanjang dan terlihat lebih kurus dengan kepala yang biasanya terlihat lebih besar.

Gambar 4.2.3. 2 eksekusi pilihan gaya gambar karakter “Sein & Anna”

(Sumber : pribadi)

Pada gambar 4.2.2.2 merupakan desain awal karaktyer Sein & Anna. Desain awal Sein & Anna masih terlihat lebih lokal dengan warna rambut yang berwarna gelap. Desain ini kemudian diganti warnanya sebagai berikut.

Gambar 4.2.3. 3 desain final karakter “Sein & Anna”

(Sumber : pribadi)

Kesan yang awalnya gelap berubah menjadi terang dan terlihat lebih menyenangkan. Pemilihan warna pada karakter ini didasari oleh warna biru dan pink yang sering kali dikaitkan dengan gender. Selain itu warna biru dan merah adalah warna yang sangat melekat dekat dengan anak-anak. Dan merupakan warna dasar yang dikenal anak dengan mudah. Pemilihan warna ini juga dapat membantu anak untuk mengingat karakter-karakter dengan lebih mudah. Berikut adalah oenggunaan karakter pada logo bumper.

Gambar 4.2.3. 4 bumper logo animasi “Sein & Anna”

(Sumber : pribadi)

4.2.4. Visual Karakter Pembantu

Selain karakter utama yaitu Sein & Anna dalam animasi ini juga memperkenalkan satu karakter tambahan yaitu gulu-gulu “si burung hantu yang tahu banyak hal” gulu-gulu disini merupakan karakter yang akan muncul disetiap akhir episode pada animasi Sein & Anna. Dimana ia akan menjelaskan lebih lanjut mengenai kejadian-kejadian sains yang terjadi pada tiap episode dengan lebih detil dengan sederhana. Nama Gulu-gulu muncul dari dasar kata google yaitu sebuah *search-engine* yang kemudian diubah pelesetkan menjadi gulu-gulu. Burung hantu dipilih sebagai dasar karakter Gulu-gulu karena burung hantu terkenal sebagai simbolisasi pengetahuan dan kebijaksanaan. Gulu-gulu sendiri adalah seekor burung hantu berjenis celepuk. Celepuk adalah salah satu jenis burung hantu yang banyak dijumpai diindonesia. Buruh hantu jenis celepuk memiliki bentuk tubuh kecil berbeda dari kebanyakan burung hantu. Ciri khas burung hantu jenis celepuk ada pada bulunya yang terlihat seperti tanduk yang dapat muncul. Warna dari burung hantu jenis celepuk adalah coklat dengan bercak-bercak hitam yang ada di ujung bulunya.

Gambar 4.2.4. 1 Referensi karakter Gulu-gulu

(Sumber : cleanipedia.com)

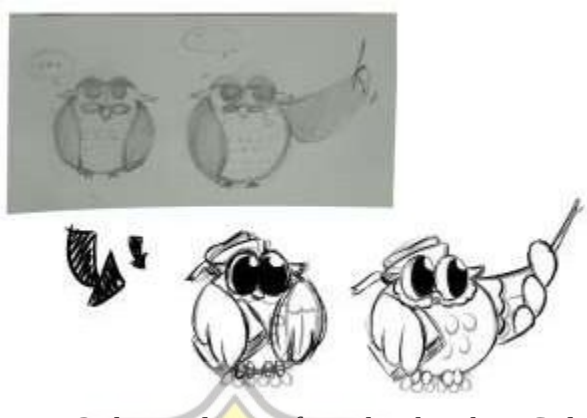
Dari referensi gambar burung hantu celepuk, desain awal karakter gulu-gulu yang ditonjolkan ada pada bagian bulu yang menyerupai tanduk. Kemudian diberi bentuk segitiga pada bagian dada sebagai tekstur rambut dari si karakter gulu-gulu. Berikut adalah sketsa awal karakter Gulu-gulu.

Gambar 4.2.4. 2 sketsa awal karakter Gulu-gulu

(Sumber : pribadi)

Kesan yang ingin dimunculkan adalah karakter intelektual yang lucu, dengan begitu desain mata dari mascot dibuat besar dengan pipi yang terlihat gemuk. Terdapat pula beberapa properti tambahan, property ini bertujuan untuk memberi sang kesan intelektual. Namun penggambaran ini masih kurang terlihat cocok dengan karakter-karakter utama dari

animasi ini. Bentuknya yang terlihat lonjong masih terlihat sangat umum dan tidak memiliki karakteristik yang khas. Dengan begitu dibuatlah sketsa alternative untuk karakter Gulu-gulu. Berikut sketsa alternative karakter Gulu-gulu.



Gambar 4.2.4. 3 sketsa alternatif gambar karakter Gulu-gulu

(Sumber : pribadi)

Pada sketsa alternatif karakter gulu-gulu dasar bentuk karakter Gulu-gulu menjadi lebih bulat dan lebih mungil dengan sebuah topi anak tk. Dasar bentuk bulat pada Gulu-gulu dibuat untuk menyimbolisasikan kekreatifitasan, karena pada dasarnya karakteristik kreatifitas sama seperti lingkaran yaitu tak memiliki ujung, karena kreatifitas akan selalu berkembang dan memiliki kemungkinan yang tak terbatas dalam berkreasi. Selain itu desain bulat pada karakter membuatnya terlihat lebih imut dan lebih menyerupai bentuk asli burung hantu jenis celepuk. karakter Gulu-gulu, ia menggunakan sebuah topi yang bekerja sebagai sebuah seragam bagi sang karakter. Karakter ini di desain sebagai karakter yang masih muda atau seumuran dengan karakter utama. Sehingga gaya bahasa yang digunakan karakter ketika berbicara kepada audiens terdengar lebih kasual seperti ketika anak-anak berbicara dengan teman seumuruannya. Properti tambahan lain untuk karakter Gulu-gulu adalah sebuah buku dan sebuah ranting.

Gambar 4.2.4. 4 desain final karakter Gulu-gulu

(Sumber : pribadi)

Warna final dari desain gulu-gulu adalah coklat yaitu warna asli dari burung hantu jenis celepuk. Warna ini dipilih kedalam desain akhir sebagai salah satu informasi untuk para audiens atau anak-anak yaitu bahwa warna burung hantu adalah coklat. Desain gambar dari animasi ini menggunakan warna-warna flat atau tidak menggunakan terlalu banyak warna seperti gradasi, shadow highlight yang terlalu mencolok, membuat karakter-karater dari animasi ini terlihat lebih simpel.

4.2.5. Visual Background dan Properti

Visualisasi background pada animasi Sein & Anna adalah menggunakan ruang kosong yang berwarna putih. Pemilihan background ini bertujuan agar anak-anak selaku target audiens dari animasi ini dapat memfokuskan pandangannya pada para karakter dan memperhatikan rangkaian kegiatan yang dilakukan para karakter tiap episodenya. Selain itu ruang kosong berwarna putih ini melambangkan ruang imajinasi yang dimiliki oleh anak-anak dengan kemungkinan yang tak terbatas yang artinya dalam ruangan tersebut apapun dapat terjadi. Hal ini didasari bahwasannya anak-anak usia dini masih aktif dalam menggunakan otak kiriniya yang membuatnya lebih sering berimajinasi.

4.2.6. Story Board

Pada animasi Sein & Anna tema besar yang diangkat adalah sains. Dalam animasi ini terdapat beberapa episode. Tiap-tiap episode memiliki tema kecil yang berbeda. Dalam rancangan ini judul dari episode yang digarap adalah “Lilin”. Pada episode ini diceritakan

karakter utama kita yang bernama Sein dan Anna sedang menggambar bersama namun ketika mereka berdua menggambar terjadi suatu kecelakaan kecil. Anna dengan tidak sengaja menumpahkan gelas berisi air putih kearah sein, membuat kertas gambarnya basah. Namun kejadian itu malah memberikan Sein pengetahuan baru, yang nantinya akan ia terapkan dalam permasalahan selanjutnya. Yaitu ketika Anna mendapati halaman yang penuh dengan genangan air. Anna yang ingin pulang kerumah pun bingung karena ia tidak ingin sepatunya basah.

Gambar 4.2.4. 5 storyboard animasi Sein& Anna episode 1 lilin

(Sumber: data pribadi)

Pada bagian penutup tiap episode Gulu-gulu akan muncul untuk menjelaskan kejadian-kejadian yang terhadi dengan lebih detil dengan menggunakan kalimat sederhana yang disesuai dengan pemahaman anak. Pada episode ini gulu-gulu membahas mengenai bagaimana lilin dapat membuat sepatu anna tidak basah. Setelah membahas bagaimana hal tersebut terjadi. Scene gulu-gulu beralih pada sesi kuis yang ditujukan bagi anak-anak untuk dibahas dengan guru wali di sekolah mereka menonton video animasi ini. Pada episode ini kuis atau pertanyaan yang ditanyakan adalah “Terbuat dari apakah lilin itu?” pertanyaan ini termasuk kepada pertanayan yang memiliki jawaban bervariasi, yang berguna untuk menambah wawasan anak. Menggunakan kuis dalam animasi ini adalah salah satu strategi yang digunakan dalam usaha untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif anak.

4.3.Visualisasi Desain Media Utama

Animasi Sein&Anna dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effect.

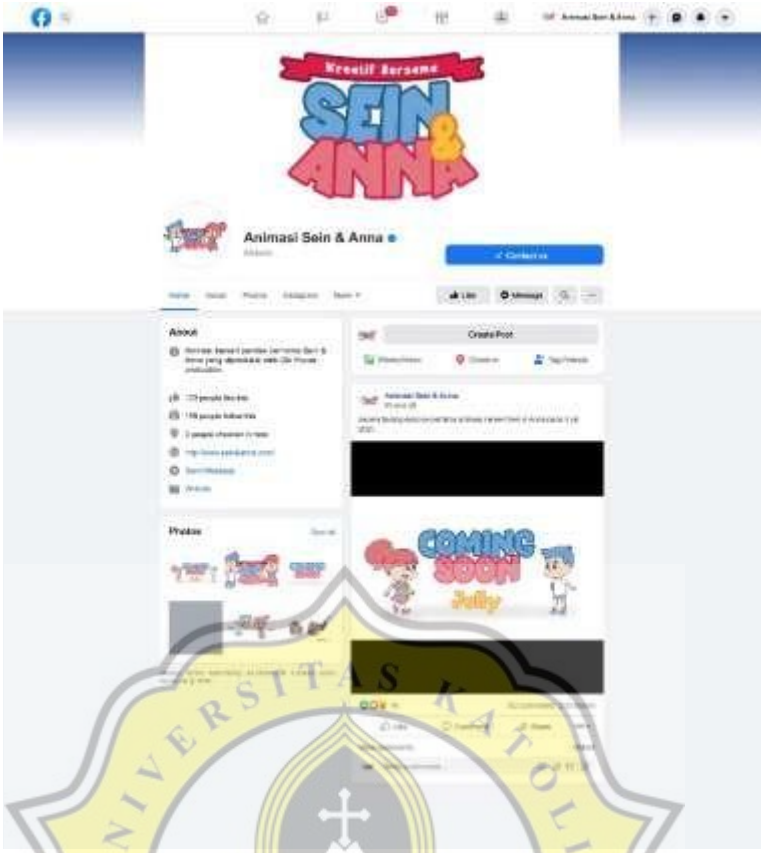
Gambar 4.3. 1 cuplikan Scene Sein & Anna

(Sumber: data pribadi)

4.4.Visualisasi Desain Media Pendukung

4.4.1. Visualisasi Feed Facebook

Media Promosi yang digunakan adalah Facebook hal ini dikarenakan facebook adalah platform media social yang digunakan para guru pengajar dan juga instansi-instansi pendidikan. Media ini seringkali digunakan sebagai penyalur informasi sekolah dengan para orang tua. Dengan target sekunder yaitu pengajar maka media yang baik untuk digunakan untuk mendekati target adalah facebook. Berikut visualisasi penggunaan media facebook sebagai media promosi.



Gambar 4.4. 1 visualisasi akun facebook animasi Sein& Anna

(Sumber: data pribadi)