

Pembuatan Animasi 2D *In The Zoo* Menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Illustrator

Bilqis Aulia Maharani¹, Farhan Bagustya Pradana², Moch. Kholil³, Rafika Akhsani⁴

^{1,2,3,4}Penyuntingan Audio dan Video, Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar

maharani22.mhs@akb.ac.id¹, bagustya22.mhs@akb.ac.id², moch.kholil89@gmail.com³, achsany@gmail.com⁴

Abstract. *Varied teaching methods for children with special needs require a creative and tailored approach to meet their specific needs. This has led to the initiative of using visual media such as 2D animation videos for teaching materials for Grade 7 students at SLB Negeri 4 Kota Blitar, employing the software Adobe Illustrator and Adobe After Effects. The 2D animation video titled "In The Zoo" aims to enhance the understanding and memorization of English animal names. This research contributes to the development of more inclusive and needs-based learning media for special needs children in SLB schools. The utilization of Adobe After Effects and Adobe Illustrator software proves to be an effective tool in creating engaging and beneficial 2D animation videos for SLB children. This research also provides a foundation for further development in the use of multimedia technology in inclusive education.*

Keywords: *2D animation video, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Education, Special Needs Education School*

Abstrak. Banyaknya metode pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus, memerlukan pendekatan yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Sehingga memberikan inisiatif untuk menggunakan media visual seperti video animasi 2D untuk materi anak kelas 7 SMP SLB Negeri 4 Kota Blitar dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dan Adobe After Effect. Video animasi 2D berjudul "*In The Zoo*" merupakan video animasi 2D pembelajaran nama-nama hewan dalam bahasa Inggris dengan harapan meningkatkan pemahaman dan daya ingat nama hewan dalam bahasa Inggris. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih inklusif dan berorientasi pada kebutuhan anak-anak dengan kebutuhan khusus di SLB. Penggunaan perangkat lunak Adobe After Effects dan Adobe Illustrator membuktikan sebagai alat yang efektif dalam menciptakan video animasi 2D yang menarik dan bermanfaat bagi anak-anak SLB. Penelitian ini juga menyediakan landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi multimedia dalam pendidikan inklusif.

Kata Kunci: *Video animasi 2D, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, SLB, Pembelajaran*

I. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan proses menyampaikan informasi dari pihak satu ke pihak yang lainnya sehingga informasi atau pesan dapat di terima dan dipahami. Komunikasi bisa saja melalui beberapa media yang bisa disebut media komunikasi, media komunikasi terbagi menjadi empat jenis media berdasarkan cara penyebarannya salah satunya yakni melalui

media komunikasi audio visual. Komunikasi audio visual adalah penyampaian pesan dengan cara menggunakan suara serta bentuk visual seperti video maupun gambar yang kemudian digabungkan menjadi satu. Sudah banyak komunikasi menggunakan media audio visual dikarenakan penyampaian pesan mudah untuk disampaikan, penyampaian pesan dapat melalui media atau dengan alat yang dapat memancarkan visual dan frekuensi contohnya seperti handphone, televisi, dan laptop dll. Media komunikasi audio visual biasanya menyampaikan informasi seperti iklan, film, berita, animasi pembelajaran dll.

Video animasi 2D merupakan komunikasi yang penyebarannya menggunakan media audio visual. Animasi 2D untuk menyampaikan materi pembelajaran merupakan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai bidang. Tampilan animasi dalam dunia pendidikan membantu siswa pada penyampaian materi secara interaktif dalam sebuah program tutorial dengan menggunakan suatu aplikasi computer [1]. Dengan pendekatan visual yang menarik, animasi membuka pintu untuk pemahaman yang lebih baik, meningkatkan retensi informasi, dan memperluas akses. Melalui penggunaan teknologi animasi dalam pembelajaran, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi para pelajar di seluruh dunia [2]. Dengan komunikasi penyampaian pembelajaran melalui animasi 2D untuk anak berkebutuhan khusus agar mempermudah pemahaman pembelajaran bagi mereka penulis berharap animasi 2D *In The Zoo* dapat bermanfaat bagi anak SLB Negeri 4 Kota Blitar.

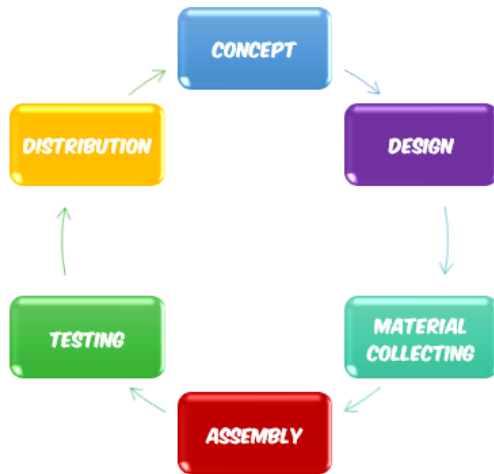
Seiring dengan kemajuan teknologi, animasi 2D telah menjadi lebih canggih dan mudah diakses oleh para seniman dan pembuat konten [3]. Memanfaatkan teknologi komputer dan internet, kegiatan pembelajaran akan terasa lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa. Banyak sisi positif dari teknologi komputer dan internet yang dapat kita manfaatkan di dalam kelas, misalnya sebagai media pembelajaran [4]. Metode tradisional seperti menggambar frame demi frame telah digantikan oleh perangkat lunak dan *software* aplikasi yang memungkinkan pembuatan animasi yang lebih cepat dan efisien [5].

Software aplikasi yang membantu pembuatan vektor 2D dan menggerakkan vektor atau gambar sehingga menciptakan ilusi, sebenarnya banyak sekali *software* aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat animasi aplikasi yang digunakan penulis untuk membuat animasi yakni *software* aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe After Effect. Adobe After Effects dan Adobe Illustrator merupakan dua perangkat lunak terkemuka yang digunakan dalam proses memproduksi animasi 2D. Adobe Illustrator merupakan perangkat lunak desain yang memungkinkan pembuatan karakter dan elemen animasi dengan presisi tinggi. Sementara itu, Adobe After Effects

Effects adalah alat yang kuat untuk menciptakan animasi, menggabungkan gambar dari *Illustrator* dengan efek-efek animasi yang menakjubkan.

II. METODE PENELITIAN

Dalam tahapan pengerjaan video animasi 2D In The Zoo penulis menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) karena dapat membantu mengelola proyek animasi 2D *In The Zoo* secara efisien dan efektif dengan membagi proses pengembangan menjadi tahapan-tahapan yang terstruktur. Menurut penelitian dari Hariguna & Wijono (2017) [6], Metode MDLC digunakan dalam mengimplementasikan metode pengembangan system karena membantu proses pembuatan tertata rapi [7]. Dalam penelitian metode MDLC memiliki tujuan dalam merancang animasi 2D yang dapat diterapkan pada animasi 2D *In The Zoo* agar lebih terstruktur dan berurutan, dan metode ini dibagi menjadi 6 tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. SmartArt Tahapan Pengerjaan MDLC

1) Tahapan Pengonsepan (*Concept*)

Tahapan concept merupakan tahapan untuk menentukan tujuan dan kepada siapa video animasi 2D *In The Zoo* di

tunjukkan atau bisa di sebut target dibuatnya animasi 2D *In The Zoo*. Tujuan dibuatnya animasi 2D *In The Zoo* adalah sebagai salah satu metode pembelajaran nama-nama hewan dalam bahasa Inggris untuk anak berkebutuhan khusus di SLB Negeri Kota 4 Blitar, animasi ini dibuat dan diedit menggunakan laptop dan *software* Adobe Illustrator dan Adobe After Effect, animasi 2D *In The Zoo* menggunakan gambar vektor 2D.

Tabel 1. Daftar tim pembuatan animasi 2D *in the zoo* sebagai pembelajaran anak SLB Negeri 4 Blitar kelas vii

Produser	M. Nur Fuad, M.Kom M. Mujiono, M.Kom Ni'ma Kholila, S.Pd., M.Cs. Rika Wahyuni Tambunan, S.Pd., M.A.
Script Writer	Rika Wahyuni Tambunan, S.Pd., M.A.
Story Board	Rika Wahyuni Tambunan, S.Pd., M.A.
Character, Colorist, Background	Bilqis Aulia Maharani
Video Editor dan Animator	Farhan Bagustya Pradana
Sound Engineer dan Dubber	Ni'ma Kholila, S.Pd., M.Cs

Hasil dari tahapan ini adalah dokuman konsep dari video animasi yang siap dilakukan pada tahapan desain.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan perancangan, penulis menentukan alur cerita, dan membuat *story board* (alur gambar) berikut merupakan penjelasannya:

a) Story Line (Alur Cerita)

Dalam animasi 2D pasti akan ada suatu pesan dan kesan yang akan disampaikan melalui cerita oleh karena itu alur cerita harus di rancang sebelum proses produksi agar pesan dan kesan dapat tersampaikan. Alur cerita harus ditulis secara jelas agar dapat dipahami oleh perancang animasi 2D sehingga memudahkan perancang dalam menggambarkan objek, latar belakang tempat, objek dll sesuai dengan cerita.




b) Story Board (Alur Gambar)




Animasi 2D membutuhkan alur gambar per scene untuk menjelaskan shot, cerita, skrip atau dialog, waktu atau durasi, gambaran visual pada scene tersebut, dan sound atau backsound maupun musik. *Story board* sangat diperlukan dalam memproduksi video animasi yang menjelaskan semua alur dalam produksi agar pembuatan animasi 2D lebih terarah.



Story Board membuat cerita yang terorganisir dengan baik memungkinkan penonton untuk memahami maksud dan tujuan cerita. Mampu menyampaikan pesan dan isi dari pembuat konten sesuai dengan naskah yang dihasilkan dan mempengaruhi orang [8].



A. Story Board (Alur Cerita) animasi 2D In The Zoo




Tabel 2. Story Board In The Zoo



No	Gambar Sketsa	Keterangan
1		Background : Kebun binatang Sound : Dialog Script Durasi : 00:00 – 00:56 Notes Pada scene ini, Ivy akan memperlihatkan kepada semuanya isi kebun binatang dan jenis-jenis binatang yang ada disana. Script Hallo Ivy Good morning Hari ini, Ivy akan mengajak teman-teman semua melihat hewan-hewan di kebun binatang Ivy is in the zoo Z-O-O = ZOO Yuk ikutin Ivy baca Let's go Z-O-O = ZOO Z-O-O = ZOO Z-O-O = ZOO Ivy is happy in the zoo Are you happy, too? Yap, we are happy in the zoo
		Gajah adalah Elephant E-L-E-P-H-A-N-T = Elephant Yuk ikutin Ivy baca Let's go E-L-E-P-H-A-N-T = Elephant E-L-E-P-H-A-N-T = Elephant E-L-E-P-H-A-N-T = Elephant Elephant is grey Gajah berabu-abu
2		Background : Pepohonan Sound : Dialog Script Durasi : 00:57 – 02:12 Notes Pada scene ini menunjukkan Ivy yang sedang menunjuk gajah untuk diperkenalkan ke siswa/siswi Script Gajah = Elephant Ivy sedang melihat gajah Ini adalah gajah This is an elephant
3		Background : Pepohonan Sound : Dialog Script Durasi : 02:13 – 03:40 Notes Pada scene ini, siswa akan diperlihatkan ciri khas gajah, yaitu belalai ersama yang bisa bergerak dan minum dari belalainya. Script The elephant has a trunk Gajah memiliki belalai Belalai adalah trunk T-R-U-N-K = TRUNK T-R-U-N-K = TRUNK T-R-U-N-K = TRUNK Belalai gajah sangat panjang (menirukan gerakan belalai panjang) Belalai gajah bisa bergerak ke kiri dan ke kanan (gerakan belalai nanti menunjukkan ke kiri dan kanan) The trunk moves to the left and the right (gerakan belalai nanti menunjukkan ke kiri dan kanan) Left and right (gerakan belalai nanti menunjukkan ke kiri dan kanan) Left and right (gerakan belalai nanti menunjukkan ke kiri dan kanan) Belalai gajah bisa bergerak ke atas dan ke bawah (gerakan


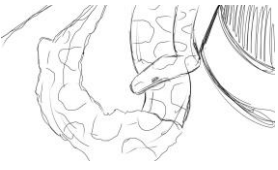

No	Gambar Sketsa	Keterangan	No	Gambar Sketsa	Keterangan
		<p>belalai nanti menunjukkan ke atas dan bawah)</p> <p>The trunk moves to up and down (gerakan belalai nanti menunjukkan ke atas dan bawah)</p> <p>up and down (gerakan belalai nanti menunjukkan ke atas dan bawah)</p> <p>up and down (gerakan belalai nanti menunjukkan ke atas dan bawah)</p> <p>Gajah minum menggunakan belalai</p> <p>(suara minum)</p>			<p>Hihihihihihi</p> <p>Sharp teeth</p> <p>Hihihihihihi</p> <p>Gigi yang tajam</p> <p>Hihihihihihi</p> <p>(memperlihatkan gigi harimau yang tajam)</p> <p>Mulut harimau terbuka lebar</p> <p>Aaaaaaaaaaaaaaaaa</p> <p>Tiger's mouth is opened</p> <p>Aaaaaaaaaaaaaaaaa</p> <p>(memperlihatkan mulut harimau yang tajam)</p> <p>Kuku harimau sangat panjang</p> <p>(aarrhhhhhh)</p> <p>Tiger's nails are very long</p> <p>(aarrhhhhhh)</p> <p>The nails are very long</p> <p>(aarrhhhhhh)</p> <p>Teman-teman harus hati-hati yah jika melihat harimau di kebun binatang</p> <p>Be careful</p> <p>Kita harus melihatnya dari jarak jauh</p>
4		<p>Background : Pepohonan dan bebatuan</p> <p>Sound : Dialog Script Durasi : 03:41 – 04:30</p> <p>Notes Pada scene ini, siswa akan diperlihatkan bentuk harimau.</p> <p>Script</p> <p>Tiger = Harimau</p> <p>Ini adalah harimau</p> <p>This is a tiger</p> <p>T-I-G-E-R = TIGER</p> <p>Yuk bantu Ivy baca</p> <p>T-I-G-E-R = TIGER</p> <p>T-I-G-E-R = TIGER</p> <p>T-I-G-E-R = TIGER</p> <p>Tiger is orange</p> <p>Harimau berwarna oranye.</p>			<p>Background : Pepohonan dan bebatuan</p> <p>Sound : Dialog Script Durasi : 05:38 – 07:12</p> <p>Notes Pada scene ini, akan menunjukkan beberapa buaya yang menampilkan full-body sehingga siswa dapat melihat bentuk budaya secara langsung.</p> <p>Script</p> <p>Buaya = Crocodile</p> <p>Ini adalah buaya-buaya</p>
5		<p>Background : Pepohonan dan bebatuan</p> <p>Sound : Dialog Script Durasi : 04:31- 05:37</p> <p>Notes Pada scene ini, siswa akan diperlihatkan bentuk harimau secara detail.</p> <p>Script</p> <p>Tiger has the sharp teeth</p> <p>Harimau memiliki gigi yang tajam</p>	6		




No	Gambar Sketsa	Keterangan	No	Gambar Sketsa	Keterangan
		<p>These are crocodiles</p> <p>C-R-O-C-O-D-I-L-E= CROCODILE</p> <p>Yuk bantu Ivy baca</p> <p>C-R-O-C-O-D-I-L-E= CROCODILE</p> <p>C-R-O-C-O-D-I-L-E= CROCODILE</p> <p>C-R-O-C-O-D-I-L-E= CROCODILE</p> <p>Crocodile has many colour</p> <p>Buaya punya banyak warna</p> <p>There are brown, black, and grey crocodiles</p> <p>Ada buaya yang berwarna coklat, hitam, dan abu-abu.</p>			<p>Tidak ada kuku</p> <p>But, crocodile has the sharp teeth</p> <p>Tapi, buaya memiliki gigi yang tajam</p> <p>Hiiiiiiiiii</p> <p>The sharp teeth</p> <p>gigi yang tajam</p> <p>Hiiiiiiiiii</p> <p>Be careful, stay close to crocodile</p> <p>Hati-hati yah temanteman, kita harus menjauh dari buaya</p>
7		<p>Background : Pepohonan dan bebatuan</p> <p>Sound : Dialog Script</p> <p>Durasi : 07:13 – 08:19</p> <p>Notes</p> <p>Pada scene ini, akan menunjukkan seekor buaya yang mulutnya terbuka lebar untuk memperlihatkan ciri khas buaya.</p> <p>Script</p> <p>Crocodile has a hard skin</p> <p>Buaya memiliki kulit yang keras</p> <p>(toktoktok)</p> <p>Kulit yang keras</p> <p>A hard skin</p> <p>Crocodile's hard skin</p> <p>Kulit buaya yang keras</p> <p>Crocodile does not have a nail</p> <p>Buaya tidak punya kuku</p> <p>No nail</p>	8		<p>Background : Pepohonan dan bebatuan</p> <p>Sound : Dialog Script</p> <p>Durasi : 08:20 – 09:20</p> <p>Notes</p> <p>Pada scene ini, Ivy memperlihatkan burung yang indah sedang bertengger diatas kayu.</p> <p>Script</p> <p>Burung – bird</p> <p>Ivy sedang melihat burung</p> <p>Ini adalah burung</p> <p>This is a bird</p> <p>B-I-R-D = BIRD</p> <p>Yuk ikutin Ivy baca</p> <p>B-I-R-D = BIRD</p> <p>B-I-R-D = BIRD</p> <p>B-I-R-D = BIRD</p> <p>This bird is red</p> <p>Warna burung ini adalah merah</p> <p>This bird is beautiful</p> <p>Burung ini sangat cantik</p>

No	Gambar Sketsa	Keterangan	No	Gambar Sketsa	Keterangan
9		Background : Pepohonan dan bebatuan Sound : Dialog Script Durasi : 09:21 – 10:38 Notes Pada scene ini memperlihatkan sayap burung yang dikepak saat terbang. Script A bird has the wings Burung memiliki sayap This is the wings Ini adalah sayapnya Wings = sayap W-I-N-G-S = WINGS Yuk ikutin Ivy baca W-I-N-G-S = WINGS W-I-N-G-S = WINGS W-I-N-G-S = WINGS A bird can fly Burung bias terbang (pakpakpakpak mengeppakn sayap) suara A bird can fly Burung bias terbang (pakpakpakpak mengeppakn sayap) suara	10		Background : Pepohonan dan bebatuan Sound : Dialog Script Durasi : 10:29 – 11:53 Notes Scene ini memperlihatkan panda-panda yang ramah kepada Ivy Script Panda = panda Ivy sedang melihat panda Ini adalah panda-panda These are pandas P-A-N-D-A = PANDA Yuk ikutin Ivy baca P-A-N-D-A = PANDA P-A-N-D-A = PANDA P-A-N-D-A = PANDA Panda is black and white Panda berwarna hitam dan putih black and white hitam dan putih Panda is very fun and cute Panda sangat lucu dan imut
		Fly in the sky Terbang ke langit (wuufffffff suara udara yang dikepakkan burung)			11

No	Gambar Sketsa	Keterangan	No	Gambar Sketsa	Keterangan
		Panda has a hobby Panda memiliki hobi Panda's hobby is sleeping Hobi panda adalah tidur (zzzzzz suara tidur) Sleeping Tidur (zzzzzz suara tidur) Panda suka tidur diatas pohon Panda likes to sleep on the tree			Background : Pepohonan dan bebatuan Sound : Dialog Script Durasi : 13:10 – 14:33 Notes Scene ini memperlihatkan zebra yang sedang makan da nada zebra yang sedang melihat kesekitarnya. Script ZEBRA = ZEBRA Nah, sekarang Ivy melihat zebra Look! There are zebras Lihat! Ada zebra-zebra Z-E-B-R-A = ZEBRA Yuk bantu Ivy baca Z-E-B-R-A = ZEBRA Z-E-B-R-A = ZEBRA Z-E-B-R-A = ZEBRA Zebra is striped in black and white Zebra bergaris-garis hitam dan putih Striped in black and white Bergaris-garis hitam dan putih Zebra is very unique Zebra sangat unik Very unique Sangat unik
12		Background : Pepohonan dan bebatuan Sound : Dialog Script Durasi : 12:32 – 13:09 Notes Scene ini menunjukkan panda yang sedang berleha-leha diatas batang pohon Scene ini untuk menunjukkan bahwa panda sangat lucu dan suka tidur, menandakan panda adalah hewan yang ramah Script Lihat, ada panda diatas pohon Look! There is a Panda on the tree Yap, on the tree Yap, diatas pohon Sssst, Panda is sleeping Sssst, Panda sedang tertidur Let's go Ayo Panda is sleeping Panda sedang tertidur	13		
			14		Background : Pepohonan dan bebatuan Sound : Dialog Script Durasi : 14:34 – 15:19 Notes Scene ini memperlihatkan ciri khas zebra secara umum.

No	Gambar Sketsa	Keterangan	No	Gambar Sketsa	Keterangan
		<p>Script</p> <p>(bagian ini ekornya zebra digerak-gerakkan)</p> <p>Zebra has a tail</p> <p>Zebra memiliki ekor</p> <p>A tail</p> <p>Ekor</p> <p>Zebra's tail is very long</p> <p>Ekornya zebra sangat panjang</p> <p>Very long</p> <p>Sangat panjang</p> <p>(bagian ini diperlihatkan zebra yang sedang mengunyah rumput dengan melakukan gerakan mengunyah)</p> <p>Zebra is eating the grass</p> <p>Zebra sedang makan rumput</p> <p>Eating the grass</p> <p>sedang makan rumput</p> <p>the grass</p> <p>rumpun</p>			<p>H-I-PP-O-P-O-T-A-M-U-S = HIPPOPOTAMUS</p> <p>Yuk bantu Ivy baca</p> <p>H-I-PP-O-P-O-T-A-M-U-S = HIPPOPOTAMUS</p> <p>H-I-PP-O-P-O-T-A-M-U-S = HIPPOPOTAMUS</p> <p>H-I-PP-O-P-O-T-A-M-U-S = HIPPOPOTAMUS</p> <p>Hippopotamus is black</p> <p>Kuda nil berwarna hitam</p> <p>Black</p> <p>hitam</p> <p>Background : Bebatuan dan air</p> <p>Sound : Dialog Script</p> <p>Durasi : 16:53 – 17:59</p> <p>Notes</p> <p>Scene ini menunjukkan kuda nil yang bisa hidup di dua alam, yaitu air dan darat.</p> <p>Script</p> <p>Hippopotamus is an amphibian animal</p> <p>Kuda nil adalah hewan ampibi</p> <p>Ampibi adalah hewan yang bisa hidup di darat dan air</p>
15		<p>Background : Pepohonan dan bebatuan</p> <p>Sound : Dialog Script</p> <p>Durasi : 15:20 – 16:52</p> <p>Notes</p> <p>Gambar ini memperlihatkan bentuk kuda nil secara keseluruhan.</p> <p>Script</p> <p>Hippopotamus – Kuda Nil</p> <p>This is hippopotamus</p> <p>Ini adalah Kuda nil</p>	16		<p>Hippopotamus can live on land and water</p> <p>Kuda nil bisa hidup di darat dan air</p> <p>The hippopotamus' mouth is very wide</p> <p>Mulut Kuda nil sangat lebar</p> <p>(waaaaamm suara membuka mulut)</p>

No	Gambar Sketsa	Keterangan	No	Gambar Sketsa	Keterangan
		<p>Very wide</p> <p>Sangat lebar</p> <p>(waaaaamm suara membuka mulut)</p> <p>Hippopotamus has very few teeth</p> <p>Kuda nil memiliki sedikit gigi</p> <p>Very few teeth</p> <p>Sedikit gigi</p>			<p>very big</p> <p>sangat besar</p> <p>(ssssssss suara ular)</p> <p>hiiiiiii</p> <p>Ivy takut</p>
17		<p>Background : Aquarium ular</p> <p>Sound : Dialog Script</p> <p>Durasi : 18:00 – 19:12</p> <p>Notes</p> <p>Scene ini menunjukkan ular yang dilindungi didalam kebun binatang dan pengunjung pun juga merasa aman karena ular berada didalam aquarium kaca besar.</p> <p>Script</p> <p>Snake = ular</p> <p>Ivy sedang melihat ular</p> <p>Ini adalah ular</p> <p>This is a snake</p> <p>(ssssssss suara ular)</p> <p>S-N-A-K-E = SNAKE</p> <p>Yuk ikutin Ivy baca</p> <p>S-N-A-K-E = SNAKE</p> <p>S-N-A-K-E = SNAKE</p> <p>S-N-A-K-E = SNAKE</p> <p>The snake is very big</p> <p>Ulnya sangat besar</p> <p>(ssssssss suara ular)</p>	18		<p>Background : Aquarium ular</p> <p>Sound : Dialog Script</p> <p>Durasi : 19:13 – 20:02</p> <p>Notes</p> <p>Scene ini memperlihatkan ciri khas ular yang biasanya ganti kulit</p> <p>Script</p> <p>The snake is changing the skin</p> <p>Ular sedang ganti kulit</p> <p>Snake usually molts about 6 times in a year.</p> <p>Ular biasanya berganti kulit sekitar 6 kali dalam setahun.</p> <p>This process is called moulting</p> <p>Proses ini disebut moulting</p> <p>Hiiiiiii</p> <p>Ivy takut dengan ular</p> <p>Teman-teman harus jauh jauh yah dari ular</p>
			19		<p>Background : Pepohonan dan bebatuan</p> <p>Sound : Dialog Script</p> <p>Durasi : 20:03 – 21:04</p> <p>Notes</p> <p>Scene ini menunjukkan singa yang terlihat sangar didalam sarangnya.</p> <p>Script</p> <p>Lion = Singa</p> <p>Look! It's a lion</p> <p>Lihat! Itu adalah singa</p>

No	Gambar Sketsa	Keterangan	No	Gambar Sketsa	Keterangan
		<p>L-I-O-N = LION</p> <p>Yuk bantu Ivy baca</p> <p>L-I-O-N = LION</p> <p>L-I-O-N = LION</p> <p>L-I-O-N = LION</p> <p>Lion is brown</p> <p>Singa berwarna coklat</p> <p>Lion has thick hair</p> <p>Singa memiliki rambut yang lebat</p> <p>thick hair</p> <p>rambut yang lebat</p>			<p>H-O-R-S-E = HORSE</p> <p>Yuk bantu Ivy baca</p> <p>H-O-R-S-E = HORSE</p> <p>H-O-R-S-E = HORSE</p> <p>H-O-R-S-E = HORSE</p> <p>Horse is brown</p> <p>Kuda berwarna coklat</p> <p>(bagian ini ekor kuda digerakkan)</p> <p>The horse has a tail</p> <p>Kuda memiliki ekor</p> <p>A tail</p> <p>Ekor</p> <p>Ivy is happy with the horse</p> <p>Ivy senang bersama kuda</p> <p>Teman-teman tidak boleh menaiki kuda sendirian yah</p> <p>Teman-teman harus ditemani oleh bapak pemandu kudanya</p>
20		<p>Background : Pepohonan dan bebatuan</p> <p>Sound : Dialog Script</p> <p>Durasi : 21:05 – 21:22</p> <p>Notes</p> <p>Scene ini menunjukkan ciri khas singa yang mengaum sambil berdiri.</p> <p>Script</p> <p>The lion is roaring</p> <p>Singa sedang mengaum</p> <p>(roaaar suara mengaum)</p> <p>Roaring</p> <p>Mengaum</p> <p>(roaaar suara mengaum)</p>			<p>Background : Pepohonan</p> <p>Sound : Dialog Script</p> <p>Durasi : 22:52 – 23:30</p> <p>Script</p> <p>The horse has bangs</p> <p>Kuda memiliki poni</p> <p>Bangs</p> <p>Poni</p> <p>(wajah kuda tersenyum)</p> <p>Look! The horse is smiling</p> <p>Lihat! Kudanya tersenyum</p>
21		<p>Background : Pepohonan</p> <p>Sound : Dialog Script</p> <p>Durasi : 21:23 – 22:51</p> <p>Script</p> <p>Horse = Kuda</p> <p>Ivy is riding a horse</p> <p>Ivy sedang menaiki kuda</p>	22		

No	Gambar Sketsa	Keterangan
		<p>The horse's mouth is very long</p> <p>Mulut kuda sangat panjang</p> <p>(wuuuuuuu)</p> <p>Very long</p> <p>Sangat panjang</p> <p>(wuuuuuuu)</p>
23		<p>Background : Kebun Binatang</p> <p>Sound : Dialog Script, https://youtu.be/ZSG8LzpbEoI</p> <p>Durasi : 23:31 – 26:34</p> <p>Script</p> <p>Ivy really feels happy to visit the zoo with friends</p> <p>Ivy sangat senang mengunjungi kebun binatang bersama teman</p> <p>So, let's sing with Ivy</p> <p>Ayo nyanyi bersama Ivy</p>

Hasil dari tahapan ini adalah dokumen storyboard animasi yang rinci sehingga memudahkan dalam pembuatan.

3) Tahap Pengumpulan Bahan (Material collecting)

Tahapan pengumpulan, penulis mengumpulkan bahan-bahan yang akan dibutuhkan dalam pembuatan video animasi 2D seperti aset gambar vektor dan dubbing berikut merupakan penjelasannya:

a) Pembuatan Aset Vektor

Pada animasi 2D *In The Zoo* menggunakan adobe illustrator sebagai pembuatan gambar vektor dari animasi 2D. Penggambaran karakter Ivy, latar belakang, objek dan elemen lain yang akan di sesuaikan dengan gambar seksta pada story board dengan layout landscape rasio 16:9. Pembuatan desain vector keseluruhan animasi 2D *In The Zoo* akan dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator sesuai dengan judul yang diangkat oleh penulis [9].

Gambar 2 merupakan Ilustrasi vektor karakter animasi 2D *In The Zoo*. Animasi 2D *In The Zoo* memiliki karakter utama dan 2 karakter figuran. Karakter utama bernama Ivy dan karakter figuran sebagai teman Ivy yakni Eve dan Juan.



Gambar 2. Karakter Animasi 2D In The Zoo

Hasil dari aset gambar vektor memiliki beberapa gambar sesuai dengan scene pada story board yakni 23 gambar yang artinya 23 scene pembaca dapat melihat hasil gambar vektor yang lengkap pada tautan yang tertera setelah ini (<https://drive.google.com/drive/folders/1hSr6FBQHIKxyoV4kIumQdPomxx0nwFhz?usp=sharing>).



Gambar 3. Hasil Aset Gambar Vektor Animasi In The Zoo

b) Dubbing

Video pasti akan hampa ketika tidak memiliki audio atau suara pada animasi 2D perlu adanya proses dubbing, backsound, dan efek suara lainnya. Dubbing adalah proses merekam suara dialog karakter pada animasi 2D yang kemudian akan disinkronkan dengan animasi yang akan dibuat. Dubbing film merupakan teknik yang berkaitan dengan kemampuan pedagogik siswa [10]. Pengisi suara Ivy dan Sound Engineer pada animasi 2D *In The Zoo* adalah Ni'ma Kholila, S.Pd., M.Cs. Penulis hanya meyamakan/menyelaraskan antara dubbing suara dan gerakan animasi, biasanya dubbing dilakukan terlebih dahulu agar proses menganimasikan lebih mudah. Dubbing sendiri harus direkam sesuai dengan dialog pada *story board* agar sesuai dengan tema cerita pada animasi tersebut.

4) Tahap Pembuatan (Assembly)

Tahapan pembuatan objek dan keseluruhan bahan multimedia. Dalam pembuatan animasi 2D *In The Zoo* seperti

proses pembuatan animasi dengan Adobe After Effect, proses membuat gambar vektor menggunakan Adobe Illustrator, editing video, dan editing dubing yang harus sesuai dengan ketentuan pada tahapan perancangan yaitu story board dan story line.

a) Proses Menganimasikan

Aset vektor yang sudah dibuat dan sudah disesuaikan dengan story board, dubbing yang telah diediting bisa langsung di eksekusi dengan cara menganimasikan gambar vektor sesuai dengan dialog, scene, dan dubbing yang ada pada story board. Proses menganimasikan harus memperhatikan gerakan karakter, ekspresi wajah, dan segala aspek visual yang bisa memberikan ilusi gerakan sesuai dengan cerita yang ada pada animasi. Software animasi yang akan penulis gunakan yakni Adobe After Effect.

b) Editing Video

Menggabungkan animasi per scene sesuai dengan urutan pada story board agar alur cerita berurutan dan dapat dipahami. Pemberian backsound musik, efek suara, dan transisi agar video bisa lebih menarik dan tidak membosankan. Video dibuat dengan layout landscape 16:9 dengan resolusi 1080p.

5) Tahapan Pengujian (Testing)

Setelah video animasi telah selesai penulis akan merender dan menunjukkan hasil video animasi penulis kepada Rika Wahyuni Tambunan, S.Pd., M.A. selaku produser setelah menerima beberapa saran dan kekurangan dari video penulis akan memperbaiki animasi. Kemudian setelah direvisi kemudian akan ditunjukkan lagi kepada Rika Wahyuni Tambunan, S.Pd., M.A. untuk disetujui sebelum dipublikasikan.

a) Rendering

Ketika semua sudah selesai dan sesuai maka proses mengoversi proyek menjadi format akhir yang dapat ditayangkan seperti format MP4. Proses rendering juga perlu memperhatikan kualitas video agar terlihat lebih jelas, video animasi 2D *In The Zoo* dirender di resolusi 1080p di 30fps, dan ukuran file video harus dibawah 100 mb, jika video diatas 100 maka akan di kompres lagi sampai dibawah 100 mb.

b) Review dan Revisi

Setelah melakukan editing video penulis akan melihat video animasi 2D dengan teliti agar dapat mengetahui kekurangan, kesalahan, dan hal yang terlewatkan seperti pemberian elemen atau objek. Setelah mengetahui titik kekurangan pada video animasi 2D maka penulis akan memperbaiki atau merevisi kekurangan baik kesalahan agar mengoptimalkan hasil video animasi sebelum terpublikasikan.

6) Tahap Pendistribusian (*Distribution*)

Tahapan distribusi dilakukan setelah pengujian terhadap animasi 2D *In The Zoo* yang sudah direvisi sehingga layak di tonton dan akan di upload di aplikasi Hello Ivy (<https://www.hello-ivy.id/>) yang akan ditonton siswa siswi berkebutuhan khusus (tunarungu, tunawicara, tunalaras, tunagrahita) SLB Negeri 4 Kota Blitar. Selain dipublikasikan pada aplikasi Hello Ivy juga dipublikasikan di aplikasi youtube agar pembaca dapat melihat dan menikmati video animasi 2D *In The Zoo*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil dari animasi ini berdurasi sesuai dengan storyboard yakni 26 menit 34 detik. Video ini akan dipublikasikan pada aplikasi Hello Ivy (<https://www.hello-ivy.id/>) yang akan ditonton siswa siswi berkebutuhan khusus (tunarungu, tunawicara, tunalaras, tunagrahita) SLB Negeri 4 Kota Blitar dan aplikasi youtube agar para pembaca dapat melihat hasil animasi 2D *In The Zoo* yang telah kami buat hasil animasi yang telah penulis buat dapat ditonton pada tatan yang tertera (<https://youtu.be/RYhBdUWLk4E?si=r60z3bfMODTjzgXG>) dengan harapan pembaca dapat mengetahui hasil animasi yang penulis buat.



Gambar 4. Hasil Animasi Scene Ke-10

IV. KESIMPULAN

Dalam proses pembuatan aset gambar vektor menggunakan Adobe Illustrator sebelumnya harus ada perancangan terhadap cerita animasi yang akan anda buat perancangan cerita pada video animasi bisa dengan pembuatan story board yang ringkas dapat dipahami dan berurutan sehingga saat proses pembuatan aset gambar vektor dapat sesuai dengan cerita yang diangkat. Penggambaran aset vektor juga memperhatikan resolusi pada gambar yang akan dibuat disini penulis menggunakan 1920x1080 pixel karena menghasilkan gambar dengan kualitas tinggi yang cocok untuk berbagai keperluan digital dan dengan resolusi yang tinggi, anda dapat menambahkan detail yang lebih halus dan kompleks ke dalam gambar vektor tanpa kehilangan kualitas saat diperbesar.

Selanjutnya yakni proses bagaimana menggerakkan gambar vektor agar terlihat memiliki ilusi gerakan menggunakan Adobe After Effect. Pastikan mengimpor file Adobe Illustrator(.ai) pada software Adobe After Effect cara mengimpor file, proses animasi menggunakan fitur-fitur

animasi yang tersedia di Adobe After Effects. Ini meliputi pengaturan keyframe, masking, penggunaan efek-efek khusus, dan pengaturan timing untuk membuat gerakan yang mulus dan menarik alangkah baiknya sebelum proses menganimasikan sesuaikan dengan dubbing narasi ataupun dialog pada story board agar cerita dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dipahami. Setelah itu proses rendering dalam proses rendering sesuaikan dengan file yang akan sebarakan disini merupakan video animasi 2D *In The Zoo* yang akan dipublikasikan pada aplikasi Hello-Ivy dan Youtube jadi kami merendering dengan format MP4 semua proses ini dapat diuraikan pada bab empat.

Hasil dari animasi 2D *In The Zoo* sudah mendapatkan beberapa respon yang baik untuk anak-anak berkebutuhan khusus dengan bantuan pemahaman dan daya ingat pada materi nama-nama hewan dalam bahasa inggris

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Penyusunan junal ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak yang telah mendukung dan membimbing penulis. Oleh karena itu dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada

1. Bapak Dr. Drs. Halid Hasan, M.Strat., HRM selaku Direktur Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar.
2. Bapak Rafika Akhsani, M.Kom selaku Koodinator Program Studi Penyuntingan Audio dan Video sekaligus dosen pembimbing Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar.
3. Bapak Moch. Kholil, S.Kom., M.T selaku dosen pembimbing Akademi Komunitas Negri Putra Sang Fajar Blitar.
4. Rika Wahyuni Tambunan, S.Pd., M.A. selaku Story Board, Script Writer, dan Produser
5. Ni'ma Kholila, S.Pd., M.Cs selaku Sound enginner, Dubber, dan Produser
6. M. Nur Fuad, M.Kom selaku Produser
7. M. Mujiono, M.Kom selaku Produser
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan jurnal ini.

Penulis menyadari bahwa jurnal ini masih sangat jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan dan diharapkan demi perbaikan dan manfaat ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Firmantoro, A. and E. R. Nainggolan, "ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI," Jurnal TECHNO Nusa Mandiri, vol. XIII, no. 2, pp. 103-110, 2016.

- [2] F. Ardhiyanti, "Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Ilmiah Multidisiplin, vol. 1, no. 1, pp. 5-8, 2022.
- [3] P. Soenyoto, Animasi 2D, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [4] S. Hadi, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR," in Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar, Malang, 2017.
- [5] L. Zain, "5 AI untuk Membuat Gambar, Bisa Pakai Konsep Sendiri," IDN Times, 08 November 2023. [Online]. Available: <https://www.idntimes.com/tech/trend/laili-zain-damaika-1/ai-untuk-membuat-gambar>. [Accessed 15 Mei 2024].
- [6] M. E. P. A. Sugara and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," JOIN (Jurnal Online Informatika), vol. 2, no. 2, pp. 121-126, 2017.
- [7] D. Firmansyah, G. Mada and S. L. Batam, "Perancangan dan Pengembangan Simulasi Gerak Hewan Jenis Equidae Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) pada Animasi 3D," Journal of Information System and Technology, vol. 3, no. 2, pp. 252-256, 2022.
- [8] I. Pangestu, "Pengertian Storyboard dan Cara Membuatnya untuk Video Marketing," IDMETAFORA (PT Metafora Indonesia Teknologi), 31 Agustus 2022. [Online]. Available: <https://idmetafora.com/news/read/1213/Pengertian-Storyboard-dan-Cara-Membuatnya-untuk-Video-Marketing.html>. [Accessed 14 Mei 2024].
- [9] B. Soeherman, Teknik Mewarnai Kartun dengan Photoshop, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007.
- [10] M. M. Maharani, N. Hidayati, N. Ekaningsih and S. Z. Lutfiah, "Pendampingan peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris melalui teknik dubbing film," COMMUNITY EMPOWERMENT JOURNAL (CEJ), vol. 1, no. 1, pp. 36-42, 2023.