

BAB IV

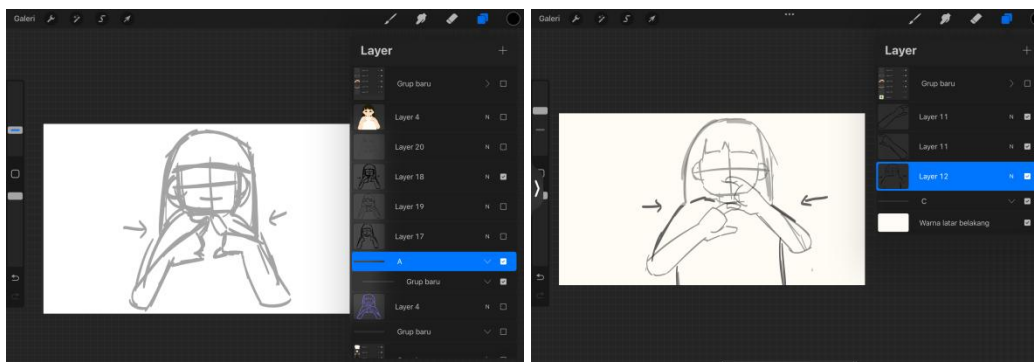
PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Pra Desain

Proses pra desain atau pra produksi merupakan tahapan paling mendasar dalam proses produksi suatu desain atau animasi. Tahapan ini dijelaskan merupakan rencana ataupun rancangan dari desain dan konten apa saja yang harus dimasukkan ke dalamnya agar cocok dengan yang diinginkan dan mendapatkan desain yang berkualitas sesuai dengan yang dirancang (Collins et al., 2021).

1. Sketsa kasar

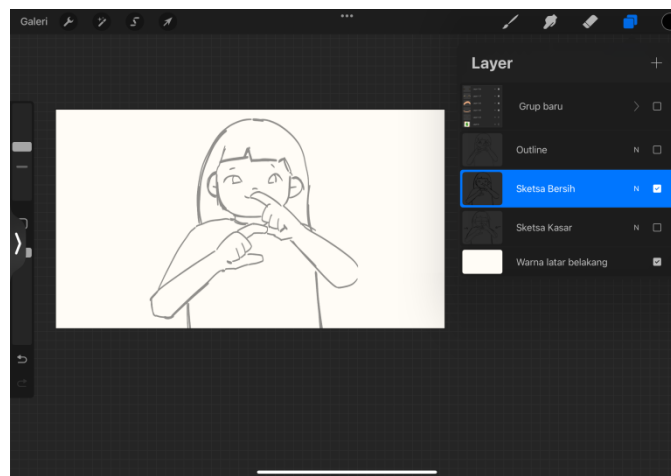
Sketsa kasar atau *rough sketch* merupakan tahapan awal yang mendasar dari sebuah proses pembuatan animasi. Menurut Peter dan Linda Murray (Pratama, 2021) menambahkan bahwa sketsa adalah rancangan yang kasar dari suatu komposisi. Secara umum, pengertian *sketsa* adalah suatu gambar atau lukisan yang masih *kasar* untuk mengkonkretkan ide yang masih abstrak dan terjebak dalam pikiran. Selain itu, menurut Wiryanto (dalam Pratama, 2021) sketsa kasar digunakan untuk menggambarkan bentuk dan gerakan utama karakter sebelum masuk ke tahap refining, sehingga memudahkan dalam merancang pergerakan karakter animasi.



Gambar 4.1 Sketsa Kasar
(Sumber : Penulis, 2025)

2. Sketsa Halus

Sketsa halus atau *fine sketch* merupakan gambar atau konsep yang sederhana yang menunjukkan bagian utama dari suatu karya. Pendapat lain mengenai sketsa menurut H.W. Powler (dalam Fitriana, 2023) sketsa merupakan gambaran awal yang kasar, ringan, semata mata garis besar ataupun belum selesai, seringkali digunakan sebagai percobaan atau sebagai tanda yang digunakan untuk mengingat ngingat. Hasil dari *Fine sketch* lebih mendetail dibandingkan dengan *rough sketch*.



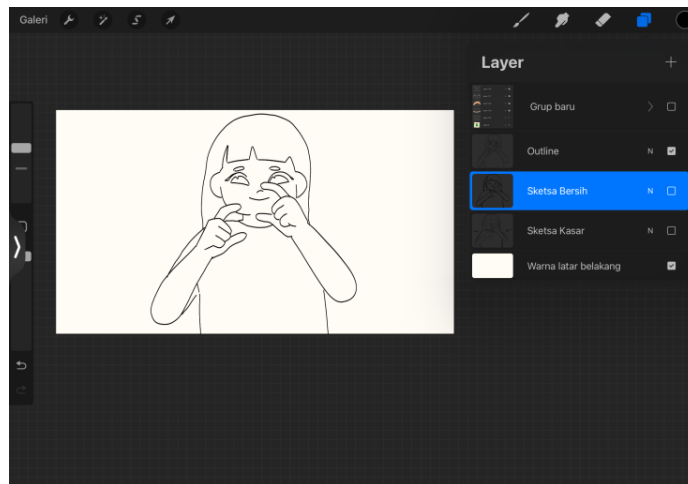
Gambar 4.2 Sketsa halus
(Sumber : Penulis, 2025)

4.2. Desain

1. Proses Outline

Outline pada dasarnya merupakan tahap awal perancangan animasi, setelah sketsa kasar. Proses ini melibatkan penggunaan alat gambar seperti pena atau brush, untuk memperjelas garis yang ada pada sketsa.

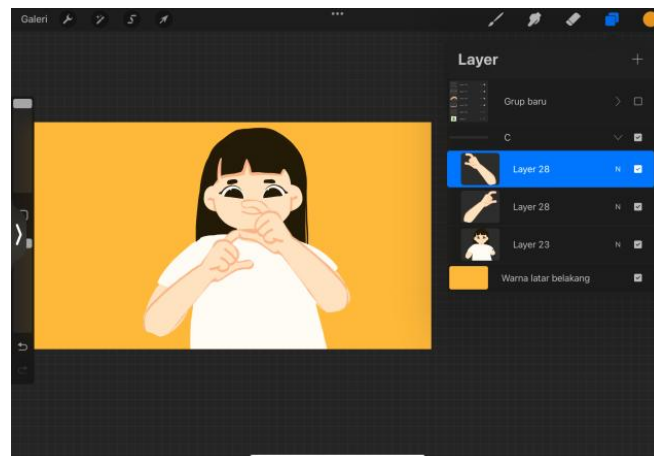
Teknik outline sendiri adalah cara menggambar secara global, atau tidak detail dan hanya menggambar garis luarnya saja (Elriany, 2021)



Gambar 4.3 Proses Outlining
(Sumber : Penulis, 2025)

2. Proses Pewarnaan

Dalam dunia animasi, *coloring* atau pewarnaan memegang peranan penting dalam menghidupkan cerita dan visual. Menurut Hogoco Studio, warna adalah tulang punggung penceritaan visual dalam animasi dan dapat digunakan untuk membentuk suasana hati audiens.

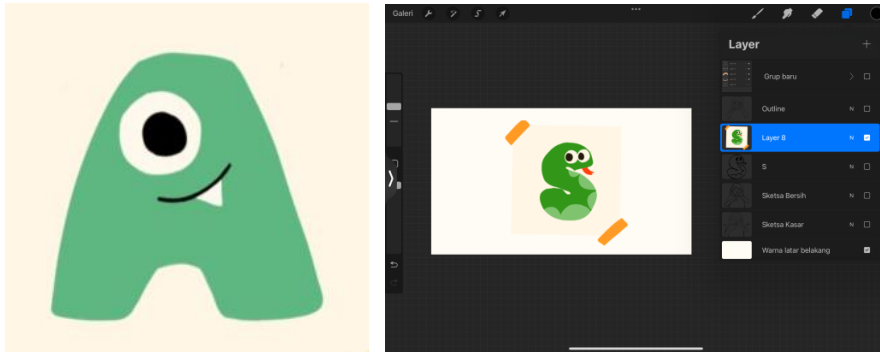


Gambar 4.4 Proses Pewarnaan
(Sumber : Penulis, 2025)

3. Tipografi

Tipografi sering kali disebut sebagai sebuah seni mekanistik dalam memproduksi bentuk huruf secara visual (Cullen, 2012). Dalam animasi BISINDO, tipografi digunakan untuk menampilkan nama huruf atau kata yang sedang diperagakan dalam

bentuk bentuk alphabet karakter yang lucu dan menyenangkan sehingga menarik minat dan perhatian anak anak usia sekolah dasar.



Gambar 4.5 Tipografi
(Sumber : Penulis, 2025)

4.3. Pasca Produksi

1. Pembuatan Animasi

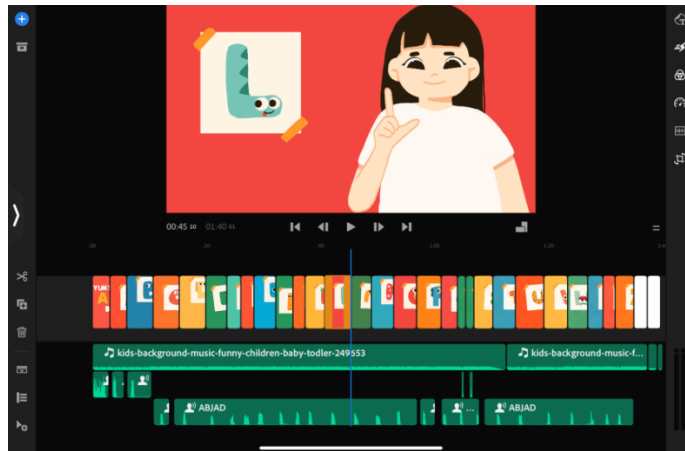
Pada tahap ini, seluruh elemen visual yang telah dirancang — mulai dari outline, coloring, dan background — disusun dan dianimasikan. Penulis menggunakan *software* Procreate dan juga Adobe After Effect. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik *Frame by Frame* melalui Procreate, dan *editing* melalui *software* Adobe After Effect.



Gambar 4.6 Proses keyframe melalui Procreate
(Sumber : Penulis, 2025)

2. Proses pengisian suara

Suara dalam animasi bukan hanya pelengkap, tapi memperkuat karakterisasi dan membantu pemahaman audiens. Suara atau musik animasi adalah musik yang mengiringi aksi selama berjalannya cerita (Rerefany, 2020). Dubbing atau proses pengisian suara dalam animasi BISINDO dilakukan dengan menyisipkan narasi suara yang menyebutkan nama huruf atau kata yang sedang diperagakan oleh karakter. Pengisi suara akan menyuarakan bunyi dari setiap alphabet yang sedang diperagakan. Musik latar dan pengisian suara tetap dibutuhkan agar bisa diterima secara lebih meluas dan umum.



Gambar 4.6 Proses Pengisian suara melalui Adobe Premiere Rush
(Sumber : Penulis, 2025)

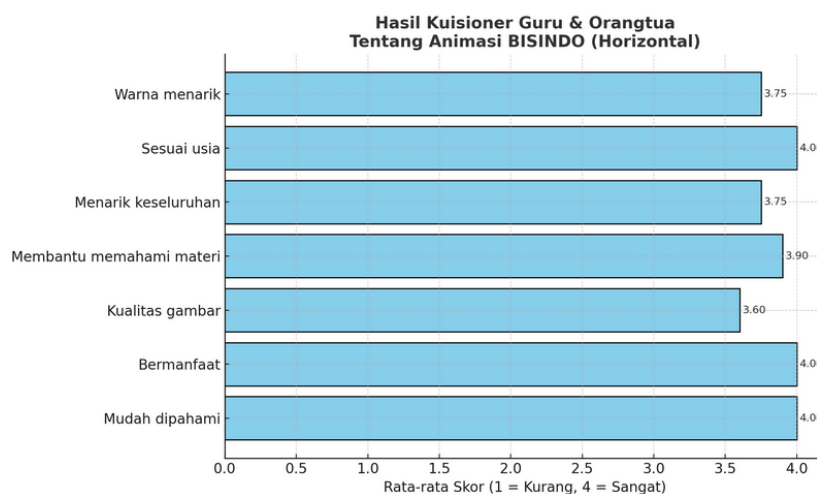
3. Uji Coba (*User Testing*)

Untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai Animasi BISINDO dan evaluasi sebagai bahan perbaikan animasi BISINDO ke depannya, penulis melakukan uji kelayakan dengan membagikan post-test kepada 6 siswa SD kelas 3-B dan kuesioner kepada 5 guru SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi kelas tunarungu. Post test terdiri dari 4 soal mencocokkan gambar dengan huruf. Dari 24 soal yang dibagikan, 22 dijawab dengan benar dan 2 dijawab salah.



Gambar 4.7 Proses Post-test siswa kelas 3B
(Sumber : Penulis, 2025)

Kuesioner juga dibagikan ke 8 responden yang melibatkan guru SD dan SMP kelas tunarungu dan orangtua siswa dengan 8 pertanyaan mengenai efektivitas media edukasi animasi BISINDO, gaya ilustrasi, pengaruhnya terhadap siswa dan saran sebagai bahan evaluasi. Responden melibatkan Annisa Riska Kirana S.Pd (guru kelas 2 dan 3B), Ibu Isti (guru kelas 3B), Destrianalaras S.Pd (guru kelas 11B), Ibu Meli (guru kelas 1B), dan orangtua dari siswa yang bersekolah di SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi. Pertanyaan dinilai menggunakan skala sederhana dengan rentang nilai 1-4 yaitu 1= Kurang setuju dan 4= Sangat setuju. Jawaban dan saran dikumpulkan melalui *Google Form* dengan hasil sebagai berikut.



Warna2 di gmbbr animasinya dibuat lebih mencolok,supaya lebih jelas
Lebih berinovasi dan kreatif agar lebih bermanfaat bagi siswa
Lebih diperbanyak variasi (seperti nama hari/bulan, hewan)
Dalam isyarat abjad lebih dominan menggunakan tangan kanan
Ilustrasi gerak tangan dipaskan lagi, karena anak tuna rungu suka meniru, seperti huruf O

Gambar 4.8 Hasil pengolahan data kuesioner
Sumber: Penulis, 2025

Berdasarkan hasil kuisisioner dari guru dan orangtua, animasi BISINDO sebagai media edukasi siswa SD mendapatkan skor rata rata 3,86 dari 4 yang menunjukkan bahwa media ini sangat efektif sebagai media edukasi. Hampir seluruh responden menilai animasi ini bermanfaat, mudah dimengerti dan sesuai dengan usia siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media visual berupa buku cerita bergambar sangat berpotensi untuk digunakan sebagai alat edukatif yang menyenangkan dan efektif sebagai media pembelajaran bahasa isyarat bagi siswa siswa tunarungu dan mendapatkan dukungan positif dari guru maupun orangtua siswa.

4. Media Utama

Final karya merupakan output dari keseluruhan proses produksi dalam bentuk video animasi. Setiap scene memperlihatkan karakter utama (Sali) sedang memeragakan satu huruf abjad dengan gerakan BISINDO. Media utama dari karya ini berupa video animasi edukasi BISINDO 2 dimensi dengan format MP4, berdurasi 1.40 menit, resolusi Full HD (1920x1080 pixel). Media utama ditampilkan melalui proyektor kelas di SLB Dharma Bakti Dharma Pertiwi, dan melalui Youtube.



Gambar 4.9 Penggunaan Media Utama
Sumber: Penulis, 2025

5. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan untuk mendukung implementasi dari perancangan ini yaitu media poster yang berfungsi sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran bagi siswa tunarungu. Media pendukung tersebut adalah poster. Secara definisi Poster merupakan media visual yang memuat pesan dalam bentuk gambar dan/atau teks, yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Poster sering digunakan sebagai media edukasi karena gampang diaplikasikan, gampang dibaca dan dapat ditempel di ruang kelas sehingga dapat dilihat setiap hari oleh guru dan siswa.

Poster yang dibuat bertujuan untuk memberikan informasi mengenai abjad BISINDO dan gerakannya. Poster ini dapat ditempel di ruang kelas dan digunakan sebagai media pendukung edukasi yang dapat digunakan sehari-hari.



Gambar 4. 10 Media Pendukung Poster
(Sumber: Penulis, 2025)

Poster berukuran A3 (29,7 cm x 42 cm) dengan format kertas *Art Paper*. Poster didistribusikan secara merata ke semua kelas 1-6 SD-B tunarungu. Poster ini diharapkan dapat menjadi media penyokong yang digunakan sehari-hari dalam proses kegiatan belajar mengajar edukasi BISINDO.