

**RANCANGAN ANIMASI *EXPLAINER* DENGAN
VISUAL ANTROPOMORFISME: PENGHUBUNG
ORANG TUA DENGAN ANAK PENGIDAP ADHD**

TUGAS AKHIR KARYA



**OLEH
RAHEL OLIVIA CHANDRA ESTONI PUTRI
NIM. 17151137**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2023**

ABSTRAK

Rancangan Animasi *Explainer* Dengan Visual Antropomorfisme: Penghubung Orang Tua Dengan Anak Pengidap ADHD

Artikel ini menguraikan pengembangan kampanye edukasi tentang *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada anak-anak melalui pendekatan visual dan animasi *explainer*. Kampanye ini bertujuan memberikan informasi yang jelas tentang gejala, dampak, dan solusi ADHD kepada orang tua. Studi ini menggunakan metode perancangan animasi dengan menggabungkan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dan *Traditional Animation Pipeline*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kampanye ini berhasil menarik perhatian, membangkitkan minat, dan menghasilkan keinginan untuk bertindak serta mendapatkan respons positif dari audiens. Penelitian ini menegaskan pentingnya visual dan animasi *explainer* dalam mendukung pemahaman orang tua tentang ADHD, yang dapat membantu mereka memahami kondisi anak mereka dan memberikan panduan yang relevan. Penelitian ini memiliki implikasi dalam meningkatkan pemahaman dan dukungan bagi orang tua dan anak-anak dengan ADHD.

Kata Kunci—ADHD, Edukasi Orang Tua, Animasi *Explainer*, *User-Centered Design*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	18
A. Latar Belakang.....	18
B. Gagasan Penciptaan	28
C. Tujuan Penciptaan	28
D. Manfaat Penciptaan.....	29
E. Tinjauan Sumber Penciptaan.....	29
1. Objek.....	29
2. Metode	30
3. Analisis.....	31
F. Landasan Penciptaan.....	32
1. Orang tua dengan anak pengidap ADHD.....	32
2. Animasi <i>Explainer</i> sebagai Media Informatif	34
3. Visualisasi Antropomorfisme emosi ADHD.....	35
4. <i>User-Centered Design</i>	37
5. Teori Animasi dengan <i>Traditional Animation Pipeline</i>	39
6. Teori 12 Prinsip Animasi	41
7. Psikologi Warna	44
8. Media Promosi <i>Digital YouTube</i>	47
G. Metode Penciptaan.....	48
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	48
2. Metode Utama Penciptaan	49

3.	Analisa	50
4.	Teknik Pengumpulan Data.....	50
5.	Metode Analisis Data.....	53
6.	Tahapan Realisasi Konsep	59
H.	Sistematika Penulisan	61
1.	BAB I	61
2.	BAB II.....	61
3.	BAB III.....	62
4.	BAB IV	62
5.	BAB V.....	62
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA		63
A.	Identifikasi dan Analisis Data	63
1.	Identifikasi Target Audiens.....	63
2.	Pengumpulan dan Data	65
3.	Analisis Data	78
BAB III VISUALISASI KARYA		81
A.	<i>Scriptwriting</i> (Pra-Produksi)	81
B.	Desain (Produksi)	87
1.	Karakter-Karakter Animasi	95
2.	<i>Character Design Sheet</i>	95
3.	Desain <i>Background</i>	103
4.	Perancangan Audio.....	113
5.	Persiapan <i>script</i>	114
6.	Perekaman Audio.....	114
7.	Penghapusan <i>Noise</i>	115
8.	Pengeditan Audio.....	116
9.	Ekspor Audio.....	116
10.	Konsep Kampanye.....	117
11.	Pemilihan <i>Platform</i> Promosi	119
12.	Media Pendukung Animasi	120
C.	<i>Prototype</i>	124
1.	Proses Animasi	124
2.	<i>Layout Posing</i>	126
3.	Proses <i>Export dan Render</i>	127

BAB IV HASIL AKHIR DAN ANALISIS	130
A. Hasil Akhir (Pre-Produksi)	130
1. Kampanye Video Animasi <i>Explainer</i>	130
2. <i>Testing</i> dan Evaluasi pada Animasi <i>Explainer</i>	132
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	150
A. Kesimpulan.....	150
B. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	154
LAMPIRAN	159



DAFTAR PUSTAKA

- Amidi, A. (2011). *The Art of Pixar: 25th Anniv.: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation (Disney)*. Chronicle Books.
- Andriyana, W. (2021). *Anthropomorphism in Conservation*. Forest Digest.
<https://www.forestdigest.com/detail/1382/apa-itu-antropomorfisme>
- Baky, F. (2013). *Web Site Design*. <https://www.behance.net/gallery/10717621/Web-site-design>
- Barkley, R. A. (2000). *Taking Charge of ADHD: The Complete, Authoritative Guide for Parents* (Rev. ed). Guilford Press.
- Block, B. A. (2013). *The Visual Story: Creating the Structure of Film, TV, and Digital Media* (Second edition). Focal Press, Taylor & Francis Group.
- Brown, T. E. (2013). *A New Understanding of ADHD in Children and Adults: Executive Function Impairments*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *VALIDITAS DAN RELIABILITAS PENELITIAN*. Mitra Wacana Media.
- Cristiano, G. (2012). *The storyboard artist: a guide to freelancing in film, TV, and advertising*. Michael Wiese Productions.
- Crook, I., & Beare, P. (2016). *Motion Graphics: Principles and Practices From the Ground Up*. Fairchild Books.
- Eiseman, L., & Recker, K. (2011). *Pantone: The 20th Century in Color*. Chronicle Books.
- Fincham, J. E. (2008). *Response Rates and Responsiveness for Surveys, Standards, and the Journal*. National Library of Medicine.

- Galih, P. S., & Alsa, A. (2019). Peran Interaksi Guru-Siswa dan Gaya Belajar Siswa terhadap Disposisi Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Fisika. *GADJAH MADA JOURNAL OF PSYCHOLOGY*, 5(2), 151–165.
- Gupta V. B. (2007). Comparison of parenting stress in different developmental disabilities. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*.
- Hallowell, E. M., & Ratey, J. J. (2011). *Driven to Distraction: Recognizing and Coping with Attention Deficit Disorder from Childhood Through Adulthood* (1st Anchor Books ed). Anchor Books.
- Helianthusonfri, J. (2016). *Facebook Marketing*. Elex Media Komputindo.
- Justinmind. (2020). *User-centered Design: A Beginner's Guide*. JustInMind.
<https://www.justinmind.com/blog/user-centered-design/>
- Johnston C., & Mash E. J. (2001). Families of children with attention-deficit/hyperactivity disorder: Review and recommendations for future research. *Clinical Child and Family Psychology Review*.
- Kemp, S. (2023). *The Changing World of Digital In 2023*. We Are Social.
<https://wearesocial.com/us/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023/>
- Kumalasari, E. (2018). *ADHD (Attention Deficit Hyperactive Disorder)*.
<https://slideplayer.info/slide/12186203/>
- LeFever, L. (2013). *The Art of Explanation: Making Your Ideas, Products, and Services Easier to Understand*. John Wiley & Sons.
- Lim, S., & Adnas, D. A. (2023). Analisis Efektivitas Animasi 2D terhadap Peran Orang Tua dalam Perilaku Gaming Anak. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1).

- Meltzer, R. (2023). *What is Flat Design and How to Use It: A Complete Guide*. Career Foundry. <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/what-is-flat-design/>
- Mirawati, & Amka. (2019). *Pendidikan Anak ADHD (Pertama)*. Deepublish.
- Mousadecq, A., Rohiman, R., Darmawan, A., & W, D. T. (2022). Perancangan Video Animasi *Explainer* Program Kampus Merdeka Sebagai Solusi Dampak Pandemi Terhadap Pendidikan Di Daerah Pesisir. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*.
- Nasrullah, R. (2017). Media Sosial. *Simbiosis Rekatama Media*, 17.
- Nurfiriani, J., & Kurniasari, R. (2023). Edukasi Gizi Menggunakan Media Video Animasi dan Poster terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Seimbang pada Remaja. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia*, 6(3).
- Prameswari, C. R., A.P., P. O. D., & Pratama, M. F. (2023). Perancangan Animasi “Bijaksana Dalam Menggunakan Gadget.” *TULIP: TULISAN ILMIAH PENDIDIKAN*, 12(1).
- Rall, H. (2017). *Animation: Concepts and Production*. Routledge.
- Rodríguez, C. L., García-Jiménez, M., Massó-Guijarro, B., & Cruz-González, C. (2021). Digital Storytelling in Education: A Systematic Review of The Literature. *Review of European Studies*, 13(2), 13. <https://doi.org/10.5539/res.v13n2p13>
- Rosie. (2017). *Emile Cohl: The Father of the Animated Cartoon*. Makematic. <https://makematic.com/blog/emile-cohl-father-of-animated-cartoon>
- Sasono, C. K. (2018). *Hubungan Antara Tempramen Anak Dengan Faktor Risiko Attention Deficit/Hyperactivity Disorder Pada Anak Sekolah Dasar*. Universitas Airlangga.

- Shea, A. (2012). *Designing For Social Change*. Princeton Architectural Press.
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (1989). *Metode penelitian survai* (Revised. edition.). LP3ES.
- Sudana, N. M. C. D., & Adiputra, I. M. S. (2023). Gambaran Pengetahuan dan Sikap Keluarga tentang *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada Anak. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 12(1), 63. <https://doi.org/10.36565/jab.v12i1.587>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Tentama, F. (2009). Peran Orangtua dan Guru dalam Menangani Perilaku Hiperaktifitas Pada Anak ADHD di SLB Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 3(1).
- The Understood Team. (2023). *I think my child has ADHD. Now what?* Understood. <https://www.understood.org/articles/does-my-child-have-adhd>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life* (1st ed). Abbeville Press.
- Toon Boom. (2010). *Traditional Animation Workflow*. Learn Toon Boom. <https://learn.toonboom.com/modules/animation-workflow/topic/traditional-animation-workflow>
- Vredenburg, K., Isensee, S., & Righi, C. (2002). User-Centered Design: An Integrated Approach. In *Software Quality Institute series*. Prentice Hall PTR.
- Williams, R. (2001). *The animator's survival kit*. Faber.

Yani, A. R. (2023). *Perancangan Animasi Tentang Teori Dasar Asam Basa Pada Mata Pelajaran Kimia Jenjang Sekolah Menengah Atas*. UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL.

