

ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN GIGI ANAK DI PT. PILAR KREATIF TEKNOLOGI DI DENPASAR

Farhan Hanif¹, I Nengah Sudika Negara², Ni Ketut Rini Astuti³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah Sumerta Kaja – Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail penulis korespondensi : farhanhanif2575@gmail.com

ABSTRAK

Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. Animasi 2D selain digunakan untuk kebutuhan hiburan, marketing dan iklan komersial. Animasi 2D juga digunakan sebagai media informasi dan pendidikan atau edukasi khususnya untuk kalangan anak-anak, dimana anak-anak saat ini tentunya menyukai tontonan yang menarik dan unik, contohnya seperti kartun. Dengan karakter yang lucu dan membuat anak-anak senang untuk melihatnya. Dengan dibuatnya animasi 2D berupa motion graphic yang nantinya akan bertema tentang edukasi kesehatan gigi untuk anak-anak. Kesehatan gigi dan mulut adalah sangat penting karena gigi dan gusi yang rusak dan tidak dirawat akan menyebabkan rasa sakit, gangguan pengunyahan dan dapat mengganggu kesehatan tubuh lainnya. Metode Analisa Data yang dipakai yakni analisis deskriptif kualitatif, yakni pemeriksaan yang menggambarkan memaparkan fakta-fakta mengenai animasi 2D sebagai media edukasi kesehatan gigi anak. Aturan dasar pemeriksaan kualitatif yakni memproses serta menyelidiki informasi yang dikumpulkan menjadi informasi yang tepat, efisien serta terorganisir. Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Anak Dengan Judul “Lala Dan Monster Kue” ini menggunakan animasi 2D yang berupa motion graphic yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak mengenai cara merawat dan menjaga gigi dalam mengurangi makanan atau minuman manis. Proyek animasi 2D ini merupakan proyek Magang atau Kerja Praktik yang dilakukan di PT. Pilar Kreatif Teknologi dan sangat bermanfaat untuk mahasiswa, khususnya pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Karena disini diperoleh kerja nyata bagaimana proyek-proyek yang dikerjakan di mitra mulai dari proses penerimaan data-data atau brief, proses brainstorming, proses memvisualisasikan hingga proses finishing.

Kata Kunci : Animasi 2D, Edukasi, Kesehatan, Gigi, Anak

ABSTRACT

2D animation is one of the oldest forms of animation in the world. Because when it was first created, 2D animation was drawn on a rotating round paper media. On the surface of the paper there are several images which when viewed using a special tool will create the illusion of movement called animation. 2D animation also continues to grow. Until now, 2d animation continues to be used for entertainment, education or education needs, to marketing and commercial advertising. Because there are many advantages of 2D animation that 3D animation does not have. The data analysis method used is descriptive qualitative analysis, namely an examination that describes explaining facts about 2D animation as a medium for children's dental health education. The basic rule of qualitative examination is to process and investigate the collected information into precise, efficient and organized information. 2D Animation as Educational Media for Children's Dental Health with the title "Lala and the Cookie Monster" uses 2D animation in the form of motion graphics which aims to provide education to children about how to care for and maintain teeth in reducing sugary foods or drinks. This 2D animation project is an Internship or Practical Work project carried out at PT. Creative Pillar of Technology and very useful for students, especially for Visual Communication Design students. Because here we get real work on how projects are being carried out at partners starting from the process of receiving data or briefs, brainstorming processes, visualizing processes to finishing processes.

Keyword : 2D Animation, Education, Health, Teeth, Children

PENDAHULUAN

Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. animasi itu sendiri merupakan sekumpulan gambar (tulisan, objek benda, warna, dan efek khusus) yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).

Pada zaman tradisional, animasi dibuat dengan obyek gambar yang diwarnai dengan cat atau tangan pada lembaran seluloid transparan untuk dipamerkan dalam foto maupun film. Saat ini teknologi komputer mengubah segalanya, animasi semakin mudah dikerjakan dengan *computer-generated imagery (CGI)*. Jenis animasi sendiri cukup beragam; mulai dari animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi, dan juga animasi stop motion.

Perkembangan animasi pada industri kreatif telah merambah luas dengan banyaknya animator-animator handal. Animator membuat berbagai karya animasi untuk industri film, televisi, iklan, olahraga, maupun animasi game. Animasi 2D ini juga terus berkembang ketika vitascope menjadi barang yang bisa dinikmati oleh masyarakat umum terutama kalangan anak-anak. Ada banyak film animasi singkat di jaman dulu yang hanya bisa diputar menggunakan vitascope. Hingga saat ini pun, animasi 2D terus digunakan untuk kebutuhan hiburan, pendidikan, hingga *marketing* dan iklan komersial. Sebab ada banyak keuntungan dari animasi 2D yang tidak dimiliki oleh animasi 3D.

Animasi 2D adalah sebuah teknik membuat animasi 2D seperti kertas, foto, *flip book*, dan lain sebagainya. Teknik ini juga disebut dengan animasi cara konvensional atau animasi tradisional. Sebab rata-rata proses membuatnya masih tradisional dengan menggunakan kertas (Superpixel.id,2021).

Meskipun begitu, proses pembuatan animasi 2D secara keseluruhan sudah menggunakan komputer dan perangkat lunak khusus. Hanya saja pembuatan *storyboard*, *key animation*, *base background*, dan hal-hal dasar dari animasi tersebut tetap digambar di atas kertas.

Animasi 2D selain digunakan untuk kebutuhan hiburan, marketing dan iklan komersial. Animasi 2D juga digunakan sebagai media informasi dan pendidikan atau edukasi khususnya untuk kalangan anak-anak, dimana anak-anak saat ini tentunya menyukai tontonan yang menarik dan unik contohnya seperti kartun. Dengan karakter yang lucu dan membuat anak-anak senang untuk melihatnya. Dengan dibuatnya animasi 2D berupa *motion graphic* yang nantinya akan bertema tentang edukasi kesehatan untuk anak-anak.

Kesehatan gigi dan mulut adalah sangat penting karena gigi dan gusi yang rusak dan tidak dirawat akan menyebabkan rasa sakit, gangguan pengunyahan dan dapat mengganggu kesehatan tubuh lainnya. Mulut merupakan suatu tempat yang sangat ideal bagi perkembangan bakteri. Bila tidak dibersihkan dengan sempurna, sisa makanan yang terselip bersama bakteri akan bertambah banyak dan membentuk koloni yang disebut plak, yaitu lapisan film tipis, lengket dan tidak berwarna.

Plak merupakan tempat pertumbuhan ideal bagi bakteri yang dapat memproduksi asam. Jika tidak disingkirkan dengan melakukan penyikatan gigi, asam tersebut akhirnya akan menghancurkan email gigi dan akhirnya menyebabkan gigi berlubang. Selain itu, plak ini juga berpengaruh terhadap kesehatan jaringan pendukung gigi seperti gusi dan tulang pendukungnya. Hal ini disebabkan oleh bakteri yang menempel pada plak diatas permukaan gigi dan di atas garis gusi. Kuman- kuman pada plak menghasilkan racun yang merangsang gusi sehingga terjadi radang gusi, dan gusi menjadi mudah berdarah. Menyikat gigi adalah cara untuk membersihkan kotoran lunak pada permukaan gigi dan gusi. Maka dari itu betapa pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut. Karena dampak yang dihasilkan dari tidak menjaga kesehatan gigi dan mulut sangatlah buruk bagi kesehatan.

METODE

Metode Analisa Data yang dipakai yakni analisis deskriptif kualitatif, yakni metode yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen)

dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk pemeriksaan yang menggambarkan melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Aturan dasar pemeriksaan kualitatif yakni memproses serta menyelidiki informasi yang dikumpulkan menjadi informasi yang tepat, efisien serta terorganisir. Pada tahapan ini, data yang didapat akan diidentifikasi, setelah itu data tersebut di klarifikasi, selanjutnya baru dianalisis dengan menggunakan teori-teori yang ada (Menurut Sugiyono, 2016:9).

Selain itu juga jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dimaksud untuk memperoleh informasi atau data yang dapat digunakan mengenai animasi 2D sebagai media edukasi kesehatan gigi anak, secara menyeluruh dan mendalam.

Dalam metode pengumpulan data yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan informasi yang diperoleh melalui persepsi langsung ke lapangan serta strategi wawancara. Metode Observasi yakni teknik pengumpulan informasi dengan sengaja pada artikel yang diteliti yang ditentukan guna mendapatkan informasi pertama. Melakukan praktek magang selama 12 minggu atau 3 bulan di PT. Pilar Kreatif Teknologi, menyebabkan segala sesuatu yang ada disana bisa dilihat secara langsung dan di praktekkan dengan bimbingan tenaga profesional yang ada. Metode wawancara ini merupakan teknik yang dilengkapi dengan memimpin rapat serta pertanyaan langsung secara efisien dan berlandaskan pada tujuan Kerja Praktek dengan pimpinan PT. Pilar Kreatif Teknologi dan para pekerja disana.

Data sekunder terdiri dari strategi dokumentasi serta teknik perpustakaan. Metode Dokumentasi yakni suatu teknik pengumpulan informasi dengan datang langsung ke objek sasaran untuk mendapatkan data-data berupa artikel, gambar, foto, selaku kenyataan serta bukti guna direpresentasikan. Metode Perpustakaan yakni

strategi guna mengumpulkan informasi yang bersifat teoritis dari ilmiah, serta dilakukan dengan menggunakan bahan bacaan seperti buku-buku, kamus, media cetak, dan media sosial (internet) bersifat hipotetis dari logika. Kapasitas teknik ini yakni guna menjelaskan hipotetis logis sehubungan dengan poin yang diangkat. Buku-buku Desain Komunikasi Visual, buku-buku tentang seni rupa, dan situs-situs di Medsos (internet), digunakan sebagai acuan dalam tulisan ini.

PEMBAHASAN

Film animasi dua dimensi, animasi dwi matra, *flat animation* dan lain sebagainya. Apapun penyebutannya, semua merujuk pada sifat, bentuk dan karakter animasi yang sama begitu juga dengan cara buatnya. Umumnya, animasi 2D dibuat pakai pensil atau alat tulis pengganti lain serta beberapa lembaran kertas. lalu gambar tunggal statis akan dibuat diatas kertas. Hanya saja, objek gambar di ubah sedikit demi sedikit sehingga membentuk ilusi gerakan saat digabungkan nantinya.

Untuk saat ini, standar kecepatan gerakan atau pergeseran gambar pada animasi berkisar antara 12 sampai 24 *frame* per detik. artinya, setelah terkumpul 12 atau 24 gambar, akan membentuk satu adegan gerakan seperti berjalan atau menguap. setelah itu tinggal tambahkan gambar berikutnya yang akan jadi adegan selanjutnya sesuai dengan ide cerita yang dibangun. cara ini akan dilakukan berkali-kali sampai animasi 2D tersebut selesai dibuat. Jika sudah, tinggal gabungkan semua gambar yang sudah dibuat. Intinya, animasi 2D adalah seni menciptakan gerakan dalam ruang dua dimensi dengan objek utama seperti manusia, hewan dan lain sebagainya.

Sementara, ilusi gerakannya akan tercipta saat tiap gambar individu digabungkan dan di urutan bersama dalam satu *frame*. Pengurutan *frame* ini mempengaruhi kecepatan gerakan karakter animasi Dan secara konvensional, animasi 2D menggunakan gerakan 2S. Artinya, ada 2 *frame* untuk tiap gerakan atau sekitar 12 FPS. Kecepatan standar tersebut membuat animator lebih hemat waktu dan biaya. Dalam beberapa kasus, animasi 2D kadang juga disebut film kartun. Ini wajar mengingat mayoritas kartun

dibuat diatas bidang 2 dimensi. Artinya, saat berbicara soal animasi 2D secara tidak langsung akan berbicara tentang gambar yang dibuat pakai sketsa.

Penyebutan 2D sendiri muncul karena gambar tersebut punya ukuran X-azis dan y-azis yang tetap dengan tambahan gerakan. Disebut animasi 2D karena memiliki elemen X-axis dan Y-axis, tipe animasi ini hanya terlihat dari bagian depan saja karena tidak memiliki kedalaman atau Z-axis.

Ada 2 Tipe Animasi 2D, yaitu:

1. Animasi Cel

Tipe animasi ini merupakan lembaran-lembaran animasi sel yang digabungkan dan disusun untuk membentuk satu kesatuan. Masing-masing cell berisikan objek animasi yang terpisah namun punya keterkaitan. Sebagai Contoh ada 3 animasi cel, yang pertama berisi animasi karakter utama, yang kedua berisi animasi karakter pendukung lainnya dan ketiga berisi animasi latar belakang.

Ketiga animasi cel ini akan disusun berjajar sehingga ketika diputar akan terlihat sebagai satu kesatuan. Salah satu penggunaan teknik ini bisa dilihat di film kartun seperti Tom and Jerry atau Mickey Mouse.

2. Animasi Path

Animasi ini gerakan objek mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan, misalnya animasi kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel. Seringkali di animasi jenis ini diberi perulangan gerak sehingga animasi akan terus berulang sampai mencapai suatu kondisi tertentu.

Teknik Animasi 2D

Dalam proses pembuatan animasi 2D, ada 3 teknik yang sering digunakan dalam proses produksinya, yaitu:

1. Teknik Sel atau Cell Technique

Ini adalah teknik pembuatan animasi manual sekaligus teknik yang paling tua. Kata sel sendiri merujuk pada kertas seluloid atau kertas transparan yang digunakan animator untuk membuat bingkai gambar. Proses animasi menggunakan teknik ini adalah dengan cara rangkaian gambar dibuat di lembaran transparan (*celluloid*) berlapis-lapis. Lembaran objek utama yang digerakkan dibuat terpisah dengan latar belakang depan dan belakang yang dibuat statis. Tujuannya agar animator tidak perlu membuat terlalu banyak gambar. Tentu saja lebih hemat waktu dan biaya. Selain itu, penggunaan *background* tetap dapat mengeliminasi kebutuhan gambar di setiap *frame*.

2. Teknik Computing 2D

Teknik ini muncul di era 1980an, proses pembuatan animasi mulai beralih dengan menggunakan komputer, mulai dari perancangan model hingga proses *dubbing* atau isi suara. Teknik *computing* ini menjadi loncatan dari teknik tradisional sebelumnya, karena memiliki beberapa kelebihan dibandingkan teknik sebelumnya, yaitu:

- Bisa dengan mudah menggandakan objek.
- Animasi yang dihasilkan terlihat lebih nyata (*real*).
- Mempersingkat proses pengerjaan.
- Gambar yang dihasilkan juga lebih konsisten.
- Kesalahan fitur atau karakter dapat dengan mudah di koreksi. Proses koreksinya juga cepat sehingga waktu produksi bisa dipangkas.

3. Teknik Bayangan

Terakhir ada teknik bayangan dimana karakter atau objek dibuat dulu replikanya dengan berbagai bahan fisik seperti karton, kulit dan lain sebagainya. Jika pakai karton, animator harus mengguntingnya satu per satu kemudian

ditambahkan berbagai efek salah satunya lampu dibelakang gambar sehingga membentuk siluet. Contoh paling sederhana dari animasi dengan teknik bayangan adalah Wayang Kulit, yang merupakan salah satu pertunjukan tradisional Indonesia.

Karakter teknik ini ada pada objek yang mana saat objek tersebut dijauhkan, akan terlihat besar. Efek ini disebabkan oleh proyeksi lampu latar objek. Artinya, saat objek didekatkan ke sumber lampu, bayangannya akan membesar. Sebaliknya, jika dijauhkan, ukuran aslinya akan terlihat jelas.

Proses Pembuatan Animasi 2D

Untuk proses pembuatan animasi 2D tak jauh dengan dengan animasi 3D. Yang mana, di tahap pertama, harus buat dulu ide dan cerita. Diikuti dengan tahap produksi atau tahap dimana ide tersebut diaplikasikan serta tahap pra-produksi. Agar jelas, berikut disajikan prosedur pembuatan animasi 2D, diantaranya:

1. Tahap Pra-produksi

Tahap pra-produksi atau pre-production mengacu pada kondisi dimana cetak biru tentang animasi akan dibuat sesempurna mungkin.

Macam-macam tahap pra-produksi dalam proses pembuatan animasi 2D, diantaranya:

- Pengumpulan dan pencarian Ide
- Pembuatan cerita untuk setiap adegan
- Pembuatan *storyboard*
- Pembuatan desain karakter dan objek animasi

2. Tahap Produksi

Setelah tahap pra-produksi selesai dibuat, langkah berikutnya adalah produksi. Di tahap ini, animator harus kerja ekstra keras untuk mengaplikasikan segala ide dan cerita yang ada. Dan menjadi tahap

terpenting karena salah satunya kualitas gambar dan tampilan visual animasi akan ditentukan di tahap ini.

Secara umum, ada beberapa prosedur yang wajib dilakukan setelah proses pembuatan animasi 2D ada di tahap ini, seperti:

- *Layout*
- *R&D (research dan development)*
- *Texturing*
- *Ringin*
- *Animation*
- *Vfx*
- *Lighting*
- *Rendering*

3. Pasca Produksi

Terakhir ada tahap pasca produksi atau tahap dimana animasi yang dibuat akan dilakukan modifikasi sampai terlihat sempurna dan bisa dibilang juga tahap *finishing*. Dalam praktiknya, tahap pasca produksi ini terbagi dalam beberapa bagian, diantaranya:

- *Compositing*
- *Color correcting*
- Penambahan fitur
- *Final output*

Dalam artian jika telah selesai di tahap final output berarti animasi sudah siap untuk ditayangkan ke TV maupun media lainnya atau diberikan kepada klien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi 2D yang berjudul “lala dan monster kue” ini melalui dari berbagai macam tahapan, yaitu dimulai dari tahap pencarian data-data dan brainstorming, bisa disebut juga sebagai tahapan pra-produksi. Selanjutnya tahap memvisualisasikan hingga tahapan penggerakan atau animasi, bisa disebut juga sebagai tahap produksi, dan terakhir merupakan tahapan pasca produksi yaitu berupa *compositing* hingga *final output* atau bisa disebut juga sebagai tahap *finishing*.

Tahap pra-produksi pembuatan animasi 2D sebagai media edukasi kesehatan gigi anak dengan judul “Lala dan Monster Kue”.

1. Pengumpulan dan pencarian ide

tahap ini merupakan tahap awal untuk memulai pembuatan animasi 2D. tahapan ini juga merupakan tahapan penting yaitu meliputi mencari referensi atau data-data yang diperlukan untuk nantinya yang akan di jadikan sebagai bahan ide pembuatan animasi 2D. pengumpulan dan pencarian ide atau referensi, bisa melalui buku bergambar, animasi 2D yang sudah ada di media-media sosial dan lainnya.

2. Pembuatan cerita untuk setiap adegan

Setelah mencari referensi atau data-data yang diperlukan mulai dilanjutkan dengan tahap pembuatan naskah cerita dan ditulis berurutan sesuai adegan yang nantinya akan ditampilkan mulai dari awal hingga akhir cerita.

3. Pembuatan storyboard

Setelah naskah cerita sudah ada dilanjutkan dengan tahap pembuatan *storyboard* yang berguna sebagai perancangan dalam pembuatan animasi 2D. dengan adanya *storyboard* akan mempermudah untuk tahapan selanjutnya, karena *storyboard* merupakan wujud visualisasi dari naskah cerita yang sudah ditulis sebelumnya dan menggambarkan alur cerita, mulai awal hingga akhir. Selain itu juga berguna untuk merencanakan proses pengambilan gambar agar lebih terstruktur.

4. Pembuatan desain karakter dan objek animasi

Dilanjutkan dengan tahap pembuatan desain karakter dan objek yang akan digunakan nantinya pada animasi 2D, seperti *background* dan objek-objek lainnya. Berikut desain karakter dan *background* pada animasi 2D cerita “lala dan monster kue”.

Desain karakter animasi 2D cerita “lala dan monster kue”



Gambar 1. Desain Karakter Lala Baju Sekolah



Gambar 2. Desain Karakter Lala Berubah



Gambar 3. Desain Karakter Lala Baju Pesta



Gambar 4. Desain Karakter Lala di Rumah



Gambar 5. Desain Karakter Melly Baju sekolah



Gambar 6. Desain Karakter Melly Baju Pesta



Gambar 7. Desain Karakter Sinta Baju Sekolah



Gambar 8. Desain Karakter Sinta Baju Pesta



Gambar 9. Desain Karakter Ibu Melly



Gambar 10. Desain Popo Si Sapi



Gambar 11. Desain karakter Ayah Lala



Gambar 12. Desain karakter Pak Toni



Gambar 13. Desain karakter Ibu Lala



Gambar 14. Desain karakter Monster Kue

Desain Background Animasi 2D Cerita “Lala dan Monster Kue”



Gambar 1. Desain Background Kamar Lala



Gambar 2. Desain Background Dapur



Gambar 3. Desain Background Rumah Lala



Gambar 4. Desain Background Perumahan



Gambar 5. Desain Background Hutan



Gambar 6. Desain Background Sawah



Gambar 7. Desain Background Sekolah



Gambar 8. Desain Background Sekolah



Gambar 9. Desain Background Lorong Sekolah



Gambar10. Desain Background Lorong Sekolah



Gambar 11. Desain *Background* Dalam Kelas



Gambar 12. Desain *Background* Rumah Lala Malam



Gambar 13. Desain *Background* Perumahan Malam



Gambar 14. Desain *Background* Rumah Melly



Gambar 15. Desain *Background* Rumah Melly



Gambar 16. Desain *Background* Rumah Melly

Tahap produksi pembuatan animasi 2D sebagai media edukasi kesehatan gigi anak dengan judul “Lala dan Monster Kue”.

Tahap ini merupakan tahap kedua pembuatan animasi 2D. Di tahap ini animator mengaplikasikan segala ide dan cerita yang ada. Dan menjadi tahap terpenting karena salah satunya kualitas gambar dan tampilan visual animasi akan ditentukan pada tahap ini. Tahap produksi yaitu meliputi *Layout*, *R&D* (*research and development*), *Texturing*, *Ringing*, *Animation*, *Vfx*, *Lighting* hingga tahap *Rendering*.



Gambar 1. Tahap Produksi *Scene* Lala Bangun Tidur



Gambar 2. Tahap Produksi *Scene* Lala Sedang Makan Di Dapur

Tahap pasca produksi pembuatan animasi 2D sebagai media edukasi kesehatan gigi anak dengan judul “Lala dan Monster Kue”.

Tahap pasca produksi atau tahap dimana animasi yang dibuat akan dilakukan modifikasi sampai terlihat sempurna atau merevisi bagian yang dirasa kurang dan bisa dibilang juga tahap *finishing*. Jika telah selesai di tahap *final output* berarti animasi sudah siap untuk ditayangkan ke TV maupun media lainnya.



Gambar 1. *Final Output* Animasi 2D Cerita Lala dan Monster Kue

PENUTUP

Dapat disimpulkan disini bahwa Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Anak Dengan Judul “Lala Dan Monster Kue” ini menggunakan animasi 2D yang berupa *motion graphic*. *Motion Graphic* atau Grafis Gerak adalah gabungan media audio visual yang menggabungkan seni film dan desain grafis dengan memasukkan elemen-elemen yang berbeda seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan musik yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D. *Motion graphic* dalam dunia *broadcast* memiliki peran yang sangat kuat di televisi, contohnya dalam pembuatan iklan komersial, program berita, program hiburan, promo, dan terlebih lagi untuk edukasi.

Animasi 2D yang berjudul “lala dan monster kue” yang dimana menceritakan seorang anak yang masih duduk dibangku sekolah dasar atau SD yang bernama lala. Lala memiliki sebuah kekuatan super yang dapat mengeluarkan kekuatan yang unik dan dapat mengalahkan segala kejahatan. Di animasi 2D ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak agar selalu menjaga dan merawat gigi karena *point* utama cerita di animasi 2D yang berjudul “lala

dan monster kue” ini adalah untuk anak-anak yang sering mengkonsumsi makanan dan minuman yang manis-manis sehingga gigi mereka sakit dan rusak.

Agar menarik minat anak-anak di dalam animasi 2D ini, kue ulang tahun divisualisasikan menjadi monster yang menyeramkan, bertujuan agar anak-anak tidak terlalu banyak mengkonsumsi makanan atau minuman yang manis. Karena dampaknya akan ke kesehatan gigi mereka, yang dimana gigi anak kecil masih merupakan masa-masa pertumbuhan. Pada bagian akhir animasi 2D ini merupakan *point* penting karena di bagian akhir menampilkan karakter lala yang masih menggunakan pakaian superheronya dan memberikan edukasi kepada anak-anak mengenai cara merawat dan menjaga kesehatan gigi, dalam mengurangi makanan atau minuman manis.

Dengan kemajuan teknologi yang ada sekarang ini, termasuk peningkatan bandwidth Internet, *Motion Graphics* menjadi lebih maju seiring dengan itu. *Motion Graphics* membawa sejumlah manfaat salah satunya menjadi media edukasi. Beberapa informasi terlalu rumit untuk disajikan dalam gambar diam, yang berarti infografis harus dikecilkan atau kurang dari perincian yang komprehensif. *Motion Graphics* dapat menampilkan gambar yang berbeda dan menggunakan video dan audio untuk memberikan gambar yang lebih besar. Mereka juga terlibat tidak hanya mata, tetapi juga telinga. Ini berarti bahwa mereka bisa lebih mudah diingat daripada hanya gambar diam, dengan cara yang sama infografis lebih mudah diingat dari pada bagian atau teks sederhana.

Terlebih lagi di era digital saat ini, animasi 2D tentunya menjadi salah satu yang memiliki daya tarik tersendiri bagi berbagai kalangan, dikarenakan di dalam animasi 2D sudah merangkap menjadi satu kesatuan, sehingga dengan mudah dinikmati oleh semua kalangan banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Prakosa, G. (2010). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Yayasan Visual Indonesia (Nalar).

Prabowo, Arief., Kurniawan, Mei P. (2012). *Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “ Tertib Lalu-Lintas” Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Ditlantas Polda DIY*. ISSN: 1411-3201. Yogyakarta: Jurnal DASI Vol. 13 No. 3 September 2012: 9-10.

Hakim, Luqman. (2013). *Iklan layanan Masyarakat Go Green dalam Bentuk Animasi Dua Dimensi*. Semarang: Unnes Semarang.

Harto, Dwi Budi. (2009). *Hand Out: Animasi Kartun*. Semarang: Unnes Semarang.

Revika, E., & Hindriyawati, W. (2021). *Edukasi Pentingnya Menjaga Kebersihan Gigi Dan Mulut Pada Anak-Anak Dipanti Asuhan Gotong Royong Sewon*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Anugerah Bintang (JPMAB), 2(2).

Suhendra. (2017). *Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Kesehatan Gigi Anak*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas negeri Yogyakarta.

Ramlan, Jonathan. (2013). *Perancangan Komunikasi Visual Animasi Edukasi Bahaya akan Obesitas*. Jakarta.

(2021). *Mengenal Animasi 2D dan Teknik Pembuatannya*. <https://www.superpixel.id/blog/mengenal-animasi-2d-dan-teknik-pembuatannya>, diakses 14 juli 2022.