

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Etika Makan

Etika makan merupakan aturan yang harus dilakukan saat bersantap di meja makan. Etika makan yang diperkenalkan oleh bangsa Eropa ini menjadi aturan standar yang dilakukan setiap orang baik makan di rumah, restoran atau acara resmi. Walaupun dalam budaya berbagai bangsa ada aturan dan norma yang berlaku tersendiri, table manners ini perlu menjadi panduan pengajaran etika di meja makan.

Mendidik anak untuk menjadi pribadi yang santun tidak harus menunggu sampai anak memasuki usia sekolah, justru lebih baik melakukannya sedini mungkin. Pasalnya pada anak usia dini apa yang diajarkan dan didikkan akan sangat mudah diingat dan cenderung akan dibawa hingga ia dewasa. Banyak hal yang dapat diajarkan terkait dengan masalah sopan santun, salah satunya adalah etika makan.

Berikut beberapa etika makan yang harus diajarkan pada anak:

1. Cuci tangan sebelum makan

Mencuci tangan merupakan hal yang sangat penting dilakukan ketika akan makan, sekalipun anak makan dengan sendok. Pasalnya tangan yang kotor berpotensi menimbulkan berbagai bibit penyakit.

2. Makan dengan tangan kanan

Sebagai orang timur yang memiliki budaya dan etika yang kental, tentu akan dianggap tidak sopan jika seseorang makan dengan tangan kiri sekalipun ia adalah orang kidal. Untuk itu jangan sampai membiarkan anak terbiasa makan dengan tangan kiri. Berikan contoh cara makan yang baik dengan tangan kanan.

3. Makan dengan posisi duduk yang benar

Seorang anak biasanya cenderung susah untuk diajak makan dalam keadaan tenang, ia akan lebih suka makan sambil berjalan dan berlarian kesana kemari. Sayangnya makan

seperti ini tentu sangat tidak dibenarkan, untuk usia anak mungkin bukan menjadi masalah serius. Namun jika kebiasaan seperti ini terbawa hingga dewasa tentu akan dianggap tidak sopan. Untuk itu usahakan untuk membiasakan anak makan sambil duduk. Ketika dudukpun ajak anak cara duduk yang baik, yakni tetap tenang dan tidak mengangkat kaki.

4. Tidak bercanda saat makan

Untuk etika ini sebaiknya diajarkan ketika anak sudah cukup besar, pasalnya hal seperti ini cukup sulit untuk dibiasakan. Memberi pemahaman kepada anak bahwa makan sambil bercanda merupakan hal yang tidak baik karena dapat menyebabkan ia tersedak.

5. Berdoa sebelum dan sesudah makan

Memerikan pemahaman kepada anak bahwa setiap makanan yang dihidangkan merupakan rizki dari Tuhan yang harus disyukuri. Salah satu cara bersyukur yang paling mudah adalah dengan berdoa sebelum dan sesudah memakannya. Meskipun sederhana, namun kebiasaan ini sangat penting diajarkan kepada anak sedini mungkin.

2.2. Anak Usia Dini

2.2.1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak

mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

2.2.2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah,dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain;

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Penjelasannya adalah sebagai berikut:

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak.

Pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat memberikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini (Hibama S Rahman, 2002: 43-44) adalah sebagai berikut :

a. Usia 0–1 Tahun

Perkembangan fisik pada masa bayi mengalami pertumbuhan yang paling cepat dibanding dengan usia selanjutnya karena kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari pada usia ini. Kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal bagi anak untuk proses perkembangan selanjutnya. Karakteristik anak usia bayi adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan motorik antara lain anak mulai berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan.
- 2) Keterampilan menggunakan panca indera yaitu anak melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut.
- 3) Komunikasi sosial anak yaitu komunikasi dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.

b. Anak Usia 2–3 Tahun

Usia ini anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat pada perkembangan fisiknya. Karakteristik yang dilalui anak usia 2-3 tahun antara lain:

- 1) Anak sangat aktif untuk mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif
- 2) Anak 11 mulai belajar mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan berceloteh. Anak belajar berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran
- 3) Anak belajar mengembangkan emosi yang didasarkan pada faktor lingkungan karena emosi lebih banyak ditemui pada lingkungan.

c. Anak Usia 4–6 Tahun

Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-kanak. Karakteristik anak 4-6 tahun adalah:

- 1) Perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak
- 2) Perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya
- 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu walaupun dilakukan anak secara bersama-sama.

d. Anak Usia 7–8 Tahun

Karakteristik anak usia 7-8 tahun adalah:

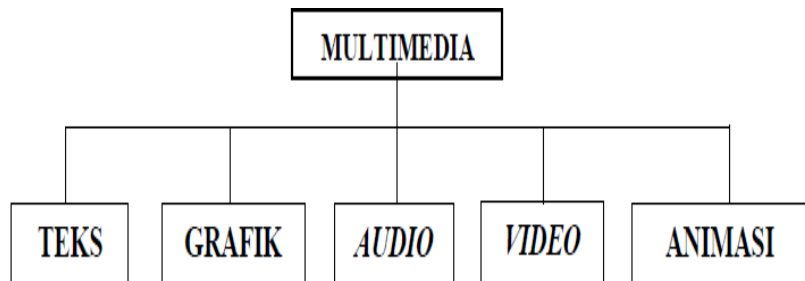
- 1) Dalam perkembangan kognitif, anak mampu berpikir secara analisis dan sintesis, deduktif dan induktif (mampu berpikir bagian per bagian)
- 2) Perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari orangtuanya. Anak sering bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebayanya
- 3) Anak mulai menyukai permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi
- 4) Perkembangan emosi anak mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak.

2.3. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, dan *video* yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara *digital* dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. (Vaughan, 2004) Multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang berperan untuk membina, menyimpan, mengirim dan menerima informasi yang berisi teks, grafik, *audio* dan sebagainya (Gayeski, 1993).

Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, *audio dan video* dengan ciri – ciri interaktif komputer untuk menghasilkan satu tampilan yang menarik.

Multimedia terdiri dari beberapa unsur diantaranya teks, grafik, *audio*, *video*, dan animasi.



Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia

2.3.1. Jenis-jenis Multimedia

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu:

1. *Multimedia Content Production* adalah penggunaan beberapa media (*teks*, *audio*, *graphics*, *animation*, *video* dan *interactivity*) yang berbeda dalam menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti *video*, *audio*, *musik*, *film*, *game*, *entertainment*, dll. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (*teks*, *audio*, *graphics*, *animation*, *video*, dan *interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi.
2. *Multimedia Communication* adalah penggunaan media (*massa*), seperti *televisi*, *radio*, *media cetak* dan *internet* untuk mempublikasikan atau menyiarkan atau mengkomunikasikan material *periklanan*, *publikasi*, *entertainment*, *berita*, *pendidikan*, dll. (Akhmad Bukhori, 2013)

Multimedia merupakan kombinasi *teks*, *seni*, *suara*, *gambar*, dan *video* yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara *digital* dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. (Vaughan, 2004) Multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang berperan untuk membina, menyimpan, mengirim dan menerima informasi yang berisi *teks*, *grafik*, *audio* dan sebagainya (Gayeski, 1993).

2.4. Film

Ada beberapa pengertian tentang film. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, terbitan Balai Pustaka (1990 : 242), film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Dari definisi yang pertama, kita dapat membayangkan film sebagai sebuah benda yang sangat rapuh, ringkih, hanya sekeping *Compact Disc* (CD). Sedangkan film diartikan sebagai lakon artinya adalah film tersebut merepresentasikan sebuah cerita dari tokoh tertentu secara utuh dan berstruktur.

Pengertian lebih lengkap dan mendalam tercantum jelas dalam pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman di mana disebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronika, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem mekanik, elektronik dan/atau lainnya. Sedangkan film maksudnya adalah film yang secara keseluruhan diproduksi oleh lembaga pemerintah atau swasta atau pengusaha film di Indonesia, atau yang merupakan hasil kerja sama dengan pengusaha film asing. (Suyanto, 2005).

2.4.1. Jenis-jenis Film

Jenis film berdasarkan bahan pembuatnya dibedakan menjadi jenis film 8 mm, 16 mm, 35 mm, 70 mm. Jenis film 8 mm dan 16 mm banyak digunakan untuk memproduksi filmfilm pendidikan dan penerangan serta dokumentasi pada zamannya. Untuk kepentingan rumah tangga banyak menggunakan film 8 mm. Sedangkan film untuk diputar di gedunggedung bioskop menggunakan film jenis 35 mm dan 70 mm. Sedangkan film berdasarkan proses produksinya, Heru Effendy dalam bukunya Mari

Membuat Film (Konfiden, 2002) membagi jenis film menjadi 4 antara lain:

- a. Film dokumenter
- b. Film cerita pendek (short films)
- c. Film cerita panjang (feature-length films)
- d. Film-film jenis lain : profil perusahaan (corporate profile), iklan televisi (tv commercial/tvc), program televisi (tv programme), dan video klip (music video).

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya Memahami Film (Homerian Pustaka, 2008) membagi jenis film menjadi 3 jenis yakni:

- a. Film Dokumenter
- b. Film Fiksi
- c. Film Eksperimental (abstrak)

2.5. Animasi

Menurut Vaughan (2004) dalam Iwan Binanto (2010), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat.

Animasi berasal dari kata “*to animate*” yang artinya menggerakkan. Animasi sendiri merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurutan sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Animasi adalah hasil dari proses menampilkan obyek-obyek gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup. Tidak hanya menghidupkan, animasi juga memberikan karakter kepada obyek-obyek tersebut (Binanto,2010).

Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat (wikipedia, 2012).

Animasi dapat kita nikmati dengan cara menggunakan sekumpulan gambar yang berubah sedikit demi sedikit, yang

ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, sehingga menimbulkan kesan bergerak pada rentetan gambar yang diam. Kehalusan animasi bisa ditentukan melalui banyaknya gambar yang ditampilkan dalam 1 detik atau disebut *frame per second*. Biasanya dalam animasi standart, digunakan patokan 18 sampai 24 gambar perdetik (Vega,2004).

2.5.1. Tentang Animasi 3D

Animasi 3D adalah animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk 3D yang sebenarnya, yaitu bukan fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (layar tv, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya). Tidak seperti animasi 2D yang memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y), animasi 3D selain memiliki ke 2D tersebut juga memiliki dimensi kedalaman (Z). (Aditya , 2009)

Animasi 2D bersifat datar (*flat*), sedangkan animasi 3D memiliki kedalaman (*volume*) bentuk. Animasi 3D dapat di definisikan sebagai animasi yang dapat di lihat dari berbagai sudut pandang (*point of view*). Tahapan animasi 3D secara keseluruhan di kerjakan dengan media komputer, mulai dari tahap modeling, texturing, lighting, sampai rendering. Keunggulan utama dari animasi 3D adalah fisualisasi objek yang tampak lebih nyata dan mendekati bentuk aslinya. Keunggulan lain adalah kemampuannya untuk membuat dan mewujudkan fisualisasi dengan yang sulit dan tidak mungkin atau bahkan yang nampak mustahil. (Aditya , 2009).

2.5.2. Jenis Animasi 3D

Jenis Animasi 3D dapat di bagi dalam 3 kategori utama, yaitu animasi 3D penuh, animasi 3D dan 2D, serta animasi 3D dan *livetshoot*. (Aditya,2009).

1. Animasi 3D penuh

Jenis ini menggunakan animasi objek 3D secara penuh, seluruh tampilan 3D maupun proses pembuatannya menggunakan teknik animasi 3D.

2. Animasi 3D dan 2D

Jenis ini merupakan penggabungan antara animasi 3D dengan animasi 2D. Biasanya tokoh atau karakter animasinya berupa animasi 2D dengan latar belakang (*background*) maupun peralatan, serta propertinya menggunakan animasi 3D. Ini dilakukan untuk mempermudah proses pembuatan animasi karena pembuatan karakter 3D memiliki kerumitan yang lebih tinggi dan proses yang lebih mendetail dibandingkan dengan karakter 2D.

3. Animasi 3D dan *Liveshoot*

Jenis animasi ini menggabungkan antara animasi 3D dengan *shooting* langsung atau *liveshoot*. Animasi jenis ini banyak di terapkan pada afilm – film *hollywod*.

2.5.3. Prinsip-prinsip Animasi

Dalam membuat animasi ada beberapa prinsip dasar dalam membuat sebuah animasi yang harus dicermati oleh seorang *animator*. Prinsip-prinsip dasar ini berfungsi sebagai kekuatan utama dalam membuat animasi yang enak ditonton selain dari ceritanya. Prinsip-prinsip dasar tersebut adalah:

1. Pewaktuan (*Timing*)

Timing merupakan faktor penting dalam membuat sebuah film animasi. *Animator* harus dapat mengatur waktu lamanya sebuah benda atau objek bergerak. Begitu juga ketika objek tersebut mengeluarkan sebuah ekspresi, seperti sedih, senang, lucu atau marah. Dengan pewaktuan yang tepat, emosi penonton pun dapat dikeluarkan.

2. Gerakan masuk dan keluar (*Slow in* dan *Slow out*)

Sebuah objek yang bergerak tidak akan bergerak dan berhenti tiba-tiba. Selalu ada tahapan dan perbedaan kecepatan saat pergantian posisi objek. Dengan begitu, pergerakan objek akan terlihat alami.

3. Busur sendi (*Arcs*)

Makhluk hidup selalu bergerak berdasarkan sendi-

sendi dalam tubuh mereka. Sehingga gerakan yang dibuat dalam animasi pun harus mengikuti pergerakan sendi-sendi tersebut.

4. Aksi yang mengikuti dan menunjang (*Follow through* dan *overlapping action*)

Pengertian dari prinsip ini dapat diamati dari objek yang memiliki banyak anggota badan. Gerakan pada anggota tersebut tidak terjadi secara bersamaan tetapi bergantian, seperti gerakan kaki ketika melangkah.

5. Gerakan kedua (*Secondary action*)

Selain gerakan utama diperlukan juga gerakan yang tidak dominan. Gerakan ini berfungsi untuk memperkuat gerakan utama, seperti waktu berjalan gerakan utamanya adalah kaki melangkah. Kemudian ditambahkan gerakan pinggang untuk melengkapinya.

6. Melekok dan meregang (*Squash* dan *stretch*)

Gerakan yang dibuat harus mengikuti bagian fisik objeknya. Seperti ketika menggerakkan tangan akan ada bagian yang melekok dan bentuk kulitnya pun mengikuti posisi dari tangan tersebut.

7. Melebih-lebihkan (*Exaggeration*)

Memberikan aksen pada gerakan suatu objek yaitu didapat dari melebih-lebihkan suatu gerakan.

8. Antisipasi (*Anticipation*)

Gerakan yang disiapkan untuk mendampingi gerakan utama. Sehingga gerakan utama mendapatkan kesiapan dan terlihat alami.

9. Tingkatan gerakan (*Staging*)

Mengatur gerakan yang akan terjadi pada setiap objek, sehingga mendapatkan visualisasi yang jelas.

10. Personalisasi (*Personality*)

Memasukan sifat-sifat untuk setiap objek yang dibuat. Gerakan- gerakan untuk setiap objek harus dapat memperlihatkan sifat objek tersebut.

11. Daya tarik (*Appeal*)

Sebuah animasi harus memiliki daya tarik tertentu secara jelas, bisa ditunjukkan pada pembuatan bentuk karakter dan gerak karakter tokoh dalam cerita animasi tersebut.

2.6. Software

1. Blender 2.75 : sebagai software utama dalam pembuatan film animasi 3D. Digunakan dalam pembuatan animasi karakter, environment, rigify, texture dan compositing. Manfaat lain yaitu, digunakan sebagai software penggabung sound dan hasil film yang sudah di render. Selain itu juga sebagai penentuan format akhir serta ukuran file.
2. Adobe Photoshop : digunakan untuk mengedit texture gambar yang akan di dijadikan texture objek 3D.
3. Adobe Audition CS6 : digunakan sebagai editing suara mentah menjadi suara yang jelas untuk di gabungkan di Video Editing dalam software Blender.