

ABSTRAKSI

Saat ini, film animasi untuk pendidikan moral masih sangat jarang di Indonesia. Hal ini disebabkan banyaknya animasi yang hanya menampilkan cerita yang berdampak buruk bagi moral anak-anak. Anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar kelas I-III, pada usia tersebut anak-anak cepat meresap pengetahuan akan suatu masalah dan bagaimana cara menghadapinya. Contohnya seperti film *Little Krishna* yang mengandung cerita tradisional petualangan anak Krishna yang digunakan sebagai dasar bagi moral inspirasi hiburan anak-anak.

Animasi sendiri adalah gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan mempergunakan kamera. Gambar, objek atau tokoh dibuat dengan beragam posisi yang tidak terlalu jauh perbedaannya, selanjutnya setelah dikombinasikan akan menimbulkan ilusi, seolah gambar, objek atau tokoh tersebut benar-benar bergerak sebagaimana layaknya makhluk bernyawa.

Cerita yang menjadi poin utama adalah cerita Pinocchio seorang boneka kayu dimana nantinya Pinocchio akan bertualang ke dunia dongeng lainnya. Contohnya seperti Hansel dan Gratel, dan Cinderella untuk menolong orang-orang yang sedang mengalami kesulitan agar dapat berubah menjadi manusia. Diharapkan dengan adanya visual novel naratif yang bertema tentang pendidikan moral dalam hidup dapat membantu orang tua dalam mengajarkan anak-anaknya akan pentingnya memiliki nilai moral terutama tolong menolong.

Teori-teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi visual novel interaktif ini yaitu psikologi anak, multimedia interaktif, dua belas prinsip dasar animasi karakter, media pembelajaran dan warna. Sebelum aplikasi ini dibuat, perlu dianalisis kebutuhan sistem aplikasi yang dibuat, yaitu dengan analisis pembelajaran moral yang sudah ada saat ini dengan menganalisis kekurangan dan kelebihanannya.

Keyword : Animasi, visual novel, multimedia interaktif