

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki usia Sekolah Dasar (SD) karakter pada anak akan semakin berkembang. Oleh karena itu kebutuhan pendidikan sangat berperan penting bagi perkembangan anak. Menurut Erikson, anak usia 6-12 tahun akan memasuki tahap *Industrial vs Inferioritas*. Kalau sebelumnya anak berada dalam lingkungan keluarga, pada tahap ini anak akan banyak ke lingkungan sekolah. Seiring dengan lingkungan anak yang lebih luas terdapat kebutuhan anak untuk mendapatkan tempat dalam kelompok seumurnya yang ingin ia capai. Pada masa usia sekolah anak sudah bisa menerima dampak positif dari aktivitas yang dilakukannya seperti menulis, menggambar, melukis, mengetik komputer, melakukan aktivitas olahraga, dll. Sehingga hal ini dapat memberikan pengaruh baik pada karakter anak.

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dan lain-lain, usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Adapun karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Menurut (Razzan, P.M, 2014), Pendidikan karakter adalah suatu ilmu pengetahuan yang berfungsi memperbaiki karakter manusia yang perlu ditanamkan sejak dini guna mencetak generasi berakhlak dan bermoral Pancasila yang masih dalam lingkung revolusi mental.

Pendidikan karakter menjadi salah satu kebijakan nasional di bidang karakter Pendidikan dan merupakan aspek yang penting bagi generasi penerus. Naskah Rencana Aksi Nasional Pendidikan Karakter yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan Tahun 2010 menyatakan Pendidikan Karakter menjadi unsur utama dalam pencapaian visi dan misi pembangunan Nasional yang termasuk pada RPIP 2005-2025. Menurut Kurikulum Balitbang Kemendiknas terdapat 18 nilai-nilai karakter berdasarkan budaya bangsa, yaitu: Religius, Toleransi, Disiplin, Jujur, Kerja Keras, Mandiri, Kreatif, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, Tanggung Jawab.

Kebutuhan dasar anak untuk tumbuh kembangnya secara umum dapat digolongkan menjadi kebutuhan fisik-biomedis (*asuh*) yang meliputi, pangan atau gizi, perawatan kesehatan dasar, tempat tinggal yang layak, sanitasi, sandang, kesegaran jasmani atau rekreasi. Kebutuhan emosi atau kasih sayang (*asih*), pada tahun-tahun pertama kehidupan, hubungan yang erat, mesra dan selaras dengan ibu atau pengganti ibu dengan anak merupakan syarat yang mutlak untuk menjamin tumbuh kembang anak yang selaras baik fisik, mental maupun psikososial. Kebutuhan akan stimulasi mental (*Asah*), stimulasi mental yang merupakan cikal bakal dalam proses belajar (pendidikan dan pelatihan) pada anak. Stimulasi mental ini mengembangkan perkembangan mental psikososial diantaranya kecerdasan, ketrampilan, kemandirian, kreativitas, agama, kepribadian dan sebagainya.

Banyaknya perilaku menyimpang seperti kecanduan *gadget*, merokok, *bullying*, menyontek yang dilakukan oleh siswa di tingkat sekolah dasar membuat pendidikan karakter menjadi hal yang sangat penting untuk dilakukan. Merupakan sebuah proses yang panjang yang harus dilakukan sejak usia dini sehingga perilaku serta moral yang ditunjukkan anak akan menjadi lebih baik dan tidak menyimpang, selain peran orang tua yang memberikan pendidikan karakter secara langsung pada anak, dan guru yang bertugas untuk mendidik dan membentuk karakter anak selama berada di sekolah, dengan perkembangan dan cara berpikir yang baik membuat anak dapat mudah mempelajari berbagai hal termasuk apa yang dilihatnya akan mudah diserap oleh anak.

Pada umumnya anak-anak menyukai tontonan kartun, Tiffany Mann, spesialis anak bersertifikat di *Providence Health & Services*, menjelaskan bahwa usia anak dapat berpengaruh terhadap jenis tayangan televisi dan film yang mereka sukai. Kartun yang berbentuk animasi dapat memenuhi kebutuhan otak kecil mereka dalam tumbuh dan berkembang. Kartun memiliki ciri khas warna-warna yang cerah, gerakan, tema atau pesan yang sederhana untuk dipahami anak-anak. Anak-anak tertarik ketika kartun mengeksplorasi tema yang sesuai dengan perkembangan mereka seperti kebaikan, menjadi teman yang baik, ketahanan, apa yang harus dilakukan ketika takut, dan sebagainya. Membangun imajinasi anak-anak yang luas, seperti dokter atau putri, menerbangkan pesawat, atau pergi ke luar angkasa. Melalui hal tersebut dapat diketahui bahwa pendekatan edukasi melalui animasi dapat memberikan dampak yang positif bagi karakter anak.

Karakter atau tokoh dalam animasi menjadi hal yang penting untuk dapat memberikan kesan yang baik kepada penontonnya, setiap karakter pada animasi tentunya dirancang memiliki sifat dan karakteristik baik fisik maupun psikis yang berbeda-beda sehingga menunjukkan ciri khas masing-masing tokoh, dengan adanya fenomena tentang pentingnya pendidikan karakter bagi anak pada usia 6-12 tahun supaya tata laku anak tidak menyimpang. Maka perlu adanya karakter animasi yang dapat memberikan edukasi tentang pendidikan karakter pada anak melalui perancangan karakter serial animasi “NAYAKA” ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi anak-anak supaya bisa memiliki karakter dan perilaku yang baik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep desain karakter serial animasi “NAYAKA” sebagai media edukasi tentang pendidikan karakter bagi anak?
2. Bagaimana desain karakter serial animasi “NAYAKA” sebagai media edukasi tentang pendidikan karakter bagi anak?

C. Tujuan

1. Membuat konsep desain karakter serial animasi “NAYAKA” sebagai media edukasi tentang pendidikan karakter untuk anak.
2. Merancang desain karakter serial animasi “NAYAKA” sebagai media edukasi tentang pendidikan karakter untuk anak.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang diperoleh melalui bangku perkuliahan dan mengaplikasikan ide dan kreatifitas dalam merancang karakter serial animasi “NAYAKA” serta mengembangkan kemampuan dalam hal desain untuk masa depan, juga untuk memenuhi salah satu persyaratan strata satu (S1) Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Sahid Surakarta.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Menambah pengetahuan baru yang dapat digunakan sebagai bahan acuan, referensi serta evaluasi bagi mahasiswa lain.

3. Bagi Masyarakat

Sebagai bahan edukasi tentang pendidikan karakter pada anak usia 6-12 tahun melalui serial animasi “NAYAKA” yang bermanfaat untuk perkembangan karakter dan tata laku anak dalam menjalani kehidupan.

E. Tinjauan Pustaka

Pelbagai penelitian mengenai perancangan karakter telah banyak diteliti sebelumnya. Jurnal dan penelitian yang membahas kemiripan teori maupun subjek penelitian perlu dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan karya tugas akhir ini. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang membahas tentang perancangan karakter:

Pertama, Jurnal Pendidikan Karakter yang dilakukan oleh Desak Made Agung Ratih Rosmilasari dalam Jurnal Mimbar Ilmu, Vol.23 No.3 (2018) dengan judul *Animasi Pendidikan untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh animasi pendidikan terhadap peningkatan karakter siswa sekolah dasar. Penelitian yang merupakan pra eksperimen ini dilakukan di SD Bali Public School dengan menggunakan rancangan penelitian *one group pretest posttest design*. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi dan metode wawancara untuk mengukur dan mencari data yang tidak dapat diperoleh melalui metode observasi. Hasil dari penelitian yang dilakukan selama satu bulan tersebut adalah media animasi pendidikan memudahkan anak didik memahami dan mengingat nilai-nilai karakter. Seperti diketahui karakter dibentuk melalui pembiasaan. Melalui hal ini penulis sangat terbantu oleh adanya penelitian ini yang membuktikan bahwa animasi dapat berpengaruh kepada pola pendidikan karakter pada anak, diharapkan melalui penelitian ini penulis dapat membuat desain karakter yang dapat memberikan dampak positif kepada anak.

Kedua, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol.3, No.1 (2013) yang dilakukan oleh Kadek Sukyasa dan Sukoco dengan judul *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif. Penelitian ini merupakan kuasai eksperimen dengan desain *nonequivalent control*

group design (Sugiyono, 1999, p.70) penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X TKR SMK Negeri 1 Seyegan selama satu bulan ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk variabel hasil belajar dan instrumen angket untuk variabel motivasi belajar. Hasil dari penelitian ini adalah siswa pada materi sistem kelistrikan otomotif diajarkan menggunakan media animasi lebih tinggi dari siswa yang diajarkan dengan *powerpoint*, serta motivasi untuk belajar lebih meningkat. Berdasarkan penelitian tersebut dapat membantu penulis dalam menyelesaikan karya tugas akhir ini menggunakan animasi ternyata berdampak baik pada pola pikir siswa, dengan animasi mereka dapat dengan mudah mengingat materi yang disampaikan daripada menggunakan metode konvensional dengan *power point*.

Ketiga, Karya Tugas Akhir (TA) oleh Vicky Tito Guizar dengan judul *Media Promosi Edukasi Sejarah Melalui Perancangan Karakter Visual Singo Ulung Bondowoso*, perancangan yang didasari oleh berkembangnya teknologi media di zaman ini yang berakibat pada berkurangnya media edukasi tentang sejarah pada kesenian Singo Ulung Bondowoso. Permasalahan ini diangkat dalam rangka bagaimana menciptakan media edukasi dan promosi tentang sejarah sebagai jembatan pengetahuan khususnya pada anak-anak muda di Bondowoso. Menggunakan data observasi berupa pengumpulan data primer dengan cara wawancara dengan pelaku seni maupun lembaga kebudayaan dan data sekunder terhadap literatur maupun trailer pada animasi sebagai referensi dalam pembuatan *trailer*, teknik yang digunakan berupa animasi 2D *digital painting*. Karya animasi

ini bertujuan supaya dapat menjadi sarana untuk menghidupkan kembali budaya leluhur yang terdapat di Bondowoso, khususnya tentang Singo Ulung yang selama ini diketahui oleh masyarakat sebagai pertunjukan tari-tarian. Oleh karenanya media perancangan tentang karakter animasi ini diharapkan mampu menjadi salah satu cara edukasi yang dapat menarik dan memberikan gambaran tentang berdirinya sebuah desa bernama “Desa Blimbing” dan cerita tentang Singo Ulung di dalamnya.

Keempat, Jurnal Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang dilakukan oleh Danika Clarafitiri Hermanudin dan Nugrahardi Ramadhani, dalam Jurnal Sains dan Seni, Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) Vol. 8, No.2 (2019) dengan judul *Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” dengan Mengadaptasi Biota Laut*. Metode penelitian yang digunakan meliputi *Studi Eksisting* (menentukan konsep dan gaya gambar), *Studi Archetype* (memilih referensi karakter-karakter dalam film tertentu yang memiliki sifat dan karakteristik yang sama), *Studi Eksperimental* (melakukan eksperimental pada desain karakter dari sketsa kasar, sketsa alternatif, pemilihan warna, dan atribut pada tiap karakter), *Depth Interview* (mengetahui perkembangan industri animasi pada anak-anak dan mendapatkan saran, masukan, pada studi eksperimental yang sudah dilakukan), *Prototyping* (dilakukan untuk menciptakan output model yang akan dijadikan perancangan nantinya), *Kuesioner* (berisi lebih dari 10 pertanyaan tentang kelayakan desain karakter dalam sampel video kepada target audiens yaitu anak berusia 6-8 tahun). Pada perancangan ini berisi tentang permasalahan yang terjadi di lingkungan yaitu pencemaran air baik laut maupun

sungai dengan mengangkat permasalahan ini penulisnya menggunakan karakter biota laut sebagai konsep perancangan karakter yang dibuat, target audiensnya adalah anak berusia 6-8 tahun. Sehingga menurutnya dengan merancang karakter animasi yang sederhana, dengan cerita yang ringan akan mudah dipahami oleh anak-anak. Tujuan dari perancangan karakter ini adalah mengangkat isu tentang kerusakan lingkungan dimana kehidupan biota laut mengalami pencemaran yang berkepanjangan supaya dapat menjadi pelajaran untuk anak supaya merawat keanekaragaman hayati laut yang ada di Indonesia.

Kelima, Karya Tugas Akhir (TA) oleh Mardawia Mabe Parenreng dengan judul *Perancangan Desain Karakter Film Animasi sebagai Media Pengenalan Angka pada Taman Kanak-Kanak (TK)* dalam penelitiannya mengangkat permasalahan tentang tumbuh kembang anak yang terganggu akibat ketergantungan dengan internet yang menyebabkan anak menjadi kecanduan dengan gadget sehingga apabila orang tua lalai akan hal tersebut menyebabkan dampak buruk bagi anak terutama bagi mata karena terlalu lama di depan layar, dan kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya. Hadirnya animasi membuat anak lebih tertarik pada tontonan yang disukainya menurutnya dengan melakukan pendekatan pada anak melalui animasi maka akan lebih mudah untuk memberikan bimbingan pada anak, menurutnya dengan membuat animasi dibidang pendidikan tentang pengenalan angka untuk taman kanak-kanak akan sangat bermanfaat untuk menunjang dan meningkatkan pemahaman anak, serta didukung dengan karakter yang lucu akan meningkatkan minat anak untuk belajar dan tidak merasa jenuh ketika melihat

animasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah melalui studi literatur mulai dari tahap pengembangan, pra produksi, produksi, sampai pasca produksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan pengenalan angka pada anak melalui animasi sehingga anak-anak dapat menonton sambil belajar dan juga terhindar dari penggunaan *smartphone* dan *gadget*.

Berdasarkan Jurnal dan Karya Tugas Akhir tersebut penulis mendapat banyak manfaat melalui penelitian yang dilakukan oleh setiap individu di atas, menggunakan metode animasi sebagai metode pembelajaran pendidikan karakter akan sangat berpengaruh pada pola pikir anak, dengan animasi mereka akan mudah mengingat materi yang disampaikan, sehingga diharapkan melalui desain karakter animasi “NAYAKA” ini dapat memberikan dampak terhadap karakter yang ditunjukkan anak akan lebih positif. Karya tugas akhir kali ini akan berbeda dari penelitian yang dilakukan sebelumnya tersebut. Desain karakter serial animasi dengan tema “NAYAKA” atau yang berarti prajurit dalam bahasa sansekerta belum pernah ada sebelumnya dengan mengangkat tema tentang edukasi pendidikan karakter akan sangat cocok untuk media pembelajaran bagi anak-anak sekolah dasar.

F. Landasan Teori

1. Desain

a. Pengertian Desain

Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu (Sachari dan Sunarya, 2001:10).

Pengertian desain menurut JB Reswick adalah: kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Lebih lanjut Yasraf menjelaskan, dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan. (Pilliang, 2008: 384).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan suatu kegiatan kreatif yang menyusun rencana dan rancangan untuk suatu benda, gambar atau objek lainnya sebelum direalisasikan menjadi nyata agar memiliki nilai lebih, serta kenyamanan yang lebih baik dan diterima oleh penggunaannya. Tidak berhenti pada itu saja, desain adalah gambar untuk merencanakan suatu bentuk, fungsi atau rancang keseluruhan benda atau media non fisik seperti tampilan aplikasi dan website. Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan,

dan juga suatu rencana yang terdiri dari beberapa unsur untuk mewujudkan suatu hasil yang nyata.

b. Unsur-Unsur Desain

Unsur desain adalah satuan terkecil yang membentuk kesatuan suatu desain. Unsur ini meliputi: titik, garis, bidang, ruang, gelap-terang, tekstur dan warna. Unsur ini penting untuk diketahui agar kita tahu setiap bagian yang dapat dimanipulasi atau direka untuk mengembangkan desain menjadi lebih efektif atau lebih indah.

Unsur-unsur desain tersebut antara lain:

1) Titik

Unsur terkecil dan awal dari sebuah karya, koordinat tanpa dimensi atau area. Sebenarnya titik digunakan untuk menciptakan unsur yang lain, karena itu terkadang beberapa ahli lain tidak memasukan titik sebagai unsur seni rupa.

2) Garis

Garis adalah hubungan dua titik/jejak titik yang bersambungan atau berderet. Garis dapat digunakan untuk berbagai hal dan salah satu unsur terpenting dari sebuah karya, baik secara langsung maupun hanya bersifat maya/semu (garis tidak tampak secara langsung tapi membentuk kontur tertentu).

3) Bidang

Bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup. Bidang menempati ruang dua dimensi/dwimatra. “bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bentuk-bentuk yang pipih/gepeng, seperti tripleks, kertas, karton, seng, papan tulis, dan bidang datar lainnya.” (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005: 117).

4) Ruang

Ruang adalah dalam Seni Rupa adalah area disekitar obyek, baik dibelakang, diatas ataupun di dalam. Secara umum biasanya ruang dikaitkan dengan tiga dimensi, namun dalam seni rupa, ruang adalah unsur yang memberi kesan keluasan, kesatuan, kedalaman, jauh atau dekatnya suatu obyek.

5) Gelap Terang

Benda apapun yang terdapat pada alam kita akan memiliki intensitas cahaya yang berbeda pada setiap bagian. Begitu pula pada karya seni rupa. Gelap Terang adalah unsur terpenting dalam membuat bentuk/gempal agar tampak tiga dimensi dengan memanfaatkan *highlight* (bagian terang) dan *shading* (bayangan). Gelap Terang juga berlaku untuk *tint* dan *shading* pada warna, misal: merah muda, merah tua.

6) Tekstur

Tekstur adalah bagaimana permukaan terasa pada saat diraba, tekstur dapat menjadi nyata (dapat diraba) atau hanya disimulasikan saja melalui Gelap Terang dan Warna. “Tekstur adalah sifat atau kualitas permukaan (nilai raba) suatu benda seperti: kasar, halus, licin, dan berkerut. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu: 1. Nyata, 2. Semu.” (I Made Suparta, 2010: 01).

7) Warna

Warna adalah pantulan cahaya terhadap benda yang memiliki pigmen tertentu. Sebuah benda berwarna merah karena benda tersebut bersifat *pigment* yang memantulkan warna merah dan menyerap gelombang warna lainnya. Benda hitam tidak memantulkan warna apapun karena menyerap semua warna pelangi atau semua panjang gelombang.

Dapat disimpulkan dari poin-poin di atas sebuah karya dapat menjadi karya yang berkualitas apabila memiliki unsur-unsur tersebut dalam setiap komponen karya dengan kata lain setiap karya yang dihasilkan desainer memerlukan unsur-unsur di atas sebagai dasar dari desain yang dibuat.

c. Prinsip-Prinsip Desain

Prinsip desain terdiri dari lima prinsip yang saling berhubungan untuk menjadikan desain yang *good looking* prinsip ini seperti sebuah *rules* atau *guides* yang harus diikuti seorang desainer kelima prinsip tersebut adalah

keseimbangan (balance), kesatuan (unity), ritme (rhythm), penekanan (emphasis) dan proporsi.

1) Keseimbangan (balance)

Keseimbangan diartikan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah. Desainer harus mampu memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, ataupun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah. Terdapat dua pangkal pokok yang dipakai dalam menerapkan keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Dimana simetris berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar ke arah kiri dan kanan. Sedangkan asimetris berarti pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap halaman.

2) Kesatuan (unity)

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat. Karena penting adanya menyuguhkan klien sebuah desain yang mengandung arti yang kuat sesuai dengan tema yang diminta.

3) Ritme (rhythm)

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-

komponen desain grafis. Irama dihasilkan oleh unsur-unsur yang berbeda dengan pola yang berirama dan unsur serupa serta konsistensi. Jenis irama meliputi regular, mengalir (flowing), dan prosesif atau gradual.

4) Penekanan (emphasis)

Penekanan dalam setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan tersalur. Tapi yang perlu diingat adalah tidak semua elemen harus ditonjolkan karena bila itu terjadi, desain akan berakhir terlalu ramai dan pesan tidak dapat disampaikan.

5) Proporsi

Proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan. Dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

Melalui prinsip-prinsip di atas, dapat disimpulkan bahwa sebuah desain perlu memperhatikan kelima hal tersebut supaya desain yang dihasilkan dapat menjadi sebuah desain yang baik yang akan ditunjukkan kepada klien dan khalayak ramai. Dengan kata lain, setiap karya desain memerlukan kelima prinsip sebagai acuan dasar pembuatannya.

2. Karakter

a. Pengertian Karakter

Menurut (Bryan Tillman, 2011), dalam bukunya *Creative Character Design*, Cerita merupakan salah satu bagian untuk menciptakan desain karakter yang baik. Meskipun cerita merupakan bukan bagian utama dalam desain karakter, tetapi cerita akan membantu kita mencari dan membangun karakter melalui sifat karakter tersebut dalam ceritanya.

Dikutip dari (PIXAR “Character Design”, 2016), bagian terpenting dari desain karakter adalah hubungan antara karakter dengan penonton, bagaimana memasukan nilai-nilai manusiawi dan berfokus pada kemanusiawiannya itu yang menjadi nilai krusial.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam membuat desain karakter perlu memiliki dasar cerita yang kuat supaya dapat menghasilkan desain karakter yang baik pula, yang dapat menghubungkan karakter tersebut kepada penonton serta melalui hal tersebut dalam mendesain karakter dapat memasukkan nilai-nilai moral yang dapat dipelajari oleh setiap penontonya.

Karakter adalah suatu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya seperti (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati. Secara visual perancangan karakter sering disebut dengan istilah “kartun”. Biasanya hadir dengan visual yang sangat sederhana bahkan terkesan abstrak.

Bentuk terdiri dari garis-garis outline dengan penggunaan warna-warna *solid* dan aplikasi bentuk cenderung berlebihan (*exaggeration*) yang ditujukan untuk mengkomunikasikan konsep karakter yang dimiliki.

Hal yang harus diperhatikan ketika merancang karakter yang akan dibangun desainer akan lebih baik memahaminya lebih awal dari sebelum, saat dan sesudah pembuatan cerita agar lebih spesifik dan detail. Pembuatan dapat dimulai dari latar belakang karakter, sifat, kepribadian, kebiasaan, motivasi, moral, serta bentuk fisik dan hubungannya dengan karakter yang lain. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan ketika merancang karakter animasi adalah sebagai berikut:

1) Bentuk Anatomi.

Anatomi menyerupai manusia dengan mempertimbangkan bentuk kaki, mempertahankan panjang kaki serta memperbesar ukuran telapak akan membuat kesan lucu tanpa membuat sulit pengaturan gerakan animasinya.

2) Distorsi Bentuk, Ukuran, dan Proporsi Bentuk Tubuh.

Membuat bentuk jari menjadi empat jari untuk mewakili lima jari pada manusia dapat mengartikan sebagai transformasi yang ideal (tanpa menghilangkan sifat sebuah tangan)

3) *Cool vs Cute*.

Pada umumnya desain karakter dapat dibedakan menjadi dua tipe karakter animasi besar: *cool* dan *cute*. Desain karakter animasi yang

populer di kalangan wanita dan anak-anak mempunyai tampilan yang lucu/*cute*, atau atau populer dikalangan pria dengan tampilan super keren. Keduanya bisa dipertimbangkan, tergantung desain karakter animasi seperti apa yang akan dibuat. Tentunya disesuaikan dengan konsep animasinya.

4) Ciri-ciri Fisik yang dilebih-lebihkan.

Desain karakter pada animasi yang terlalu plain alias standard tidak akan menjadi daya tarik dalam sebuah animasi. Tetapi, karakter bisa dibuat terlihat menarik dengan cara melebih-lebihkan bentuk fisiknya. Contohnya dalam desain karakter Hercules, Popeye, dengan ototnya yang sangat besar dibandingkan dengan manusia pada umumnya.

5) Ekspresi Wajah yang Luar Biasa.

Selain ciri-ciri diatas, dapat juga melebih-lebihkan ekspresi wajah saat mengekspresikan perasaannya. Apabila membuat adegan sedih, buatlah ekspresi wajahnya berlebihan, misalnya dengan air mata yang terlalu deras dan hal-hal lain yang membuat ekspresinya menarik.

6) Membuat Properti dan Aksesorisnya Terlihat Menarik.

Hal ini terbukti ampuh dalam membuat suatu karakter animasi terlihat menonjol dibanding ribuan karakter animasi lainnya. Contohnya Jedi dalam Star Wars dengan *lightsaber* yang dipakainya, ataupun Minni Mouse dengan pita ekstra besar di kepalanya. Aksesoris dan properti desain akan menjadi ciri khusus yang melekat dan sulit dipisahkan dari

karakter animasi, sehingga penonton akan mudah mengingat karakter animasi bahkan hanya dengan melihat aksesoris yang mereka pakai saja.

7) Memiliki Kesamaan dengan Masyarakat Umum.

Membuat karakter animasi memiliki sebuah hal yang sama dengan masyarakat. Misalnya sifat, mimpi atau tujuan tertentu, atau suatu kesukaan dan ketidaksukaan tertentu yang realistis. Biasanya hal-hal ini akan membuat penonton merasa memiliki suatu kesamaan dan pada akhirnya menjadi identitas sendiri bagi karakter animasi tersebut. Tidak mustahil apabila penonton nantinya akan menganggap desain karakter animasi tersebut adalah cerminan dirinya.

8) Memiliki Latar Belakang Cerita Sendiri

Sifat karakter animasi bukanlah satu-satunya hal non-visual yang harus dipikirkan ketika membuat desain karakter animasi; background cerita juga penting untuk diperhatikan. Hal ini berguna apabila ingin desain karakter animasi dapat melintasi berbagai platform, misalnya video game, film, buku cerita dan sebagainya. Sebab dengan adanya latar belakang cerita, karakter animasi akan bisa di eksplor lebih dalam dan dikreasikan sedemikian rupa agar sesuai dengan masing-masing platform.

b. Teknik Pembuatan Karakter

Membuat desain karakter tokoh animasi, karakter menjadi sesuatu yang sangat penting karena karakter yang sangat kuat yang akan selalu diingat oleh pembaca bahkan sampai menjadi sebuah ikon. Adapun beberapa langkah yang dapat membantu dalam membuat desain karakter antara lain:

1) Tentukan tema

Terlebih dahulu anda tentukan tema apa yang akan anda ambil. Kira-kira apa yang ingin orang lain lihat, yang dirasakan, dan dipahami saat mereka melihat karakter yang anda buat. Lalu anda sederhanakan tema tersebut, setelah itu susunlah tema anda menjadi satu kalimat deskriptif.

2) Buatlah latar belakang ceritanya

Ciptakan cerita bagaimana kehidupan karakter anda. Dimana tempat tinggalnya, bagaimana cara mereka menjalankan kehidupannya dan informasi pendukung yang lainnya. Informasi pendukung bisa didapatkan dari hasil penelitian dan survei ke berbagai tempat, budaya, dan profesi agar kehidupan dari karakter yang anda buat benar-benar hidup sehingga anda dengan mudah untuk membuat desain karaktermu sendiri melalui latar belakang cerita tersebut.

3) Berikan nama dan kepribadian pada karakter

Beri nama yang kreatif dan disesuaikan dengan latar belakang ceritanya. Pembentukan kepribadian karakter memberikan pengaruh yang besar pada karakter yang akan dibuat. Pastikan anda memahami karakter

anda. Jika anda paham dengan karakter anda, maka akan lebih mudah untuk merealisasikannya dalam bentuk desain yang hebat.

4) Menentukan jenis karakter

Anda perlu menentukan jenis karakter yang akan anda buat, apakah menjadi manusia, hewan, atau yang lainnya. Sebenarnya menentukan jenis karakter menjadi hal yang paling menyenangkan. Anda dapat berimajinasi dengan jenis karakter seperti apa yang anda inginkan.

5) Menentukan bentuk fisik karakter

Tentukan bentuk fisik dari karakter, apakah ingin tinggi, pendek, kurus, atau gemuk, besar atau kecil. Eksplorasi bentuk tubuh dan rupa dari karakter anda sendiri. Tipsnya, gambarlah kepala yang terpisah dari tubuh karakter, cocokan tiga jenis badan yang berbeda dan gariskan dengan kepalanya.

6) Menentukan warna

Pilihlah warna yang sesuai karena dapat mempengaruhi mood orang saat melihatnya. Penggunaan warna cerah menggambarkan kesenangan dan semangat, warna gelap menggambarkan misteri. Untuk warna merah menggambarkan keberanian, passion, dan kemarahan. Warna hijau menggambarkan sesuatu yang berhubungan dengan alam dan uang. Anda juga dapat bereksperimen dengan warna. Berikan warna yang anti-mainstream pada karakter anda.

7) Ciptakan pose yang dinamis pada karakter

Buatlah pose yang dinamis untuk membuat karakter lebih hidup lagi. Selain pose depan dan belakang, cobalah ciptakan pose dengan berbagai gerakan. Hal ini berhubungan dengan latar belakang cerita yang sebelumnya telah anda buat. Sebagai contoh foto orang sedang relaksasi sambil duduk dengan kaki disilangkan. Hal itu dapat anda terapkan untuk karakter anda sekalipun ia binatang.

8) Ciptakan style, baju, dan aksesoris pendukung

Baju dan aksesoris yang dikenakan pada karakter harus sesuai dengan kepribadian yang anda buat sebelumnya.

9) Buatlah ekspresi pada karakter

Ekspresi adalah alat komunikasi utama dalam desain karakter. Perhatikan bagaimana alis, mata, mulut saat mengekspresikan kemarahan, kesenangan, tertawa, dan lainnya.

10) Buatlah beberapa versi dari karakter

Lakukan eksperimen terhadap desain karakter anda. Buatlah beberapa versi, seperti penampilan outfit yang berbeda. Padukan style dengan warna yang sesuai dan aplikasikan dengan cerita.

3. Animasi

a. Pengertian Animasi

“Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan

dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup.

Menurut (Agus Suheri, 2006: 2) animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

Sedangkan menurut (Vaughan dalam Binanto, 2010:219) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan pengolahan beberapa potongan gambar sehingga dapat bergerak nyata.

b. Prinsip-Prinsip Animasi

Menurut (Frank Thomas, 1981:47) dalam buku *The Illusion of Life*, terdapat 12 prinsip yang sangat penting dalam pembuatan animasi, sehingga animasi tersebut dapat menjadi lebih hidup dan menghibur, adapun 12 prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

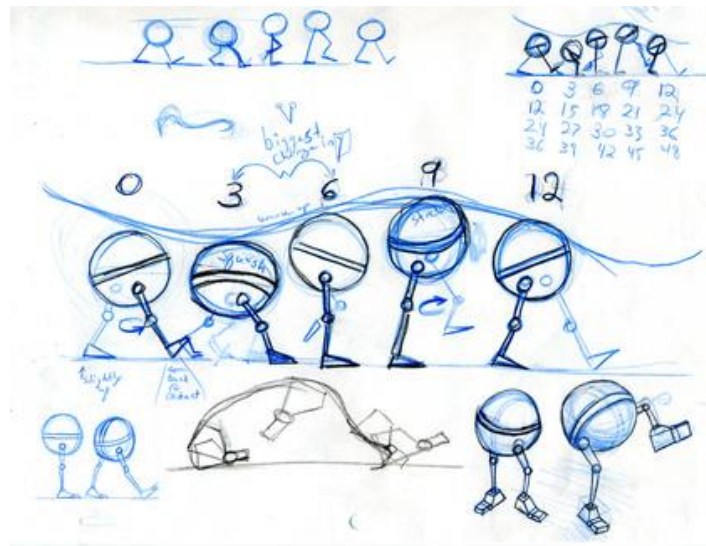
1) *Timing* (Waktu)

Menentukan apakah gerakannya alami atau tidak, misal dalam gerakan orang berjalan terlalu lambat, sedangkan latar belakang bergerak

terlalu cepat. Atau bola memantul ke tanah, tetapi belum memantul, efek suara pantulan sudah terdengar terlebih dahulu. Jadi *timing* ini lebih kepada sinkronisasi antara elemen-elemen animasi.

2) *Ease in dan Ease Out* (Percepatan dan Perlambatan)

Prinsip ini juga paling banyak digunakan dalam animasi. Ketika bola di lempar ke atas, gerakan tersebut harus semakin lambat. Dan bola jatuh akan semakin cepat. Atau ketika mobil berhenti, pemberhentian tersebut harus secara perlahan-lahan melambat, tidak langsung berhenti. *Slow In* dan *Slow Out* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow In* terjadi akibat sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow Out* terjadi karena sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

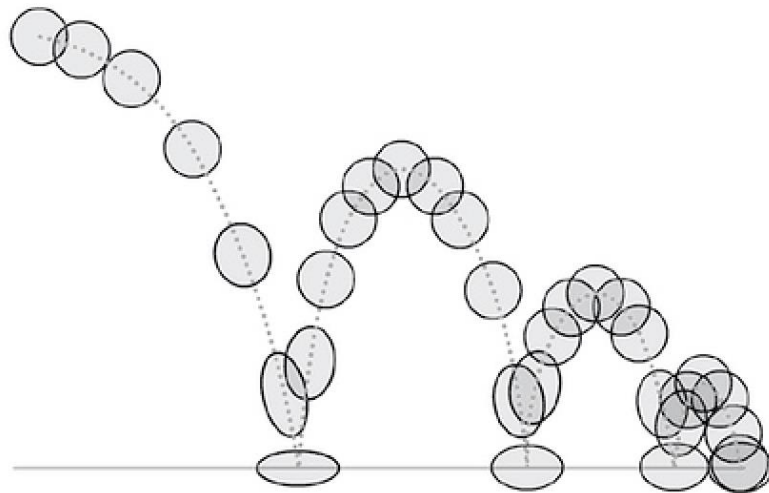


Gambar 01. *Ease in dan Ease Out*

Sumber (<http://danielanimations.weebly.com/uploads/1/3/7/4/13748783/9293371.jpg?424>)

3) *Arcs* (Lengkungan)

Banyak hal tidak bergerak secara garis lurus. Bola saja ketika dilempar tidak akan pernah lurus, pasti ada sedikit pergeseran. Jadi usahakan gerakan objek tidak sempurna, seperti agak “dirusak” sedikit sehingga lebih terlihat alami. Hal ini memungkinkan objek bergerak secara *smooth* dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola).



Gambar 02. *Arcs*

Sumber (<https://286832-886580-raikfcquaxqncofqfm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2017/07/bouncing-ball.png>)

4) *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat. *Overlapping action* secara mudah bisa

dianggap sebagai gerakan silang-silang. Maksudnya adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*).

5) *Secondary Action* (Gerakan Pelengkap)

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan *emphasize* untuk memperkuat gerakan utama.

6) *Squash and Stretch* (Kelenturan Suatu Objek)

Squash and Stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah memuai atau menyusut sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, *creatures*) akan memberikan *enchancement* sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/*action* tertentu, sementara pada benda mati (misal gelas, meja, botol) penerapan *squash and stretch* akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak berlaku seperti benda hidup.

7) *Exaggeration* (Melebih-lebihkan)

Exaggeration merupakan upaya mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat sebagai bentuk ekstrimitas ekspresi tertentu dan biasanya

digunakan untuk keperluan komedik. Seringkali ditemui pada film-film animasi anak-anak (segala usia) seperti Tom & Jerry, Donald Duck, Mickey Mouse, Sinchan, dsb.

8) *Straight Ahead and Pose to Pose*

Prinsip *Straight Ahead* mengacu kepada teknik pembuatannya, yaitu dengan teknik *frame by frame*, digambar satu per satu, dan *Pose to Pose* menggunakan teknik *keyframe*, seperti *tween motion* di *flash*, cocok untuk yang dananya terbatas dan butuh pengerjaan cepat.

9) *Anticipation* (Gerakan Pendahulu)

Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/awalan gerak atau ancang-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Gerakan ini bertujuan untuk menjelaskan gerakan utama. Misalkan gerakan utama adalah orang terpeleset dan jatuh ke kolam renang.

10) *Staging* (Bidang Gambar)

Staging dalam animasi meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau *mood* yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar, sudut pengambilan gambar seperti memperbesar muka tokoh untuk memperlihatkan kesedihannya, mengambil dari jarak jauh untuk memperlihatkan kemewahan suatu rumah, mengambil dari atas untuk memberi kesan ada seseorang yang mengintip, dsb.

11) *Personality* (Penjiwaan Karakter)

Membuat sedetail mungkin kepribadian seorang tokoh misalkan tanggal lahir, hobi, sifat baik dan jahat. Penjiwaan karakter akan membuat penonton mengenali karakter tersebut.

12) *Appeal* (Daya Tarik Karakter)

Berkaitan dengan keseluruhan *look* atau gaya visual dalam animasi, bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Ada juga yang berpendapat bahwa *Appeal* adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan kharisma seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Sehingga visualisasi animasi yang ada bisa mewakili karakter/sifat yang dimiliki.

Proses dalam membuat karakter perlu melibatkan proses pemikiran yang dalam dan matang, sehingga karakter yang dibuat tidak terkesan asal-asalan, karena karakter merupakan unsur yang penting dalam sebuah karya visual. Ketika karakter tercipta dari hasil proses yang benar dan matang bukan hanya mendukung serta memperkuat karya visual tersebut, tetapi juga menjadi *selling point* dari sebuah karya visual/animasi.

c. **Pengertian Serial Animasi**

Serial animasi adalah sekumpulan karya animasi dengan judul seri yang umum, biasanya saling terkait satu sama lain. Episode ini biasanya memiliki karakter utama yang sama, beberapa karakter sekunder dan tema dasar yang berbeda. Seri dapat memiliki jumlah episode yang terbatas seperti miniseri,

akhir yang pasti, atau bersifat terbuka, tanpa jumlah episode yang telah ditentukan. Seri animasi bisa disiarkan di televisi, ditampilkan di bioskop, dirilis langsung-ke-video atau di internet. Seperti film animasi, seri animasi bisa beragam genre dan juga memiliki khalayak sasaran yang berbeda, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dapat disimpulkan bahwa serial animasi merupakan kumpulan animasi yang memiliki beberapa episode yang terbatas dalam satu judul seri yang dapat dinikmati khalayak umum.

4. Media Edukasi

a. Pengertian Media

Media adalah bentuk jamak dari “medium” yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi “pesan” antara sumber “pemberi pesan” dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman, 2002:6). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang dapat memberikan atau menyajikan informasi yang dapat berguna bagi khalayak umum.

b. Pengertian Media Edukasi

Media edukasi adalah alat bantu yang berfungsi dalam menjelaskan sebagian ataupun keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Media edukasi bisa berupa materi pembelajaran, soal latihan, video, permainan dan lain lain. Sesuai dengan definisinya media edukasi berfungsi sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi yang umumnya sulit dijelaskan oleh tenaga pengajar. Adapun jenis-jenis media yang dapat digunakan antara lain:

1) Media Audio

Jenis media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2) Media Visual

Jenis media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk

menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis media pembelajaran visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.

a) Media visual diam

Foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.

b) Media visual gerak

Gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3) Media Audio Visual

Jenis media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

a) Media audiovisual diam

TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.

b) Media audio visual gerak

Film TV, TV, film bersuara, gambar.

5. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Menurut Muslich (2011) Pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter pada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil.

Gaffar (dalam Kesuma dkk, 2012) Mendefinisikan pendidikan karakter sebagai sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu. Terhadap tiga ide pikiran penting dalam definisi tersebut, yaitu pertama proses transformasi nilai-nilai, kedua ditumbuhkembangkan dalam kepribadian, dan ketiga menjadi satu dalam perilaku

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan pendidikan karakter merupakan sistem yang mendorong anak didik dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang melibatkan aspek pengetahuan, perasaan, tindakan, kesadaran atau kemauan, merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik dalam memahami nilai-nilai perilaku yang berhubungan dengan ketuhanan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, dan adat istiadat.

Hamid dan Saebani (2013) mengatakan bahwa secara akademik, pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang tujuannya mengembangkan kemampuan siswa untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara yang baik dan mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat aspek-aspek pendidikan karakter terdiri dari sembilan pilar yang saling berkaitan, yaitu:

1) Tanggung jawab (responsibility)

artinya menghadapi resiko dari perbuatan yang sudah dilakukan;

2) Rasa hormat (respect)

artinya bersikap sopan, etis, dan menghargai orang lain secara proporsional;

3) Keadilan (fairness)

artinya meletakkan segala sesuatu sesuai dengan porsinya, hidup tertib dan disiplin, tidak berpihak karena kepentingan yang menguntungkan diri sendiri, dan menaati hukum tanpa pamrih dan penuh kesadaran dan keikhlasan;

4) Keberanian (courage)

artinya berani menegakkan kebenaran atas nama kebenaran;

5) Kejujuran (honesty)

artinya menjauhkan diri dari sikap penuh dusta;

6) Kewarganegaraan (citizenship)

artinya mengerti dan menjalankan kehidupan sosial kemasyarakatan sebagai warga negara yang baik dan taat hukum;

7) Disiplin diri (self-discipline)

artinya menjalani kehidupan dengan teratur dan terencana dan tidak bersikap sembrono, serta berhati-hati;

8) Peduli (caring)

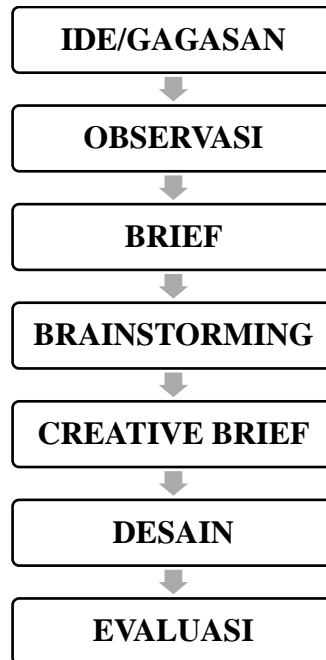
artinya berempati kepada nasib orang lain dan jika memiliki kemampuan ikut meringankan bebannya;

9) Ketekunan (perseverance)

artinya memerhatikan dan mengambil pelajaran dari sisi positif dari semua pengalaman hidup, meningkatkan pemahaman kognitif terhadap semua pelajaran yang diperoleh dari bangku sekolah dan lingkungan masyarakat.

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal 1 UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa diantara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia. Amanah Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, tetapi juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernapas nilai luhur bangsa serta agama.

G. Metode Perancangan



Gambar 03. Metode Perancangan
Sumber (Vijay Kumar, 2016:184-193)

1. Ide/Gagasan

Menurut Suyono (2004) Mengatakan Ide/Gagasan (pikiran) adalah sesuatu (hasil pemikiran, usulan, keinginan, harapan) yang penulis sampaikan kepada pembaca atau pendengar. Selain itu, gagasan tersebut diintegrasikan ke dalam fakta, data, informasi dan media lain yang mengklarifikasikan gagasan tersebut dan pada saat yang sama meyakinkan calon pembaca.

Menurut Widyamartaya (1990) Mengatakan ide/gagasan adalah kesan dalam dunia batin seseorang yang harus diteruskan ke orang lain. Gagasan berupa

pengetahuan, pengamatan keinginan, perasaan dan sebagainya. Menceritakan atau mengkomunikasikan ide termasuk menceritakan kisah, melukis, mempresentasikan dan berdiskusi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ide/gagasan merupakan suatu hal yang penting bagi penulis untuk menjelaskan suatu pemikiran kepada pembaca mengenai karya tugas akhir ini supaya tidak terjadi miskomunikasi. Ide dari tugas akhir ini muncul karena di zaman yang semakin canggih ini banyak terjadi perilaku penyimpangan yang terjadi di kalangan siswa atau anak-anak sehingga mereka membutuhkan pendidikan karakter supaya memiliki sikap dan tata laku yang baik yang dapat menjadi bekal untuk masa depan mereka. Anak-anak pada umumnya menyukai tontonan animasi ini menjadi hal yang penting untuk bisa menyematkan pendidikan karakter yang bisa dipelajari oleh anak usia Sekolah Dasar (SD) dengan membuat desain karakter yang sesuai dan relevan dengan anak-anak maka daya tarik anak akan terfokus pada animasi tersebut. Sehingga pendidikan karakter dapat mudah diserap oleh anak dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

2. Observasi

Menurut Wikipedia Pengamatan atau observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Metode pengumpulan data-data

yang dibutuhkan untuk membantu mewujudkan sebuah ide yaitu dengan cara membaca skripsi, karya tugas akhir, jurnal, buku, sosial media dan mencari data di website kemdikbud yang berhubungan langsung dengan pendidikan supaya mendapatkan data yang lebih akurat.

3. *Brief*

Pada penulisan karya tugas akhir ini merupakan sebuah bentuk desain karakter yang merepresentasikan tentang karakter yang menjadi cerminan atau bisa menjadi teladan bagi anak-anak usia 6-12 tahun atau anak Sekolah Dasar (SD). Pada proses perancangannya perlu dibuat supaya sesuai dengan segmentasi dan konsep, memaparkan penjelasan-penjelasan singkat mengenai hasil observasi agar data yang dihasilkan lebih jelas, ringkas dan mudah dipahami.

a. Sumber Data

Adapun sumber data yang digunakan dalam perancangan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan *survey* dan wawancara langsung dengan Dinas Pendidikan di Kota Surakarta sebagai pendukung pengumpulan data dalam membuat sebuah desain karakter sebagai media edukasi yang sesuai untuk anak sekolah dasar.
- 2) Mendapatkan informasi melalui penelaahan dalam buku, jurnal, skripsi dan karya tugas akhir sebagai sumber data yang akurat agar penulisan karya tugas akhir ini dapat dilakukan.

- 3) Dokumentasi terhadap instansi pendidikan seperti Sekolah Dasar terdekat sebagai bahan referensi dalam menentukan desain karakter yang baik.

b. Teknik Pengumpulan Data

- 1) Melakukan pengamatan atau observasi langsung pada objek yang dituju yaitu anak Sekolah Dasar dan melakukan wawancara terhadap narasumber yang terjun dibidang pendidikan dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi yang dapat dipakai sebagai sumber data pada penelitian tugas akhir ini.
- 2) Melalui metode pengumpulan data Pustaka yang di dapat dari buku, jurnal, skripsi dan karya tugas akhir yang sudah ada sebelumnya serta mengumpulkan data-data penulisan di perpustakaan dan juga website yang terpercaya.
- 3) Membuat Dokumentasi, dokumentasi sangat berguna bagi penelitian untuk sebagai bukti dari penelitian yang dilakukan, foto dan video dari hasil pribadi maupun dari internet akan sangat berguna bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan karya tugas akhir ini.

4. *Brainstorming*

Pada tahap ini brainstorming diperlukan untuk memunculkan penyelesaian masalah yang kreatif dengan mendorong anggota kelompok atau per individu untuk melemparkan ide sesembari menahan kritik atau penilaian sebagai pengembangan dari ide baru yang dipikirkan. Metode praktisnya adalah melakukan konsultasi rutin kepada dosen pembimbing.

5. *Creative Brief*

Pada tahap ini dilakukan perancangan secara terstruktur melalui strategi visual dengan melakukan cara-cara yang tepat guna mewujudkan ide dalam bentuk visual yang sesuai dengan hasil pengamatan yang sudah dilakukan di lapangan.

- a. Menyusun analisa data yang akan digunakan dalam membuat perancangan desain karakter animasi dalam Analisa Data, yaitu berupa segmentasi, demografis, geografi, psikografi, USP (*Unique Selling Point*), ESP (*Emotional Selling Propotion*) dan *Positioning*.
- b. Menyusun Strategi Kreatif, yang dapat digunakan sebagai acuan untuk membuat desain karakter animasi yang meliputi konsep ilustrasi dan konsep estetis yang akan dipakai dalam pembuatan karakter animasi ini.
- c. Ilustrasi, melalui ilustrasi yang dibuat secara manual atau biasa disebut dengan sketsa awal dengan menggunakan pensil dan kertas kemudian dilanjutkan *cleaning* dalam *software* komputer supaya menghasilkan gambar digital kemudian langkah selanjutnya akan berupa *action figure*.
- d. *Software*, pemakaian perangkat lunak sangat penting dalam membuat gambar digital melalui itu penulis menggunakan beberapa *software*, yaitu *Photoshop*, *Blender*, *Illustrator*.
- e. Desain ilustrasi, pada tahap ini penulis membuat desain karakter berdasarkan data yang ada melalui segmentasi dan strategi kreatif yang sudah disusun serta aspek lainnya seperti hasil pengamatan dan dokumentasi yang dilakukan.

- f. Media pendukung yang dapat dibuat melalui perancangan desain karakter ini, yaitu: *poster, sticker, action figure, kaos, roll banner, masker.*

6. Desain

Dalam menentukan desain, membuat karakter berdasarkan dari rancangan konsep strategi kreatif yang sudah disusun di tahap sebelumnya.

7. Evaluasi

Pada tahap ini diperlukan supaya penulis dapat melihat apakah hasil karya sudah sesuai dengan harapan atau tidak, dan apakah ada yang perlu diperbaiki, serta solusi dari permasalahan yang dibahas.

I. Sistematika Penulisan

Terdiri dari beberapa bab dimana antar bab saling berkaitan satu dengan yang lain.

Bab I

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II

Berisi informasi-informasi lengkap mengenai objek yang dibahas dalam tugas akhir seperti sekolah dasar, pendidikan karakter pada anak, fakta di lapangan dan analisa SWOT.

Bab III

Berisi tentang konsep perancangan desain karakter yang akan dibuat dalam analisa data USP, ESP, Positioning, Analisa Karakter, Strategi Kreatif, Konsep Teknis, Konsep Estetis dan Media Plan.

Bab IV

Membahas mengenai bentuk karya yang dibuat beserta *prototype* atau *mock up* yang sudah direalisasikan.

Bab V

Berisi tentang simpulan dan saran dari penelitian dan pembuatan karya tugas akhir yang telah dilakukan penulis untuk institusi maupun dosen pengajar.