

## **Perancangan Animasi Dengan Pendekatan Psikologi Sosial Untuk Anak-Anak Kaum Marjinal Usia 7-12 Tahun Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter**

**Muhammad Rayhandito<sup>1</sup>, Rabendra Yudistira Alamin<sup>2</sup>**

*<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya*  
Email: <sup>1</sup> [dito1902@gmail.com](mailto:dito1902@gmail.com), <sup>2</sup> [rabendrayudistira@gmail.com](mailto:rabendrayudistira@gmail.com)

### **Abstract**

*The National Law No. 20 of 2003 emphasizes the importance of the national education system in achieving equal educational opportunities, improving quality, and managing education efficiently. However, marginalized children with economic constraints still face challenges in accessing educational opportunities due to limited time and difficulties in studying at home. Instead of exploiting these limitations, the Red Nose Foundation utilized them in a social psychology class aimed at instilling character education. Nevertheless, they recognize the need for innovative and effective approaches in delivering character education to the target audience. To achieve a precise and effective design, the process will involve existing studies, experimental studies, in-depth interviews with stakeholders and necessary resources, user testing, and literature review to support the design. The urgency of the design and how the resulting media output can better connect with the target audience compared to other media outputs will also be considered. Two animated episodes have been presented to the target audience, and it has been concluded that using animation as a medium for character education has yielded positive results. The audience enjoys watching the animations, and the evaluations conducted have shown excellent outcomes. Therefore, it can be said that the animation used in this design has been successful.*

**Keywords :** *Character Education, Animation, Red Nose Foundation*

### **Pendahuluan**

Undang-Undang Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menuntut adanya pemerataan kesempatan, peningkatan mutu, serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan menghadapi perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global. Meskipun kesempatan pendidikan tersedia bagi seluruh jenjang masyarakat, anak-anak dari kelompok marjinal menghadapi tantangan karena keterbatasan waktu untuk belajar di sekolah dan kesulitan dalam persiapan belajar di rumah. Bagi mereka, pendidikan memiliki peran penting untuk meningkatkan kualitas hidup dan status sosial keluarga.

Mayoritas waktu anak-anak marjinal dihabiskan untuk mencari nafkah, menyebabkan sistem pendidikan tidak sesuai dengan kebutuhan mereka sehingga sulit menghadiri sekolah konsisten dan kurang waktu untuk belajar di rumah setelah bekerja, dengan data dari Badan Pusat Statistik tahun 2021 menunjukkan 1.82% pekerja anak tersebar di 22 provinsi di Indonesia, sementara pendidikan wajib bagi semua masyarakat dengan dua kategori yaitu formal dan non-formal, anak-anak kaum marjinal lebih mudah

memperoleh pendidikan non-formal, tetapi lingkungan juga berpengaruh pada karakter mereka, minimnya pendidikan karakter ini menyebabkan kesenjangan yang berdampak pada kualitas hidup di masa depan.

Pada tahun 2017, Indeks Pembangunan Manusia (IPM) KTI mencapai angka 0,6763, yang masih berada di bawah rata-rata nasional yang mencapai 0,7081. Provinsi-provinsi seperti Papua, Papua Barat, Nusa Tenggara Timur (NTT), dan Maluku tercatat memiliki tingkat kemiskinan yang tinggi dan juga memiliki IPM terendah di Indonesia. Dengan kata lain, dapat diketahui bahwa provinsi-provinsi dengan tingkat IPM yang rendah cenderung memiliki tingkat kemiskinan yang tinggi. Dari situ dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara rendahnya kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dengan tingginya tingkat kemiskinan di wilayah-wilayah tersebut.

Pemerintah telah mengusulkan 18 pendidikan karakter dalam Diknas sejak tahun ajaran 2011, yang juga berlaku untuk anak-anak kaum marjinal, berperan meningkatkan kualitas hidup dan memberikan kesempatan masa depan yang lebih baik sesuai dengan Pasal 3 UU Sisdiknas, mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab, namun penelitian di majalah *Science* menunjukkan Indonesia berada di peringkat ke-33 dari 40 negara dalam hal kejujuran, ditambah penelitian di Cilincing, Jakarta Utara, mengindikasikan minimnya tanggung jawab dalam perilaku sehari-hari, termasuk tawuran dan kekerasan antar sesama.

Upaya pendidikan karakter memerlukan partisipasi pemuda untuk pendampingan dan pembinaan, karena pemuda memiliki peran sebagai agen perubahan dan agen kontrol sosial dalam masyarakat. Red Nose Foundation, sebuah lembaga yang fokus pada kesejahteraan masyarakat menengah kebawah, berkomitmen untuk mengubah stigma dan menanamkan pendidikan karakter yang baik pada anak-anak kaum marjinal berusia 7-12 tahun. Perkembangan kognitif pada fase ini sangat mempengaruhi kebiasaan dan pendidikan anak-anak, yang dapat mempengaruhi kualitas hidup mereka di masa depan. Setiap bulan, Red Nose Foundation menyelenggarakan program rutin pendidikan karakter dengan pendekatan berbeda seperti games dan olahraga. Namun, pandemi menjadi kendala dalam penyampaian edukasi tidak langsung, dan diperlukan media edukasi yang menarik dan mudah untuk mencapai visi pendidikan karakter di tahun 2023.

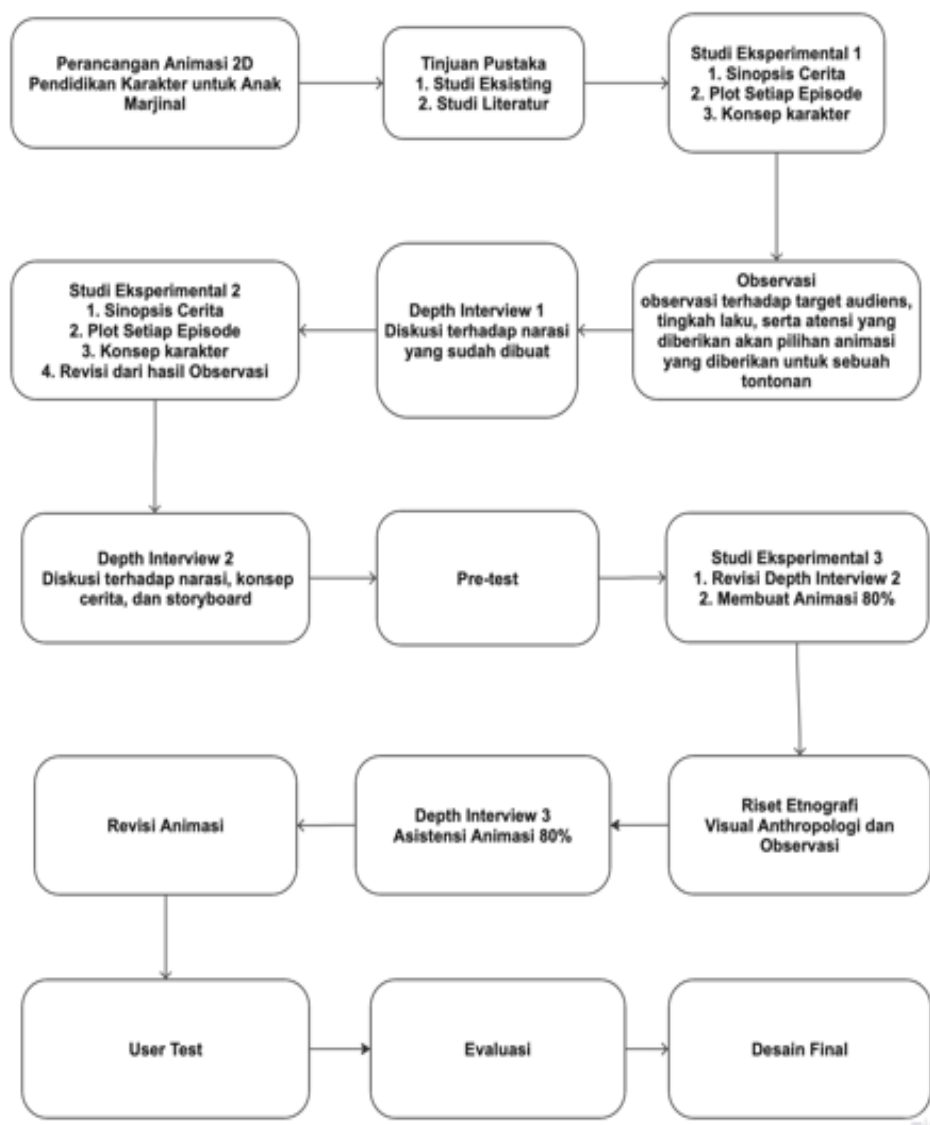
Penelitian Sovocom Company dari Amerika menunjukkan bahwa daya ingat manusia terhadap media berbeda, dengan daya ingat media audio sebesar 10%, visual sebesar 40%, dan audiovisual sebesar 50%. Film animasi dianggap efektif dalam menyampaikan pesan secara cepat dan menarik perhatian anak-anak, yang dapat mempraktekan apa yang mereka lihat. Edukasi visual dan narasi memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai, karena dapat diterima langsung oleh masyarakat dan meningkatkan ketertarikan dan pemahaman dalam pembelajaran. Menggunakan pendekatan Psikologi Sosial mempermudah perancang dan target audiens untuk memahami edukasi yang disampaikan. Psikologi sosial mempelajari bagaimana pikiran, perasaan, dan tingkah laku individu dipengaruhi oleh kenyataan atau kehadiran orang lain.

Diharapkan animasi yang dirancang dapat berdampak positif pada pendidikan karakter target audiens.

Merujuk pada penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam perancangan ini, yakni bagaimana merancang animasi pendidikan karakter sebagai media edukasi terhadap optimalisasi waktu luang dalam menunjang masa depan anak kaum marjinal kondisi ekonomi. Batasan dalam perancangan animasi ini meliputi edukasi pendidikan karakter dengan pendekatan psikologi sosial guna efektivitas dan penyesuaian penanaman nilai pendidikan karakter. Target segmen utama adalah anak marjinal dengan kondisi ekonomi dengan usia 7-12 tahun dimana penanaman pendidikan karakter memiliki urgensi yang cukup tinggi menyesuaikan pertumbuhan psikologis mereka. Perancangan ini bersifat non-profit. Tujuan yang diharapkan dapat dicapai adalah untuk menciptakan media penanaman edukasi pendidikan karakter untuk target audiens sebagai media edukasi berbentuk animasi, meningkatkan pengetahuan akan pendidikan karakter bagi target audiens dan *Red Nose Foundation* mempunyai cara edukasi baru akan pendidikan karakter. Manfaat teoretis antara lain sebagai sarana untuk edukasi akan kegiatan yang dilakukan serta menambah wawasan dan ilmu baru dalam pendidikan karakter dan psikologi sosial

### **Metode**

Peneliti menggunakan beberapa metode penggalan data. Metode-metode tersebut digunakan untuk menghasilkan pencarian data yang terfokus baik itu data kualitatif maupun kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 3) cara ilmiah mengacu pada penelitian yang didasarkan pada karakteristik keilmuan, yakni rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti penelitian dilakukan dengan cara yang masuk akal dan dapat dipahami oleh akal manusia. Empiris berarti penelitian dilakukan dengan cara yang dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui metode yang digunakan. Sistematis artinya penelitian mengikuti langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.



Gambar 1. Metode Penelitian  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

### A. Tinjauan Pustaka

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap teori-teori dasar seperti animasi, psikologi sosial, pendidikan karakter, edukasi, target audiens, desain, dan teori-teori lainnya sebagai fondasi untuk proses perancangan. Tinjauan pustaka merupakan aktivitas pencarian, pembacaan, dan evaluasi terhadap laporan-laporan penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

### B. Studi Eksperimental 1

Pada tahap ini, konsep cerita dibuat berdasarkan literatur dan studi eksisting. Hasil studi eksperimental akan didiskusikan dengan para stakeholder dan narasumber ahli pada

depth interview 1 untuk mendapatkan kritik, saran, dan masukan terhadap fokus penelitian yang telah dirancang.

#### **C. Observasi**

Pada tahap ini, observasi dilakukan dalam mencari kebiasaan dan ketertarikan target terhadap animasi, visual akan target audiens dan keperluan lainnya. Sebagai bahan untuk realisasi terhadap animasi yang akan dibuat.

#### **D. Depth Interview 1**

Wawancara akan dilakukan terhadap anak-anak kaum marginal mengenai pendapat atas animasi yang telah ditonton setelah observasi, bagian mana yang disukai dan aspek apa yang mereka minati. Selain itu pertanyaan terhadap pendidikan karakter juga akan ditanyakan.

#### **E. Studi Eksperimental 2**

Pada tahap ini, luaran yang didapat dari pelaksanaan Depth Interview 1 dan Observasi akan diimplementasikan menjadi sebuah perbaikan. Selain perbaikan akan studi eksperimental 1, pembentukan desain latar, karakter, properti, dan cuplikan storyboard yang dibutuhkan dalam animasi akan terlaksana.

#### **F. Depth Interview 2**

*Depth interview 2* terfokus dalam mendapatkan kritik, saran, dan masukan akan hal yang sudah terlaksana pada studi eksperimental 2. Narasumber *depth interview 2* ini adalah kak Arly Getha dari staff stakeholder, Ahli narasi Ibu Lita Maha dan Ahli Animasi Bapak Bambi Bambang Gunawan.

#### **G. Pre-Test**

Pre-test dilakukan dalam rangka uji coba dan menemukan preferensi visual target audiens, selain itu *pre-test* berfungsi untuk lebih mendalami kebiasaan yang dimiliki oleh target audiens, nantinya target audiens akan mengisi *google form* yang sudah dipersiapkan. berikut adalah tabel rancangan dari pre-test pada perancangan ini.

#### **H. Etnografi**

Etnografi yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan nyawa dari animasi yang akan dirancang, pendekatan etnografi yang akan penulis lakukan adalah observasi dan visual antropologi.

#### **I. Studi Eksperimental 3**

Setelah mendapat kritik dan saran terhadap studi eksperimental 2 dalam *depth interview 2*, fiksasi akan karakter, pembuatan bumper dan pembuatan purwarupa dilakukan.

#### **J. Depth Interview 3**

Tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan *depth interview 2*, *depth interview 3* terfokus dalam mendapatkan kritik, saran, dan masukan akan hal yang sudah terlaksana pada studi eksperimental 3. Narasumber *depth interview* juga masih sama dengan *depth interview 2* dengan tambahan seorang ahli animasi untuk mendapatkan masukan yang lebih sesuai terhadap purwarupa dan animasi akhir kedepannya.

#### **K. Pematangan Konsep dan Eksekusi**

Dengan kritik, saran, serta masukan yang didapat melalui *depth interview 3*, penyesuaian dilakukan dalam bentuk pematangan konsep. Setelah pematangan konsep

terlaksana, eksekusi terhadap animasi dilakukan sebagai bahan *user testing* pada tahap selanjutnya.

#### **L. *User-test***

User-test dilakukan dengan memperlihatkan animasi yang sudah dirancang pada saat kegiatan belajar kelas psikologi Red Nose Foundation, *feedback* akan animasi yang telah ditonton akan didapatkan dari target audiens yaitu anak marjinal. Dengan tujuan menguji ketertarikan akan animasi dan efektivitas penanaman ilmu yang terlaksana.

#### **M. Evaluasi**

Hasil evaluasi dari *user testing* yang dilakukan dijadikan sebuah rangkuman landasan penyempurnaan hasil animasi yang lebih baik.

#### **N. Desain Final**

Hasil animasi kemudian diselesaikan dan disesuaikan dengan acuan hasil evaluasi yang terlaksana.

Dalam penelitian kualitatif, analisis dilakukan secara induktif dengan berfokus pada interaksi dari setiap unit data. Proses ini berjalan seiring dengan pengumpulan data dan melalui siklus penelitian.

### **Pembahasan**

Konsep yang ditawarkan pada perancangan animasi 2D ini yaitu “Animasi 2D yang bercerita tentang kehidupan sehari hari anak-anak kaum marjinal”. Sesuai dengan konsep yang sudah disebutkan, animasi 2D ini memfokuskan cerita kehidupan sehari hari dari target audiens, dengan munculnya sebuah masalah yang harus diselesaikan oleh mereka sendiri. Konsep cerita difokuskan dalam sifat penokohan serta sebab akibat yang menggambarkan pendidikan karakter yang seharusnya mereka miliki. Konsep ini memberikan kesan sebaya dan kesan melihat diri sendiri dalam animasi yang dirancang. Setelah menonton animasi terancang diharapkan target audiens dapat menerima pesan yang ingin disampaikan dan mengimplementasikan nilai baik yang tereduksi.

#### **Judul Animasi**

Judul animasi 2D ini adalah "Mari Tiru", dengan tujuan agar pesan yang terancang dalam animasi dapat tersampaikan dan ditiru oleh target audiens. Logo judul menggunakan ilustrasi dan permainan warna menarik. Aksentuasi tambahan pada abjad "i" melambangkan karakter anak dalam animasi, di desain minimalis agar mudah dipahami oleh target audiens.



Gambar 3. Judul Animasi  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

### Animasi Mari Tiru

Animasi “Mari Tiru” dirancang sebagai serial animasi 7 episode menyesuaikan kebutuhan stakeholder untuk kegiatan kelas psikologi sosial yang diadakan, dalam perancangan animasi yang dilakukan, 2 episode terpilih di realisasi sebagai sample animasi dengan dasar edukasi pendidikan karakter jujur, tanggung jawab, tolong menolong dan bekerja keras.

### Sinopsis Animasi

Berikut merupakan sinopsis umum dari 2 episode terpilih animasi “Mari Tiru”

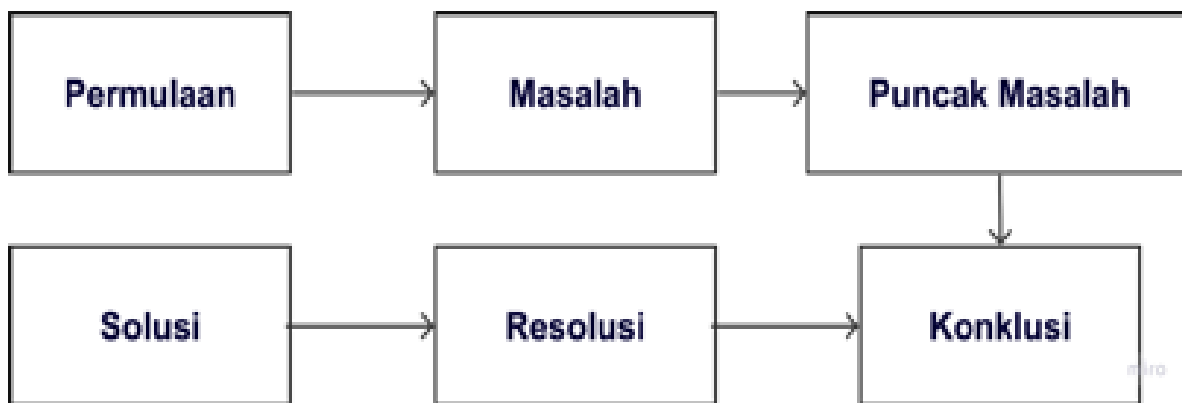
Tabel 3. 1 Sinopsis Final Umum Animasi

	Nilai	Judul	Sinopsis
1	Jujur dan Tanggung Jawab	Maafkan Aku Rian	Di hari libur nya rian membantu ibunya bekerja sebagai pengupas kerang di daerah nya, disaat ia membantu ibunya terjadilah tawuran antar dua kubu di dekat tempat ia bekerja bersama ibunya, melihat hal tersebut Rian mencoba melerai namun terkena pahitnya, alih meminta maaf rafi dan teman temannya kabur, namun rasa kegelisahan muncul dibenak Rafi, ia pun meminta maaf ke Rian.
2	Tolong Menolong dan Bekerja keras	Demi Sahabat	hari hari dilewati Rian, Rafi dan Fani bekerja di tpa terdekat, pada suatu hari rafi sakit sehingga tidak bisa ikut bekerja bersama, beberapa waktu berlalu, Rafi pun masih sakit. Rian dan Fani berinisiatif untuk menjenguk Rafi di rumahnya, diketahui bahwa Rafi belum minum obat dikarenakan dirinya yang tidak bisa membeli karena tidak cukup uang setelah terbaring sakit tidak bisa memulung seperti biasa, mendengar hal itu Rian dan Fani pun bekerja lebih keras di hari tersebut lalu membeli obat tersebut di

			apotik terdekat, setelah itu mereka bergegas ke rumah Rafi lalu memberikannya obat, rafi pun menerima dan berterimakasih, esokan harinya disaat Rian dan Fani bekerja Rafi datang dan menyapa mereka berdua serta berterima kasih kembali karena telah membantu dia disaat susah.
--	--	--	---

**Alur Umum Animasi**

Dalam tahap perancangan animasi, sinopsis akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan alur cerita. Alur cerita akan mengikuti kehidupan sehari-hari anak dengan karakter animasi. Konflik muncul dan mempengaruhi karakter "Mari Tiru", namun dia menemukan solusi sendiri. Akhir cerita (resolusi) menyimpulkan dengan percakapan antar karakter, tetap mengedukasi target audiens jika mereka terlalu terfokus pada aspek visual animasi. Kosasih (2012 : 63) juga mengatakan bahwa alur adalah pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab-akibat.



Gambar 4. Alur Umum Animasi  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

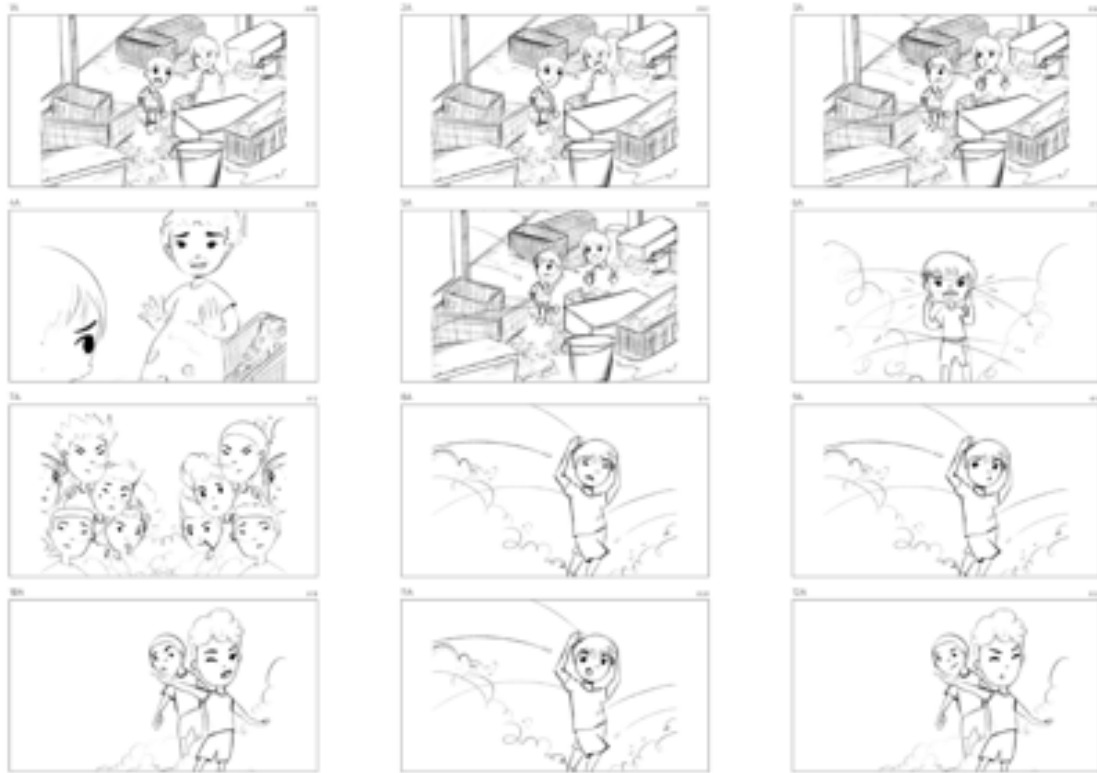
**Tahap Pra-produksi**

Pada tahap pra-produksi pertama, naskah animasi dibuat mengacu pada konsep perancangan animasi yang telah dijelaskan sebelumnya, termasuk judul, sinopsis, dan alur cerita. Proses pembuatan naskah dimulai dengan membuat judul cerita, salah satunya adalah "Maaf ya Rian," yang menceritakan tentang kisah dua teman yang terlibat dalam tindakan kekerasan. Selain itu, ada 6 judul lainnya, termasuk "Demi Sahabat," yang akan diwujudkan dalam animasi. Menurut Suprpto (2013 : 59) "Naskah merupakan penuangan ide atau gagasan yang mengandung fakta serta terperinci dalam susunan kata-kata, baik dalam susunan narasi atau dialog, rincian jenist *shot* gambar dan informasi tata dekorasi untuk acara televisi."



### **Storyboard**

Setelah menyelesaikan *storyline*, pembuatan *storyboard* dilakukan dalam upaya penggambaran karakter dan adegan yang sesuai dengan *storyline* yang sudah diselesaikan, berikut cuplikan *storyboard* yang sudah dibuat:



Gambar 5. Cuplikan Storyboard  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

### **Character & Background Design**

Pembuatan desain karakter pada perancangan ini menggunakan gaya gambar yang dominan untuk anak-anak serta visual yang baik untuk dilihat. Pemilihan warna dan karakter sudah ditinjau melalui pre-test yang sudah dilakukan. Pembuatan karakter meliputi karakter utama dan karakter pendukung.

### **Karakter Utama**

Proses pembuatan karakter utama serial "Mari Tiru" dimulai dengan desain 3 karakter utama yang menggambarkan karakteristik anak-anak marjinal berdasarkan riset etnografi. Penulis memperhatikan aspek visual dan implementasi dalam situasi anak-anak marjinal dengan sentuhan visual yang menarik. Setiap karakter utama memiliki perbedaan desain untuk memudahkan anak-anak membedakannya.



Gambar 6. Desain Karakter Final  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

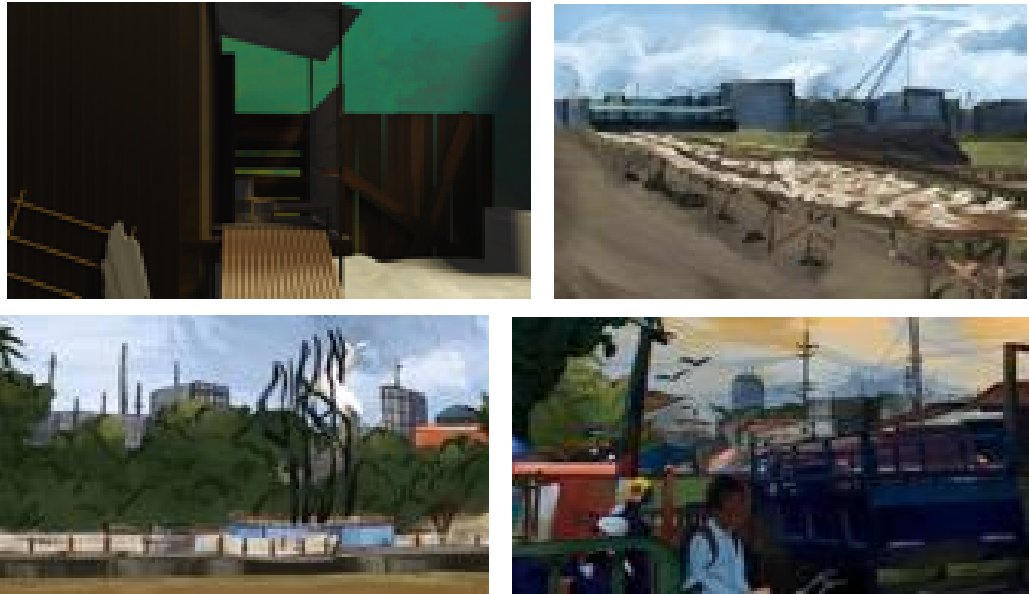
### Karakter Pendukung

Dalam 2 episode yang terealisasi terdapat beberapa karakter pendukung cerita yang turut hadir, seperti Ibu dan Pak RT di episode 1 dan Nenek di episode 2. Karakter pendukung di desain terinspirasi oleh tokoh masyarakat yang memang hadir dalam keseharian target audiens. berikut desain dari karakter pendukung pada 2 episode pertama mari tiru :



Gambar 7. Desain Karakter Pendukung  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

Latar pada kedua episode Mari Tiru berdasarkan hasil riset latar tempat terutama terkait etnografi dan demografinya. Pada episode pertama, latar tempat yang diambil adalah daerah cilincing jakarta utara. daerah tersebut merupakan daerah pesisir pantai yang terik dan gersang. Berikut beberapa latar yang digunakan dalam animasi Mari Tiru - episode pertama:



Gambar 8. Desain Latar Belakang  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

## Tahap Produksi

### *Rigging*

Proses *Rigging* diawali dengan mengkategorikan desain karakter sebagai aset. Aset tersebut akan menjadi bahan untuk proses *rigging*. Setiap bagian yang dapat digerakkan seperti mata, badan, dagu, dan bagian lainnya pada masing-masing karakter akan dipisah. Pada bagian-bagian tertentu seperti bagian bibir, akan ditambahkan apabila dibutuhkan dalam proses animasi nantinya, contohnya adanya tambahan bentuk bibir yang membentuk huruf “U”, saat tersenyum, diam, dan ekspresi lainnya. Setelah seluruh bagian dari karakter sudah terpisah dan menjadi sebuah aset, maka akan dilanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 9. Proses *Rigging* Karakter  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

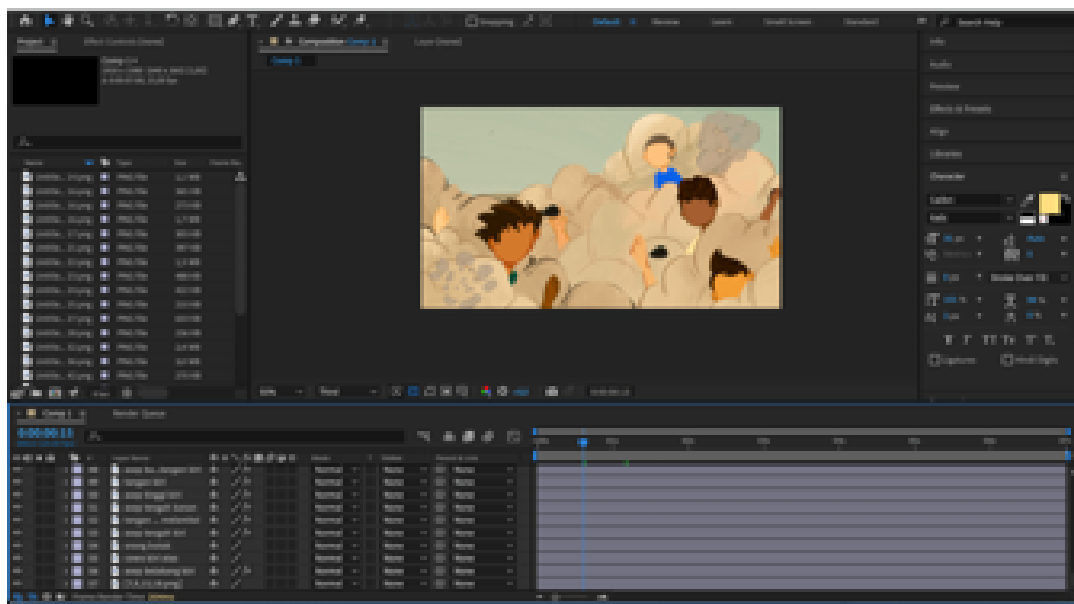
Setelah seluruh aset setiap karakter yang dibutuhkan pada animasi siap untuk diproses, maka dimulailah proses *rigging*. Proses *rigging* dan keseluruhan pembuatan animasi saat tahap produksi menggunakan aplikasi Adobe After Effect.



Gambar 10. Proses Penyesuaian Adegan dan *Scene*  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

**Layout**

Setelah setiap karakter sudah melalui proses *rigging*, maka akan dilakukan penyusunan aset latar dan properti yang mengacu pada naskah. Apabila karakter, latar, dan properti sudah tersusun sesuai dengan kebutuhan adegan, maka akan dilanjutkan ke proses *animation* atau proses menganimasikan.



Gambar 11. Proses Penyusunan Aset Latar dan Properti  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

### ***Animation***

Setelah karakter, latar, dan properti tersusun sesuai dengan kebutuhan adegan, maka akan dilanjutkan ke proses *animation* atau proses menganimasikan. Pada proses ini terdapat pengambilan gambar menyesuaikan dengan *storyboard* yang dibuat, penyesuaian gerak wajah dan bibir dengan suara rekaman, serta penentuan adegan sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Seluruh proses pengambilan gambar animasi beresolusi 1920 x 1080, 24 fps.



Gambar 12. Proses *Animation*  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

### **Tahap Pasca Produksi**

#### ***Integration and Post-Production***

Setiap adegan yang sudah berformat Mp4 akan mulai disatukan dalam bagian setiap alur cerita animasi dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effect. Selanjutnya setiap bagian akan diberikan *scoring* musik dari *background music* (BGM) hingga efek suara agar hasil animasi menjadi maksimal menggunakan software di device lainnya dikarenakan kendala yang penulis alami.



Gambar 12. Proses *Post-Production*  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

### Hasil Produksi

Animasi yang dihasilkan pada perancangan ini berupa video animasi berdurasi 3-5 menit setiap episodenya, durasi ini didapat dari penelitian yang sudah penulis lakukan, durasi tersebut sudah termasuk pembuka dan konklusi pada akhir setiap episode. Alur cerita pada animasi bertema pendidikan karakter “Mari Tiru” terbagi menjadi permulaan, masalah, puncak masalah, solusi, resolusi dan konklusi. *Frame* di bawah merupakan *preview* dari salah satu *scene*:



Gambar 13. *Scene preview*  
(Sumber : Rayhandito, 2023)



### **Unique Selling Point**

Perancangan animasi 2D ini bertujuan untuk menyampaikan pendidikan karakter dengan kemasan kehidupan anak-anak marjinal sehari-hari. Melalui pendekatan psikologi sosial yang dilakukan melalui latar, cerita, dan karakter diharapkan target audiens dapat lebih mudah menerima informasi yang diberikan. Pada akhir animasi terdapat resolusi yang berupa penggalan foto yang seolah menjadi *scene* akhir dari episode tersebut dan konklusi dari cerita yang disajikan berupa tulisan dan foto adegan yang melambungkan pendidikan karakter yang disampaikan. Berikut adegan konklusi dan resolusi dari kedua episode mari tiru:



Gambar 14. Cuplikan Adegan Konklusi dan Resolusi  
(Sumber : Rayhandito, 2023)

### **Konsep Konten Perancangan**

Konten utama yang dipilih dalam animasi 2D ini adalah pendidikan karakter untuk anak marjinal berusia 7-12 tahun, pendidikan karakter yang diambil mengacu pada 18 pendidikan karakter yang dianjurkan oleh kemendiknas. Pendidikan karakter yang menjadi

konsep konten utama pada perancangan ini adalah himbauan untuk mempunyai karakter yang baik dalam berkehidupan sehari-hari.

### **Distribusi Media**

Media yang akan mewadahi penayangan animasi 2D bertema pendidikan karakter ini salah satunya adalah youtube, namun distribusi utama perancangan ini adalah kegiatan mengajar stakeholder di setiap bulannya. Selain itu distribusi dilakukan oleh beberapa organisasi yang telah bekerja sama bersama penulis di berbagai daerah sebagai media pembelajaran terhadap anak-anak marjinal di daerah tersebut.

### **Pengembangan Animasi**

#### ***Audio***

Audio pada animasi 2D bertema pendidikan karakter sebagai media penanaman edukasi terhadap anak-anak marjinal ini memiliki beberapa audio yaitu *voice over* karakter dan musik latar agar adegan pada animasi semakin hidup dan tampak lebih menarik dari segi audio. Audio-audio yang sudah ada nantinya dapat digunakan kembali atau menggunakan karakteristik audio yang serupa.

#### ***Voice Over***

Pengisian suara pada masing-masing karakter dalam animasi memerlukan karakteristik suara yang diberikan oleh para pengisi suara atau yang biasa disebut dengan *Voice Actor*. Pada perancangan ini, penulis bekerja sama dengan para pengisi suara yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan).

#### **Musik Latar**

Musik latar pada animasi digunakan untuk mendukung adegan agar penonton mendapatkan suasana adegan yang ditayangkan. Musik latar juga digunakan sebagai karakteristik adegan dari karakter yang muncul pada suatu adegan tertentu sehingga penonton dapat terbawa dalam suasana adegan tersebut. Musik latar yang digunakan pada animasi ini merupakan musik yang berlisensi gratis dari laman youtube.com.

### **Kesimpulan**

Pada perancangan animasi 2D bertema pendidikan karakter untuk anak-anak marjinal ini, didapatkan beberapa kesimpulan. Proses pembuatan animasi 2D memiliki tiga tahap, pra-produksi yang berisikan perancangan terhadap konsep visual, produksi dimana proses animasi dilakukan, dan pasca-produksi yang berisikan pengeditan audio, pembenaran, dan revisi. Animasi 2D ini menggunakan pendekatan psikologi sosial dalam penyampaian edukasi pendidikan karakter untuk menunjang keberhasilan penyampaian edukasi. Konsep cerita yang diusung pada setiap episode secara narasi maupun visual mengikuti hasil riset



observasi dan etnografi yang telah penulis lakukan, dilakukan dalam upaya memberikan cerita yang baik dan menyentuh terdapat target audiens.

Teknik animasi yang digunakan pada perancangan ini adalah teknik *cut-out animation* dan *motion animation*, kedua teknik ini digunakan dalam efisiensi pembuatan animasi “Mari Tiru”. Animasi 2D “Mari Tiru” mempunyai pesan eksplisit tentang pendidikan karakter yang diusung oleh diknas di setiap episodenya, pada episode terancang pendidikan karakter yang diusung adalah tolong menolong, bekerja keras, bertanggung jawab. Konten cerita dan visual yang digunakan dalam perancangan animasi 2D “Mari Tiru” adalah orisinal dari penulis, dengan narasi dan teknik animasi yang telah divalidasi oleh para ahli di bidang masing masing.

Animasi “Mari Tiru” mempunyai durasi 4.5 menit di setiap episodenya dan akan selalu mempunyai alur yang sama yaitu permulaan, masalah, puncak masalah, solusi, resolusi, dan konklusi. 4.5 menit didapatkan dari riset observasi dan *depth interview* yang penulis jadikan landasan durasi. “Mari Tiru” terbukti efektif dalam menjawab rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang animasi pendidikan karakter sebagai media edukasi terhadap optimalisasi waktu luang dalam menunjang masa depan anak kaum marjinal kondisi ekonomi.”, target audiens senang disaat menonton animasi dan evaluasi yang dilakukan memberikan hasil yang baik membuktikan pendidikan karakter yang disampaikan dapat diingat dan tertanam di benak target audiens.

### **Ucapan Terima Kasih**

Dengan rendah hati, penulis ingin mengungkapkan apresiasi dan rasa syukur kepada Allah SWT atas berkat dan bimbingan-Nya yang telah memberikan keinginan, kekuatan, dan ketekunan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Selain itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada orang tua, keluarga, dan Bapak Rabendra Yudistira Alamin S.T. M.Ds. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam penelitian dan perancangan ini.

Tak lupa, penulis juga ingin berterima kasih kepada Red Nose Foundation sebagai stakeholder, narasumber ahli, serta teman-teman yang turut membantu dalam seluruh proses penelitian dan perancangan ini. Dukungan yang tak pernah berhenti dari Dhila, Zenia, Aslam, Kealyn, Atik, Rizka, Andre, Ivana, Biba, Fitri, Chacha, dan Deak juga patut mendapatkan apresiasi khusus, karena telah memberikan kontribusi berarti sejak awal hingga akhir pengerjaan tugas akhir ini.

## Pustaka

- Badan Pusat Statistik (2023). *Persentase Penduduk Miskin September 2022*. Diakses pada 23 Juni 2023 dari <https://www.bps.go.id/pressrelease/2023/01/16/2015/persentase-penduduk-miskin-september-2022-naik-menjadi-9-57-persen.html>.
- Belch, George E., dan Michael A. Belch. (2003). *Advertising and promotion: An integrated marketing communications perspective*. The McGraw– Hill.
- Depdiknas .(2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional*.
- Kemdiknas. (2011). *Pendidikan Karakter untuk Membangun Karakter Bangsa*. Jakarta. Dirjen Diknas.
- Kosasih, E. (2012). *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Sadya, S. (2022) *Angka Putus Sekolah di Indonesia Meningkat Pada 2022, Dataindonesia.id*. Diakses pada tanggal 25 Desember, 2022 dari <https://dataindonesia.id/ragam/detail/angka-putus-sekolah-di-indonesia-meningkat-pada-2022>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Suprpto. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Sutopo, H.B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press
- Warsiata, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.