

Perancangan Karakter sebagai Pendukung Animasi Edukasi Anak Terkait Sampah 4R

Desy Rohmandita

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
desyrohmandita@student.uns.ac.id

Jazuli Abdin Munib

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
jazuliabdin@staff.uns.ac.id

Diterima: Juli, 2022 | Disetujui: Agustus, 2022 | Dipublikasi: Desember, 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perancangan karakter sebagai pendukung animasi edukasi pengelolaan sampah 4R (*reduce, reuse, recycle, replace*). Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode deskriptif kualitatif, dengan subjek perancangan yaitu anak-anak berusia 7-10 tahun dengan objek media edukasi “pengelolaan sampah dengan metode 4R”. Lokasi penelitian dilakukan di Boyolali dan Surakarta dengan teknik pengumpulan data penelitiannya menggunakan teknik wawancara, observasi, kuesioner, serta studi literatur yang kemudian dianalisis menggunakan analisis SWOT. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media edukasi yang digunakan adalah perancangan desain karakter dalam animasi, karena memiliki sebuah unsur visual yang menarik, beserta unsur suara yang dapat memperkuat penyampaian pesan dan dapat disampaikan dengan cara yang sesuai dengan minat target audiens. Desain karakter dengan dua tokoh inti yang memiliki peran pemberi dan penerima edukasi tentang sampah 4R dengan visual fantasi. Diharapkan dengan adanya perancangan karakter dalam animasi edukasi tentang pengelolaan sampah 4R, anak-anak dapat lebih memahami metode 4R yaitu *reduce, reuse, recycle, replace* dan pengolahan sampah dengan lebih baik lagi, serta menumbuhkan sikap disiplin dalam membuang dan mengelola sampah.

Kata Kunci: Perancangan Karakter, Animasi Edukasi, Anak-anak, Sampah, Pengelolaan Sampah 4R

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Penumpukan sampah yang belum memiliki pengelolaan yang baik akan menimbulkan berbagai permasalahan seperti menyebabkan penyakit, terganggunya ekosistem lingkungan, menyebabkan terjadinya bencana alam dan lain sebagainya (Ratnasari, 2014). Salah satu metode Pengolahan sampah yang efektif serta memiliki kemudahan penerapan dalam kehidupan sehari-hari adalah metode 4R, yaitu *reduce, reuse, recycle, replace*. Yaitu pengelolaan sampah dengan melakukan daur ulang, penggunaan kembali, pengurangan sampah dan mengganti penggunaan barang yang lebih ramah lingkungan (Annisa, 2018).

Anak-anak merupakan salah satu penyumbang sampah. Banyak anak yang tidak tahu tentang sampah dan dampak buruknya serta cara pengelolaannya. Media edukasi tentang pengelolaan sampah sejauh ini diberikan hanya melalui media literatur (buku), dan disampaikan secara langsung melalui guru. Lalu peran lingkungan yang tidak memberikan contoh pengelolaan sampah yang baik dapat mempengaruhi perilaku anak. Karena pada masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan anak dengan cara meniru segala sesuatu yang dilihatnya termasuk melalui karakter dalam animasi edukasi (Arsita, 2014).

Karakter dalam sebuah animasi membuat proses edukasi menjadi lebih efisien sekaligus membantu anak lebih mendalam dan utuh dalam menyerap informasi yang disampaikan (Dahlan, 2021). Pemilihan karakter yang lucu dan memiliki tingkah laku yang sesuai dengan target audiens dapat meningkatkan minat anak untuk belajar mengelola sampah dengan metode 4R dan tidak merasa jenuh karena perkembangan kepribadian karakter dari buruk menjadi baik juga dapat menjadi media edukasi yang efektif sekaligus menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, maka penulis bertujuan membuat Perancangan Karakter Sebagai Pendukung Animasi Edukasi Anak Terkait Sampah. Diharapkan dengan adanya karakter dalam animasi tentang pengelolaan sampah dengan metode 4R, anak-anak mampu memahami metode *reduce, reuse, recycle, replace* dengan tujuan pengolahan sampah dengan lebih baik dan efektif serta menumbuhkan sikap disiplin dalam membuang dan mengelola sampah.

KAJIAN TEORI

Desain Karakter

Karakter dalam animasi merupakan simbol representasi dari tokoh asli yang telah mengalami transformasi, baik dari sisi visual, komponen, struktur dan perilaku. Dengan melihat latar belakang cerita seorang perancang karakter dapat memvisualisasikan kedalam Bahasa gambar yang disesuaikan dengan tokoh asli atau cerita aslinya. Proses rancangan karakter harus seimbang dengan hasil riset dan observasi terkait objek tokohnya. Desain karakter merupakan proses perancangan seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah Film, Animasi maupun *Game*. Perancangan sebuah karakter, membutuhkan pemilihan gaya yang memiliki kesesuaian dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur cerita, dan dapat membantu karakter tersebut menjadi daya tarik utama (Tillman, 2011).

Animasi

Animasi menurut pengertian umum adalah gambar-gambar berbeda yang ditampilkan secara bergantian, sehingga menimbulkan ilusi pergerakan dan perubahan. Animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak cepat dan bertahap pada setiap bagian objek gambar sehingga menimbulkan ilusi gerakan. Pada setiap bagian rangkaian gambar-gambar tersebut diberikan pergerakan dengan cepat, maka akan timbul ilusi mata yang menangkap gerakan secara keseluruhan gambar bukan satu persatu gambar (Sugihartono, 2010).

Edukasi

Dalam bahasa Inggris, pendidikan sama dengan *education* dan kata *education* berasal dari kata *educate* yang memiliki arti memberi peningkatan (*to elicit, to give rise*), dan mengembangkan (*to evolve, to develop*) (Islamuddin, 2013). Kata pendidikan memiliki asal kata didik atau mendidik yang berarti memelihara sekaligus membentuk suatu latihan (Sugihartono, 2007). Edukasi memiliki tujuan dalam peningkatan pengetahuan, mengubah sikap, dan mengadakan kegiatan yang dapat mengarahkan perilaku (Heri, 2009).

Sampah

Sampah merupakan barang yang dianggap sudah tidak terpakai, tidak bernilai serta telah dibuang oleh pemilik sebelumnya. Suatu sampah masih dapat terpakai jika dilakukan

pengelolaan dengan prosedur yang benar. Sampah merupakan masalah pelik dan sangat riskan dalam kehidupan manusia serta lingkungannya. Faktanya meningkatnya jumlah sampah tidak dimbangi dengan meningkatnya kesadaran masyarakat untuk melakukan upaya lingkungan hidup yang bersih dan sehat (Basriyanta, 2007).

Pengelolaan Sampah 4R

Penerapan metode 4R (*reduce, reuse, recycle, replace*) hingga saat ini merupakan cara terbaik dalam pengelolaan dan penanganan sampah dengan berbagai permasalahannya. Penerapan metode 4R memiliki dampak yang signifikan pada penanganan sampah yang menjadi sebuah permasalahan bagi lingkungan sekitar. 4R merupakan konsep sederhana yang dapat dilakukan oleh siapapun, lokasi manapun, dan dalam waktu kapanpun serta tidak memerlukan banyak biaya (Pratiwi, 2016).

METODOLOGI

Perancangan ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, atau sebuah penelitian yang mengarahkan kepada sebuah deskripsi yang rinci dan mendalam pada kondisi serta proses, hubungan atau suatu keterkaitan mengenai hal pokok yang ada dalam sasaran penelitian. Alasan penggunaan metode ini, karena data yang dibutuhkan cukup kompleks sehingga dibutuhkan informasi yang mementingkan kualitas daripada kuantitas.

Subjek dalam penelitian ini merupakan anak-anak usia 7-10 tahun. Objek penelitiannya adalah "pengelolaan sampah dengan metode 4R" (*reduce, reuse, recycle, replace*). Adapun jenis data yang digunakan, yakni data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan Direktur Bank Sampah Sehati Madumulyo yang berada di Boyolali, Jawa tengah. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi dan penyebaran kuesioner di Boyolali dan Surakarta. Data sekunder berasal dari studi literatur seperti artikel internet, karya ilmiah, dan buku.

Metode analisis data yang digunakan berupa analisis SWOT.

Tabel 1. Analisis SWOT (Sumber: Rohmandita, 2022)

<i>Strength</i>	Karakter yang digunakan memiliki visual yang menarik dan memiliki perkembangan kepribadian dari buruk menjadi baik. Selain itu, karakter menyampaikan konten yang relevan dengan target audiens dan mudah dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.
<i>Weakness</i>	Karakter belum banyak dikenal oleh anak-anak.
<i>Opportunities</i>	Belum adanya perancangan karakter dengan tema fantasi yang memberikan edukasi terkait pengelolaan sampah dengan metode 4R sekaligus solusi yang spesifik, sehingga karakter ini dapat menjadi inisiator edukasi tentang sampah selanjutnya.
<i>Threat</i>	Target audiens pada usia tersebut memiliki kepedulian yang masih rendah terkait kepedulian lingkungan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner, disimpulkan bahwa anak usia 7-10 tahun memiliki pengetahuan yang rendah terkait sampah dan pengelolaan metode 4R, serta sangat antusias dengan adanya edukasi terkait sampah dan pengelolaan metode 4R. Kemudian, pada tingkat ketertarikan anak pada perancangan karakter dalam

animasi sebagai media edukasi tentang sampah dan pengelolaan metode 4R, disimpulkan bahwa anak usia 7-10 tahun memiliki antusias yang tinggi dengan adanya perancangan karakter dalam animasi "Ayo Kelola Sampah!" dengan dua karakter utama yaitu Peri Daur dan Ara. Responden lebih tertarik dengan *style* ilustrasi tekstur dan warna *dengan tone wonderland* yang memberi kesan fantasi. Berdasarkan hasil analisis SWOT, perancangan karakter Peri Daur dan Ara memiliki kekuatan pada visual yang menarik serta dapat menjadi contoh perkembangan kepribadian dari buruk menjadi baik. Kekurangan dalam perancangan memiliki solusi memaksimalkan publikasi dan distribusi karya, maka karakter akan semakin dikenal. Kesempatan terdapat pada visual fantasi dan solusi yang spesifik dalam pengelolaan sampah 4R yang masih jarang ditemukan. Pada ancaman, karakter dapat meningkatkan kepedulian anak terhadap lingkungan.

Konsep Kreatif

Perancangan desain karakter sebagai pendukung animasi edukasi dipilih karena memiliki sebuah unsur visual yang menarik, beserta unsur suara yang dapat memperkuat penyampaian pesan dan dapat disampaikan dengan cara yang sesuai dengan minat target audiens. Media utama pada perancangan ini merupakan karakter dengan dua tokoh utama yang memiliki peran pemberi dan penerima edukasi tentang sampah 4R dalam visual fantasi. Selanjutnya, diperlukan sosialisasi dan publikasi guna mengaplikasikan desain karakter Peri Daur dan Ara. Oleh karena itu, animasi dipilih sebagai media pendukung dalam media edukasi ini.

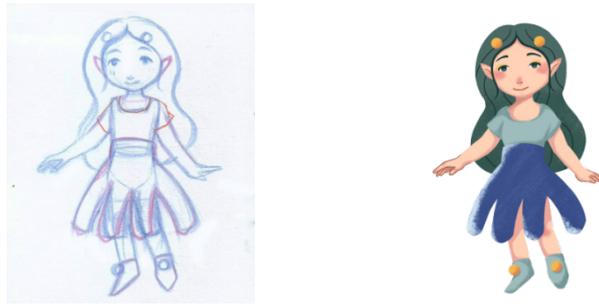
Ide Cerita

Pembuatan animasi edukasi pengelolaan sampah 4R untuk anak-anak dengan penyampaian cerita fantasi, karena anak-anak sangat menyukai cerita-cerita fantasi dan dongeng. Unsur-unsur ajaib dan hebat dalam dongeng sangat menarik minat anak sehingga lebih cepat memahami pesan dengan cerita fantasi yang menarik dan dapat meningkatkan imajinasi. Pada awal cerita dimulai dengan suasana Negeri Peri yang kacau karena kondisi sampah di Negeri Manusia tidak dikelola. Sampah dari Negeri Manusia merupakan sumber energi Negeri Peri. Lalu Peri Daur pergi ke Negeri Manusia untuk menemui salah satu penyebab sampah yaitu seorang anak bernama Ara. Kemudian Ara ikut ke Negeri Peri untuk belajar mengelola sampah dengan metode 4R sekaligus belajar membuat kerajinan vas dan bunga hias dari sampah botol plastik bekas. Setelah itu Ara diantarkan kembali ke Negeri Manusia.

Perancangan Tokoh Karakter

1. Peri Daur

Seorang Peri yang lembut dan pemberani. Peri daur memiliki rambut ikal panjang berwarna hijau dengan kostum perpaduan warna biru dan hijau. Lalu kostum terdiri oleh rok yang terbuat dari botol plastik, baju yang terbuat dari kantong plastik, lalu ia juga menggunakan jepit rambut dan hiasan sepatu yang terbuat dari tutup botol yang disihir menjadi kecil. Saat berada di Negeri Manusia, badannya mengecil dan terbang menggunakan cahaya kuning, namun saat di Negeri Peri ukuran badannya sama dengan karakter lainnya.



Gambar 1. Karakter Peri Daur
(Sumber: Rohmandita, 2022)

2. Ara

Seorang anak perempuan yang berusia 8 tahun yang ramah, ceria, dan kreatif. Ara sangat suka memakan cemilan namun tidak pernah membuang sampah pada tempatnya. Ara memiliki rambut pendek sebahu berwarna ungu tua yang diberikan aksesoris jepit berwarna kuning. Kemudian memiliki kostum yang memiliki perpaduan warna magenta dan kuning cerah yang menampilkan kesan feminim.



Gambar 2. Karakter Ara (Sumber: Rohmandita, 2022)

Design Concept

Berikut *design concept* dari visual karakter yang ingin dicapai oleh penulis. Warna yang digunakan berupa warna cerah yang memberi kesan dunia fantasi, sehingga mendapatkan nuansa cerita yang ceria dan berwarna-warni.

Pengaplikasian Desain Karakter pada Animasi

Dalam perancangan karakter Peri Daur dan Ara sebagai media edukasi pengelolaan sampah dengan metode 4R, media pendukung yang digunakan yaitu animasi edukasi “Ayo Kelola Sampah!” sebagai media pengaplikasian karakter.



Gambar 4. Scene Animasi “Ayo Kelola Sampah” (Sumber: Rohmandita, 2022)



Gambar 5. Scene 4R Animasi “Ayo Kelola Sampah” (Sumber: Rohmandita, 2022)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dalam perancangan karakter yang bertujuan menjadi media edukasi pengelolaan sampah 4R, dibutuhkan konsep sekaligus strategi yang tepat, dengan memperhatikan target audiens dan minatnya. Tahap utama yang sangat penting dalam perancangan konsep dan strategi perancangan karakter adalah riset dan analisis data yang membantu pengerjaan karya menjadi terarah dan hasilnya pun sesuai dengan minat target audiens.

Perancangan media edukasi dilakukan melalui media utama, yaitu perancangan karakter Peri Daur dan Ara. Selain itu, media pendukung yang digunakan yaitu animasi sebagai media pengaplikasian desain karakter. Perancangan karakter dengan visual fantasi yang menarik dan kepribadian yang berkembang dari buruk ke baik dapat menjadi contoh yang disukai target audiens dan penyampaian pesan dalam animasi edukasi menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. (2018). Pemberdayaan Mahasiswa dalam Penerapan Prinsip Pengelolaan Sampah Menggunakan Pola 4R. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 75-81.
- Arsita, M., Hasyim, A., & Adha, M. M. (2014). Pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku anak usia sekolah dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(7).
- Basriyanta. (2007). *Memanen Sampah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dahlan, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic sebagai Pendukung Media Pembelajaran Fisika Kelas X IPA di SMA Negeri 3 Baru. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Heri D. J. Maulana, S. M. (2009). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Kedokteran EGC.
- Islamuddin, H. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, D. (2016). Pengenalan Pengolahan Sampah Untuk Anak-anak Taman Kanak-kanak Melalui Media Banner. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 7(1).
- Ratnasari, S. F. (2014). Perancangan Media Sosialisasi Reduce, Reuse, dan Recycle Menggunakan Animasi 2D. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Setiaputri, K. A. (2021). *Memahami Tahap Demi Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia 6-9 Tahun*. Dipetik Maret 24, 2022, dari Hello Sehat: <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/perkembangan-kognitif-anak/>
- Sugihartono R., Herry Prilosadoso., Panindias. (2010). *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Yogyakarta: Indeks.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Elsevier Focal Press.