

Perancangan Karakter Pendukung Pinpin and Friends dengan Mengadaptasi Satwa Endemik Khas Indonesia

Adiel Calvin Cahyadi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
acahyadi03@student.ciputra.ac.id

Marina Wardaya

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
marina.wardaya@ciputra.ac.id

Diterima: Oktober, 2022 | Disetujui: November, 2022 | Dipublikasi: Juli, 2023

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting yang akan selalu ada dalam kehidupan manusia, dalam proses menerima pendidikan, anak memiliki cara dan karakteristik yang berbeda dari cara belajar orang dewasa. Pendidikan tidak hanya melulu hanya tentang berhitung, namun belajar dapat dilakukan dalam segala konteks. Salah satunya yaitu belajar dan mewariskan kebudayaan mereka disaat derasnya arus globalisasi, dikarenakan budaya yang lebih tinggi akan mempengaruhi budaya yang lebih rendah dan pasif melalui kontak budaya. Teori tersebut sangat didukung dengan melihat fakta yang ada saat ini banyak masyarakat yang lebih bangga untuk mewarisi budaya asing dibandingkan budaya mereka sendiri. Perancangan ini berfokus pada penciptaan desain karakter pendukung yang memiliki keterikatan kuat dengan hewan endemik khas daerah tersebut dalam serial buku "Pinpin and Friends" yang mengangkat tema pengenalan kekayaan alam dan keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia. Metode dalam perancangan ini menggunakan metode sampling secara geografis, demografis, dan psikografis target audiens. Pengumpulan data primer dilakukan secara kualitatif dengan pencarian sumber berupa literatur-literatur ilmiah, observasi hewan endemik khas Indonesia, wawancara terhadap ilustrator buku anak, serta studi eksperimental terhadap konsep dasar karakter. Hasil rancangan karakter ini berupa sketsa 7 karakter pendukung yang berisi tentang deskripsi dan penjelasan setiap karakter. Selain itu dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai kajian dan referensi dan dapat menjadi hal baru dalam pengembangan karakter untuk intelektual properti.

Kata Kunci: Perancangan karakter, Hewan endemik khas Indonesia, Intelektual properti, Budaya Indonesia, Edukasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting yang akan selalu ada dalam kehidupan manusia, dalam proses berjalannya pendidikan maka dibutuhkan pembelajaran yang bermakna. Menurut Howard Gardner, otak merupakan organ yang sangat kompleks dengan kapasitas yang jauh lebih besar untuk belajar dibandingkan dengan yang selama ini digunakan oleh manusia. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi secara dinamis dan terus menerus sehingga menyebabkan terjadinya perubahan dalam diri. Perubahan yang terjadi bisa dalam bentuk pengetahuan atau yang biasa disebut knowledge ataupun dalam bentuk kebiasaan / behavior. Pada anak usia pertumbuhan, bermain merupakan hal yang sangat penting dan aktivitas yang digemari. Maka dari itu konsep belajar sambil bermain kian digemari dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak pada usia dini dan umumnya diterapkan guna meminimalisir rasa bosan dan dapat menerima

informasi sebaik mungkin serta membantu anak dalam memproses informasi tersebut secara lebih baik.

Pembelajaran tidak harus hanya tentang berhitung dan ilmu pengetahuan, namun pembelajaran sifatnya sangat luas dan tidak terbatas dalam konteks apapun. Salah satunya mengenal dan mencintai kekayaan serta keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Budaya adalah hasil ciptaan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, budaya merupakan hal yang diturunkan dari generasi ke generasi oleh suatu kelompok. Budaya Indonesia memiliki banyak kebudayaan mulai dari kuliner, pakaian, bahasa, kesenian, rumah adat, flora, fauna, rumah adat, dan masih banyak lagi. Namun seiring berkembangnya jalan pola hidup masyarakat yang berubah-ubah, juga merupakan dampak dari perubahan budaya dan globalisasi yang ada, seiring derasnya arus globalisasi tentunya hal ini sangat mempengaruhi tentang pemahaman masyarakat tentang budaya yang ada di Indonesia serta resiko terburuknya jika tidak dimanfaatkan secara bijak perubahan ini dapat merusak moral dan nilai para penerus bangsa generasi bangsa Indonesia.

Melihat kondisi dan masalah tersebut, maka penulis mengangkat pentingnya mengenal budaya Indonesia sejak dini dan menggunakan kekayaan alam dan keanekaragaman yang berada di tanah air guna menciptakan sebuah Education dan Activity book berjudul "Pinpin and Friends Keliling Nusantara". Pinpin sendiri merupakan karakter yg sudah ada sejak tahun 2021 merupakan karakter yg terkenal di sosial media dengan memiliki 3246 follower di Instagram.

Buku ilustrasi anak ini nantinya akan menceritakan tentang perjalanan Pinpin dan teman-temannya dalam proses mengenal dan mencintai keberagaman yang terdapat di seluruh Indonesia. Diharapkan dengan adanya buku ini juga mampu membantu para orang tua untuk memperkenalkan bahasa, hewan endemik, makanan khas, budaya, hingga tradisi yang tersebar di seluruh daerah di Indonesia yang begitu beragam dan kaya. Untuk menciptakan buku yang bisa berbicara pada anak dibutuhkan karakter yang mendukung. Perlu dilakukan penelitian yang mendalam untuk menciptakan karakter Pinpin dan teman-temannya.

Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan karakter pendukung dengan mengadaptasi hewan endemik khas Indonesia dalam buku edukasi "Pinpin and Friends Keliling Nusantara"?

Tujuan

1. Tujuan dari studi literatur ini adalah untuk menentukan jenis hewan, pakaian, corak yang sesuai dengan ciri khas dan kebudayaan setiap karakter hewan.
2. Menemukan bentuk karakter yang sesuai dengan peranan masing masing dalam buku ilustrasi anak "Pinpin and Friends Keliling Nusantara"

STUDI PUSTAKA

Untuk memfasilitasi perkembangan pola pikir yang positif pada anak terutama dalam proses pembelajaran, dapat digunakan strategi yang sesuai agar dapat mempermudah anak dalam melakukan pembelajaran dan menangkap informasi yang mereka terima. Menurut Kemp and Dayton (1985) media pengajaran yang menarik dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran bisa memberikan dampak positif dan mendorong suksesnya pembelajaran.

Karakter/Tokoh

Karakter figuran yang merupakan karakter pelengkap dalam sebuah buku ataupun cerita,

Tokoh figuran atau yang biasa disebut karakter pendukung adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita dan itu pun dalam porsi penceritaan yang relatif singkat (Nurgiyantoro, 1995:76).

Filosofi Warna

Dalam kehidupan sehari-hari, warna memberi efek secara langsung bagi psikologis orang yang melihatnya. Setiap warna mempunyai arti dan pengaruh yang berbeda, oleh karena itu warna merupakan salah satu elemen yang cukup sulit untuk diarahkan karena harus mengetahui kecocokan warna yang dipilih dengan target yang akan dituju. Dengan pemilihan warna yang baik, tentunya dapat membantu untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter akan menggunakan warna-warna terang karena warna terang yang tidak terlalu ramai agar bisa menarik perhatian anak (Rumsiah, 2019).

METODOLOGI DESAIN

Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan terhadap hewan-hewan endemik khas Indonesia yang dapat mewakili tiap daerah yang ada di Indonesia.

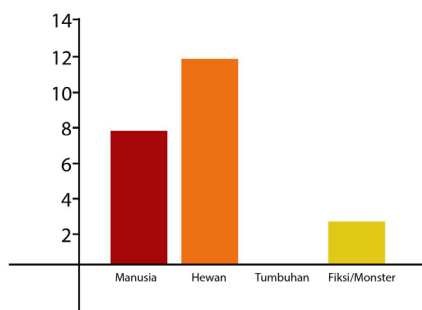
Wawancara

Wawancara dilakukan kepada seorang ilustrator yang sudah berkecimpung dalam dunia ilustrasi buku anak lebih dari 5 tahun agar dapat membantu dalam proses perancangan karakter hewan endemik yang penulis buat dan para orang tua yang memiliki anak usia 8-10 tahun

Riset Eksperimental

Dalam proses riset ini dilakukan riset eksperimental karakter guna mengetahui tanggapan tentang konsep karakter yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1 Diagram batang hasil survei karakter favorit yang disukai oleh anak-anak usia 8-10 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian di atas diciptakan konsep perancangan karakter zuntut Konsep cerita buku Pinpin and Friends Keliling Nusantara dimana terdapat 7 karakter pendukung yang berperan sebagai karakter pendukung dalam petualangan Pinpin and Friends keliling Nusantara. Jenis binatang sesuai dengan jumlah daerah yang diangkat. Masing-masing binatang dipilih berdasarkan binatang khas daerah masing-masing. Berikut merupakan karakter-karakter yang berperan.



Gambar 2 Desain Karakter Pipin and Friend

Otan

Karakter Otan diambil dari salah satu hewan yang hanya dapat dijumpai di Indonesia yaitu Orang utan. Sama halnya dengan Orang utan, karakter Otan berasal dari pulau Kalimantan. Otan fasih berbahasa Dayak serta Ia memiliki ciri khas yaitu selalu memakai rompi kebanggaan suku Dayak dan sangat menyukai kue Lepet dan buah Kasturi yang berasal dari Kalimantan. Hewan orang utan dipilih karena Pongo Pygmaeus Morio merupakan spesies Orang Utan yang memiliki sebaran alami khususnya di sekitar wilayah Kalimantan bagian Timur (Goosens et al, 2009)

Bagas

Karakter Bagas diambil dari salah satu hewan yang berasal dari Sumatra yaitu Badak Sumatera. Bagas fasih berbahasa padang serta memiliki rumah makan padang yang sangat populer di kotanya. Makanan kesukaan dari Bagas yaitu Rendang dan Sate padang. Habitat badak Sumatera meliputi hutan rawa dataran rendah hingga hutan perbukitan meskipun umumnya binatang langka ini lebih suka di hutan bervegetasi lebat, namun sering dijumpai di hutan sekunder dataran rendah yang memiliki air, tempat teduh, dan sumber makanan tumbuh rendah. Satwa karismatik yang menghuni area hutan di Provinsi Kalimantan Timur adalah badak sumatera (*Dicerorhinus sumatrensis*) yang keberadaannya dicatat di daerah Kutai Barat dan Mahakam Ulu. WWF Indonesia-Kutai Barat di tahun 2013 yang mengindikasikan masih adanya badak di Kalimantan Timur.

Andi

Karakter Andi diambil dari seekor Anoa. Hewan yang berbentuk seperti kerbau ini merupakan salah satu hewan endemik khas Indonesia yang dilindungi. Andi berasal dari Sulawesi, maka dari itu makanan kesukaannya yaitu Es pisang ijo dan Coto Makassar. Jahidin, (2003) mengungkapkan bahwa penyebaran Anoa sangat terbatas, dikarenakan populasi dan habitatnya semakin lama semakin menurun baik kuantitas maupun kualitasnya. Penurunan populasi terjadi akibat kehilangan habitat karena perusakan habitat, maupun perburuan yang berlebihan. Dalam keadaan-keadaan demikian spesies dapat berkurang dengan cepat dan menuju kepunahan, untuk itu perlu adanya upaya pelestarian yang bertujuan khusus untuk melindungi spesies yang terancam punah.

Komi

Komi merupakan karakter yang terinspirasi dari seekor Komodo. Komi merupakan komodo betina yang sangat suka sekali berjemur di pantai pulau NTT yang begitu indah. Saat ini habitat komodo telah dianggap sebagai warisan dunia yang telah ditetapkan oleh UNESCO.

Candra

Candra diambil dari salah satu burung endemik yang berasal dari bagian timur Indonesia yaitu Papua. Sama halnya dengan Burung Cendrawasih, Candra juga berasal dari Papua. Candra memiliki rumah yang sangat unik yaitu rumah Honai dan makanan kesukaannya yaitu Papeda. Habitat burung Cenderawasih di Irian dan Pulau Aru hampir sama (Widyastuti, 1993) dalam (Latupapua, 2006).

Jali

Jali merupakan karakter yang juga terinspirasi dari salah satu burung endemik khas Indonesia yang berasal dari Pulau Bali. Jali terinspirasi dari seekor burung Jalak bali yang memiliki ciri khas memiliki corak berwarna biru di area matanya. Jali begitu pandai menari dan sangat menyukai sate lilit dan Ayam betutu khas Bali.

Owi

Karakter selanjutnya yaitu Owi, ia merupakan Owa yang berasal dari pulau Jawa. Ciri khas dari hewan ini yaitu tidak memiliki ekor, dan berwarna cenderung hitam gelap. Owi berasal dari kota Yogyakarta, maka dari itu ia begitu suka bermain wayang dan mengenakan batik setiap hari. Makanan favorit Owi yaitu Gudeg, Klepon, dan Lumpia.

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan dari hasil perancangan karakter pendukung buku edukasi “Pinpin and Friends Keliling Nusantara” dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemilihan karakter dipilih sesuai dengan wilayah darimana karakter tersebut berasal, selain itu hewan yang dipilih juga merupakan hewan endemik asal daerah tersebut yang memperkenalkan adat istiadat, budaya, ciri khas dan tradisi dari wilayah asal mereka masing-masing
2. Setiap karakter hewan mewakili hewan asli dari daerah tersebut, dan sulit ataupun jarang ditemukan tempat lain.
3. Karakter yang dibuat selucu mungkin agar menarik perhatian pembaca terutama anak-anak yang berusia 8-10 tahun
4. Setiap hewan yang ditemui memiliki sifat, ciri khas dan kegemarannya masing-masing sesuai asal daerah mereka.
5. Pemilihan karakter dan alur cerita dibuat sederhana dan menyenangkan mungkin agar proses pembelajaran menjadi tidak membosankan
6. Desain karakter diharapkan dapat menarik secara visual dan dapat menggambarkan perbedaan serta kekayaan yang ada di Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

Nurgiyantoro, Burhan. 2015 . Teori Pengajaran Fiksi. Yogyakarta: Gadjah

Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). Planning and producing instructional media. Harper & Row.

Rumsiah, Z. Z., & Nurhafizah, N. (2019). Analisis Profesionalisme Guru Anak Usia Dini Dalam Manajemen Pengelolaan Kelas Di Tk Sabbihisma Padang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(1), 730-738.

de-lite:

Journal of Visual Communication

Design Study & Practice

Vol. 3 No. 1 July 2023



This work is licensed under a CC-BY-NC

IUCN. (2007). Red List of Threatened Species. Species Survival Commission, International Union for the Conservation of Nature and Natural Resources.

Gland, ISSN: 2087-8788 Vol. 2 No. 2 (2013) 64 Swoterand and Cambridge, UK: Species Survival Comission IUCN.

Prawilidaga (2019). Keanekaragaman dan Strategi Konservasi Burung Endemik Indonesia. Jakarta: LIPI

Setyawan, Joko (2013) Seri Binatang Langka Indonesia. Jakarta: Elex Media Komputindo

Shofi, Nurun (2015) Ayo! Mengenal hewan langka Indonesia. Jakarta: Lembar Langit Indonesia.

Jahidin. 2003. Populasi dan Perilaku Anoa Pegunungan (Bubalus (Anoa) quarlesi Ouwens) di Taman Nasional Lore Lindu. Tesis. Institut Pertanian Bogor. Bogor.

Latupapua L. 2006. Kelimpahan dan Sebaran Burung Cenderawasih (Paradisaea apoda) di Pulau Aru Kabupaten Kepulauan Aru Propinsi Maluku. Jurnal Agroforestri. 1(3): 40-49.