

PERANCANGAN SERIAL ANIMASI 3D “STEVEN’S HABITS” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER YANG EFEKTIF UNTUK ANAK MELALUI PRINSIP 7 HABITS

Dudi Julianto Dr.Intan Rizky Mutiaz,M.Ds

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: dudi.julianto@gmail.com

Kata Kunci : animasi 3D, anak, 7 Habits, karakter, pendidikan

Abstrak

Karakter merupakan faktor yang penting dalam berkehidupan. Banyak tindak kejahatan yang timbul karena lemahnya karakter seseorang. Oleh karena itu Pendidikan karakter merupakan solusi yang efektif dalam mengurangi tindak kejahatan. Prinsip 7 Habits yang digagas oleh Stephen R. Covey merupakan alternatif yang solutif dalam mengatasi permasalahan karakter. Penanganan mengenai isu karakter lebih efektif apabila ditangani sejak usia dini. Animasi 3D merupakan media efektif dan digemari oleh anak dalam menyampaikan sebuah pesan. Berawal dari fakta- fakta diatas, penulis menggagas sebuah ide : animasi 3D berseri yang mengandung prinsip 7 Habits sebagai media pendidikan karakter anak yang berjudul “Steven’s Habits”.

Abstract

Character is an important factor in life. Most criminal cases appear because of weakness of character. Therefore, character education is an effective solution for decrease criminal cases. 7 Habits Theory which authorized by Stephen R. Covey is an alternative solution for solving the Character’s problem. Handling of character’s issue would be more effective if it is handled since child. 3D animation is an effective media also liked by children for telling a message. Start from facts above, the author build an idea : 3D animation series which contains 7 Habits concept for character media of education for children with title “Steven’s Habits”.

1. Pendahuluan

“Most people say that it is the intellect which makes a great scientist. They are wrong : it is Character”
(Albert Einstein)

Mengacu pada kalimat tersebut, Einstein berpendapat bahwa sesuatu yang dapat membuat ilmuwan menjadi hebat bukanlah intelektual, melainkan karakter. Intelektual hanya dapat membuat orang menjadi berpengetahuan, pintar, cerdas. Namun melalui karakter maka pengetahuan , kepintaran dan kecerdasan tersebut dapat mempunyai nilai manfaat. Hal tersebutlah yang membuat karakter lebih penting daripada intelektual. Presiden Clinton menjelaskan pada pidatonya di tahun 1996 mengenai pentingnya pendidikan karakter. Hal tersebut yang menginspirasi hampir di seluruh Sekolah Amerika yang ada di Chicago untuk menerapkan pendidikan karakter pada tiap mata pelajarannya.

Urgensi dari pendidikan karakterpun disadari oleh Stephen R. Covey. Dalam bukunya yang berjudul *Seven Habits of Highly Effective People*, Covey menjelaskan hasil pemikirannya sebagai motivator dalam membuat alternatif yang solutif untuk perkembangan karakter. 7 Prinsip yang terkandung pada buku tersebut diadopsi oleh sekolah-sekolah yang ada di dunia.

Di Indonesia, Pendidikan Karakter sudah mulai diwacanakan pada tahun 2010 oleh Menteri Pendidikan Nasional melalui perancangan kurikulum yang diberi judul “Grand Desain Pendidikan karakter 2010”. Namun dalam pelaksanaannya, perancangan ini masih belum efektif dilaksanakan. Begitu pula prinsip 7 Habits yang dipercaya oleh dunia menjadi solusi atas permasalahan karakter, di Indonesia masih jarang ditemui sekolah yang menerapkan prinsip tersebut.

Banyak ahli yang mengemukakan definisi dari karakter. Menurut Lickona, karakter ialah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti. Menurut Suyanto (2009) mendefinisikan karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara. Sedangkan menurut kamus psikologi, karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran

seseorang, dan biasanya berkaitan dengan sifat-sifat yang relatif tetap (Dali Gulo, 1982: p.29). Ditinjau dari pemikiran-pemikiran tersebut, terdapat kesamaan arti. Maka apabila disimpulkan karakter merupakan kepribadian yang dimiliki oleh setiap individu dalam berkehidupan. Maka Pendidikan karakter merupakan usaha yang mempunyai tujuan mempengaruhi karakter tersebut.

Berdasar pada fenomena diatas, maka saya menggagas sebuah ide untuk Tugas Akhir yang berjudul “Serial Animasi 3D yang mengandung prinsip 7 Habits sebagai media pendidikan karakter yang efektif bagi anak”. Serial animasi yang akan digarap berjudul Steven’s Habits. Kata Steven merupakan nama dari tokoh utama pada serial animasi ini. Konsep Serial Animasi yang dibuat dikemas dalam format 3D dengan metode Stop-Motion Papercraft. Animasi terdiri dari 7 seri yang mengacu pada 7 Prinsip 7 Habits. Pemilihan metode *Stop-Motion Papercraft* didasari oleh faktor teknis yang unik juga faktor *feasibility*. Metode *Stop-Motion Papercraft* memiliki *frame* yang lebih sedikit dibandingkan metode pada umumnya, hal tersebut mempermudah teknis *rendering*. Model *Papercraft* yang dibuat dalam format 3D mempunyai bentuk yang sederhana sehingga modelnya dikategorikan pada model 3D *low-poly*, hal itupun yang mempermudah teknis *rendering*. Durasi Animasi ini berkisar antara 2-3 menit per serinya.

Proyek ini dapat menjadi solusi alternatif bagi kurangnya pendidikan karakter di Indonesia. Pencegahan sejak dini sangat diperlukan, oleh karena itu target utama proyek ini adalah anak berusia 5-10 tahun dengan target sekunder yaitu orangtua. Lewat proyek ini, anak akan termotivasi untuk melakukan sikap yang mengandung prinsip 7 Habits.

2. Proses Studi Kreatif

Tujuan perancangan ini yaitu untuk menghasilkan media pendidikan dalam hal karakter dengan format modern yang mempunyai tingkat ketertarikan tinggi dalam menyampaikan pesan – pesan moral yang berkaitan dengan prinsip 7 Habits yang ditujukan untuk anak.

Dalam mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa tahapan. Tahapan – tahapan tersebut meliputi : pengumpulan data – pengolahan data – perancangan karya – distribusi karya. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode studi literatur, wawancara, observasi serta sampel. Dalam mengolah data dilakukan dengan metode analisis teks, yaitu menghubungkan antara fenomena – fenomena yang ada dengan teori. Perancangan karya mempunyai sub tahap yang meliputi : Pra Produksi-Produksi-Pasca Produksi. Distribusi karya dilakukan melalui format aplikasi *smartphone*, karya yang telah dibuat dikemas ke dalam aplikasi dengan pertimbangan perkembangan gadget pada masa kini.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Pada Visualisasinya, proyek ini mempunyai *basic design* yang difungsikan sebagai benang merah serta acuan yang terkandung pada tiap tokoh. Hal tersebut dapat memberi kesan satu “dunia” atau satu “dimensi” atau satu “alam semesta”. Desain yang dibuat mempunyai gaya visualisasi papercraft. Sehingga karakter yang dibuat seolah- seolah mempunyai kesan boneka kertas yang bergerak. Hal tersebut yang menjadi pembeda serta nilai tambah dibandingkan animasi yang lain yang sejenis.



Gambar 1. Proses visualisasi tokoh – tokoh pada Animasi Steven’s Habits



Gambar 2. 3D model tokoh – tokoh pada animasi *Steven's Habits*

Animasi “Steven’s Habits” ini mempunyai 3 tokoh utama yang mempunyai fungsi peran yang berbeda – beda. Tokoh pertama bernama Steven yang mempunyai peran Protagonis utama yang berfungsi sebagai contoh yang baik juga sebagai pemecah masalah pada setiap konflik di setiap ceritanya. Tokoh kedua bernama Hable yang mempunyai peran Protagonis pembantu yang berfungsi sebagai tokoh yang mengalami konflik. Tokoh ketiga bernama Colbits yang mempunyai peran Antagonisa utama yang berfungsi sebagai contoh buruk yang tak boleh ditiru oleh anak.

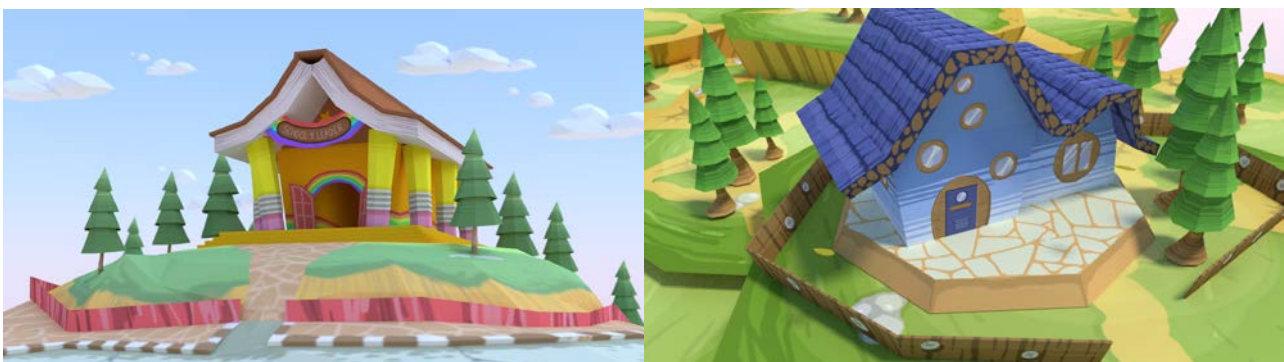
Lingkungan pada animasi ini mempunyai gaya visual papercraft seperti pada visualisasi tokoh.

Logotype didesain agar mempunyai kesan yang ceria. Visualisasi buku dan pelangi pada *background* logo mengandung filosofi prinsip 7 Habits yang diwakilkan oleh 7 unsur warna pelangi ditimbulkan oleh buku yang dalam hal ini adalah buku karangan Stephen R. Covey yang berjudul *The Seven Habits of Highly Effective People* yang membahas mengenai prinsip 7 Habits.

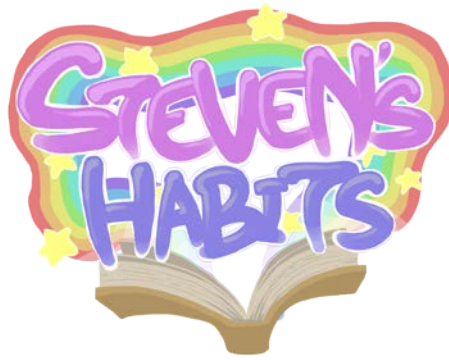
Proyek ini dikemas dalam bentuk Animasi dengan format 3D yang menggunakan metode Stop-Motion dengan durasi yang relatif singkat yaitu 1-2 menit. Adapaun pertimbangan dari pemilihan format tersebut yaitu :

- Animasi merupakan media yang efektif dalam menyampaikan informasi terkhusus bagi anak.
- Berdasarkan kuisioner yang disebar, Animasi 3D merupakan animasi yang paling di gemari.
- Metode Stop-Motion digunakan karena dampak material yang digunakan yaitu objek Papercraft. Sehingga menimbulkan kesan yang lebih nyata pada visualisasinya.
- Durasi yang singkat memungkinkan anak untuk tidak cepat bosan

Animasi ini terdiri dari 7 seri yang menyesuaikan jumlahnya dengan Prinsip 7 Habits. Pada tiap seri-nya, animasi ini mengandung pesan yang mengajak anak untuk melakukan kebiasaan kebiasaan yang mengandung prinsip 7 Habits.



Gambar 3. Visualisasi Environment animasi *Steven's Habits*



Gambar 4. Logotype Animasi Steven's Habits



Gambar 5. Screenshoot Animasi Steven's Habits

Berikut ini berturut – turut prinsip – prinsip yang terkandung pada animasi seri pertama sampai seri ketujuh : (1) *be proactive*, (2) *begin with the end in mind*, (3) *put first thing first*, (4) *think win – win*, (5) *seek first to understand than to be understood*, (6) *synergize*, (7) *sharpen the saw*.

Pada tiap akhir cerita terdapat kata mutiara yang berhubungan dengan pesan yang disampaikan. Hal tersebut diterapkan agar anak dapat lebih mudah mencerna pesan yang terkandung pada tiap episodenya.



Gambar 6. Interface menu Aplikasi Steven's Habits untuk Smartphone.

4. Penutup / Kesimpulan

Banyak hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan animasi untuk anak agar pesan yang terkandung pada animasi yang dalam hal ini yaitu prinsip Seven Habits, dapat tersampaikan pada anak yang selebihnya dapat mempengaruhi karakter anak. Hal-hal yang perlu diperhatikan tersebut diantaranya :

- Cerita tidak terlalu rumit namun tidak juga membosankan, karena anak masih menolak hal – hal yang rumit. Juga kecenderungan anak yang cepat bosan.
- Visualisasi harus disesuaikan dengan selera anak, anak mempunyai selera yang tinggi pada animasi berformat 3D. selain itu objek papercraft membuat jarak antara karakter animasi dan anak menjadi dekat. Hal itu dikarenakan anak dapat membuat karakter animasi tersebut secara nyata dan mudah.
- Aksesibilitas dalam menonton animasi haruslah mudah, oleh karena itu melalui Aplikasi animasi ini sangat mudah untuk diakses.

Gaya Visual yang sesuai untuk anak yaitu gaya visual yang mempunyai sifat Cute Design. Objek – objek visual menggunakan elemen – elemen keseharian yang dekat dengan keseharian anak. Warna yang digunakan tak perlu dibatasi namun harus tetap harmoni dan tidak “ramai”.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing DR. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds

Daftar Pustaka

- Covey, Stephen. 1989. *Seven Habits For Highly Effective People*. Amerika: Free Press
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna*. Bandung: Penerbit ITB
- Pratisti, Wiwien. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Indonesia: Indeks
- McQuail, Denis. 2011. *TEORI KOMUNIKASI MASSA McQUAIL 1, E6*. Indonesia: Penerbit Salemba
- Kesuma, Dharma. 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori Dan Praktik Di Sekolah*. Indonesia: Rosda