

PENGUNAAN KARAKTER ANIMASI 2D DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Gede Lingga Ananta Kusuma Putra¹⁾, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa²⁾

¹⁾ Sekolah Tinggi Desain Bali

14vielink@gmail.com

²⁾ Sekolah Tinggi Desain Bali

pasekputra@std-bali.ac.id

ABSTRACT

Multimedia learning is closely related to something that contains digital elements. Therefore it is very influenced by technological development. Many creative elements are contained in multimedia learning in addition to the subject matter itself. Text, animation, characters, and sounds are elements that can be applied into multimedia learning. These elements make learning multimedia more attractive. This study aims to analyze the use of characters for 2D animation in learning multimedia. Data taken through observation and interviews. The results of the study indicate that the use of multimedia today has increased along with technological developments. The existence of the internet and several social networks, has a positive impact on the spread of multimedia so that it is easier to obtain. One of the creative content that is applied in learning multimedia is character illustration. Character illustrations can be made characteristic of a learning multimedia. The use of characters in learning multimedia is also an added value/attraction for its users. In terms of communication, the characters in multimedia learning can help explain, especially on the questions presented. The aim is to make the display more attractive and varied, so that the audience will be interested in enjoying the content presented.

Keywords: Character, 2D Animation, Learning Multimedia.

ABSTRAK

Multimedia pembelajaran erat kaitannya dengan sesuatu yang mengandung unsur digital. Oleh karenanya sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Banyak unsur kreatif yang terkandung di dalam multimedia pembelajaran selain materi pelajaran itu sendiri. Teks, animasi, karakter, dan suara merupakan unsur-unsur yang bisa diterapkan ke dalam multimedia pembelajaran. Unsur-unsur tersebut membuat tampilan multimedia pembelajaran menjadi lebih menarik. Studi ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan karakter untuk animasi 2D pada multimedia pembelajaran. Data diambil melalui observasi dan wawancara. Hasil studi menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dewasa ini mengalami peningkatan seiring perkembangan teknologi. Adanya internet dan beberapa jejaring sosial, memberikan dampak positif terhadap penyebaran multimedia sehingga lebih mudah didapatkan. Salah satu konten kreatif yang diterapkan dalam multimedia pembelajaran adalah ilustrasi karakter. Ilustrasi karakter dapat dijadikan ciri khas dari sebuah multimedia pembelajaran. Penggunaan karakter dalam multimedia pembelajaran juga sebagai nilai tambah/daya tarik bagi penggunanya. Dalam hal komunikasi, karakter dalam multimedia pembelajaran dapat membantu penjelasan khususnya pada soal-soal yang disuguhkan. Tujuannya adalah untuk menjadikan tampilan agar lebih menarik dan variatif, sehingga audiens akan tertarik untuk menikmati konten yang disajikan.

Kata Kunci: Karakter, Animasi 2D, Multimedia Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang cukup pesat tidak dapat dihindari oleh berbagai kalangan. Perkembangan teknologi ini tentunya memiliki dampak positif dan dampak negatif. Internet merupakan salah satu dampak yang sangat jelas terlihat dalam perkembangan teknologi saat ini. Pemanfaatannya banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Adanya pengaruh/dampak negatif, membuat manusia harus lebih kreatif untuk menanggulangi atau meminimalisir dampak negatif tersebut.

Salah satu dampak dari perkembangan teknologi yang cukup terasa yaitu pada dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, dulunya hanya menggunakan metode konvensional. Namun saat ini proses belajar mengajar dapat dilakukan melalui media digital. Bahkan terkadang seorang siswa pun menjadi lebih tahu dibandingkan pengajarnya. Karena dengan bantuan internet, banyak informasi yang dapat diperoleh. Perkembangan internet berbanding lurus dengan perkembangan media online. Melalui bantuan media online, penyebaran multimedia pembelajaran menjadi semakin luas dan dapat mencakup banyak orang. Cara belajar konvensional saat ini lebih banyak berpindah ke arah digital. Belajar menggunakan metode digital dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dibutuhkan. Ini menjadi keunggulan tersendiri dari multimedia pembelajaran jika dibandingkan dengan media konvensional.

Pendidikan merupakan sesuatu yang wajib diajarkan sejak dini. Bertolak dari hal tersebut, saat ini telah banyak multimedia pembelajaran yang dibuat khusus untuk anak-anak. Dari segi unsur dan konten yang disajikan, baik warna, jenis font yang digunakan, sampai pada penggunaan karakter yang diterapkan, telah banyak multimedia pembelajaran yang ditujukan kepada anak-anak, dan tersebar di media online. Tentunya dengan menggunakan unsur-unsur dan konten yang menarik, secara otomatis akan dapat menambah minat anak dalam belajar. Jika dilihat dari segi positifnya, banyak keuntungan yang diberikan multimedia pembelajaran, karena melalui konten yang disajikan membuat anak bisa belajar sambil bermain. Dalam multimedia pembelajaran cenderung menyuguhkan tampilan visual yang menarik, sehingga meminimalisir rasa bosan dari anak dalam melakukan proses belajar.

Penyebaran multimedia pembelajaran menjadi semakin luas seiring dengan perkembangan jejaring sosial yang dapat menampilkan video di dalamnya. Namun makin banyak multimedia pembelajaran yang ada saat ini, membuat persaingan makin tinggi. Banyak unsur kreatif yang terkandung di dalam multimedia pembelajaran selain pelajaran itu sendiri. Salah satu konten kreatif yang diterapkan dalam multimedia pembelajaran adalah sebuah ilustrasi karakter yang menjadi ciri khas dari sebuah multimedia pembelajaran. Penggunaan karakter dalam multimedia pembelajaran ini menjadi salah satu penambah daya tarik belajar anak. Karena penerapan karakter dalam multimedia pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai pemandu audiens dalam menjelaskan fitur yang ada dalam multimedia pembelajaran yang disuguhkan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif lebih mengedepankan analisis terhadap data yang diperoleh berupa kata-kata. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dideskripsikan, dan selanjutnya diinterpretasi. Oleh karenanya, dalam penelitian ini, kajian dilakukan dengan menggunakan teori yang dapat dikaitkan dengan penggunaan karakter pada multimedia pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui tingkat penerapan dan bagian yang mempengaruhi penggunaan sebuah karakter ketika diterapkan dalam multimedia pembelajaran.

PEMBAHASAN

Kaitan Antara Komunikasi Dengan Penerapan Karakter

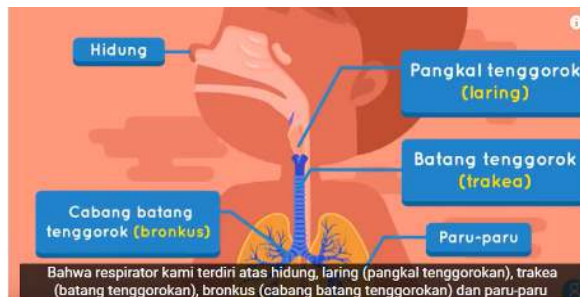
Komunikasi merupakan suatu hal yang sangat wajib digunakan dalam segala media. Komunikasi menjadi penting agar pemberian informasi dapat berjalan dengan baik, tujuan tercapai, dan tepat sasaran. Menurut Ngalimun (2017: 20), komunikasi adalah suatu kegiatan yang mempunyai tujuan sesuai dengan keinginan dari pelakunya. Sementara Fiske (2012: 1) berpendapat bahwa komunikasi memiliki variasi definisi yang tidak terhingga seperti; saling berbicara satu sama lain, televisi, penyebaran informasi, gaya rambut, kritik sastra dan lainnya. Jika dikaitkan antara unsur komunikasi dengan karakter yang diterapkan dalam multimedia pembelajaran, tentu hal ini sangat erat kaitannya. Karena karakter dapat membantu dan memperjelas dalam penyampaian pesan. Disinilah peran dari seorang desainer dibidang desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout, dan sebagainya dengan bantuan teknologi (Supriyono, 2010: 9).



Gambar 1. Komunikasi karakter

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=AKW3Zen8DD4&t=186s>, 2020

Salah satu fungsi penting lainnya yang diterapkan dalam karakter multimedia pembelajaran, adalah bagian suara atau *dubbing* karakter (audio). Teknik *dubbing* merupakan proses pengisian suara maupun dialog yang dilakukan setelah produksi film (Pratista, 2008: 153). Dalam hal ini teknik *dubbing* yang dimaksud adalah proses pengisian suara setelah produksi multimedia pembelajaran. Suara merupakan hal yang penting dalam penyampaian suatu pesan. Setelah menggunakan suara yang baik, tentu harus disertai dengan penggunaan yang baik dan sesuai. Penggunaan yang sesuai dilakukan dengan melihat kepada target yang dituju dalam penyebaran multimedia pembelajaran. Pada contoh gambar di atas, memperlihatkan karakter multimedia pembelajaran yang target pasarnya adalah anak-anak, sehingga dalam multimedia tersebut menggunakan suara *dubbing* yang jelas dan perlahan, agar anak lebih mudah untuk mengerti apa saja konten yang disajikan.



Gambar 2. Karakter menjelaskan isi konten

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=AKW3Zen8DD4&t=186s>, 2020

Selain itu, karakter juga membantu untuk menjelaskan bagian soal-soal yang disuguhkan, agar terlihat lebih menarik dan variatif. Dalam hal komunikasi, karakter dalam multimedia pembelajaran juga bisa dimanfaatkan sebagai *guide* atau narator pemandu audiens.

Pemanfaatan Multimedia Sebagai Sarana Pembelajaran

Secara konvensional, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik. Teks, animasi, karakter dan suara, merupakan unsur-unsur yang bisa diterapkan ke dalam multimedia pembelajaran, dan tentu dapat membuat tampilannya menjadi lebih menarik. Hasil yang ingin dicapai yaitu proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Menurut Julianto (2019: 27), keterkaitan dengan media komunikasi visual, dipahami bahwa target audiens menilai sebuah produk yang dikomunikasikan pada sebuah media visual, bukan hanya sekedar memaknai aspek fungsi, melainkan karena adanya hubungan emosi dengan satu produk. Dengan adanya penambahan unsur multimedia di dalamnya, maka sebuah media akan menjadi lebih inovatif. Pemanfaatan multimedia seiring perkembangan teknologi saat ini cukup banyak, sehingga penyebaran multimedia menjadi lebih luas dan tentunya sangat mudah didapatkan di zaman sekarang ini. Adapun unsur-unsur pembentuk keuntungan dalam menggunakan multimedia sebagai sarana pembelajaran adalah seperti gambar berikut.



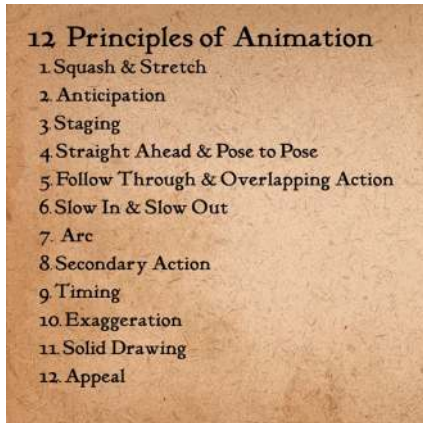
Gambar 3. Bagian Multimedia Pembelajaran

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=6r8LbYrfmC4>, 2020

Penggunaan karakter dalam multimedia pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, selain dapat memudahkan penjelasan suatu masalah, penerapan karakter juga dapat menarik minat audiens. Karena dalam karakter terdapat gerak dan suara sebagai penambah daya tariknya.

Animasi di dalam Multimedia Pembelajaran

Proses pengerjaan animasi 2 dimensi yang digunakan dalam multimedia pembelajaran, tidak lepas dan selalu berpedoman pada prinsip-prinsip animasi. Dalam merencanakan sebuah karakter yang bisa bergerak dan memiliki kesan dan sikap serta bahasa tubuh yang khas dengan berbagai karakter gerakannya, seorang desainer animator atau pencipta karakter harus memperhatikan berbagai hal untuk pembentukan karakter yang kokoh, atau solid. Sesuai dengan maksud dan tujuan untuk pengembangan cerita yang dibutuhkan, maka selayaknya dibuat desain karakter yang baik dengan mengikuti pedoman prinsip animasi (Prakosa, 2010: 156).



Gambar 4. 12 Prinsip Animasi

Sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=F8OtE60T8yU&list=PLBPAj4LJCbv4k92TeKY1fqu2mQhkf4W&index=2>, 2020

Adanya karakter dalam multimedia pembelajaran, secara tidak langsung akan membuat karakter tersebut mengambil bagian penting dari segi visual atau menjadi fokus perhatian dari tampilan multimedia pembelajaran. Oleh karena itu semua unsur pembentuk karakter harus diperhatikan untuk meningkatkan daya tarik dari karakter tersebut. Alasannya, karena karakter tersebut berupa animasi 2 dimensi, maka gerakan dari karakter merupakan hal yang sangat penting. Dengan memiliki gerakan yang baik, akan berdampak terhadap tampilan karakter yang diterapkan. Oleh karenanya, audiens akan tertarik untuk menikmati konten yang disajikan dalam multimedia pembelajaran yang berbasis 2 dimensi.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penggunaan atau penerapan karakter animasi 2 dimensi dalam multimedia pembelajaran yang berbasis 2 dimensi, memiliki peran yang sangat penting untuk menambah daya tarik dari multimedia pembelajaran tersebut. Selain dapat menambah daya tarik, penggunaan karakter juga dapat berfungsi sebagai narator atau pemandu dalam multimedia pembelajaran. Dengan penambahan suara (*dubbing*) dalam karakter, tentu akan mempermudah audiens memahami setiap konten yang disajikan dalam multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran yang menggunakan karakter animasi 2 dimensi, tentu di dalamnya sebaiknya memiliki gerakan yang baik dan berpedoman pada prinsip-prinsip animasi.

REFERENSI

- Fiske, John. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
<https://www.youtube.com/watch?v=AKW3Zen8DD4&t=186s>, 2020
<https://www.youtube.com/watch?v=6r8LbYrfmC4>, 2020
<https://www.youtube.com/watch?v=F8OtE60T8yU&list=PLBPAj4LJCbv4k92TeKY1fqu2mQhkf4W&index=2>, 2020
 Julianto, I Nyoman Larry. 2019. *Nilai Interaksi Visual dalam Perkembangan Medium Komunikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0*. SENADA (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur), 2, 26-30.
 Ngalimun. 2017. *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: PT. PUSTAKA BARU PRESS.
 Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Prakosa, Gotot. 2010. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Kerjasama Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta dengan Yayasan Seni Visual Indonesia.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.