



Perancangan Animasi Kesenian “Besutan” Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Pelajar Jenjang Sekolah Menengah Pertama

Farah Nur Izah¹, Widyasari², Pungky Febi Arifianto³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran Jawa Timur”

Received: 7 September 2024
Revised: 14 September 2024
Accepted: 30 September 2024

Abstract

social life and storyline can keep up with the times. In Besutan Art, there are 4 figures with their own characters, namely Besut (protagonist), Rusmini (protagonist), Man Gondho (tritagonist), and Sumo Gambar (antagonist). The characters in Besutan's art become a medium for conveying character values through animation with quantitative descriptive methods using interviews, observations and questionnaires. Researchers also revealed that there was a decline in character in junior high school students, this was based on the results of an interview with Mrs. Merien as a teacher at SMPN 3 Kabuh. The choice of Besutan Art as a medium for Strengthening Character Education for Junior High School students was based on the storyline of Besutan Art which follows current developments. and each character has its own character. However, with the development of the times, the audience's interest in Besutan Art has decreased, so animation has been chosen as a medium of delivery in terms of Strengthening Character Education. This is also supported by the results of questionnaire analysis which shows that 90% of the 70 respondents were interested in making Besutan's art an animation to strengthen character education.

Keywords: Animation, Production, Character Education, Student

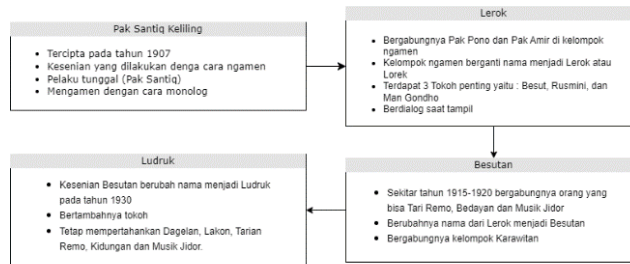
(*) Corresponding Author: 20052010009@student.upnjatim.ac.id

How to Cite: Izah, F., Widyasari, W., & Arifianto, P. (2024). Perancangan Animasi Kesenian “Besutan” Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Pelajar Jenjang Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(24.2), 404-417. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9135>

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Pak Roziqin selaku Budayawan, peneliti mendapatkan informasi terkait sejarah Kesenian Besutan dan latar belakang dari cerita Besutan. Besutan merupakan kesenian teater tradisional yang berisi gurauan atau dagelan yang menyindir keadaan sosial pada saat itu. Kata “besutan” berasal dari kata “besut” yang memiliki makna “mbeto maksud” atau dalam bahasa Indonesia artinya “membawa maksud”. Besutan merupakan media untuk menyampaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan sosial dan dapat mengikuti perkembangan zaman, seperti sebagai sarana pendidikan.

Pada Kesenian Besutan terdapat 4 tokoh dengan karakternya masing-masing, yaitu Besut (protagonis), Rusmini (protagonis), Man Gondho (tritagonis), dan Sumo Gambar (antagonis). Karakter-karakter dalam Kesenian Besutan menjadi medium penyampaian nilai-nilai karakter melalui animasi dengan metode deskriptif kuantitatif menggunakan wawancara, observasi, dan kuesioner. Pada Kesenian Besutan hanya kostum yang dipakai Besut yang memiliki filosofi dan makna, sedangkan untuk pemeran yang lain hanya disebutkan pakaian yang biasanya dikenakan tanpa ada penjelasan terkait makna dan filosofinya.



Gambar 1. Alur perkembangan Pak Santiq Keliling – Lerok – Besutan – Ludruk (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Menurut (Muazaroh et al., 2021) Kesenian Besutan saat itu juga memiliki fungsi lain yaitu sebagai media ritual atau religi, pendidikan, hiburan dan sebagai media untuk menyalurkan informasi yang efektif yang berisi program dan kebijakan pemerintah kepada masyarakat. Namun karena semakin berkembangnya teknologi membuat Kesenian Besutan mulai terancam eksistensinya. Sehingga pada tahun 2019 Besutan ditetapkan menjadi “Aset budaya tak benda” oleh Ditjen Kebudayaan dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



Gambar 2. Karakter Sebagai Poros Pendidikan (Sumber: kemdikbud.go.id, 2024)

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang masih erat hubungannya dengan pendidikan moral yang pembelajarannya terjadi terus menerus untuk menjadi individu yang lebih baik dan dapat dipertanggung jawabkan. Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang mengatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Dalyono Bambang & dkk, 2017). PPK atau Penguatan pendidikan karakter adalah sebuah gerakan pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk memperkuat karakter pelajar melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa, olah pikir, dan olahraga. Gerakan ini melibatkan bantuan dan keterlibatan publik serta kerja sama dari pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat. Menurut Mendikbud, Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) tidak mengubah struktur kurikulum sebelumnya, namun memperkuat kurikulum 2013 yang lebih dulu memuat pendidikan karakter dengan menjadikan sekolah

berperan sebagai pusat (sentral), dan lingkungan sekitar dapat dioptimalkan untuk menjadi sumber belajar bagi pelajar. Terdapat lima nilai karakter yang menjadi prioritas dalam pengembangan gerakan PPK, yaitu religius, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan kegotongroyongan.

Menurut (Rahman, 2022) Pelajar dalam istilah bahasa Indonesia merupakan sinonim atau persamaan kata dari siswa, murid, mahasiswa dan peserta didik serta

orang yang menuntut ilmu di lembaga pendidikan. Berdasarkan Permendikbud No. 14 Tahun 2018, dalam dunia pendidikan anak yang menuntut ilmu terbagi menjadi tiga kategori, yaitu : Anak yang menuntut ilmu dari umur 6 sampai 12 tahun atau yang biasa disebut pelajar Sekolah Dasar (SD), anak yang menuntut ilmu dari umur 12 sampai 15 atau pelajar Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Anak yang menuntut ilmu dari umur 15 sampai 18 yang disebut pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA). Usia yang tepat dalam penguatan pendidikan karakter adalah usia 12-15 tahun yang pada usia ini anak sedang mengenyam pendidikan di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada usia 12-15 tahun anak akan mengalami berbagai perkembangan yang baru, baik perubahan fisik, mental, emosional dan sosial. Dalam usia ini anak perlu penguatan pada karakternya, hal ini dikarenakan pada usia ini anak telah mampu menggunakan pemikiran untuk berpikir logis dan memahami konsep untuk memecahkan masalah.

Menurut (Yasa et al., 2019) Animasi dua dimensi (2D) adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu X dan Y. Menurut (Widyasari et al., 2023) tidak hanya dapat memvisualisasikan animasi sebagai ruang imajinasi, tetapi juga perpaduan berbagai budaya atau yang dekat dengan kelompok sasaran animasi yang dibuat. Dengan demikian, pelajar dapat memperoleh wawasan baru dan pemahaman yang lebih luas tentang dunia di sekitarnya. Hal ini membuktikan bahwa orang dewasa ataupun anak-anak akan lebih mudah menangkap dan mengingat sesuatu ketika dalam bentuk visual. Animasi juga dapat menjadi cara yang efektif untuk mengkomunikasikan ide, cerita, dan konsep kepada penonton dengan cara yang menarik dan interaktif sebagai alternatif dalam media pembelajaran. Menurut (Meidhavani et al., 2023) Media sangat penting untuk memberikan dorongan positif dan membuat anak merasa nyaman dan senang, seperti media animasi yang merupakan alat visual bergerak serta memiliki kemampuan untuk menjelaskan topik yang umumnya sulit dijelaskan. Menurut (Sari et al., 2021) Fungsi media pendidikan adalah untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, mendukung interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan, meningkatkan keseragaman pengamatan, dan menyediakan pengalaman belajar yang konkrit hingga menyeluruh.

Peneliti mengungkap terjadi penurunan karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama, hal ini berdasarkan hasil wawancara kepada Bu Merien selaku guru di SMPN 3 Kabuh. Berdasarkan wawancara kepada Pak Roziqin selaku budayawan, Pemilihan Kesenian Besutan sebagai media penyampaian dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) kepada pelajar Sekolah Menengah Pertama ialah karena Kesenian Besutan merupakan kesenian teater tradisional yang berisi gurauan atau dagelan yang berisi sindiran tentang keadaan atau permasalahan sosial. Selain itu, sebanyak 90% dari 70 responden berminat menjadikan Kesenian Besutan sebagai animasi Penguatan Pendidikan Karakter. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti tertarik untuk mengambil “ Perancangan Animasi Kesenian “*Besutan*” Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Pelajar Jenjang Sekolah Menengah Pertama” sebagai judul perancangan.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sejarah, 2020) penelitian deskriptif

dilakukan dengan cara mencari informasi yang berkaitan dengan suatu gejala, tujuan yang diinginkan disebutkan dengan jelas, strategi pendekatan sudah ditentukan, dan berbagai macam data dikumpulkan sebagai bahan untuk membuat laporan. Pendekatan kuantitatif, yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data tersebut, serta penampilan dari hasilnya yang juga terhubung dengan variabel penelitian yang mengfokuskan pada masalah-masalah terkini dan fenomena yang sedang terjadi pada saat ini dengan bentuk hasil penelitian berupa angka-angka yang memiliki makna. Pengumpulan data primer menggunakan teknik wawancara, observasi, dan kuisioner atau angket. Pada Perancangan Animasi Kesenian “*Besutan*” Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Pelajar Jenjang Sekolah Menengah Pertama, yang nantinya akan berisi implementasi dari lima karakter utama dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), yaitu: Religius, Nasionalisme, Integritas, Kemandirian dan Kegotongroyongan. Para tokoh dari Kesenian Besutan akan memerankan animasi ini dengan pembawaan yang ringan dan sederhana. Menurut Pak Roziqin selaku budayawan, hal ini sesuai dengan Kesenian Besutan yang identik pada cara penyampaian tentang permasalahan dalam kehidupan sosial berupa kritikan yang dikemas dengan guyonan atau dagelan. Visual yang menarik dan persuasif pada animasi ini juga harus disesuaikan dengan pelajar Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Kabuh 20-25 Oktober 2023. Data yang sudah dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis 5W+1H, Sebab-Akibat (*Fishbone Diagram*), dan *Consumer Journey*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis 5W+1H

Menurut (Syaharani et al., 2023) 5W + 1H adalah unsur pokok yang terdiri dari. What merupakan kejadian apa yang sedang berlangsung, Who merupakan siapa orang di dalam kejadian tersebut, Where merupakan di mana kejadian tersebut berlangsung, When merupakan kapan kejadian tersebut terjadi, Why merupakan mengapa kejadian tersebut bisa terjadi, How merupakan bagaimana kejadian tersebut terjadi.

1) *What* (Apa)

Tabel 1. Analisis 5W+1H (*What*)

Apa fenomena yang sedang terjadi saat ini?
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bu Merien selaku guru di SMPN 3 Kabuh yaitu, progresivitas karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama saat ini dibanding dengan dulu menurun yang disebabkan karena perkembangan zaman.
Apa media yang digunakan?
Berdasarkan data kuisioner, sebanyak 91.4% dari 70 responden suka menonton animasi. Dan berdasarkan wawancara pada Bu Merien selaku guru di SMPN 3 Kabuh mengatakan bahwa daya ingat pada pelajar meningkat ketika menggunakan media audio visual, hal ini berdasarkan dengan hasil penilaian. Sehingga media yang cocok digunakan yaitu animasi.
Apa informasi yang akan disampaikan dalam animasi tersebut?

Informasi yang akan disampaikan dari animasi ini ialah mengenai nilai-nilai yang terkandung pada Penguatan Pendidikan Karakter seperti Religius, Integritas, Nasionalisme, Kemandirian dan Gotong royong yang akan disampaikan melalui tokoh-tokoh yang berasal dari Kesenian Besutan, yaitu : Besut, Rusmini, Man Gondho, dan Sumo Gambar.

2) **Who (Siapa)**

Tabel 2. Analisis 5W+1H (*Who*)

Siapa target audiens dari perancangan animasi ini? Kurang datanya
<p>Pada perancangan ini yang menjadi target ialah pelajar Sekolah Menengah Pertama. Pelajar Sekolah Menengah Pertama akan mengalami berbagai perkembangan yang baru, baik perubahan fisik, mental, emosional dan sosial. Selain itu pelajar Sekolah Menengah Pertama telah mampu menggunakan pemikiran untuk berpikir logis dan memahami konsep untuk memecahkan masalah. Berikut merupakan segmentasi dari target audiens:</p> <p>Geografis Secara geografis target audiens dari perancangan animasi ini ialah pelajar Sekolah Menengah Pertama yang bersekolah dan bertempat tinggal di wilayah pedesaan.</p> <p>Demografis Berdasarkan wawancara peneliti kepada Bu Merien selaku guru di SMPN 3 Kabuh mengatakan bahwa kelas sosial dari target audien termasuk ke dalam kelas menengah sampai dengan kelas bawah. Target audiens sedang menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Pertama, dan berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.</p> <p>Psikografis Berdasarkan hasil kuisisioner, sebanyak 91.4% dari 70 responden suka menonton animasi dan 52 responden (74.3%) dari 70 responden menyatakan suka menonton animasi dengan alur cerita yang menarik dan lucu. Target audiens menggunakan Bahasa Jawa untuk berbicara sehari-hari.</p>

3) **Where (Dimana)**

Tabel 3. Analisis 5W+1H (*Where*)

Di mana Animasi Kesenian Besutan Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter ini akan disebarluaskan? Masukkan data kuisisioner
<p>Berdasarkan hasil kuisisioner, sebanyak 48.6% dari 70 responden terbiasa menonton animasi dari platform Youtube. Sehingga animasi Kesenian Besutan Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter ini akan disebarluaskan melalui platform Youtube.</p>

4) **When (Kapan)**

Tabel 4. Analisis 5W+1H (*When*)

Kapan fenomena ini terjadi?
<p>Berdasarkan hasil wawancara kepada Bu Merien selaku guru di SMPN 3 Kabuh mengatakan bahwa progresivitas karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama saat ini dibanding dengan dulu menurun yang disebabkan karena perkembangan zaman, yang berarti pendidikan karakter penting dalam pengembangan nilai moral pelajar karena pendidikan karakter bukan pelajaran melainkan pendidikan sikap.</p>

5) **Why (Mengapa)**

Tabel 5. Analisis 5W+1H (*Why*)

Mengapa media animasi yang digunakan sebagai media Penguatan Pendidikan Karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama?
Berdasarkan hasil wawancara kepada Bu Merien selaku guru di SMPN 3 Kabuh mengatakan bahwa daya ingat pada pelajar meningkat ketika menggunakan media audio visual, hal ini berdasarkan dengan hasil penilaian.

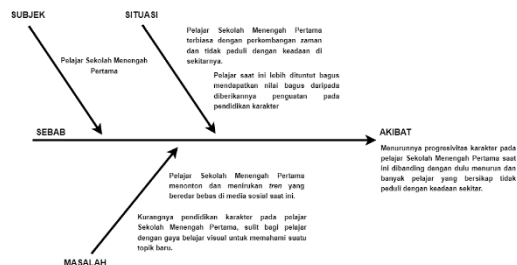
6) **How (Bagaimana)**

Tabel 6. Analisis 5W+1H (*How*)

Bagaimana cara merancang Animasi Kesenian Besutan Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter yang menarik dan persuasif untuk pelajar Sekolah Menengah Pertama?
Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Mas Wisnu selaku Animator yaitu dalam perancangan animasi tetap memperhatikan 12 prinsip animasi, tipografi, warna dan layout animasi.

Analisis Sebab-Akibat (*Fishbone Diagram*)

Menurut (Untan, 2021) Diagram sebab akibat merupakan diagram yang dikembangkan oleh Dr. Kaory Ishikawa pada tahun 1943 yang digunakan untuk menunjukkan hubungan sebab akibat dari suatu masalah atau penyimpangannya. Peneliti menganalisis dari data primer dan sekunder yang telah didapatkan sebelumnya menggunakan analisis sebab-akibat atau *fishbone diagram*. Hasil yang didapat oleh peneliti yaitu Progresivitas karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama saat ini dibanding dengan dulu menurun yang disebabkan karena perkembangan zaman. Pendidikan karakter penting dalam pengembangan nilai moral pelajar karena pendidikan karakter bukan pelajaran melainkan sikap.



Gambar 3. Analisis Sebab-Akibat (*Fishbone Diagram*)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Sintesa Data

Sintesa data merupakan hasil kesimpulan dari berbagai data yang telah peneliti dapatkan melalui teknik pengumpulan data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, berupa wawancara dan kuisioner. Berikut merupakan hasil kesimpulannya :

Progresivitas karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama saat ini dibanding dengan dulu menurun. Hal ini perlu diperhatikan karena pendidikan karakter bukan tentang pelajaran, melainkan tentang pendidikan sikap. Konseling dari guru BK maupun wali kelas dan integrasi setiap kali media pembelajaran merupakan kegiatan yang sudah dilakukan di SMPN 3 Kabuh. Sebelum adanya program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) guru menggunakan media audio

visual berupa video untuk mengevaluasi atau sharing pada saat di kelas. Penggunaan media audio visual dapat meningkatkan daya ingat pada pelajar.

Terdapat 3 tokoh penting dan 1 tokoh pendukung yang memiliki karakternya masing-masing pada Kesenian Besutan, yaitu : Besut, Rusmini, dan Man Gondho sebagai 3 tokoh penting dan Sumo Gambar sebagai 1 tokoh pendukung. Kesenian Besutan merupakan media penyampaian tentang permasalahan yang terjadi di antara masyarakat dengan pembawaan yang lucu disertai guyonan atau dagelan disela-sela dialognya. Pada Kesenian Besutan, hanya pakaian Besut yang memiliki makna dan filosofi.

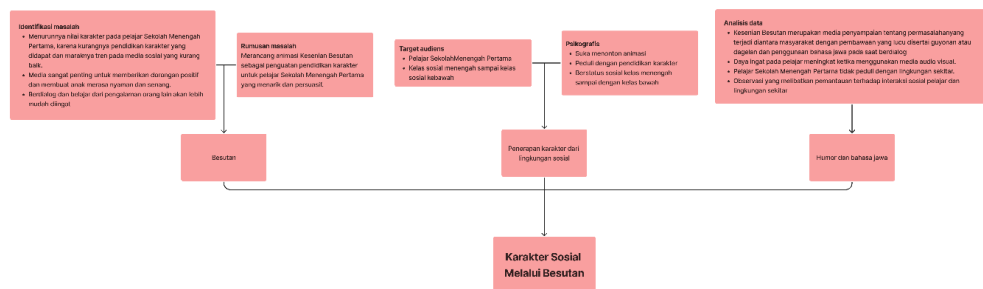
Selain itu terdapat faktor lain dari pemilihan Kesenian Besutan sebagai media penyampaian, yaitu berdasarkan hasil analisis dari data kuisisioner dengan responden yang berasal dari guru dan siswa dari SMPN 3 Kabuh menunjukkan bahwa sebanyak 92.9% responden yang mengisi kuisisioner menjawab tidak suka menonton acara atau pertunjukan kesenian dari suatu daerah dan sebanyak 88.5% responden menjawab membosankan atau tidak tertarik dengan acara atau pertunjukan kesenian dari suatu daerah. Terdapat 60% responden lebih suka menonton suatu kesenian secara tidak langsung seperti di platform Youtube, Tik Tok atau platform lainnya, dikarenakan tidak ada kendaraan untuk pergi menonton secara langsung, berdesak-desakan ketika menonton, bisa menonton kesenian tersebut sambil mengerjakan tugas lainnya, dan jauh. Sebanyak 64.3% mengetahui Kesenian Besutan, namun 25.7% tidak mengetahui tokoh-tokoh yang ada pada Kesenian Besutan. Untuk mengatasi itu sebanyak 90% responden tertarik jika Kesenian Besutan sebagai media Penguatan Pendidikan Karakter dijadikan sebuah animasi.

Unique Selling Proposition (USP)

Menurut (Tarman Hidayat, 2019) *Unique Selling Proposition (USP)* adalah keunikan produk yang kita tawarkan kepada konsumen dan menjadikan produk tersebut lebih berharga dibandingkan yang lain. Dalam judul penelitian **Perancangan Animasi Kesenian “Besutan” Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Pelajar Jenjang Sekolah Menengah Pertama** terdapat *Unique Selling Proposition (USP)* yang akan menjadi pembeda dari animasi yang mengangkat tema yang sama, yaitu :

1. Menggunakan Kesenian Besutan sebagai media penyampaian mengenai Penguatan Pendidikan Karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama.
2. Menggunakan Bahasa Jawa ngoko untuk dialog antar tokoh.

Perumusan Konsep



Gambar 4. *Keyword*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

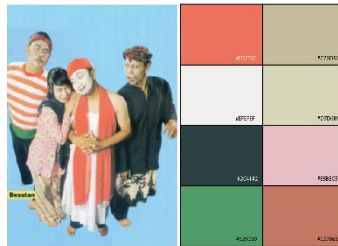
Menurut (Desain, 2021) *Keyword* adalah bagian penting dalam suatu perancangan, dengan adanya *keyword* mampu mempermudah ketika mencari sebuah karakteristik dan juga konsep desain yang akan dibuat. Sehingga hasil yang didapat dari *brainstorming keyword* dari judul “Perancangan Animasi Kesenian “*Besutan*” Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Pelajar Jenjang Sekolah Menengah Pertama” ialah **Karakter Sosial Melalui Besutan.**

a) Konsep Verbal (Komunikasi)

Konsep verbal pada **Perancangan Animasi Kesenian “Besutan” Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Pelajar Jenjang Sekolah Menengah Pertama** ini adalah untuk memperkuat pendidikan karakter dengan menjadikan tokoh pada Kesenian Besutan sebagai media dalam menyampaikan contoh implementasi karakter dalam kehidupan bersosial dari nilai program Penguatan Pendidikan Karakter pada Pelajar Sekolah Menengah Pertama melalui media animasi. Berdasarkan hasil *keyword* yang telah ditentukan yaitu “Sosial Karakter Melalui Besutan” maka perancangan animasi ini harus menjelaskan contoh implementasi karakter dalam kehidupan bersosial dari nilai program Penguatan Pendidikan Karakter melalui pemain Besutan. Dengan menonton animasi ini dapat memberikan gambaran tentang nilai-nilai yang terkandung di dalam program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu: Religius, Nasionalisme, Integritas, Kemandirian dan Kegotongroyongan dalam kehidupan bermasyarakat pada pelajar Sekolah Menengah Pertama. Dengan melihat dan memahami animasi ini, maka akan membuat pelajar Sekolah Menengah Pertama dapat memiliki gambaran tentang akibat yang akan terjadi jika tidak mempraktekkan nilai-nilai tersebut didalam kehidupan sehari-hari. Animasi ini berjudul “Wejangan” yang berarti ‘Nasehat’. Bahasa yang akan digunakan pada perancangan animasi “Wejangan” adalah bahasa jawa yang sering digunakan di kehidupan sehari-hari, yaitu Bahasa Jawa Ngoko.

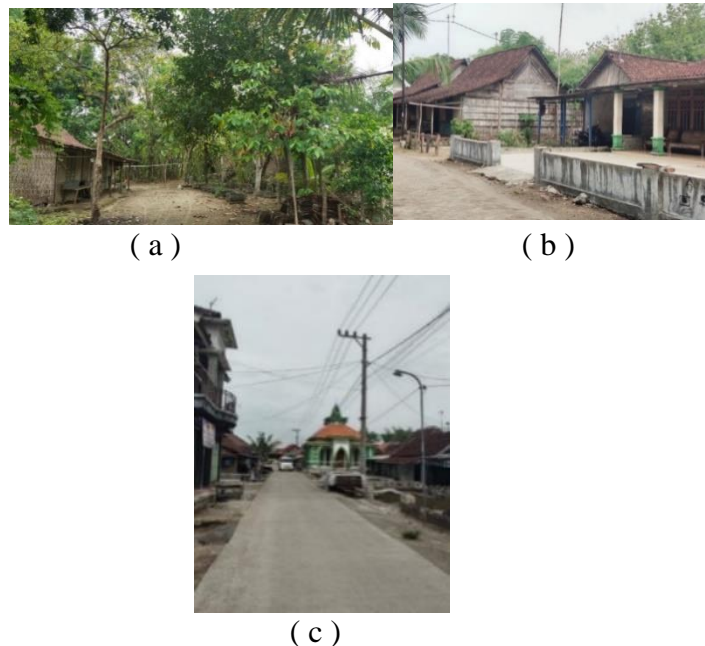
b) Konsep Visual

Berdasarkan hasil kuisioner terkait gaya gambar yang digunakan untuk perancangan animasi, sebanyak 47.1% dari 70 responden yang berasal dari pelajar dan guru SMPN 3 Kabuh lebih menyukai *Japan Style* seperti gaya gambar yang digunakan pada animasi Pokemon “*Ultimate Journeys*”. Menurut (Listya, 2018) Warna merupakan unsur terpenting dalam komunikasi visual karena warna dapat menyampaikan kesan, sugesti dan suasana psikologis. Kostum dari Kesenian Besutan akan menjadi acuan warna yang nantinya digunakan pada perancangan animasi sesuai dengan *keyword* “Karakter Sosial Melalui Besutan”. Karakter Besut identik dengan warna kostum merah, putih dan hitam. Warna merah pada selendang dan peci memiliki arti berani dan kesempurnaan, warna hitam pada celana memiliki arti tegas, dan warna putih pada bebet memiliki arti bersih atau suci. Sedangkan untuk karakter lain seperti Rusmini, Man Gondho dan Sumo Gambar tidak memiliki ketentuan khusus pada warna kostum yang dikenakan.



Gambar 5. Acuan Warna Besutan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

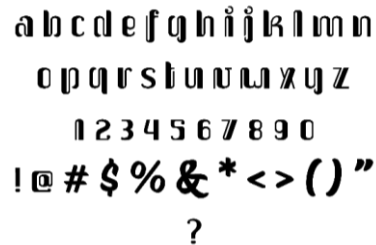
Berdasarkan hasil observasi peneliti pada penampakan rumah di pedesaan dan lingkungan disekitarnya, seperti kondisi jalan, halaman rumah dan bentuk rumah warga akan digunakan untuk referensi pada saat perancangan animasi nantinya. Setelah mengobservasi pada lingkungan sekitar rumah di dapatkan persamaan pada bentuk atap rumah, halaman rumah yang luas, halaman depan rumah yang masih berupa tanah, dan terdapat banyak pohon atau tanaman disekitar rumah. Berikut merupakan acuan yang akan digunakan dalam perancangan animasi:



Gambar 6. (a) Foto Acuan Rumah, (b) Foto Acuan Sekitar Rumah, (c) Foto Acuan Kondisi Jalan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Tipografi menjadi hal yang umum di jumpai di dunia desain. Menurut (Abdulhafizh & Djatiprambudi, 2020) Tipografi merupakan keilmuan yang mempelajari tentang huruf, bagaimana memilih huruf, menyusun huruf, hingga mengenal huruf. Pemilihan suatu huruf yang sesuai dengan topik yang akan disampaikan kepada orang lain akan memberikan kesan kepada orang yang melihat dan menciptakan identitas pada label. Karena hanya dengan pemilihan huruf yang salah akan menimbulkan perspektif baru pada orang yang melihatnya. Pada perancangan animasi ini menggunakan tipografi berjenis *sans serif* atau tidak berkait yaitu *Upakarti* yang memiliki kesan aksara jawa dan fleksibel. Kesan yang

dimiliki *Upakarti* memiliki kesamaan dengan animasi “Wejangan” yang menggunakan Bahasa Jawa ngoko dalam dialognya dan fleksibel atau tidak kaku. Sehingga ketika dijadikan ke dalam judul, *Upakarti* ini memberikan gambaran pada penonton tentang Animasi Kesenian Besutan yang berjudul “Wejangan”.



Gambar 7. Acuan *Font* Judul
(Sumber: fontspace.com)

c) Konsep Media

Media utama dari perancangan ini adalah animasi 2D. Menurut (Tri Widadijo, 2020) Animasi berasal dari bahasa Latin *anima* yang artinya memberi kehidupan pada sesuatu atau memberi ciri tertentu dengan menggunakan teknik menyusun serangkaian gambar diam (*frame*), dalam urutan tertentu dan kemudian memutarinya bersama-sama pada kecepatan tertentu yang ditentukan di layar. Animasi berjudul “Wejangan” ini merupakan animasi edukasi dengan isi konten yang menampilkan tentang penerapan nilai karakter yang terkandung di dalam program Penguatan Pendidikan Karakter dalam kehidupan bersosial pada pelajar Sekolah Menengah Pertama. Mulai dari contoh perbuatan yang mengandung nilai religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan kegotongroyongan dalam kehidupan bersosial. Dengan ukuran resolusi video 1920 x 1080 px, durasi video sekitar 7-8 menit. Berdasarkan hasil kuisioner sebanyak 48.6% responden memilih Youtube sebagai platform yang sering digunakan untuk menonton animasi. Penggunaan platform Youtube bertujuan untuk lebih memudahkan audien untuk mengakses video animasi, selain itu Youtube juga memiliki fitur yang mempermudah ketika ingin menyebarkan video animasi.

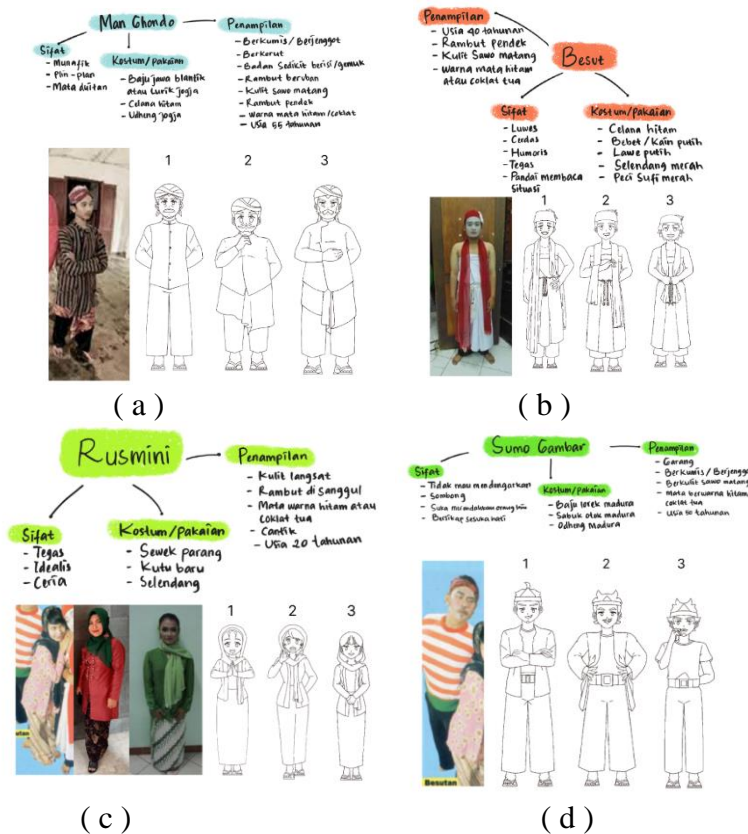
Proses Perancangan Desain

Pembuatan karakter 2D pada animasi Kesenian Besutan mengacu pada karakter Besutan, hal ini juga sesuai dengan *keyword* “Karakter Sosial Melalui Besutan”. Berdasarkan hasil kuisioner terkait gaya gambar yang digunakan untuk perancangan animasi, sebanyak 47.1% dari 70 responden yang berasal dari pelajar dan guru SMPN 3 Kabuh lebih menyukai *Japan Style* seperti gaya gambar yang digunakan pada animasi Pokemon “*Ultimate Journeys*”. Sehingga *style* gambar yang menjadi acuan pada Animasi Kesenian Besutan ialah Pokemon “*Ultimate Journeys*”.



Gambar 8. Animasi Pokemon
(Sumber: pinterest.com, 2023)

Menurut (Ariella et al., 2022) Desain karakter merupakan bagian penting dalam industri film, animasi dan video game yang dalam perancangannya harus memperhatikan gestur dari karakter, konstruksi karakter, perspektif, anatomi tubuh, atribut yang digunakan dan teori warna.



Gambar 9. Brainstorming dan alternatif sketsa (a) Besut, (b) Man Gondho, (c) Rusmini, dan (d) Sumo Gambar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

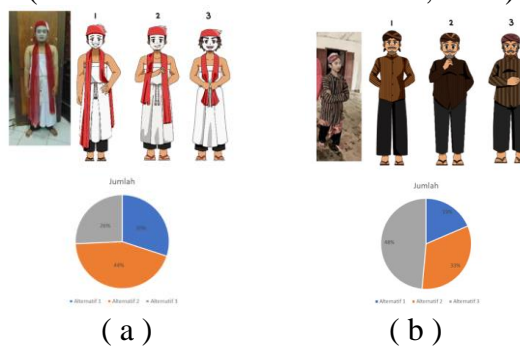


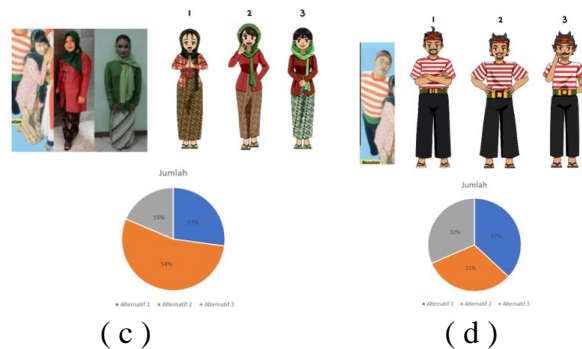


Gambar 10. *Komprehensif* Desain (a) Besut, (b) Man Gondho, (c) Rusmini, dan (d) Sumo Gambar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 11. Desain Final (a) Besut, (b) Man Gondho, (c) Rusmini, dan (d) Sumo Gambar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)





Gambar 12. Validasi Desain (a) Besut, (b) Man Gondho, (c) Rusmini, dan (d) Sumo Gambar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan penelitian peneliti kepada pelajar dan guru di SMPN 3 Kabuh, dapat disimpulkan bahwa menurunnya nilai karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama, disebabkan karena kurangnya pendidikan karakter yang didapat seorang anak dan maraknya *tren* pada media sosial yang kurang baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menjadikan tokoh pada Kesenian Besutan sebagai media dalam menyampaikan contoh implementasi dari nilai karakter pada Pelajar Sekolah Menengah Pertama pada animasi yang berjudul “Wejangan”. Hal ini juga didukung dengan pendapat Bu Merien selaku guru di SMPN 3 Kabuh bahwa daya ingat pada pelajar meningkat ketika menggunakan media audio visual, hal ini berdasarkan dengan hasil penilaian. Dengan demikian peran animasi berjudul “Wejangan” ini dapat memperkuat pendidikan karakter pada pelajar Sekolah Menengah Pertama dan Membantu guru untuk mengajarkan pendidikan karakter pada pelajar secara audio dan visual.

REFERENSI

- Abdulhafizh, luthfi ghyiats, & Djatiprambudi, D. (2020). Perancangan Company Profile Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Barik*, 1(1), 114.
- Ariella, R., Rori, Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), 9.
- Dalyono Bambang, & dkk. (2017). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Bangun Rekaprima*, 3(2), 33–42.
- Desain, K. (2021). *Bab v konsep desain 5.1*. 49–71.
- Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna dalam Infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v6i01.2837>
- Meidhavani, S., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pandidikan, F. I., Surabaya, U. N., Hasibuan, R., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., & Tradisional, M. S. (2023). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur “Besut” Untuk Mengenalkan Seni Tradisional Pada Anak Usia Dini*. 12(1), 1–8.
- Muazaroh, L. N., Ruja, I. N., & Wahyuningtyas, N. (2021). Eksistensi Kesenian Besutan Sebagai Identitas Budaya Kabupaten Jombang. *Jurnal Ilmu Sosial*

- Dan Humaniora*, 10(2), 206. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i2.29301>
- Rahman, K. H. (2022). Peranan Kepolisian Resort Kota Palembang Dalam Penanganan Tawuran Antar Pelajar Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam. *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang*, 19.
- Sari, A. W., Sindu, I. G. P., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 100. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31525>
- Sejarah, D. P. (2020). *Sejarah Artikel*: 7(1), 13–20.
- Syahrani, A. N., Andheska, H., Testy, F., Loren, A., Bahasa, P., Maritim, U., & Ali, R. (2023). *VALIDITAS DAN KEPRAKTISAN MODUL TEKS TANGGAPAN MENGGUNAKAN TEKNIK 5W + 1H KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*. 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.26418/ekha.v6i2.68215>
- Tarman Hidayat, A. (2019). MEMBANGUN BRAND EQUITY DENGAN BRAND COMMUNICATION DAN CITY BRANDING KOTA TASIKMALAYA SEBAGAI KOTA KERAJINAN BERDASARKAN UNIQUE SELLING PROPOSITION (Kasus Pada Masyarakat Kota Tasikmalaya). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Tri Widadijo, W. (2020). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 070–085. <https://doi.org/10.37505/aksa.v1i1.7>
- Untan, J. (2021). *ANALISIS FISHBONE DIAGRAM UNTUK MENGEVALUASI PEMBUATAN PERALATAN ALUMINIUM*. 10(1), 4–6.
- Widyasari, W., Wulandari, S., Utomo, S. R. H., Shabina, S., & Ramadhani, B. F. (2023). Perancangan Animasi Edukasi Minum Susu ‘Milkaya’ dengan Tema Kebudayaan Reog Ponorogo. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(01), 74–88. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i01.7158>
- Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146–152. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.368>