

KARAKTER ANIMASI INTERAKTIF SEBAGAI SALAH SATU MEDIA PEMBELAJARAN BERHITUNG UNTUK ANAK USIA DINI (5 - 6 TAHUN)

INTERACTIVE ANIMATED CHARACTER AS ONE OF COUNTING LEARNING MEDIA FOR EARLY CHILDHOOD (5 - 6 YEARS)

Pebriyanto¹, Jerry Dounald Rahajaan, S.Sn., M.Sn²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
¹pebriyantone@gmail.com, ²jerry@tcis.telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban seluruh warga negara yang diharapkan nantinya dapat bermanfaat bagi kehidupan, seperti materi berhitung yang memiliki berbagai fungsi bagi manusia. Materi berhitung yang diberikan kepada anak-anak usia dini (5 – 6 tahun) sebagai pengetahuan dasar, masih ditemukan kendala seperti kesulitan anak pada pemahaman konsep bilangan, pengoperasian sederhana (penjumlahan dan pengurangan) bilangan di atas 5 dan minimnya alat peraga sebagai penunjang dalam pembelajaran. Karena itulah, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam belajar berhitung dengan media yang menarik. Perancangan karakter animasi interaktif 2 dimensi dengan pengayaan *TV or Web Animation* ini, bertujuan untuk menarik minat dan mengarahkan anak-anak dalam mengikuti pelajaran berhitung yang dikemas ke dalam media cerita animasi interaktif. Metode perancangan yang dilakukan secara bertahap meliputi pengumpulan data (observasi, wawancara, tinjauan pustaka, dan kuesioner sebagai data pendukung), kemudian data-data dianalisis menggunakan pendekatan studi kasus. Dari hasil analisis data, didapatkan bahwa karakteristik umum mengenai bentuk wajah anak-anak usia dini (5 – 6 tahun) yaitu mata yang besar, kulit yang cenderung putih dan bentuk wajah yang membulat, yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam perancangan karakter animasi interaktif ini. Sehingga, anak-anak akan merasa seolah-olah karakter tersebut adalah dirinya yang sedang melakukan kegiatan berhitung yang dapat diterapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Karakter, Animasi, 2 Dimensi, Usia Dini (5 – 6 tahun)

ABSTRACT

Education as a right and duty of all citizens is expected eventually to be useful for life. Mathematics is one of knowledge usually taught in most of education levels. One of its concepts such as counting has various functions for human. Material numeracy given to young children (5 - 6 years) as the basic knowledge, still becomes obstacles due to the children's difficulty in understanding the concept of numbers, simple operation (addition and subtraction) number above 5 and the lack of teaching tools to support the learning process. Therefore, we need an interesting media that can help the children to learn counting. The design of interactive 2-dimensional animated characters with styling TV or Web Animation, aims to attract and lead children to the counting lessons that are packed into the interactive animated stories media. The design method was carried out in stages including data collections (observation, interviews, literature review and questionnaire as supporting data), then the data were analyzed using a case study approach. From the data analysis, it was found that the general characteristics of the face shapes of young children's (5 - 6 years) are large eyes, skin tends to be white and the round-shape face, which will be used as a reference in designing this interactive animated characters. Thus, children will feel as if the character is themselves who are doing counting activities that can be applied in everyday life.

Keywords : Character, Animation, 2-dimention, Young Children (5 – 6 years)

1. Pendahuluan

Pendidikan pada suatu negara merupakan hak dan kewajiban bagi seluruh warga negara yang menetap dan mendiami negara tersebut. Seperti di Indonesia, setiap warganya diwajibkan untuk mengenyam pendidikan minimal hingga tingkat SMP yang biasa dikenal dengan program wajib belajar 9 tahun. Pendidikan di Indonesia memiliki landasan hukum yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam pembagian jenis pendidikan, di Indonesia dibagi menjadi tiga jenis yaitu informal, formal dan non formal.

Pendidikan formal tingkat awal yang ada di Indonesia adalah Taman Kanak-kanak (TK) sehingga merupakan tingkat pendidikan yang penting bagi anak dalam memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Pengetahuan awal yang anak-anak dapatkan dari orang tua dan dari lingkungan keluarga (informal) akan diulang, kemudian

dikembangkan dengan pengetahuan yang cakupan lingkungannya lebih luas. Usia peserta didik pada Taman Kanak-kanak yaitu 4 – 6 tahun dengan pengelompokan A (4 – 5 tahun) dan B (5 – 6 tahun).

Salah satu pengetahuan yang didapatkan anak pada Taman Kanak-kanak adalah pembelajaran membaca, menulis dan berhitung (*calistung*). Pemberian pembelajaran *calistung* yang lebih banyak pada kelompok B, dapat dikatakan sebagai bekal dasar dalam pengetahuan anak mengenai kemampuan membaca, menulis dan berhitung yang dapat menunjang pengetahuan pada jenjang selanjutnya. Ditambah dengan isu yang berkembang di masyarakat, bahwa materi-materi yang dipelajari pada tingkat selanjutnya harus diberikan pada siswa lebih awal. Sehingga banyak orang tua yang mengharapkan anaknya bisa menguasai *calistung*.

Pembelajaran *calistung* tidak dilakukan secara langsung, melainkan melalui metode bermain, bernyanyi dan bercerita. Dari ketiga metode tersebut, metode bermainlah yang dianggap paling ampuh dalam menyampaikan materi belajar. Menurut Dr. Syamsu Yusuf[9], bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan rasa kebebasan batin guna mendapatkan kesenangan. Karena bermain merupakan dunia anak, maka ketika anak sedang belajar sambil bermain, secara tidak sadar mereka akan belajar banyak hal dan tanpa merasa terbebani[1]. Pada dasarnya, setiap anak-anak usia dini memiliki kebutuhan akan bermain, baik di daerah pedesaan maupun di perkotaan.

Di daerah Bandung Selatan, Kota Bandung tidak sedikit orang tua yang mengharapkan anaknya memiliki kemampuan *calistung* yang cepat. Pandangan umum saat ini adalah anak harus mahir dalam *calistung* setelah lulus TK. Akan tetapi di sisi lain, para orang tua tidak mampu untuk membantu mengajarkan *calistung* kepada anak dan karena kesibukan mereka, waktu untuk menemani anak belajar menjadi tersita. Dari materi pembelajaran *calistung*, ternyata banyak anak yang merasa kesulitan pada materi berhitung. Misalnya seperti kesulitan anak pada pemahaman konsep bilangan atau pengenalan angka yang cenderung kurang. Ditambah dengan pengoperasian sederhana (penjumlahan dan pengurangan) bilangan di atas 5 yang banyak anak masih kesulitan dalam mengerjakannya.

Banyak media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran berhitung pada anak usia dini (5 – 6 tahun), agar anak dapat lebih memahami konsep pembelajaran dan mampu meningkatkan antusias anak dalam mengikuti berlangsungnya pembelajaran berhitung. Media tersebut harus memiliki metode penyampaian materi yang efektif, psikologi dan visual yang tepat bagi anak usia dini. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan diminati oleh anak usia dini (5 – 6 tahun) adalah animasi.

Sifat anak yang cenderung aktif dan tidak sabaran harus diimbangi dengan adanya komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pendamping dengan anak. Adanya media animasi interaktif dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran secara optimal. Penerapan animasi interaktif dalam bidang pendidikan anak usia dini juga mampu menimbulkan semangat dan antusias anak serta membantu anak dalam pembelajaran *calistung*, khususnya pada kemampuan berhitung. Animasi yang efektif adalah animasi yang memiliki visualisasi yang tepat bagi audiensnya, agar informasi yang disampaikan tepat sasaran. Hal tersebut harus dikonsepsi dengan baik dalam proses perancangannya, agar konten cerita, bentuk visual, warna serta unsur pendukung lain nantinya dapat diterima oleh audiens dan informasi di dalamnya dapat tersampaikan dengan optimal.

Animasi memiliki salah satu unsur yang sangat penting yaitu karakter. Karakter merupakan sebuah kombinasi dari sifat-sifat dan deskripsi fisik[4] yang akan membawa para audiens ke dalam cerita yang disajikan. Tom Bancroft[1] menambahkan, adanya desain karakter adalah hal penting, karena merupakan langkah awal dalam pembuatan visual pada kebanyakan bentuk-bentuk hiburan. Karakter pada animasi interaktif ini juga dapat dikatakan berguna dalam menjembatani dunia imajinasi anak dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Karakter juga harus disesuaikan dengan budaya suatu daerah seperti kebiasaan, sifat, dan pakaiannya yang visualisasinya ditentukan oleh faktor psikologis dan kemampuan anak dalam menerima informasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk merancang karakter pada media pembelajaran berhitung sebagai unsur penting dalam animasi yang dapat menarik minat dan antusias anak dalam mengikuti cerita yang mengedukasi di dalamnya.

2. Dasar Teori

2.1 Animasi 2 Dimensi

Menurut Gotot Prakosa[7], animasi diartikan sebagai ‘menghidupkan’ dari sesuatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak. Sedangkan menurut Bambi Bambang Gunawan[3], animasi merupakan film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Walter Elias Disney menambahkan bahwa animasi dapat menjelaskan apapun yang ada di dalam pikiran manusia[8].

Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu proses dalam menggabungkan dan mengolah sesuatu benda mati atau benda diam, sehingga memiliki efek bergerak dan seolah-olah hidup guna menyampaikan informasi.

Sedangkan animasi 2 dimensi (2D) adalah teknik pembuatan animasi manual yang prosesnya dimulai dari menggambar di atas kertas dengan menggunakan gambar bersumbu (axis) dua yaitu X dan Y yang kemudian di

scan dan diubah menjadi *file digital* menggunakan komputer[3]. Menurut Iwan Binanto[2], animasi 2D merupakan versi teknik animasi tradisional yang terotomatisasi pada komputer dengan dibuat dan diedit di komputer menggunakan gambar bitmap 2D atau vektor 2D.

Sehingga dapat dipahami bahwa animasi 2 dimensi merupakan teknik pembuatan animasi dengan teknik menggambar manual sebagai langkah awal yang kemudian dipindahkan pada komputer untuk proses *editing* dan produksi selanjutnya.

2.2 Interaktif

Menurut Jacobs dalam Munir[6] menjelaskan bahwa interaktif adalah menciptakan komunikasi dua arah sehingga dapat menghasilkan sebuah dialog yang tercipta antara dua atau lebih pengguna.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa animasi interaktif merupakan suatu media visual yang dihasilkan dengan cara menggerakkan gambar dan diolah sedemikian rupa yang digunakan dalam penyampaian informasi melalui komunikasi dua arah, sehingga terjalin aksi timbal balik antara media dengan penerima pesan. Hal ini dapat diterapkan pada proses pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak.

2.3 Karakter Animasi

Karakter adalah suatu objek – baik itu berupa manusia laki-laki atau perempuan, binatang, alien dan lain sebagainya – yang dapat ditelusuri dari cerita dan mampu membuat sebuah cerita pantas dibaca atau ditonton atau bahkan mungkin tidak layak[4]. Istilah lain dari karakter menurut Doni Koesoema A.[5] dalam bukunya *Pendidikan Karakter* adalah sama dengan kepribadian. Sjarkawi dalam Koesoema[5] menambahkan, kepribadian dianggap sebagai ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentuk-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil, dan juga bawaan seseorang sejak lahir.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa karakter merupakan suatu objek yang memiliki sifat dan kepribadian dalam keadaan fisik yang terbentuk dari kebiasaan dan cerita yang dilaluinya. Dalam animasi, karakter memiliki peran penting sebagai penyampai sekaligus menuntun penonton dalam memasuki sebuah cerita.

Dalam pengayaan desain karakter menurut Tom Bancroft[1] dijelaskan sebagai berikut:

1. Comic Book

Karakter *comic-book* biasanya cukup detail (sebagian besar gambarnya sama dan tidak perlu menggambar lagi) sangat ilustratif dan realistis, dan biasanya digambar dengan banyak bayangan dan arsiran menyilang.

2. TV or Web Animation

Keduanya biasanya menggunakan keterbatasan gerakan. Maksud dari keterbatasan gerakan adalah gerakan sebagian dari tubuh karakter, seperti mulut dan mata. Pada pengayaan ini perlu dipisahkan antara bagian-bagian tubuh karakter yang nantinya dapat memudahkan seorang animator dalam menempatkan bagian tubuh saat bergerak. Misalnya, kepala karakter dapat digerakkan dengan tetap menempel pada badan karakter.

3. Feature Animation

Karakter ini membutuhkan sedikit lebih banyak detail daripada karakter animasi TV, karena karakter ini akan lebih banyak akting. Meskipun setiap karakter digambar berkali-kali, detailnya harus ada dan diminalisir.

4. CG Animation

Karakter animasi komputer grafis (*Computer Graphics/CG*) memiliki lebih banyak tekstur, kecerahan dan pencahayaan. Yang menarik dari karakter CG adalah sederhana, dengan menambah pola lekukan yang ada pada pakaian.

5. Video Games

Dari kebanyakan *video games*, beberapa ada yang realistis dan beberapa ada yang kartun, tetapi hampir semuanya detail. Pada karakter ini harus mempertimbangkan senjata, kostum, perlengkapan karakter dan juga memikirkan target sasaran agar desain *video games* tetap diminati.

6. Manga

Ada perbedaan pengayaan dalam dunia *manga*, tetapi elemen-elemen tertentu diulangi pada sebagian besar karakter ini seperti mata besar, mulut kecil, rambut tidak rata, pakaian yang terlalu kecil atau terlalu sempit. Pada bagian wajah sangat karikatur, sedangkan pada bagian tubuh sangat sederhana.

7. Comic Strips

Comic strips memiliki banyak pengayaan, tetapi salah satu elemen umumnya adalah karakter yang disederhanakan karena sang kreator harus menggambar karakter ini berulang-ulang kali.

2.4 Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini (5 – 6 Tahun)

Media merupakan alat, perantara, atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan suatu informasi[6]. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, perantara, atau sesuatu yang bermuatan informasi

pembelajaran sebagai perangsang pikiran, perasaan, dan tindakan yang harus dapat menarik minat serta menumbuhkan motivasi anak untuk belajar.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Berdasarkan interpretasi dan klarifikasi hasil pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi pustaka dan kuesioner yang telah dilakukan penulis dan tim, didapatkan bahwa materi-materi pengetahuan dasar seperti berhitung memang dirasa anak sulit, misalnya dalam pemahaman konsep bilangan dan pengoperasian sederhana (penjumlahan dan pengurangan) di atas angka/bilangan 5. Dalam media pembelajaran juga banyak ditemui kendala seperti kurangnya media pembelajaran atau media yang telah ada dianggap kurang menarik dan membosankan. Sedangkan metode pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan metode bermain.

Penulis dan tim mendapatkan konsep perancangan yang sesuai dengan media pembelajaran dengan metode bermain yakni Animasi Interaktif, dimana tugas penulis sebagai perancang karakter animasi. Pada konsep perancangan karakter animasi mengambil sampel dari warga khususnya Kecamatan Buah Batu, Bandung Selatan, Bandung. Sehingga visual dan juga kepribadian yang dihasilkan dalam karakter animasi ini mengambil kehidupan sehari-hari dengan budaya khas seperti bahasa Sunda.

Dalam pengayaan gambar, penulis menggunakan pengayaan *TV or Web Animation* yang secara visual memiliki kesederhana bentuk. Dimana hal ini sesuai dengan hasil observasi bahwa hasil karya gambar anak-anak usia dini (5 – 6 tahun) yang ditempel pada dinding kelas adalah sederhana dengan menggunakan bentuk dasar (bulat, persegi, segitiga) sebagai acuan dan dari segi pewarnaan menggunakan warna-warna cerah. Selain itu, dari analisis dan interpretasi ini menghasilkan kata kunci (*keyword*): karakter, animasi, 2 dimensi, animasi interaktif, gaya *TV or Web Animation*, media pembelajaran, berhitung, anak usia dini, usia 5 – 6 tahun.

3.2 Segmentasi

- a. Demografis
 - Usia : 5 – 6 tahun
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - Pendidikan : Taman Kanak-kanak (TK)
- b. Geografis : Kota Bandung
- c. Psikografis : Anak-anak pada usia 5 – 6 tahun secara psikologi cenderung memiliki keingintahuan yang besar, aktif dalam kegiatan dan perilaku (khususnya bermain), serta daya imajinatif yang tinggi.
- d. Perilaku Konsumen : Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner, anak-anak usia (5 – 6 tahun) lebih menyukai media interaktif berhitung dibanding video animasi. Hal ini dikarenakan mereka dapat turut terlibat langsung dalam mencari jawaban yang tepat. Sedangkan kebanyakan jenis animasi yang mereka sukai adalah produksi luar negeri seperti Disney, Nickelodeon dan sebagainya.

3.3 Konsep Pesan

Adanya karakter pada animasi interaktif ini dimaksudkan untuk menjadi perantara dan menjembatani daya imajinasi anak-anak dalam mengikuti jalan cerita yang mengantarkan pada pelajaran berhitung. Sehingga dengan mengikuti karakter animasi ini, nantinya dapat menjadi perantara pada media pembelajaran yang membantu anak lebih memahami pelajaran berhitung yang menyenangkan dan menarik melalui bermain.

Sesuai dengan ide cerita yang mengambil cerita keseharian anak-anak usia dini (5 – 6 tahun), perancangan karakter animasi interaktif ini juga mengikuti ciri fisik, psikis, pakaian dan budaya pada masa kini (post-modern). Namun tidak semua ciri-ciri tersebut dapat dimodernisasikan, salah satunya budaya misalnya bersikap baik seperti sopan santun, saling menghormati, bahasa dan lain sebagainya. Selain membantu anak-anak dalam belajar berhitung, karakter animasi interaktif ini juga memberikan gambaran bagaimana bersikap yang baik agar dapat memiliki nilai-nilai yang dapat membentuk kepribadian/karakter yang baik pula pada anak-anak sejak usia dini.

3.4 Konsep Kreatif

Pengayaan pada perancangan karakter animasi interaktif ini adalah *TV or Web Animation* yang biasanya keduanya menggunakan keterbatasan gerakan. Maksud dari keterbatasan gerakan adalah gerakan sebagian dari tubuh karakter, seperti mulut dan mata. Keterbatasan gerakan membuat gerakan karakter animasi mengalami penyederhana atau gerakan yang tidak terlalu *crowded*/sulit. Mengingat kemampuan anak yang suka meniru perilaku ataupun kegiatan-kegiatan yang mereka tangkap, sehingga dengan pengayaan *TV or Web Animation* ini, gerakan sederhana dari karakter animasi dapat ditiru oleh anak-anak seperti mengajaknya bernyanyi dan bermain.

Selain itu, pengayaan *TV or Web Animation* dipilih berdasarkan hasil pengumpulan data yang penulis lakukan bahwa anak-anak usia dini lebih menyukai animasi produksi luar negeri seperti Disney, Nickelodeon dan lainnya. Pengayaan tersebut juga dinilai akrab dengan anak usia dini dimana dalam kesehariannya anak-anak usia dini (5 – 6 tahun) gemar menonton televisi dan bahkan ada juga dari mereka yang telah mampu mengoperasikan komputer atau bahkan sebuah *website*. Hasil data yang diperoleh dari wawancara mengatakan bahwa visual yang

tepat bagi anak-anak usia dini adalah yang sederhana dan tidak terlalu rumit, karena mereka belum mampu mengikuti (menggambar) secara utuh gambar-gambar atau visual yang mereka lihat. Contoh animasi produksi Nickelodeon Junior (Nick. Jr) yang menggunakan pengguaan *TV or Web Animation* adalah Dora The Explorer dan Go Diego Go.

3.5 Konsep Perancangan (Penokohan)

a. Valen

- Usia : 5 tahun
- Tinggi / Berat : 111 cm / 17 kg
- Watak : Ceria, lincah, cerewet, selalu ingin tahu, tidak sabaran, manja, pintar, jujur dan penurut.
- Kondisi Umum : Valen adalah anak perempuan yang aktif dan gemar bermain. Ia sangat antusias dalam mengerjakan hal-hal baru dan selalu ingin tahu.

b. Eki

- Usia : 8 tahun
- Tinggi / Berat : 132 cm / 29 kg
- Watak : Pintar, mandiri, mau mengalah, bertanggung jawab, sopan santun, jujur, jahil dan penyayang.
- Kondisi Umum : Salah satu kegemaran Eki adalah bermain bola. Ia juga sangat mengidolakan para pemain sepak bola Persib (tim sepak bola dari Bandung).

c. Bunda

- Usia : 35 tahun
- Tinggi / Berat : 165 cm / 60 kg
- Watak : Penyabar, penyayang, tegas, bertutur kata halus dan lembut.
- Kondisi Umum : Seorang ibu yang pintar memasak namun memiliki ketegasan dalam mendidik anak-anaknya. Keahlian masaknya dipelajari dari ibunya (Eyang). Keahlian lainnya adalah pandai dalam merias wajah.

d. Eyang

- Usia : 60 tahun
- Tinggi / Berat : 155 cm / 55 kg
- Watak : Penyayang, cerewet, penyabar, bertutur kata lembut, tingkat ketelitian dan rasa khawatir yang tinggi.
- Kondisi Umum : Seorang wanita tua yang memiliki banyak pengalaman hidup dan selalu peduli terhadap anak cucunya. Karena usianya yang sudah tua, Eyang memiliki kekurangan dalam pendengarannya.

3.6 Konsep Visual

Dalam merancang semua karakter animasi interaktif ini, penulis melakukan pengamatan terhadap beberapa foto sampel yang diambil guna mendapatkan referensi pada proporsi wajah masing-masing karakter. Dari hasil pengamatan tersebut, didapatkan referensi proporsi wajah sebagai berikut:

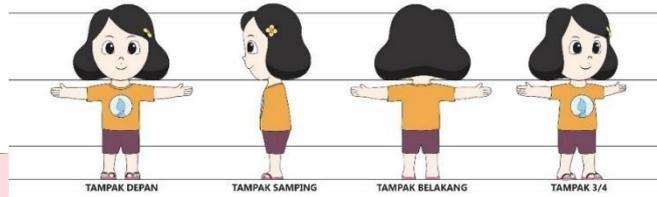
Tabel 1 Referensi Dalam Perancangan Proporsi Wajah

Sumber: Dokumentasi Penulis

Karakter	Valen	Eki	Bunda	Eyang
Mata	Besar	Sedang	Sedang	Sedikit sipit
Hidung	Kecil	Sedang	Sedang	Besar
Mulut	Sedang, Tipis	Sedang, Sedang	Sedang, Tebal	Sedang, Tebal
Bentuk Wajah	Membulat	Oval / Sedikit Lonjong	Lonjong	Lonjong membulat

Berdasarkan referensi proporsi wajah yang didapat, kemudian penulis mengaplikasikannya ke dalam visual. Sehingga berikut ini adalah hasil visual karakter-beserta ekspresi dan *gesture*:

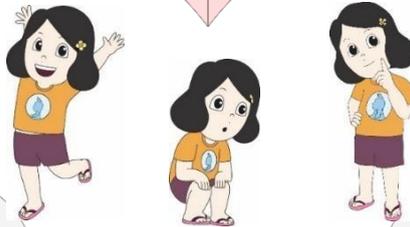
- VALEN -



Gambar 1 Hasil Perancangan Karakter Valen
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 2 Ekspresi Valen
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 3 Beberapa *Gesture* Valen
Sumber: Dokumentasi Penulis

- EKI -



Gambar 4 Hasil Perancangan Karakter Eki
Sumber: Dokumentasi Penulis

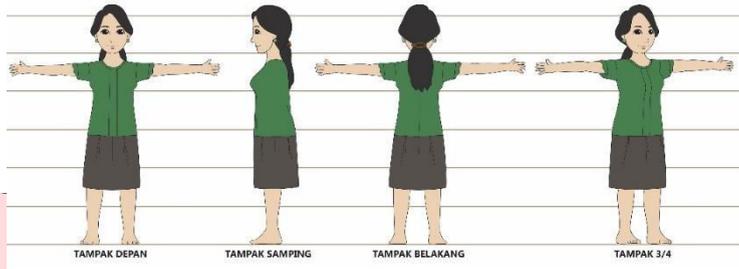


Gambar 5 Ekspresi Eki
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 6 Beberapa *Gesture* Eki
Sumber: Dokumentasi Penulis

- BUNDA -



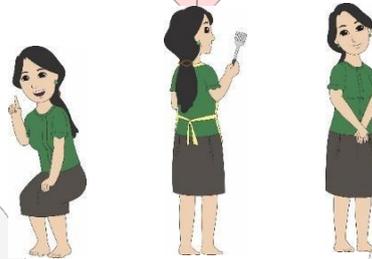
Gambar 7 Hasil Perancangan Karakter Bunda

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 8 Ekspresi Bunda

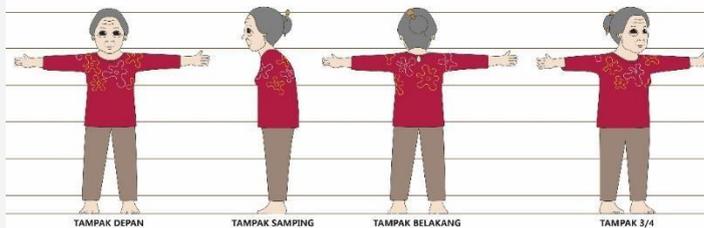
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 9 Beberapa Gesture Bunda

Sumber: Dokumentasi Penulis

- EYANG -



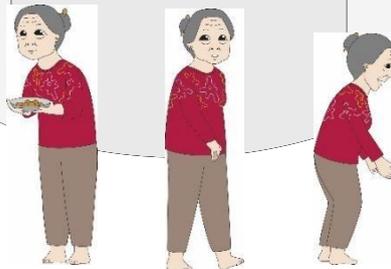
Gambar 10 Hasil Perancangan Karakter Eyang

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 11 Ekspresi Eyang

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 12 Beberapa Gesture Eyang

Sumber: Dokumentasi Penulis

4. Kesimpulan

Berhitung merupakan salah satu pembelajaran yang diterima anak-anak usia dini (5 – 6 tahun) atau setara dengan murid TK Kelompok B. Berhitung sendiri dapat juga dikatakan sebagai bekal pengetahuan yang biasanya sering disebut sebagai pelajaran *calistung* (membaca, menulis dan berhitung). Berdasarkan hasil pengamatan yang telah penulis dan tim lakukan, didapatkan bahwa masih banyak anak yang merasa kesulitan pada materi berhitung. Hal ini dikarenakan banyak faktor seperti kurangnya pemahaman konsep bilangan atau pengenalan angka dan jumlah media pembelajaran yang terbatas atau kurang menarik.

Maka dari itu, penulis dan tim bermaksud untuk merancang media pembelajaran berhitung berupa animasi interaktif. Disamping memiliki cerita yang menarik, media ini juga dapat dimainkan sebagai media interaktif dalam berhitung. Dalam animasi sendiri memiliki karakter yang dimaksudkan untuk menuntun audiens ke dalam cerita. Sedangkan dalam interaktif, karakter bertujuan untuk mengajak audiens melakukan interaksi pada media tersebut. Karakter 2D yang digunakan dalam media pembelajaran animasi interaktif ini, dirancang menggunakan pengayaan *TV or Web Animation* dengan mempertimbangkan faktor psikologis dan telah disesuaikan dengan ciri fisik, psikis, pakaian dan budaya pada masa kini di Kota Bandung. Semoga dari target sasaran yang dituju, yakni anak-anak usia dini (5 – 6 tahun) di Kota Bandung khususnya dan daerah di Indonesia umumnya dapat menerima, menyukai dan menjadikan karakter dalam media pembelajaran animasi interaktif ini sebagai media dalam membantu anak-anak belajar berhitung.

Daftar Pustaka

- [1] Bancroft, Tom. (2006). *Creating Characters With Personality*. New York: Watson-Guption Publications.
- [2] Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- [3] Gunawan, Bambi B. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [4] Hedgpath, Kevin & Missal, Stephen. (2006). *Exploring Character Design*. New York: Delmar Learning.
- [5] Koesoema, Doni. (2007). *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Grasindo.
- [6] Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [7] Prakosa, Gotot. (2013). *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi – Institut Kesenian Jakarta.
- [8] Thomas, Frank & Johnston, Ollie. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. Italy: Walt Disney Productions.
- [9] Yusuf, Syamsu (2000). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumber lain

- [1] Listiyani, Dwi. (2013). *Model Pembelajaran Membaca Menulis Menghitung (Calistung): Pada Anak Usia Dini di Kabupaten Pekalongan*. Jurnal Penulisan. Vol. 10, No. 1. Hal 1 – 18.