

PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2 DIMENSI “EDIA” PADA E-MODULE MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP

Intan Permata Sari¹, Annisa Hasna Kartina², Fahmi Candra Permana³, Feri Hidayatullah Firmansyah⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Multimedia, Kampus UPI di Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia
corresponding author email: annisahsnakartina@upi.edu²

Abstrak

Seiring berjalannya kegiatan pembelajaran *online* 3(tiga) Semester terakhir di masa pandemi Covid-19, menuntut guru dan peserta didik untuk lebih cepat beradaptasi dengan teknologi digital. Namun, masih banyak guru yang dominan menggunakan media belajar konvensional, seperti buku dan LKS daripada menggunakan media pembelajaran digital berbasis teknologi digital seperti video interaktif, komik, animasi dan media pembelajaran digital interaktif lainnya yang lebih memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga perlu upaya pengembangan media pembelajaran digital sebagai inovasi pemanfaatan teknologi multimedia dalam konten pembelajaran. Penelitian melaksanakan perancangan produk inovasi karakter animasi 2 Dimensi sebagai karakter pemandu dalam E-Module Berbasis Animasi 3D Interaktif mata pelajaran Seni Budaya di SMP. Tujuan penelitian media pembelajaran digital yang dirancang bertujuan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Seni Budaya. Penelitian ini menerapkan metode perancangan tahap Penciptaan Seni menurut Gustami (2007), yaitu 1) Eksplorasi, 2) Perancangan, dan 3) Perwujudan desain karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter 2D interaktif “Edia” sebagai karakter pendukung dalam e-module mata pelajaran Seni Budaya di SMP layak dijadikan pengembangan konten pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Karakter 2D interaktif ini juga dapat dikembangkan sebagai *Intellectual property* dan karakter utama pada pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

Kata Kunci: e-module Interaktif, karakter animasi 2D, media pembelajaran digital, seni budaya

Abstract

Along with online learning activities during the Covid-19 pandemic, it requires teachers and students to adapt more quickly to digital technology. However, there are still many teachers who predominantly use conventional learning media, such as books and worksheets instead of using digital technology-based learning media such as interactive videos, comics, animation and other interactive digital learning media which further motivate students in the learning process. So it is necessary to develop digital learning media as an innovation in the use of multimedia technology in learning content. This research carried out the design of innovative 2D animated character products as guiding characters in Interactive 3D Animation Based E-Module for Cultural Arts subjects in junior high schools. The purpose of this research are increase students' motivation and understanding of Cultural Arts learning materials. This research applies the design method of the Art Creation stage according to Gustami (2007), namely 1) Exploration, 2) Design, and 3) Character design embodiment. The results showed that the interactive 2D character "Edia" as a supporting character in the e-module for the Arts and Culture subject in junior high school is worthy of being used as the development of learning content that can motivate and improve students' understanding of the Arts and Culture subject. This interactive 2D character can also be developed as an Intellectual property and the main character in the development of further learning media.

Keywords: 2D animation character, culture arts, digital media learning, interactive e-module

1. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 yang merebak di seluruh bagian dunia mendesak seluruh aspek kehidupan untuk bertransformasi dan beradaptasi dengan keadaan. Pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020, ditetapkan peraturan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) sehingga masyarakat dibatasi untuk berpergian juga bersosialisasi atau berkerumun di tempat umum dan disarankan tetap berada di rumah. Dengan kebijakan ini, banyak sektor yang dituntut untuk adaptif secara drastis, salah satunya adalah sektor pendidikan. Mengikuti kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (24/03/2020) tentang proses PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh), semua peserta didik diharuskan belajar secara dalam jaringan (daring) dari rumah. Oleh karena itu, guru mempunyai tugas untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar tetap optimal berjalan serta mencari solusi pembelajaran dari problematika yang muncul ketika pembelajaran dalam jaringan. Hal ini berkaitan dengan Implementasi Kurikulum 2013 yang menargetkan berbagai inovasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Anwas, 2014). Perlu upaya pengembangan media belajar sebagai inovasi pemanfaatan teknologi dalam konten pembelajaran.

Kehidupan manusia dewasa ini dikelilingi perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat setiap harinya. Teknologi berkembang begitu pesat sehingga melahirkan inovasi-inovasi baru, disertai dengan pola pikir manusia yang terus berkembang maju. Selain mempermudah kehidupan manusia sehari-hari, teknologi masa kini pun turut andil mempengaruhi berbagai sektor kehidupan. Salah satu sektornya adalah pendidikan. Pendidikan memegang peranan sangat penting dalam menghadirkan manusia berkualitas untuk menghadapi segala tantangan suatu bangsa kedepannya. Maka dari itu teknologi hadir sebagai solusi untuk mendongkrak perkembangan pendidikan Indonesia. Tak bisa dipungkiri, teknologi memberikan banyak pengaruh pada sektor pendidikan, terutama dalam peningkatan mutu pendidikan dan kemajuan kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran yang membantu guru dan peserta didik dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat penunjang pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik (Reza, 2018). Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan tepat guna. Berdasarkan hasil riset Arsendy S, Dkk (2020) menemukan 66% Guru ternyata masih dominan menggunakan media belajar konvensional, seperti buku dan lembar kerja peserta didik. Sedangkan media pembelajaran digital berbasis teknologi multimedia, seperti video interaktif, komik, animasi, poster ilmiah, instagram, twitter, facebook, tiktok, dan youtube dapat lebih memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Rifa M, 2020). Dibutuhkan upaya inovasi pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar, apalagi di masa pembelajaran jarak jauh guru dan peserta didik dituntut untuk adaptif dengan teknologi digital.

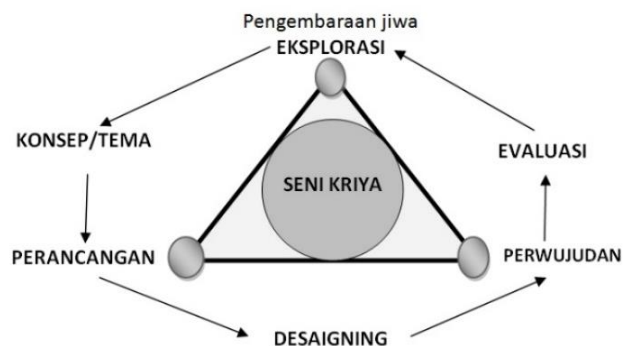
Media Pembelajaran Digital merupakan cara memproduksi atau menyediakan materi dengan menggunakan sumber digital sehingga informasi/materi tersimpan dalam bentuk digital. Media pembelajaran ini disajikan pada layar monitor dengan bantuan

komputer/laptop, layar dan LCD agar dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif (Suharjiyanto, 2012). Media pembelajaran digital berbasis teknologi multimedia bisa menjadi pilihan yang tepat untuk membantu proses pembelajaran. Multimedia merupakan suatu kombinasi dari berbagai media berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dikemas dalam file digital untuk tujuan menyampaikan pesan kepada publik (Munir, 2012). Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi multimedia masa kini, materi pembelajaran dapat tampil lebih menarik dan disimulasikan melalui infografis, video interaktif, e-module, bahkan karakter animasi. Karakter animasi 2D sebagai inovasi media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menjadi narator/pemandu yang menambah daya tarik dalam kegiatan pembelajaran (Gede Lingga A.K.P, Gede Pasek A.Y., 2020).

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, penulis merancang karakter animasi 2D guru kekininan sebagai inovasi pada E-Module media pembelajaran digital Seni Budaya di SMP Labschool UPI Cibiru guna meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik dalam proses belajar. Karakter animasi 2D “Edia” sebagai pemandu peserta didik dalam menggunakan E-Module, sehingga karakter dapat berinteraksi langsung terdapat *user* dan materi yang ada. Karakter animasi “Edia” memiliki *personality* yang mempertimbangkan faktor psikologis, penampilan, serta ciri khas menarik dari seorang tokoh guru kekininan yang disesuaikan berdasarkan selera *user* (siswa SMP) saat ini. Dengan begitu, penerapan karakter animasi 2D untuk media pembelajaran E-Module Seni Budaya dapat tepat sasaran terhadap peserta didik, terutama siswa SMP.

2. METODE PENELITIAN

Metode Perancangan dalam penciptaan Karakter animasi 2D “Edia” menggunakan Tahap Penciptaan Seni menurut Gustami (2007), yaitu 1) Eksplorasi, 2) Perancangan, dan 3) Perwujudan. Selain itu penulis juga melakukan evaluasi dengan melibatkan responden sebanyak 68 orang yang dilakukan dengan mendeskripsikan data sampel berdasarkan Skala Pengukur Likert. Data-data yang dikumpulkan diklasifikasi, dianalisa, dan penarikan kesimpulan untuk mengetahui penilaian *user* terhadap konsep karakter animasi 2D “Edia” yang telah diciptakan. Adapun siklus tahap perancangan Penciptaan Karya Seni menurut Gustami (2007) dijelaskan pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan dalam Proses Penciptaan Karya Seni
[Sumber: Gustami, 2007]

2.1 Eksplorasi Ide

Eksplorasi ide berlangsung dari awal dibuatnya gagasan hingga proses realisasi. Setiap kemajuan dalam pengumpulan referensi, pencarian inspirasi, hingga proses menuju merealisasikan gagasan, semua itu adalah jalan eksplorasi ide. Eksplorasi ide juga digunakan untuk memantapkan pemaknaan dan perwujudan karakter animasi yang dibuat. Penulis melakukan kegiatan eksplorasi ide dengan studi literatur, studi visual, observasi, dan pengumpulan data. Dikumpulkan data-data dari buku, jurnal, artikel, atau sumber literatur lainnya sebagai landasan teori penelitian juga sebagai pembanding untuk menciptakan karakter animasi 2D yang lebih baik dari penelitian terdahulu. Selanjutnya terkait observasi, penulis mengamati sampel foto yang tersebar di internet sebagai acuan perancangan pakaian karakter animasi 2D. Pengamatan visual secara online pun diterapkan saat proses pencarian style gambar karakter animasi dan unsur kreatif dalam perancangan karakter animasi. Terakhir, pengumpulan data dilakukan dengan berinteraksi dan bertanya kepada responden perihal desain karakter. Responden diberi kesempatan untuk berpendapat mengenai bagaimana figure seorang guru muda yang kekinian serta hal-hal yang disukai pada karakter animasi. Dengan demikian, penulis bisa mengetahui apa yang disukai *user* (siswa SMP), bagaimana cara pandang mereka terhadap sebuah figur guru kekinian, dan menghasilkan desain karakter 2D yang sesuai dengan selera *user* (Siswa SMP).

2.2 Proses Perancangan Desain Karakter

Menurut Bambi (Nganimasi, 2013:45) desain karakter harus disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Bukan hanya divisualisasikan dengan penampilan dalam kostum suatu zaman tertentu, tetapi sekaligus mencerminkan esensi dan kepribadian karakter itu sendiri. Melalui pernyataan Bambi dapat dikatakan, desain karakter dalam penciptaannya tidak dinilai baik buruknya, melainkan bagaimana karakter dirancang sesuai kebutuhan sifat, kepribadian, dan kepribadian yang cocok dengan cerita. Maka dari itu, desain karakter dirancang dari hasil eskplorasi yang terkumpul agar sesuai dengan selera dan pandangan *user* (Siswa SMP) pada guru kekinian.

2.3 Implementasi Desain Karakter (Perwujudan)

Hasil desain karakter digunakan dan diimplementasikan dalam media pembelajaran E-Module mata pelajaran Seni Budaya. Dari prosesnya penulis dapat melakukan evaluasi terkait kekurangan dan kelebihan desain karakter yang telah dirancang. Evaluasi dilakukan dengan pengumpulan data melalui kuesioner kepada 68 responden kriteria peneliti. Respon yang diharapkan adalah dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik melalui karakter animasi 2D ini. Evaluasi dan perbaikan terus dilakukan sehingga dalam penelitian tahun selanjutnya karakter animasi 2D siap dikembangkan menjadi IP (*intellectual property*) dan sebagai karakter utama pada pengembangan media pembelajaran, seperti serial animasi 2D dan game.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Eksplorasi Ide

Proses kreatif penciptaan karakter animasi 2D dimulai dari eksplorasi ide. Pada konsep awal, diciptakan karakter animasi pendidik yang memiliki ciri khas dari Guru kekinian

yang kreatif dan pintar di bidang teknologi multimedia serta memiliki karakteristik yang disukai peserta didik saat ini. Berdasarkan konsep tersebut eksplorasi ide dilakukan dengan studi pustaka dan pengamatan mengenai karakteristik psikis dan fisik Guru kekinian. Dari eksplorasi ide dipilih figur guru muda yang berusia sekitar 25 tahun hingga 30 tahun. Figur guru muda dipilih dengan pertimbangan bahwa guru yang ahli dalam teknologi lebih akrab dilihat pada diri guru-guru berusia muda. Kemudian melalui observasi, karakteristik Guru kekinian yang disukai peserta didik adalah guru yang gaul, pintar, mudah beradaptasi dengan segala perubahan yang terjadi di dunia, akrab dengan teknologi, dan memiliki sifat yang menyenangkan. Penampilan karakter digambarkan *stylist* seperti anak muda. Dalam perancangan desain karakter animasi 2D ini, warna yang digunakan oleh penulis untuk mewakili sifat psikis dan fisik Guru kekinian adalah warna hijau dan jingga. Warna hijau digunakan untuk menggambarkan sifat yang santai dan menyenangkan serta warna jingga menggambarkan sifat semangat adaptif terhadap teknologi.

3.2 Perancangan Konsep Pesan dan Penokohan

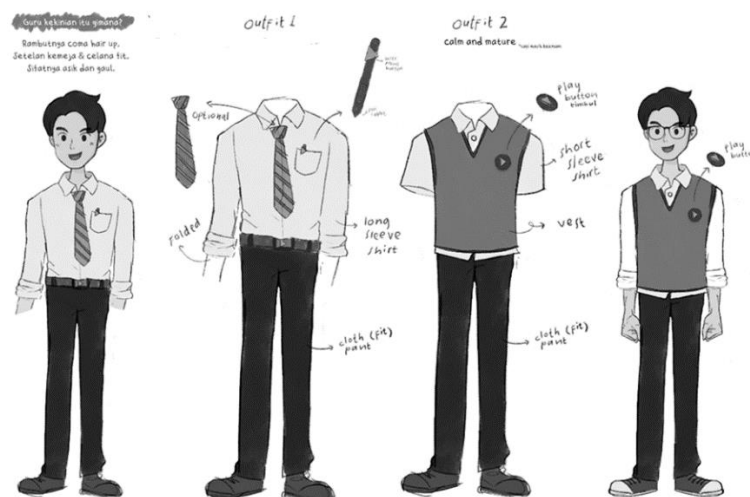
Setelah dilakukan eksplorasi ide, dibuat rancangan konsep pesan dan visual karakter animasi 2D. Penulis ingin memvisualisasikan figur guru muda yang kekinian dan akrab dengan teknologi dengan mengikuti ciri fisik dan psikis yang telah ditemukan melalui eksplorasi ide. Untuk style visual karakter, digunakan *style flat design*. *Flat design* merupakan gaya desain yang menonjolkan unsur minimalis 2 Dimensi (2D) dengan perpaduan warna cerah dan kontras. Gaya desain ini menekankan pada elemen fungsionalitas dan daya guna melalui desain yang disajikan minimalis dengan sedikitnya bevel, bayangan, maupun tekstur (Larasati, 2018). *Flat design* dipilih karena unsur warna yang lebih padat menarik perhatian peserta didik serta fungsionalitasnya sebagai desain yang mampu menyampaikan pesan lebih cepat. Penulis menyisipkan unsur budaya berupa iket bermotif batik Mega Mendung di kepala karakter. Hal ini berkaitan dengan pesan yang ingin disampaikan secara tidak langsung oleh penulis melalui karakter, walaupun karakter adalah figur muda kekinian, ia tidak melupakan budaya daerah yang sudah seharusnya dilestarikan oleh generasi muda karena memegang peranan penting dalam memajukan serta menjaga kekayaan dan jati diri bangsa Indonesia di tengah dinamika perkembangan peradaban dunia. Penggunaan iket budaya pada karakter juga dapat menjadi ajang memperkenalkan batik Mega Mendung ciri khas Kota Cirebon, Jawa Barat baik secara nasional maupun internasional. Selain mengandung pesan kebudayaan, karakter dibuat dengan sifat berbudi pekerti luhur serta memiliki semangat belajar tinggi yang menjadi contoh teladan bagi peserta didik.

Penokohan adalah sifat dan sikap tokoh yang nantinya ditafsirkan oleh penonton sebagai kualitas pribadi seorang tokoh. Penokohan dilakukan atas dasar elemen verbal dan non verbal, namun utamanya perbedaan tokoh dengan tokoh lainnya ditentukan oleh kualitas moral yang didukung ciri fisik. Karakter sendiri dalam berbagai sastra Inggris memiliki dua pengertian umum yang berbeda yaitu sebagai tokoh cerita yang ditampilkan dan sebagai sikap, minat, keinginan emosional, dan didukung prinsip-prinsip moral tokoh. Menurut Scott McCloud, ada 3 ciri dalam penokohan yang sukses yaitu, memiliki jiwa karakter, ciri khas, dan perilaku ekspresif karakter. Karakter harus

ekspresif dalam menunjukkan emosinya sehingga dapat memperlihatkan dan menggambarkan penokohan dengan baik dan menarik. Karakter menjadi lebih hidup ketika seorang penulis memberikan kepribadian, baik dalam sikap ataupun perilaku. Berdasarkan hasil eksplorasi ide, berikut adalah konsep penokohan karakter animasi Guru kekinian yang akan dibuat:

- a) Nama : "Edia".
- b) Usia : 26 tahun.
- c) Tinggi / Berat : 170 cm / 58 kg.
- d) Watak : Pintar, gaul, percaya diri, dan supel.
- e) Kondisi umum : Seorang guru muda yang ahli dalam bidang teknologi dan kekinian beradaptasi dengan perkembangan teknologi.
- f) Proporsi wajah : Mata berukuran sedang, hidung kecil, mulut berukuran sedang, dan bentuk wajah lonjong membulat.

Visualisasi sifat dan fisik yang sudah dipaparkan didukung dengan pakaian yang digunakan oleh karakter. Gambar 2 adalah sketsa awal ide visualisasi karakter dengan gaya pakaian yang kasual dan *stylist*.



Gambar 2. Sketsa Awal Karakter dengan Pakaian Kasual
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.3 Implementasi Desain Karakter Animasi 2D "Edia"

Setelah melalui eksplorasi ide dan perancangan konsep pesan dan penokohan, diciptakanlah karakter Guru kekinian bernama "Edia" seperti pada Gambar 3. Gagasan nama "Edia" sendiri muncul dari nama teknologi Multimedia (multimEDIA) dan susunan acak dari kata *idea*. Dengan kata lain nama "Edia" mempunyai makna seorang Guru kekinian yang memiliki banyak ide dan ahli dalam bidang teknologi multimedia. Beralih pada ciri fisik, "Edia" memakai pakaian style kasual dengan paduan rompi berwarna hijau dan kemeja lengan panjang berwarna abu muda. Jika diperhatikan ada logo *play button* pada rompi sebagai logo yang melambangkan teknologi Multimedia. Kemudian tersampir kacamata berbingkai hitam, objek ini dipakai untuk menyimbolkan sifat pintar yang dimiliki "Edia".



Gambar 3. (kiri) Rancangan Akhir Desain karakter “Edia” dan (kanan) *Character Turn Around* “Edia” [Sumber: Dokumentasi Penulis]

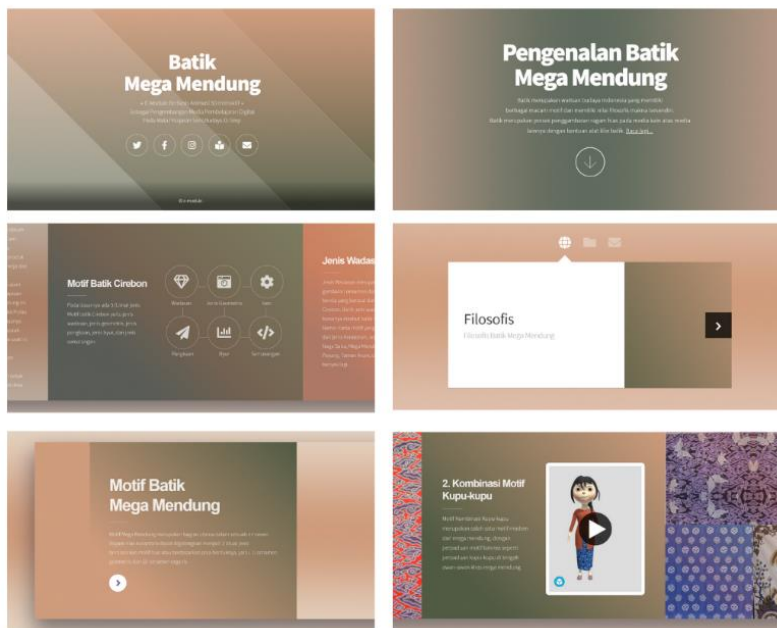
Iket yang menghiasi kepala “Edia” juga sangat menarik sebagai unsur kebudayaan dalam karakter animasi. Keseluruhan karakter dibuat dengan pengayaan stylized, dimana karakter animasi masih terlihat bentuk hidupnya tapi tidak begitu realis dan tidak pula terlalu dilebih-lebihkan (*exaggerating*). Pada Gambar 3 sebelah kanan ditampilkan gambar *character turn around* “Edia” untuk melihat visualisasi karakter ketika menghadapi arah yang berbeda (tampak depan, tampak $\frac{3}{4}$, tampak samping, dan tampak belakang).

Karakter “Edia” digambarkan sebagai karakter yang ceria dan percaya diri. Hal ini berpengaruh pada desain ekspresi karakter animasi “Edia” yang dibuat ekspresif dalam memperlihatkan emosinya. Bagian alis karakter menjadi *focal point* untuk menggambarkan sifat percaya diri “Edia”, yaitu bentuk alis yang tinggi dan tebal. Gambar 4 adalah visualisasi enam ekspresi dasar “Edia” (Ekspresi normal, bahagia, tertawa, marah, sedih, dan kaget).



Gambar 4. Ekspresi Wajah Karakter “Edia” [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dalam penelitian ini karakter animasi utamanya dirancang untuk E-Module 3D Interaktif media pembelajaran Seni Budaya di SMP seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan E-Module 3D Interaktif [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Dalam proses perancangan desain karakter, “Edia” sudah disiapkan lengkap dengan penulangannya (*rigging*). Sehingga memudahkan untuk pengembangan lebih lanjut berupa media pembelajaran interaktif. Karakter 2D “Edia” sebagai media pembelajaran multimedia interaktif dapat diaplikasikan menjadi karakter animasi 2D interaktif di E-Module. Pada e-module pembelajaran Seni Budaya, karakter animasi 2D “Edia” bisa berinteraksi, bergerak, berbicara, dan interaktif terhadap siswa.



Gambar 6. Tampilan Penggabungan Karakter Animasi pada E-module [Sumber: Dokumentasi Penulis]

Gambar 6 merupakan tampilan penggabungan karakter animasi pada e-module. Perancangan karakter animasi “Edia” bertujuan sebagai karakter pemandu, saat *user/peserta* didik membuka e-module. Karakter pun dibuat hidup dengan gerakan

animasi sederhana seperti melambatkan tangan, berkedip, dan lainnya yang ekspresif sesuai dengan konsep penokohan “Edia”. Dengan ini diharapkan media pembelajaran dapat terlihat lebih menarik dan lebih memotivasi dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan metode perancangan yang telah dipaparkan, pada Tahap ke-3. Hasil implementasi Desain Karakter (Perwujudan) terdapat proses evaluasi yang harus yang merupakan bagian dari tahapan ini. Penulis melakukan evaluasi yang dilakukan dengan mendeskripsikan data sampel berdasarkan Skala Pengukur Likert. Penulis melibatkan 68 responden peserta didik di SMP Labschool UPI Cibiru dengan perbandingan 39 siswa perempuan (57,4%) dan 29 siswa laki-laki (42,6%) pada kelas 7.

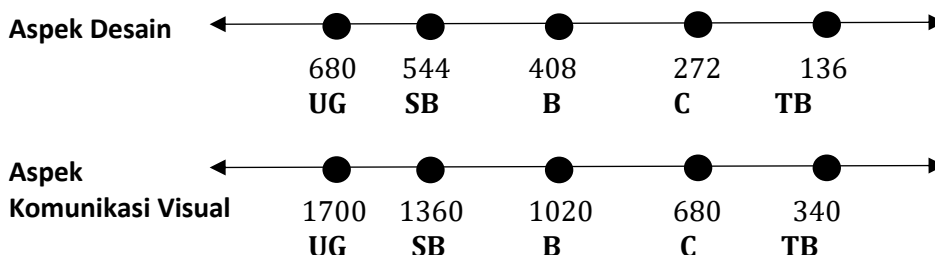
Pada tahap awal, hasil pengisian kuesioner menunjukkan 86,8% siswa SMP Labschool UPI Cibiru tertarik pada desain dan gerakan karakter animasi 2D “Edia” setelah ditampilkan gif karakter animasi “Edia” yang sedang melambatkan tangan. Kemudian tahap selanjutnya penilaian karakter animasi “Edia”, yaitu aspek desain karakter animasi dan aspek komunikasi visual. Kuesioner dua instrument tersebut dilakukan dengan skala pengukuran nilai 1 sampai dengan 5 dengan penjabaran 5 = Unggul, 4 = Sangat baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, dan 1 = Tidak baik.

Skor Maksimum

Nilai Max x Jumlah Indikator x Jumlah Responden = 5 x 2 x 68 = 680

Persentase Rata-Rata Keseluruhan

(Total Skor : Skor Maksimum) x 100% = (508 : 680) x 100% = 75%



Skala Kategori Penilaian Responden

Tabel 1. Penilaian Responden
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Aspek	Jumlah Butir	Jumlah Skor Maksimum	Jumlah Skor Yang Diperoleh	Persentase	Kategori
Aspek Desain	2	175	508	75%	B
Aspek Komunikasi Visual	5	1700	1264	74%	B
Jumlah Rata-rata				74,5%	B

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian responden siswa terhadap aspek desain karakter sebanyak 75% dan aspek komunikasi visual sebanyak 74%, dengan nilai rata-rata yang didapat sebesar 74,5%. Pada Aspek Desain karakter dengan skor **508** dan Aspek komunikasi visual dengan skor **1264** terletak pada kategori **Baik**. Adapun hasil persentase rata-rata penilaian keseluruhan sebesar 74,5% dengan kategori **Baik**.

4. KESIMPULAN

Karakter animasi 2D “Edia” telah dirancang untuk menghasilkan produk inovasi pada e-module pembelajaran Seni Budaya di SMP. Konsep karakter “Edia” sebagai karakter animasi pendidik yang memiliki ciri khas dari guru kekinian yang kreatif dan pintar di bidang teknologi multimedia serta memiliki karakteristik yang disukai peserta didik saat ini. Hasil uji kelayakan karakter animasi 2D “Edia” dilakukan oleh 68 responden siswa SMP Labschool UPI Cibiru. Dari hasil uji kelayakan siswa, karakter “Edia memperoleh nilai dalam kategori baik dari aspek desain karakter dan aspek komunikasi visual. Adapun kesimpulannya bahwa desain karakter animasi 2D “Edia layak digunakan pada e-module interaktif yang penulis kembangkan. Dapat disimpulkan lagi bahwa perancangan karakter animasi yang diciptakan berdasarkan selera peserta didik sebagai *user* (Siswa SMP) dapat menjadi solusi dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif yang menarik, sehingga siswa dapat lebih semangat, tertarik, terhibur, dan termotivasi dalam proses pembelajarannya. Rancangan desain karakter animasi 2D “Edia” pada e-module interaktif telah di distribusikan langsung pada siswa kelas 7 di SMP Labschool UPI Cibiru dan diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan sebagai pengembangan IP (*intellectual property*), serta sebagai karakter utama pada pengembangan media pembelajaran digital berikutnya, seperti Aplikasi interaktif, serial animasi 2D dan game interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- E.Ramadhana, A., Z.Mansoor, A., & Haswanto, N. (2013). Kajian Daya Tarik Visual Pada Desain Karakter Pokémon. *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(2), 93–105.
- Fahrezi, I. A., & Zaini Ramdhan, S.Sn., M. S. (2019). Perancangan Karakter Animasi Pendek 2D “Lovely Paws.” *E-Proceeding Of Art & Design*, 6(3), 3812–3821. <https://Openlibrarypublications.Telkomuniversity.Ac.Id/Index.Php/Artdesign/Article/View/11032>
- Gunawan, B. B. (2018). *Nganimasi Indonesia*. Elex Media Komputer.
- Gustami, S. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Pebriyanto, & Rahajaan, J. D. (2016). Karakter Animasi Interaktif Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berhitung Untuk Anak Usia Dini (5 - 6 Tahun). *E-Proceeding Of Art & Design*, 3(3), 616–623.
- Rizani, T. A. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 1 Turi Lamongan. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol 04(September 2015), 428–434.

- Santoso, B. G. (2018). Intellectual Property Animasi Di Indonesia Dalam Buku Katalog Nganimasi Indonesia. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(2), 89–98.
- Setiawan, A. M. H., Sayatman, S., & Prasetyo, D. (2020). Perancangan Karakter Dan Environment Pilot Project Serial Animasi “Imajinavis.” *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(1).
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *Dekave*, 10(1), 19.
- Yazid, M. (2018). Perancangan Desain Karakter Urang Buniandalam Budaya Minangkabau Melalui Media Art Book. *Bitkom Research*, 63(2), 1–3.
- Yunita, Syavira. Sudaryat, Y. (2020). Konsep Desain Karakter Dari Bunga Nasional Negara Indonesia Untuk Animasi 2d. *Molecules*, 2(1), 1–12.