

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER “BUYUNG DAN UPIK” SEBAGAI UPAYA MENGAJARKAN KESETARAAN GENDER UNTUK ANAK USIA DINI

Rita Kemalasari¹

¹Program Studi Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta

¹ritakemalasari@isi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter yang menarik dan edukatif sebagai upaya mengajarkan konsep kesetaraan gender untuk anak usia dini. Perancangan desain karakter merupakan tahap pra produksi dalam pembuatan film ataupun video animasi, *game*, komik, buku ilustrasi dan media lainnya sebagai sarana edukasi dan penyampaian informasi. Melalui desain karakter yang dibuat, anak-anak diajak untuk memahami bahwa setiap individu memiliki hak dan kesempatan yang sama dalam setiap aspek kehidupan, terlepas dari jenis kelaminnya. Hal tersebut bisa diajarkan dari lingkungan keluarga. Salah satu contohnya berbagi peran dalam tugas-tugas rumah tangga. Metode penelitian ini menggunakan tahapan berfikir kreatif berdasarkan teori Wallas, terdiri dari empat tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Desain karakter yang dirancang adalah sosok saudara perempuan dan laki-laki “Buyung dan upik” yang memiliki sifat dan karakter yang berbeda, namun selalu berbagi peran dan pekerjaan di rumah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain karakter yang tidak hanya menarik bagi anak usia dini, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan tentang kesetaraan gender.

Kata Kunci : Desain karakter, Pra-produksi, Kesetaraan Gender

Abstract

This research aims to design attractive and educational character designs to teach the concept of gender equality to early childhood children. Character design is a pre-production stage in making of films or animated videos, games, comics, illustrated books, and other media as a means of education and information dissemination. Through the designed characters, children are invited to understand that every individual has the same rights and opportunities in every aspect of life, regardless of their gender. This can be taught from the family environment. One example is sharing roles in household chores. This research method uses a creative thinking process based on Wallas' theory, consisting of four stages: preparation, incubation, illumination, and verification. The designed characters are figures of sisters and brothers “Buyung and upik” who have different natures and characters but always share roles and work at home. The results of this study are expected to produce character designs that are not only attractive to early childhood children but also effective in conveying messages about gender equality.

Keywords: Character design, Pre-production, Gender equality

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam mengubah nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang dalam masyarakat. Pendidikan awal manusia dimulai dari lingkungan terkecil yaitu keluarga. Keluarga memegang peranan penting untuk membentuk kepribadian dan karakter manusia di masa depan. Salah satu wadah guna menjadikan manusia senantiasa berada dalam tata krama adalah Pendidikan (Maimun, 2017). Dikarenakan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama (Munib, 2012). Salah satu pendidikan yang bisa dimulai dari lingkungan keluarga adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu anak mengembangkan nilai-nilai moral, etika, dan perilaku yang positif.

Problematika tentang kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) saat ini masih menjadi PR untuk kita semua, salah satu penyebabnya adalah ketidaksetaraan gender yang masih membudaya dari generasi ke generasi. Bahkan di zaman yang serba digital, semua informasi, ilmu dengan mudahnya didapat, tetapi masih banyak orang tua yang acuh mengajarkan pendidikan karakter kesetaraan gender untuk anak. Kesetaraan Gender termasuk dalam pendidikan karakter yang perlu diajarkan dari orang tua sejak dini. Kesetaraan gender adalah prinsip di mana semua orang, terlepas dari gender mereka, memiliki hak, peluang, dan perlakuan yang setara dalam semua aspek kehidupan. Untuk mencapai kesetaraan gender, diperlukan perubahan yang komprehensif dalam kebijakan, praktik, dan sikap masyarakat salah satu caranya adalah melalui Pendidikan (Ersoz, 2012).

Pendidikan memainkan peranan kunci dalam mengubah persepsi dan membangun kesadaran tentang pentingnya kesetaraan gender (Ersoz, 2012). Dalam mengajarkan pendidikan karakter tentang kesetaraan gender sejak dini, diperlukan media yang sesuai dengan kebutuhan anak saat ini, dimana perkembangan dunia digital yang semakin berkembang, banyak media yang bisa dijadikan sarana penyampaian pesan, mulai dari video animasi, komik, *game*, buku ilustrasi dan banyak media lainnya yang bisa membantu anak memahami nilai-nilai karakter melalui alur cerita dan tokoh yang dapat mereka kenali.

Penciptaan desain karakter merupakan salah satu langkah awal dalam pra-produksi yang dilakukan sebelum proses produksi dimulai. Pembuatan desain karakter merupakan bagian yang sangat penting dari setiap proyek. Apapun medianya film, animasi, komik, buku ilustrasi, atau permainan video—cerita akan membutuhkan karakter yang kuat dan menarik agar dapat diterima oleh penonton dan memberi mereka "jendela cerita" (Vogler, 2007).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian yang akan dipecahkan adalah merancang desain karakter tokoh utama yang bisa

menyampaikan pesan edukatif tentang kesetaraan gender untuk anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah menjadi sarana edukasi dalam mengajarkan konsep kesetaraan gender untuk anak usia dini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kekayaan intelektual bagi setiap pelaku industri kreatif sehingga menjadi sarana edukasi yang menyenangkan dan informatif untuk anak usia dini melalui berbagai media.

Pembahasan

Desain karakter merupakan proses menciptakan karakter yang unik dan dapat dikenali dalam konteks karya seni, animasi, cerita bergambar, buku ilustrasi, permainan video, komik, film, atau media lainnya. Desain karakter melibatkan pengembangan visual dan konseptual yang kompleks untuk membentuk kepribadian, penampilan, dan karakteristik khusus yang membedakan karakter tersebut dari yang lain. Menurut (Richard Williams, 2002) dalam bukunya *The Animator's Survival Kit* "Desain karakter merupakan langkah penting dalam menciptakan karakter yang dapat diidentifikasi dengan jelas oleh audiens, dengan memperhatikan kesederhanaan, daya ingat, dan ekspresi yang kuat". Menurut (Tillman, 2015) dalam bukunya *Creative Character Design*, Cerita merupakan salah satu bagian untuk menciptakan desain karakter yang baik. Meskipun cerita merupakan bukan bagian utama dalam desain karakter, tetapi cerita akan membantu kita mencari dan membangun karakter melalui sifat karakter tersebut dalam ceritanya. Sehingga kita akan mendapat gambaran yang kuat untuk mendesain karakter tersebut. Dan yang harus diingat oleh para desainer karakter adalah karakter selalu diadakan untuk menjalankan sebuah cerita dengan baik.

Kesetaraan gender saat ini masih menjadi isu global yang harus menjadi perhatian serius di Indonesia. Akhir-akhir ini, kasus kekerasan dalam rumah tangga atau disingkat KDRT mulai marak terjadi, dan salah satu alasan utama terjadinya KDRT adalah efek dari ketidaksetaraan gender sehingga melahirkan budaya patriaki yang di beberapa daerah tertentu masih sangat kental. Budaya patriarki adalah sebuah sistem sosial di mana laki-laki memiliki kekuasaan primer dan mendominasi dalam peran kepemimpinan, kekayaan, dan otoritas dalam keluarga dan masyarakat, seringkali terbentuk dan diperkuat melalui praktik pengasuhan orang tua (E. W. Kane, 2012). Sikap genderisasi yang telah tersosialisasi dan terkonstruksi akan membentuk perilaku dan karakter sesuai dengan norma yang telah ditetapkan oleh masyarakat, yang pada akhirnya menghasilkan perbedaan peran antara laki-laki dan perempuan. Perbedaan peran yang terjadi dalam masyarakat saat ini dapat kita temui yaitu perempuan selalu diberikan peran domestik dan laki-laki selalu diberikan peran bekerja di ranah publik (Wibisono, 2013).

Untuk menghindari hal tersebut, peran orang tua dalam keluarga sangat penting dalam menyiapkan generasi mendatang yang benar-benar siap menghadapi tantangan di masa depan melalui pendidikan. Salah satunya dengan mengajarkan pendidikan karakter kesetaraan gender sejak dini dalam kebiasaan sehari-hari di rumah. Keluarga memegang peran krusial dalam pendidikan kesetaraan gender pada anak. Sebagai unit sosial pertama dan utama yang ditemui anak, keluarga berperan sebagai agen sosialisasi utama yang mengajarkan nilai, norma, dan perilaku, termasuk persepsi tentang gender (E. W. Kane, 2012). Pemahaman anak mengenai kesetaraan gender dapat diajarkan melalui interaksi sehari-hari di rumah, pembagian tugas dan peran, serta sikap yang ditunjukkan oleh anggota keluarga. Dalam perancangan desain karakter sebelum masuk ke tahapan produksi pada penelitian ini, konsep kesetaraan gender akan disampaikan melalui cerita dan ilustrasi tentang kegiatan sehari-hari dalam berbagi peran dan tugas di rumah, seperti menyapu rumah, mencuci piring, memasak, menanam tanaman, merapikan mainan dan menyiram tanaman. Mengajarkan pada anak-anak bahwa kegiatan tersebut adalah tanggung jawab seluruh anggota keluarga tidak terkecuali laki-laki ataupun perempuan.

The first in time I shall call preparation, the stage during which the problem was investigated; incubation is often necessary for the severer types of intellectual production which would be hindered by continuous passive reading; illumination is the appearance of the idea; verification, in which the validity of the idea was tested, and the idea itself was reduced to exact form (Wallas Graham, 2014).

Metode utama dalam penciptaan ini adalah menggunakan metode Graham Wallas dalam *The Art of Thoughts*, yang menyebutkan metode penciptaan kreatif melalui empat tahapan: persiapan (preparation), inkubasi (incubation), iluminasi (illumination), dan verifikasi (verification). **Tahap pertama** menentukan target audiens yang mendukung topik permasalahan. sehingga memungkinkan terjadinya proses pengumpulan informasi, melalui studi visual, pemahaman teori dan pengamatan. **Kedua** tahap inkubasi atau perenungan ditandai dengan penelaahan teori-teori yang menjadi landasan penelitian serta studi tentang karya-karya terdahulu yang menjadi referensi. **Ketiga**, tahap iluminasi atau penemuan ide dan inspirasi dalam berkarya yang akan menghasilkan konsep desain karakter diwakili dengan atribut karakter, gaya visual, warna yang akan digunakan. **Keempat** adalah proses kreatif penciptaan ide ke dalam bentuk karya desain karakter yang lebih komprehensif dan detail. Meskipun metode ini awalnya dikembangkan untuk menjelaskan proses kreatif secara umum, pada penelitian kali ini mengadaptasi ke dalam konteks penciptaan desain karakter.

Berikut adalah cara-cara mengaplikasikan Metode Teori Wallas dalam proses penciptaan desain karakter:

Persiapan (Preparation)

Tahap awal menentukan target audiens, kemudian mengumpulkan informasi melalui pengamatan karakter yang cocok untuk anak usia dini yang mengangkat konsep kesetaraan gender, melalui teori kesetaraan gender sehingga dapat menentukan desain karakter yang bagaimana yang akan dirancang.

Inkubasi (Incubation):

Tahap inkubasi adalah proses memberikan waktu dan pikiran untuk "mengolah" semua informasi yang sudah didapat dari teori kesetaraan gender, hasil observasi studi visual di internet, film atau video animasi, buku ilustrasi dan pengalaman pribadi. Kemudian referensi yang sudah didapat dan dikumpulkan digabungkan dengan referensi visual karya-karya terdahulu, hal ini bisa membantu memunculkan ide-ide segar dan solusi kreatif, sehingga menyimpulkan bahwa desain karakter yang dirancang adalah karakter perempuan dan laki-laki usia 7 dan 5,5 tahun. Sesuatu yang melatarbelakangi seseorang dalam menciptakan suatu karya seni rupa disebut dengan inspirasi. Inspirasi atau ide dalam menciptakan karya seni rupa bisa datang dari pengalaman pribadi. Misalnya adalah kenangan masa kecil, cinta pertama, peristiwa penting dan lain sebagainya. Selain itu, inspirasi juga bisa datang dari pengalaman yang dialami sehari-hari. (Azzahra F dkk., 2023)

Iluminasi (Illumination):

Tahapan ini merupakan penemuan ide yang menghasilkan konsep-konsep yang telah dikumpulkan dan diproses selama tahap inkubasi mulai menghasilkan bentuk-bentuk yang lebih konkret. pada tahapan ini juga akan mendapatkan inspirasi untuk atribut-atribut untuk karakter, gaya visual, warna-warna yang akan digunakan atau bahkan ciri dan sifat yang lebih mendalam tentang karakter yang dirancang bisa merepresentasikan konsep kesetaraan gender, sehingga memulai proses sketsa dan membuat beberapa sketsa alternatif untuk tahap selanjutnya.

Verifikasi (Verification):

Tahap terakhir adalah tahap verifikasi, yaitu penciptaan ide ke dalam bentuk karya yang dilakukan dalam perwujudan desain karakter. Tahapan ini melibatkan proses penyesuaian dan perbaikan terhadap warna, atribut, detail desain karakter berdasarkan hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Tahap ini membantu memastikan bahwa hasil akhir desain karakter sesuai dengan konsep kesetaraan gender yang ingin disampaikan melalui berbagai media film, video animasi, *game*, komik, cergam, ataupun buku ilustrasi.

Desain karakter merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pra-produksi yang harus diciptakan para industri kreatif sebelum membuat berbagai konten bermuatan edukasi untuk anak usia dini seperti film, video animasi, *game*, cergam dan buku ilustrasi. Dimana karakter yang menarik dan tema yang sesuai dengan aktivitas kehidupan sehari-hari sangat mudah dipahami anak usia dini. Perancangan desain karakter mengikuti konsep *Three Dimensional Development* dalam perancangan bentuk desain karakter. (Sheldon, 2014) menyatakan adanya pendekatan *Three Dimensional Development* yang dapat digunakan dalam proses desain karakter.

Gender sendiri dapat diartikan sebagai sebuah peran, fungsi, dan tanggung jawab yang diemban oleh laki-laki dan perempuan berdasarkan dari konstruksi masyarakat setempat dan tidak berasal dari Tuhan atau bersifat kodrati. Gender adalah suatu konstruksi atau bentuk sosial yang sebenarnya bukan bawaan lahir, sehingga implementasinya di lapangan dapat dibentuk atau diubah tergantung dari tempat atau wilayah, waktu, cultural, status sosial, pemahaman religi, ideologi negara, politik, hukum dan ekonomi (Utaminingsih, 2017).

Dari teori gender tersebut, maka desain karakter yang dirancang sebagai upaya mengajarkan kesetaraan gender sejak dini adalah karakter anak laki-laki dan perempuan yang bisa merepresentasikan aktivitas sehari-hari di rumah dengan berbagi peran sejak dini tanpa membedakan jenis kelamin mereka, seperti mencuci piring, menyapu rumah, menanam tanaman, mencabut rumput dan memasak. Terdiri dari 2 karakter kembar perempuan dan laki-laki berumur 5 tahun. “Upiak” merupakan sebutan untuk anak perempuan di daerah minang sedangkan “buyuang” adalah sebutan untuk anak laki-laki.

Berikut adalah rancangan desain karakter sebagai upaya mengajarkan konsep kesetaraan gender sejak dini:

Upiak

Demografis: Perempuan, usia 7 tahun, kelas 2 Sekolah Dasar, lahir dari orang tua yang memiliki kultur budaya yang berbeda(Jawa-sumatera)

Fisiologis: tinggi 130 cm, rambut panjang sering dikucir atau dikepang, mata lebar,

Psikografis: Ekstrovert, aktif, tomboy, suka olahraga, keras kepala, jika punya keinginan berusaha keras untuk mendapatkannya.

Buyuang

Demografis: Laki-laki, usia 5,5 tahun, kelas TK besar, lahir dari orang tua yang memiliki kultur budaya yang berbeda(Jawa-sumatera)

Fisiologis: tinggi 126, rambut gondrong, mata lebar,

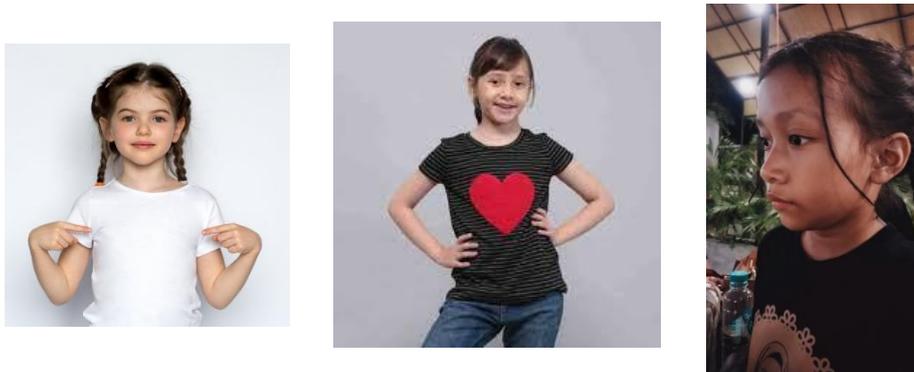
Psikografis: introvert, pemalu, sensitif, suka membantu, suka menggambar, dan punya dunia sendiri jika bertemu dengan mainannya.

Konsep karakter di atas divisualisasikan sebagai berikut:

Upiak

Studi visual dan referensi

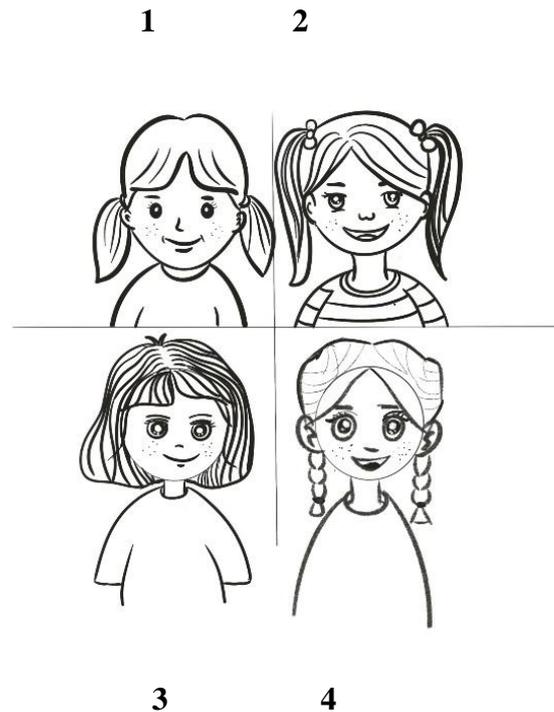
Dalam perancangan desain karakter Upiak, pertama-tama dilakukan studi visual dengan mengumpulkan referensi dari foto dan gambar anak perempuan SD berusia 7 tahun. Referensi yang terkumpul kemudian dicocokkan dengan konsep fisiologis dari tiga dimensional karakter untuk menentukan konsep bentuk karakter. Pada proses awal, mencari sumber referensi dari internet dan melihat langsung karakter anak perempuan yang bisa merepresentasikan konsep kesetaraan gender.



Gambar 1. Studi Visual karakter Upiak

Sketsa Alternatif dan Sketsa Dasar

Setelah melakukan studi visual, baik melalui referensi foto di internet, buku ilustrasi, dan melihat langsung anak SD perempuan umur 7 tahun, kemudian mulai membuat beberapa sketsa alternatif yang nantinya akan dipilih satu untuk dibuat sketsa dasarnya.



Gambar 2. Sketsa Alternatif karakter Upiak

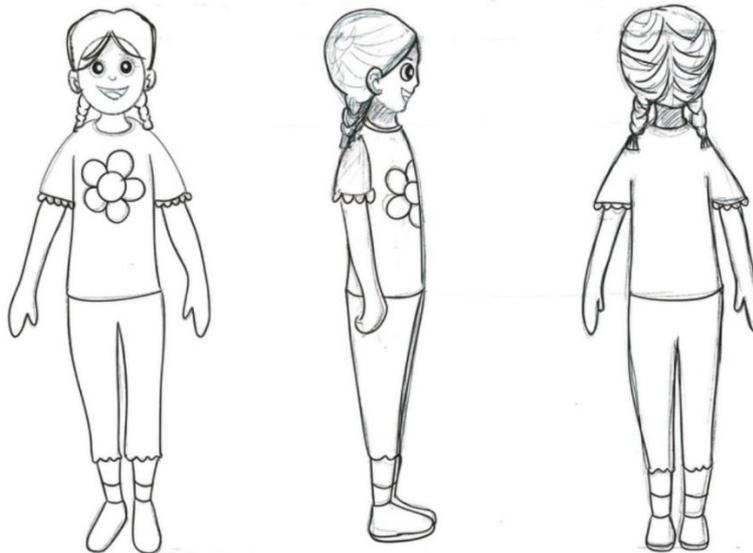
Dari beberapa sketsa alternatif, maka diseleksi lagi sesuai dengan konsep tiga dimensional karakter untuk dikembangkan menjadi desain karakter yaitu sketsa nomor 4.



Gambar 3. Sketsa dasar karakter Upiak

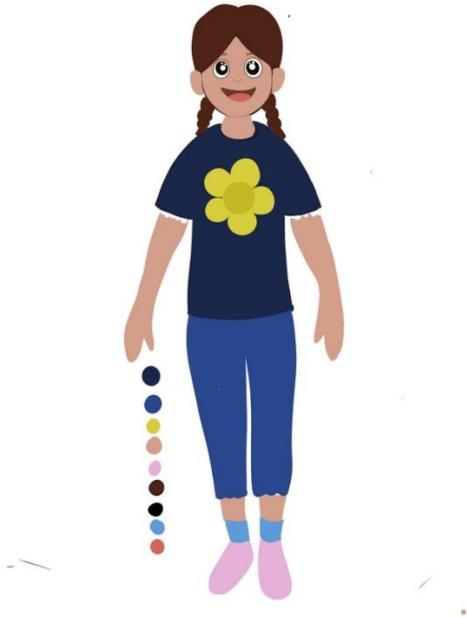
Sketsa Detail karakter

Pada detail sketsa, dimana dari pilihan sketsa alternatif yang terpilih didetailkan lagi gambar sketsa dengan membuat desain karakter Upiak tampak depan, samping dan belakang, terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Detail sketsa

Pewarnaan karakter



Gambar 6. Pewarnaan karakter

Hasil Akhir karakter



Gambar 7. Digital Desain karakter Upiak tampak

Buyuang

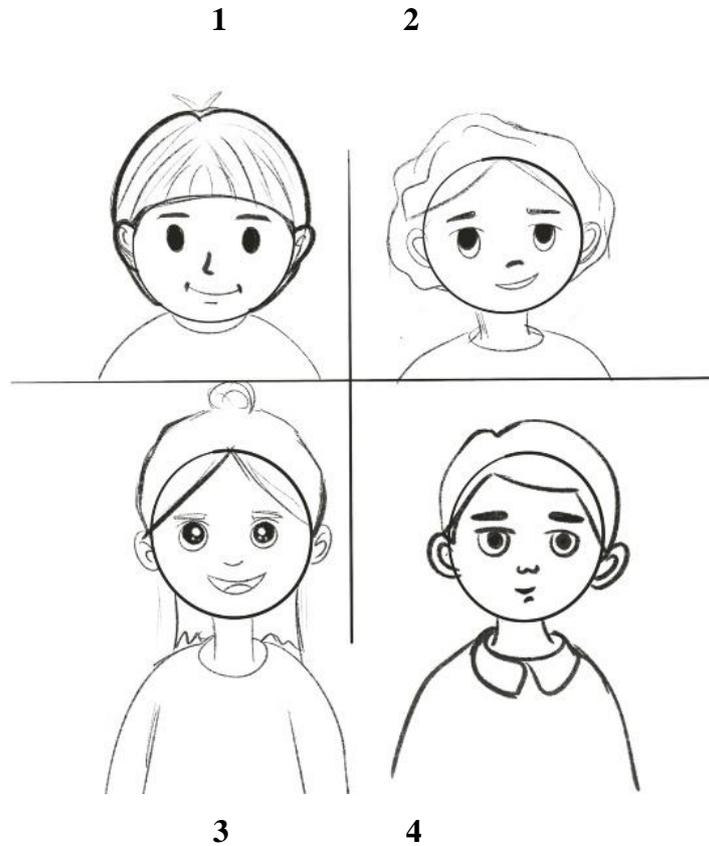
Studi visual dan referensi

Dalam perancangan karakter Buyuang dilakukan studi visual dengan mengumpulkan referensi dari foto dan gambar anak laki-laki TK B berusia 5,5 tahun. Referensi yang terkumpul kemudian dicocokkan dengan konsep fisiologis dari tiga dimensional karakter untuk menentukan konsep bentuk karakter. Pada proses awal, mencari sumber referensi dari internet dan melihat langsung karakter anak laki-laki yang bisa merepresentasikan konsep kesetaraan gender



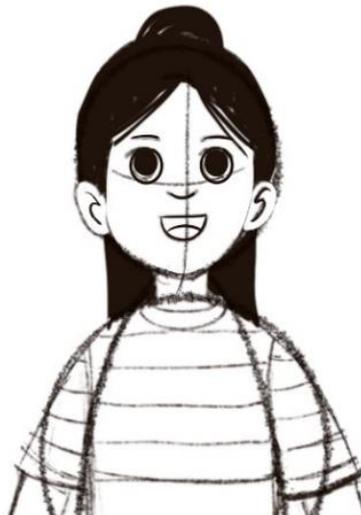
Gambar 8. Studi Visual karakter Buyuang

Sketsa Alternatif dan Sketsa Dasar



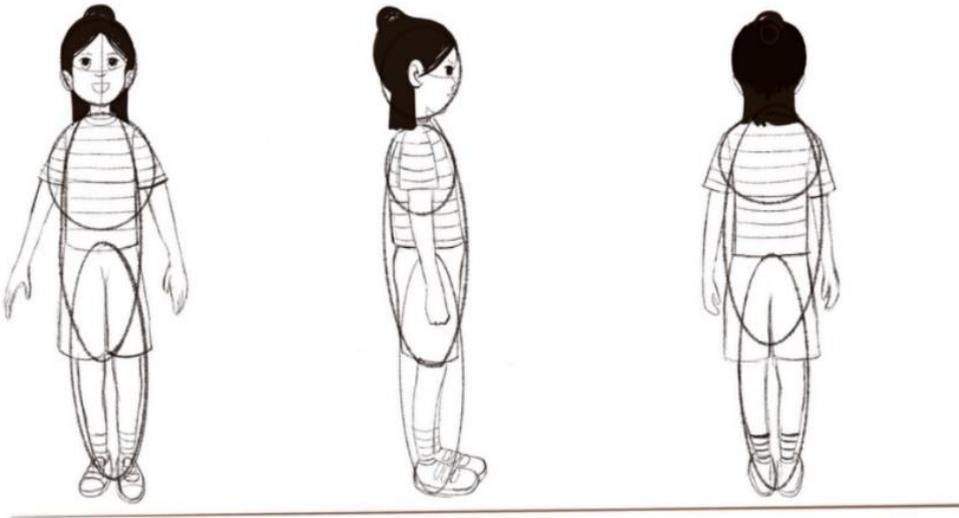
Gambar 9. Sketsa Alternatif karakter Buyung

Dari beberapa sketsa alternatif, maka diseleksi lagi sesuai dengan konsep tiga dimensional karakter untuk dikembangkan menjadi desain karakter yaitu sketsa no 3.



Gambar 10. Sketsa dasar karakter Buyuang

Sketsa Detail karakter



Gambar 11. Detail sketsa

Pewarnaan karakter



Gambar 12. Pewarnaan karakter

Hasil Akhir Karakter



Gambar13. Digital Desain karakter Buyung tampak

Proses pembuatan desain karakter sebagai upaya mengajarkan kesetaraan gender untuk anak usia dini menghasilkan 2 karakter utama “Upiak dan Buyung”. Mereka merupakan saudara kandung perempuan dan laki-laki yang digunakan sebagai acuan sebelum masuk ke tahap produksi. Karakter “Upiak dan Buyung” pada dasarnya dibuat sesuai dengan proporsi tubuh anak kecil pada umumnya, atribut dan warna yang digunakan *simple* dan menarik sebagaimana yang sering digunakan anak seumurannya, dan disesuaikan dengan konsep fisiologis dan psikografis tiga dimensional karakter. Namun, agar memberi kesan lucu, karakter “Upiak dan Buyung” dibuat dari bentuk dasar lingkaran pada bagian kepala dan oval pada tubuhnya. Dalam Bahasa bentuk, bulat mengartikan kedamaian, kebaikan, kelembutan, mudah didekati, lucu, ramah dan tidak berbahaya (Arash Naghdi, 2024).

Kesimpulan

Penelitian ini dibuat adalah merancang desain karakter tokoh utama yang bisa menyampaikan pesan edukatif tentang kesetaraan gender untuk anak usia dini. Alur penelitian menggunakan metode Penciptaan Graham Wallas yang menghasilkan desain karakter “Upiak dan Buyuang” sebagai karakter utama. desain karakter Upiak dan Buyuang dibuat menyesuaikan konsep fisiologis dan psikografis tiga dimensional karakter, namun tidak mengesampingkan bentuk yang lucu dan menarik sesuai untuk anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah menjadi sarana edukasi dalam mengajarkan konsep kesetaraan gender sejak dini kepada anak usia dini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kekayaan intelektual bagi setiap pelaku industri kreatif sehingga menjadi sarana edukasi yang menyenangkan dan informatif untuk anak usia dini melalui media film, video animasi, *game*, komik dan buku ilustrasi.

Referensi

- Arash Naghdi. (2024). *Bagaimana bahasa bentuk memengaruhi desain karakter?*
- Azzahra F dkk. (2023). *Penciptaan Kreasi Seni Rupa dan Desain karya*. Zahir Publishing.
- E. W. Kane. (2012). *The Gender Trap: Parents and the Pitfalls of Raising Boys and Girls*. NewyorkUnivesityPress.
- Ersoz, A. G. (2012). The Role of University Education in the Determination of Gender Perception: The Case of the Gazi University. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 401–408.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.671>
- Maimun, H. (2017). *PSIKOLOGI PENGASUHAN Mengasuh Tumbuh Kembang Anak dengan Ilmu*. Sanabil.
- Munib, A. (2012). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. UPT UNNES Press.
- Richard Williams. (2002). *The Animator’s Survival Kit*. Faber & Faber.
- Sheldon, L. (2014). *Character Development and Storytelling for Games*. Nelson Education.
- Tillman, Bryan. (2015). *Creative character design*. Focal Press.
- Utaminingsih, A. (2017). *Gender dan Wanita Karir*. UB Press.
- Vogler, C. (2007). *The Writer’s Journey: Mythic Structure for Writers, 3e Michael Wiese Productions*.
www.mwp.com
- Wallas Graham. (2014). *The Art of Thoughts*. Solis Press.
- Wibisono, Y. (2013). Konsep Kesetaraan Gender Dalam Perspektif Islam. *Al Mabsut: Jurnal Studi Islam Dan Sosial* 6, 97–112.