

PREFERENSI VISUAL STYLE KARAKTER PARUMAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

(Preferences Of Visual Style Character In Elementary School Students)

Nashiruddin Alfath*

Prodi Studi Animasi, Universitas Bina Nusantara

Email: nashiruddin.alfath@binus.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji coba visual style Karakter Paruman yang disukai oleh siswa SD kelas 5 umur 10-12 tahun yang berjumlah 70 siswa. Karakter Paruman telah didisain dengan 3 variant style, masing-masing diberikan kode yaitu A1, A2 dan A3 untuk karakter Alam, R1, R2, R3 untuk karakter Rey lee. S1, S2, dan S3 untuk karakter Salsabila, sehingga semua *style* berjumlah 9 kartu. Kartu diberikan secara tertutup di atas meja dan siswa diminta untuk memilih karakter mana yang paling disukai dari 3 variant selama 20 menit. Karakter yang dipilih atau paling disukai oleh siswa dicatat. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa visual style karakter Paruman yang paling disukai oleh siswa SD yaitu kode A2, R3, dan S2.

Kata Kunci: Visual Style, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to test the visual style of the Paruman Character which is preferred by 5th grade elementary school students aged 10-12 years, totaling 70 students. The Paruman character has been designed with 3 variant styles, each given a code, namely A1, A2 and A3 for the character Alam, R1, R2, R3 for the character Rey Lee. S1, S2, and S3 for Salsabila characters, so that all styles total 9 cards. Cards are given face down on the table and students are asked to choose which character they like the most from 3 variants for 20 minutes. The characters chosen or most liked by students are recorded. The results of the study concluded that the visual style of the Paruman character that was most favored by elementary students was code A2, R3, and S2.

Keywords: Visual Style, Elementary School Students

PENDAHULUAN

PARUMAN adalah judul dari karya ini, terdapat dua makna yang sengaja pengkarya ciptakan pada kata PARUMAN. Pertama, PARUMAN dari pendekatan kata *superhero* modern seperti *Superman*, *Batman*, *Spiderman* dan lain sebagainya. Alasan pengkarya untuk menggunakan pendekatan tersebut adalah agar masyarakat familiar dengan kata *superhero* pada umumnya dan juga dari segi penceritaan yang mengambil tema kepahlawanan. Makna kedua dari kata PARUMAN, yaitu berdasarkan dari kata *PARU* dan *MAN*. *Paru* adalah simbol dari paru-paru organ tubuh manusia yang menjadi point penting dalam cerita ini. Alasan penulis mengaitkan paru-paru adalah karena dalam penelitian yang di

publikasikan oleh WHO (*World Health Organization*) tentang penyebab kematian terbesar pada anak di dunia, adalah karena polusi udara yang disebabkan oleh manusia. Karena itu pengkarya ingin membuat kampanye untuk menyemangati orang dewasa dan khususnya anak-anak agar peduli dengan kesehatan dirinya dari dampak pencemaran lingkungan. *Man* adalah simbol untuk pria atau laki-laki dewasa. Pengkarya sengaja memberikan *subliminal message* kedalam kata ini, karena pengkarya merasa terjadinya kerusakan pada lingkungan disebabkan oleh hawa nafsu manusia yang direpresentasi oleh sosok laki-laki.

Visual style PARUMAN merupakan media dalam bentuk gambar

dalam bentuk kartu. Media gambar merupakan media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan. Media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda (Azhar, 2011). Sedangkan gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Selanjutnya kriteria pemilihan media gambar sebagai berikut: 1) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail. 2) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi. 3) Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya. 4) Kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal yang penting. 5) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya. 6) Warna walau tidak mutlak dapat meninggalkan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu warna juga dapat memperjelas arti dari apa yang digambarkan. Akan tetapi penggunaan warna yang salah sering menghasilkan pengertian yang tidak benar.



Gambar 1. Karakter Peruma

METODE PENELITIAN

Pengkarya membuat 3 variant style dari setiap karakter, lalu 3 variant karakter tersebut ditandai dengan kode agar mempermudah pengkarya dalam mendapatkan data. A1, A2 dan A3 untuk karakter Alam. R1, R2, R3 untuk karakter Rey lee. S1, S2, dan S3 untuk karakter Salsabila. Selanjutnya peneliti membagikan di setiap meja siswa 9 kartu yang sengaja ditutup. Kartu tersebut terdiri dari karakter Alam, Rey lee dan Salsabila. Setelah itu, peneliti memberikan waktu 20 detik untuk siswa memilih karakter mana yang paling disukai dari 3 variant yang disediakan. Karakter yang dipilih oleh siswa akan dicatat oleh peneliti sebagai pilihan yang disukai oleh mereka.

Alasan pengkarya memberi waktu 20 detik adalah, agar siswa dapat memilih karakter yang mereka sukai secara spontan dan cepat. Hal ini dilakukan, agar pengkarya mengetahui karakter mana yang memiliki warna, bentuk wajah dan *body language* yang appeal atau menarik bagi mereka. Sehingga siswa tidak sempat untuk berfikir dan kompromi dengan otak kirinya dalam menentukan karakter mana yang mereka suka.

Tabel 1. Visual Style Karakter

A1	R1	S1
A2	R2	S2
A3	R3	S3

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berdasarkan data dari 70 siswa dapat disimpulkan bahwa Karakter yang dipilih atau paling disukai oleh siswa sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Pilihan Visual Style Karakter

Style Karakter					
A1	15	R1	11	S1	13
A2	38	R2	17	S2	38
A3	17	R3	42	S3	19
	70		70		70

Berdasarkan Tabel 2 di atas disimpulkan bahwa Visual style karakter Paruman yang paling disukai oleh siswa SD yaitu kode A2, R3 dan S2.



Gambar. 2 Karakter Peruma

Azhar (2011) menjelaskan bahwa pemilihan gambar ditentukan oleh beberapa kriteria antara lain; 1) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail. 2) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi. 3) Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya. 4) Kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal yang penting. 5) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya. 6) Warna. Ketiga gambar yang disukai siswa memenuhi kriteria di atas, sebagai contoh gambar A 2 gambar yang sangat disukai karena menarik, disain warna yang sesuai dengan keceriaan anak, warna orange yang menggambarkan keterbukaan, senang bergaul.

KESIMPULAN

Karakter Paruman telah didisain untuk meningkatkan kepedulian anak-anak terhadap lingkungan. *Visual style* karakter PARUMAN terdiri 3 variant style, masing-masing diberikan kode yaitu A1, A2 dan A3 untuk karakter Alam, R1, R2, R3 untuk karakter Rey lee. S1, S2, dan S3 untuk karakter Salsabila, sehingga semua *style* berjumlah 9 kartu. Kartu diberikan secara tertutup di atas meja dan siswa diminta

untuk memilih karakter mana yang paling disukai dari 3 variant selama 20 menit. Karakter yang dipilih atau paling disukai oleh siswa dicatat. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa *visual style* karakter Paruman yang paling disukai oleh siswa kelas 5 SD yaitu kode A2, R3 dan S2.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Kelasanimasi.com. Desain karakter dari <https://kelasanimasi.com/tips-membuat-desain-karakter-yang-baik/>
- Richards. 2007. *Outdated Relics on Hallowed Ground: Unearthing Attitudes and Beliefs about Young Childrend's Art'. Australian Journal of Early Childhood*, Vol. 32, No. 4, page 22-30.
- Sugiarto, Eko. 2004. 'Ekspresi Visual Anak: Representasi Interaksi Anak dengan Lingkungan dalam Konteks Ekologi Budaya. *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 1, hl 1-6.
- World Health Organization. 2009. *Children's environmental health indicators. World Health Organization*. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/337016>