

STRATEGI VISUAL KARAKTER ABID DAN DINA PENDIDIKAN KARAKTER SDII AL ABIDIN SURAKARTA

Evelyne Henny Lukitasari, Satriya Adhi

1. DKV Universitas Sahid Surakarta

2. SMK N Jenawi Karanganyar

Email : aku@asdi.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan karakter mengedepankan pembentukan karakter anak didik yang mengacu pada metode multiple intelegent atau kecerdasan majemuk. Sebuah kecerdasan majemuk tidak hanya dilihat dari kecerdasan logika seseorang, akan tetapi juga kecerdasan dalam memiliki kemampuan untuk meyelesaikan masalah, Pendidikan karkater bertujuan dalam penanaman pengetahuan, kecintaan, kepekaan, kesadaran disiplin, kemandirian dan kreatifitas pada anak, yang merupakan mengedepankan penanaman akhlak mulia pada diri anak didik. SDII Al Abidin Surakarta menerapkan kurikulum Pendidikan karakter dalam proses belajar mengajarnya. Usia sekolah dasar memiliki kepekaan dalam menerima informasi dalam bentuk visual. Terutama visual yang berupa figure, sehingga dalam mengenalkan dan membiasakan anak didik di SDII Al Abidin Surakarta memerlukan figure. Figur yang mewakili karakter anak-anak didik SDII Al Abidin Surakarta. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya penelitian mengenai unsur-unsur pembentuk karakter figure dari Pendidikan karakter SDII Al Abidin Surakarta dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya dengan cara wawancara.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Karakter

ABSTRACT

Character education prioritizes the formation of students' character which refers to the multiple intelligent method or multiple intelligences. A multiple intelligence is not only seen from one's logical intelligence, but also intelligence in having the ability to solve problems, character education aims at inculcating knowledge, love, sensitivity, discipline awareness, independence and creativity in children, which is to promote the cultivation of noble character in oneself. protege. SDII Al Abidin Surakarta applies a character education curriculum in its teaching and learning process. Elementary school age has sensitivity in receiving information in visual form. Especially visuals in the form of figures, so that in introducing and familiarizing students at SDII Al Abidin Surakarta, they need figures. Figures that represent the character of the students of SDII Al Abidin Surakarta. Based on this, it is necessary to research on the elements forming the character figure of SDII Al Abidin Surakarta character education by using qualitative research methods with data collection techniques by means of interviews.

Keywords: Character Education, Character

A. PENDAHULUAN

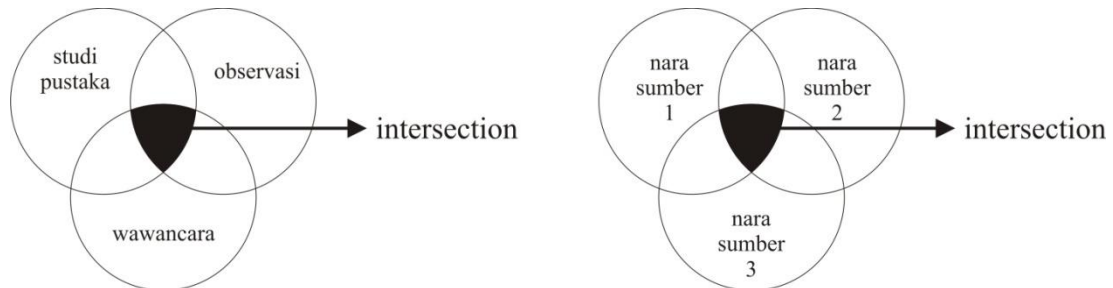
Anak usia sekolah dasar membutuhkan pendidikan baik di dalam keluarga, sekolah dan bahkan di dalam lingkungan masyarakat. Hal ini akan membentuk dari karakter anak dalam pengembangan baik dari intelektual, emosional dan juga dari segi sosial. Proses pendidikan anak di SDII Al Abidin Surakarta lebih banyak dilakukan sekolah. Mengingat proses belajar mengajar di SDII Al Abidin Surakarta di mulai dari pukul 7 pagi dan selesai pada pukul 14.00 untuk kelas 1 dan 2, selesai pada pukul 15.30 bagi kelas 3 samapai dengan 6. Pendidikan karakter merupakan proses belajar belajar yang melakukan penanaman pengetahuan, kecintaan, kepekaan, kesadaran disiplin, kemandirian dan kereatifitas pada anak. Sehingga, hal ini berfungsi untuk membentuk akhlak mulia dari anak didik. Pendidikan karakter mengedepankan pembentukan karakter anak didik dengan berdasarkan pada pembentukan kecerdasan logika dan kemampuan memecahkan masalah. Pengenalan dan pembiasaan pendidikan karakter di SDII AL Abidin Surakarta dapat menggunakan media komunikasi visual. Hal ini dikarenakan pada usia sekolah dasar lebih mudah menerima informasi melalui bahasa visual. Metode pendidikan pada usia sekolah dasar sudah dikenalkan metode pembelajaran mengamati dan menganalisa. Penggunaan komunikasi melalui bahasa visual juga membutuhkan adanya proses mengamati dan menganalisa yang kemudian dapat menemukan pesan yang disampaikan.

Bahasa visual yang dapat mendia media komunikasi visual dalam mnegnalkan dan membiasakan pendidikan karakter di SDII Al Abidin Surakarta yaitu dengan menggunakan cerita baik dalam bentuk komik atau animasi. Dalam sebuah cerita membutuhkan sebuah figure untuk menyampaikan isi cerita tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah figure yang memiliki karakter kuat, karakter yang mampu mewakili dari ciri khas anak didik di SDII Al Abidin Surakarta. Sebuah rancangan karakter merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang membenruk sebuah figure dengan memperhatikan adanya sifat, fisik, profesi, tempat tinggal dan lain-lain baik berbentuk mahluk hidup atau benda mati. Secara visual bentuk karakter dapat terdiri dari garis-garis *outline*, penggunaan warna-warna *solid* dan bahkan dapat menggunakan aplikasi bentuk yang cenderung berlebihan (*exaggeration*) yang bertujuan untuk memunculkan diferensiasi bentuk karakter yang menguatkan dari citra yang hendak di tampilkan.

Sebuah rancangan karakter memiliki Bahasa terdiri dari unsur-unsur yang membentuk sistem tanda, sehingga memudahkan anak didik menerima informasi yang diberikan. Hal ini

dikarenakan bahasa visual atau gambar dapat memancing anak untuk berfikir dan peka terhadap situasi yang dihadapi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai suatu hal yang hendak disampaikan. Oleh karena itu artikel ini menyampaikan informasi berkaitan dengan strategi visual untuk melakukan pembentukan karakter sebuah figur yang dapat mewakili atau mempresentasikan pendidikan karakter di SDII Al Abidin Surakarta.

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian mencari hubungan sebab-akibat dengan melihat gejala, kondisi, dan fenomena sosial yang terjadi apakah saling mempengaruhi atau mengakibatkan fenomena lain. Penelitian menggunakan sebuah teknik analisis interaktif dengan menggunakan tiga variabel. Terhadap data-data studi pustaka,observasi, danhasil wawancara, yaitu penyajian data, data reduksi, dan gambaran kesimpulan. Analisi interaksi dilakukan guna mendapatkan hasil yang obyektif dan mendapatkan kesamaan dari pernyataan beberapa nara sumber guna mencari *intersection* atau hubungan dari data-data dari tiga narasumber untuk mendapatkan benang merah dari data-data yang diperoleh dengan menggunakan riet emik untuk mencari benang merahnya yaitu berdasarkan pengetahuan dan pengalaman pelaku atau pengguna..



Gambar 1. Model analisis interaktif

B. PEMBAHASAN

Strategi visual merupakan sebuah strategi dalam pembentukan tampilan visual, sehingga tujuan dalam menyampaikan pesan komunikasi dapat dimengerti dan dipahami dengan baik. Strategi visual disusun melalui media dalam mencapai targetnya. Strategi visual ini memuat Langkah-langkah praktis dan efisien dalam menggunakan bahasa visual untuk mengkomunikasikan pendidikan karakter di SDII Al Abidin Surakarta. Elemen-elemen visual yang merupakan brand yang dibanrandingkan dalam bentuk karakter figure yang

mempresentasikan pendidikan karakter di SDII Al Abidin Surakarta. Hal yang harus diperhatikan dalam menyusun strategi visual adalah:

1. Menentukan Segmentasi

Penentuan segmentasi ini dilakukan guna menemukan karakter dari audiens yang diajak berkomunikasi. Sehingga, dapat diketahui apa yang menjadi kesukaan, kegemaran dan yang menarik perhatian yang berkaitan dengan visual.

a. Demografi

Jenis kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Usia	: 6-8 tahun dan 9-12 tahun
Pendidikan	: Sekolah Dasar
Ekonomi	: Menengah ke atas
Agama	: Islam

b. Psikografi

Anak-anak yang suka dengan informasi berupa visual yang menarik dan mendukung daya imajinasi dan fantasi.

c. Geografis

Solo raya khususnya dan seluruh wilayah Indonesia pada umumnya.

d. Behavior

Anak-anak yang mudah meniru hal-hal dari informasi yang baru saja mereka lihat. Seperti senang meniru tingkah laku superhero kegemarannya dan suatu hal yang melekat pada *superhero* favoritnya.

2. Menentukan *Unique Selling Point* (USP)

Keunikan dari SDII Al Abidin Surakarta dari SD swasta yang lain di wilayah Surakarta / Solo Raya adalah sudah menggunakan kurikulum yang berbasis pada pendidikan karakter dan telah menerapkan dalam proses belajar mengajarnya. Hal ini juga dikarenakan adanya program Pendidikan atau program pendidikan karakter.

3. Menentukan *Emotional Selling Proposition* (ESP)

Sisi emosi yang hendak dibangun untuk anak didik di SDII Al Abidin Surakarta adalah menjadi merasa terwakili dengan karakter figure yang diciptakan baik dari segi umur, tingkah laku dan pola pikirnya.

4. Positioning

Positioning dalam mengkomunikasikan dengan menggunakan ahasa visual merupakan cara berkomunikasi secara visual, sehingga pesan yang disampaikan akan dapat diterima, dipahami bahkan dapat dilaksanakan dengan baik oleh audiensnya dalam hal ini anak didik SDII Al Abidin Surakarta. *Concept Art* yang digunakan pada perancangan karakter figure unruk pendidikan karakter di SDII Al Abidin Surakarta o adalah gaya manga. Penggambarannya yang lucu dan menghibur hanya saja gaya manga lebih mengutamakan pada pembawaan warna dan karakternya, serta menggunakan sedikit elemen garis. Pemilihan gaya visual manga berdasarkan sesuai dengan usia target audien yaitu anak-anak usia 6-12, yang merupakan anak didik sekolah dasar yang menyukai visual kartun/manga yang sering muncul di program TV untuk acara anak-anak.

5. Strategi Kreatif

a. Konsep Visual

1). Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan karakter adalah warna-warna yang diambil dari manga yang diadopsi dari warna *Chinese and Japanese traditional colour* seperti warna-warna pada karakter *superhero* asal Jepang



2). Ilustrasi

Berdasarkan analisa karakter maka ilustrasi dalam perancangan karakter pada tugas akhir ini yaitu, karakter utama digambarkan dengan gaya manga dan

memiliki sifat sebagai sosok pelindung, edukasi, dan pejuang dengan tampilan visual memakai baju sehari-hari di rumah,. Karakter yang dibentuk yaitu karkater kakak dan adik. Kakak berjenios kelamin laki-laki yang mewakili anak didik SDII Al Abidin Surakarta kelas 3 samapi dengan 6, dan adik perempuannya mewakili kelas 1 dan 2.



6. Perwujudan Karya

a. Abid (kakak laki-laki)

Nama Abid diambil dari kata Al Abidin yang berarti seorang anak laki-laki yang soleh. Abid merupakan anak laki-laki yang memiliki rentang usia anak sekolah dasar kelas 3 – 6.

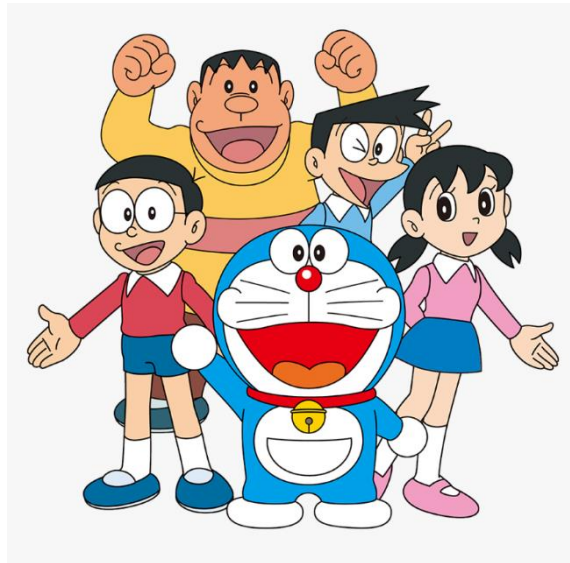
1). Muse

Muse adalah kata bahasa Inggris yang berarti inspirasi. Gampangnya sebuah *muse* pada bidang desain adalah sumber inspirasi untuk mengembangkan gagasan dan ide dari seorang desainer yang berujung pada bentuk atau gaya

Evelyne Henny Lukitasari

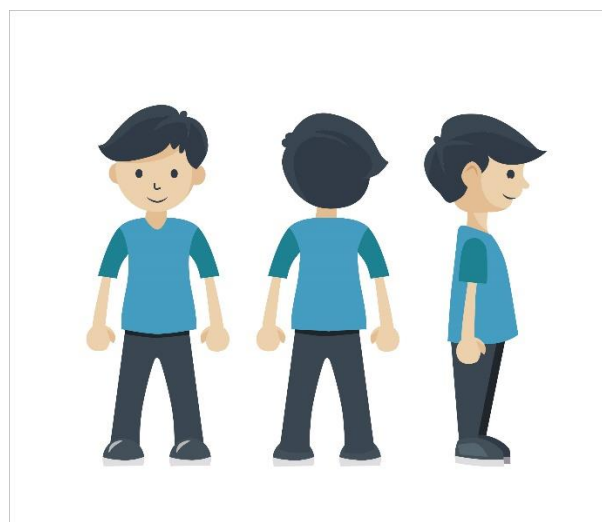
Strategi Visual Karakter Abid Dan Dina Pendidikan Karakter Sdii Al Abidin Surakarta

visual rancangan. Muse ini digunakan untuk membangun karakter Abid dan Dina.



Gambar 1. Karakter dalam anime Doraemon

Dari *muse* di atas, berikut adalah desain jadi dari karakter Abid:



Gambar 2. Karakter Abid

Menurut KBBI sebuah ciri adalah sebuah tanda khas yang membedakan sesuatu dari yang lain. Begitu juga sama halnya dengan sebuah perancangan karakter perlu untuk menentukan bagaimana ciri fisik maupun ciri sifatnya untuk membedakan dengan karakter yang lain agar mudah dikenali. Berikut adalah ciri dari karakter Abid:

	Ciri Fisik	Ciri Sifat
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak laki-laki usia 9-12 tahun 2. Berambut pendek, dan berwarna hitam, serta belah kiri 3. Berbadan tegap dengan mengenakan kaos berwarna biru dan celana Panjang juga berwarna biru. 4. Memakai sepatu berwarna hitam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceria 2. Cerdas 3. Semangat 4. Baik hati 5. Sederhana 6. Mandiri 7. Solih

Tabel 1. Ciri Fisik dan Sifat dari Abid

b. Dina (adik perempuan)

Nama Dina diambil dari kata Al Abidin yang berarti seorang anak perempuan. Dina merupakan anak perempuan yang memiliki rentang usia anak sekolah dasar kelas 1 – 2.

Dari *muse* di atas, berikut adalah desain jadi dari karakter Dina:



Gambar 3. Karakter Dina

Menurut KBBI sebuah ciri adalah sebuah tanda khas yang membedakan sesuatu dari yang lain. Begitu juga sama halnya dengan sebuah perancangan karakter perlu untuk menentukan bagaimana ciri fisik maupun ciri sifatnya untuk membedakan dengan karakter yang lain agar mudah dikenali. Berikut adalah ciri dari karakter Abid:

	Ciri Fisik	Ciri Sifat
	1. Anak perempuan usia 6-8 tahun	1. Ceria
	2. Berjilbab, dan berwarna merah muda	2. Cerdas
	3. Berbadan tegap dengan mengenakan baju muslim berwarna merah muda.	3. Semangat
	4. Memakai sepatu berwarna hitam	4. Baik hati
		5. Sederhana
		6. Mandiri
		7. Solih
		8. Lucu
		9. Manja

C. PENUTUP

Berdasarkan temuan data yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya, diperoleh beberapa simpulan bahwa dalam pembuatan atau perancangan desain karakter figur memerlukan adanya strategi kreatif agar dapat terbentuknya karakter figur yang disukai oleh audiens dan mewakili identitas pendidikan karakter di SDII AL Abidin. Tahapan strategi visual yang digunakan dalam pembuatan karakter Abid dan Dina dimulai dengan mengetahui pendidikan karakter di SDII Al Abidin Surakarta. Selanjutnya melakukan analisis mengenai segmentasi, uniqe selling preposition dan emotional selling preposistionnya. Setelah diketahui karakter segmentasi, diferensiasi pendidikan karakter dari SDII AL Abidin Surakarta dari penerapan pendidikan karakter di sekolah dasar lainnya dan ditemukan sisi emosi yang hendak di munculkan di benak segmentasi maka selanjutnya digunakan untuk menentukan positioning. Positioning untuk sebuah komunikasi visual yaitu penentuan gaya visual yang digunakan sebagai cara berkomunikasi secara visual. Setelah gaya visual ditemukan kemudian di terapkan untuk menmukan karakter garis, bentuk dan warna. Sehingga, terciptanya bentuk karakter figure yang mewakili pendidikan karakter SDII Al Abidin Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- UU Sisdiknas tahun 2003 Pasal 1
- Abdullah, Rayan and Hubner, Roger. *Pictograms Icons and Sign: A Guide to Information Graphics*. London: Thames and Hudson, 2006
- Graig, James. *Designing With Type*, New York :Watson-Guption Publications, 1980
- Hanurawan, Fattah. *Psikologi Sosial*, Bandung : Rosda, 2010
- Khals, Sirinam S.. *Pengajaran Disiplin &Harga Diri*, Jakarta: PT. Indeks, 2008
- Masri, andry. *Strategi Visual*, Yogyakarta : Jalasutra, 2010
- Meenaghan, Tony. "The Role Of Advertising In Brand Image Development". *Journal of Product & Brand Management*, Vol. 4 Issues: 4,1995
- Mennai, Mériem and Rached, Kaouther Saied Ben, "Sources of Brand Value from Semiotics to Marketing Perspectives", *American International Journal of Contemporary Research*, Vol. 2 No. 6; June 2012
- Munandar, Utami*. *Kreativitas dan Keberbakatan*, Jakarta : Gramedia, 1999
- Nelsen, [Jane](#). *Disiplin Positif*, Jakarta : Delapratasa, 1997
- Prawitasari, Johana E.. *Psikologi Terapan*, Bandung : Erlangga, 2012
- Robbins, Stephen., *Perilaku Organisasi*, Jilid 1 Edisi 8, Jakarta :PT Prenhalindo, 2001
- Rustan, Suriyanto. *Layout Dasar dan Peneraapannya*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2008
- Sabana, Setiawan. "Nilai estetis Pada Kemasan Makanan Tradisional Yogyakarta", *Jurnal Visual Art Volume 1 D No.1*, Bandung: ITB, 2007
- Shekhar, Suraj Kushe, and Raveendran P. T. "Role of Packaging Cues on Consumer Buying Behaviour". *International Journal of Engineering and Management Sciences*, Vol. 4 (1), 2013: 61-69
- Semiawan, Conny.*Penerapan Pembelajaran Pada Anak*, PT. Macanan Jaya Cemerlang,Cet. Ke-2,2008
- [Sjarkawi](#). *Pembentukan Kepribadian Anak*, Jakarta : Bumi Aksara, 2008
- Sutopo, H.B.. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : UNS Press, 2002
- Tinarbuko, Sumbo. *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta : Jalasutra, 2010
- Widayanti, Ida S. *Mendidik Karakter dengan Karakter*, Jakarta : Arga Tilanta, 2012