

GAMBAR IMAJINASI ANAK-ANAK SEBAGAI ASET DALAM PENGEMBANGAN ANIMASI EDUKASI

Deddy Award Widya Laksana¹, Andreas Slamet Widodo², Deny Tri Ardianto³

¹Program Studi S2 Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

^{2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
corresponding author email: deddy12202002@student.uns.uns.ac.id

Abstrak

Imajinasi anak-anak sebagai aset berharga, dapat dioptimalkan melalui penciptaan animasi edukatif berbasis gambar. Penelitian ini mengeksplorasi transformasi gambar anak-anak menjadi animasi, dengan fokus pada perkembangan kreativitas dan pemahaman mereka. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik partisipatif yang meliputi sesi *ideation* dan aktivitas kreatif kolaboratif. Teknik ini diterapkan untuk melibatkan anak-anak secara aktif. Hasilnya Animasi 3D (Tiga Dimensi) yang dibuat tidak hanya mencerminkan imajinasi, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai pendidikan yang kuat, terutama dalam menceritakan ulang cerita Timun Emas. Hasil penelitian ini berpotensi menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai peran animasi sebagai alat pendidikan dan dampaknya pada perkembangan kreativitas anak-anak.

Kata Kunci: anak, animasi, edukasi, gambar, imajinasi

Abstract

Children's imagination, as a valuable asset, can be optimized through the creation of image-based educational animations. This research explores the transformation of children's drawings into animation, focused on their development of creativity and understanding. Participatory methods, including ideation sessions and collaborative creative activities, are applied to actively engage children. The 3-dimensional animation result reflects either imagination and conveys strong educational values, especially in retelling the story of Timun Emas. The results of this research have the potential to be the basis for further research regarding the role of animation as an educational tool and its impact on the development of children's creativity.

Keywords: animation, children, education, images, imagination

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak-anak adalah fondasi yang vital bagi perkembangan masyarakat (Fahmi & Rantika, 2021). Generasi mendatang adalah penerus, dan oleh karena itu, pendidikan mereka memiliki implikasi yang sangat signifikan. Untuk itu, agar mendapatkan mutu pendidikan yang baik dibutuhkan dukungan antara lain keberadaan sarana dan prasarana pendidikan yang baik secara kuantitas maupun kualitas agar tercipta proses pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan (Parid & Alif, 2020).

Mengutip pendapat Sukiman, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan dari pengirim (guru, instruktur, pengajar, dan lain-lain) ke penerima (siswa, peserta didik) yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan sedemikian rupa sehingga proses belajar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012). Terkait dengan efektifitas pembelajaran, idealnya peserta didik dirangsang dengan media pembelajaran melalui indera pandang dan dengar. Secara teoritik, Edgar Dale mengatakan bahwa perekaman materi belajar melalui rangsangan indera pandang berkisar 75%, dan indera dengar sekitar 13%, sementara melalui indera lainnya sekitar 12% (Lee & Reeves, 2007).

Meski taksonomi media pembelajaran belum sepenuhnya merumuskan klasifikasi yang universal, nampaknya dapat dikatakan bahwa media pembelajaran mutakhir bentuknya semakin banyak yang merangsang indera pandang dan dengar. Azhar Arsyad, sebagaimana dikutip oleh Sukiman membuat klasifikasi media pembelajaran dalam empat kelompok: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Sukiman, 2012).

Terkait dengan klasifikasi Arsyad di atas, khususnya poin 3 dan 4, perkembangan teknologi informatika dan komputer, berkembang pesat sejak tahun 1990 dengan teknologi internet yang menjangkau atau berjangkauan yang lebih luas (Danuri Muhamad, 2019) berpengaruh di segala aspek kehidupan (Susanto et al., 2022), termasuk di dunia pendidikan (Dito & Pujiastuti, 2021). Ada dua hal terkait dengan pendidikan yang perlu digaribawahi dalam hal ini; pertama, adalah terkait dengan kompetensi guru (Sitompul, 2022), dan kedua adalah pengembangan media pembelajaran (Dewi, 2023).

Menurut Sitompul, beberapa kompetensi yang harus dimiliki guru adalah antara lain; pertama, kemampuan mendesain media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran (Adiwibawa & Laksana, 2022; Sitompul, 2022). Terlebih di era revolusi industri 4.0 dimana pemanfaatan teknologi digital mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan tanpa batas waktu. Kedua, kemampuan memanfaatkan media sosial dalam pembelajaran. Adiwibawa, mengutip Sukiman, menyatakan bahwa salah satu kriteria keberhasilan suatu media pembelajaran adalah keterampilan dan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran (Adiwibawa & Laksana, 2022; Sukiman, 2012). Dunia digital yang menyediakan sumber pembelajaran dan medianya nyaris tidak berhingga. Pendidik, guru atau instruktur dapat

mencari isi pembelajaran apapun di berbagai *platform* digital. Ketiga, kemampuan menggunakan *search engine* untuk mencari materi pembelajaran. Masih terkait dengan tersedianya berbagai sumber di *platform* digital, mesin pencari adalah salah satu fitur yang membuat seseorang, pendidik, guru, atau instruktur menjadi mudah mencari isi pembelajaran (Gerald & Rahmatuti Maghfiroh, 2021).

Salah satu media hasil teknologi berbasis komputer adalah animasi. Di Indonesia, animasi, awalnya pertama kali dibuat dan ditayangkan pada tahun 1955 dengan judul *Si Doel Memilih* (1955) karya Dukut Hendronoto alias Pak Oot (Nancy & Koesno, 2023). Film animasi *Si Doel Memilih* ini dirancang sebagai alat kampanye pada pemilu 1955. Sayangnya, menurut Nancy dan Koesno, tidak ada catatan kelanjutan proyek-proyek animasi sampai dengan tahun 1970-an. Film animasi pertama di Indonesia, menurut beberapa catatan, dihasilkan oleh Dwi Koendoro dan Pramono. Film berjudul *Kayak Beruang* ini, menjadi juara satu di Festival Mini tahun 1979, sebuah festival yang diprakarsai oleh Dewan Kesenian Jakarta sejak tahun 1973. Film ini menjadi inspirasi dan perangsang bagi produksi-produksi film animasi setelahnya (Nancy & Koesno, 2023; Sarrahdiba & Perdana, 2017).

Dari sejarah perkembangan animasi di Indonesia, dapat dikatakan bahwa; pertama, animasi digunakan sebagai salah satu bentuk komunikasi persuasi terlebih dahulu baru kemudian digunakan untuk kepentingan *entertainment* atau hiburan. Kedua, animasi memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran anak-anak, mengingat bahwa film-film animasi sebagai hiburan sebegini besar ditujukan kepada anak-anak.

Mengutip Mayer dan Moreno, Dina Utami menyatakan bahwa ada tiga fitur utama di dalam animasi. Pertama, gambar atau imej. Animasi dari asal katanya adalah gambar yang diberi nyawa (digerakkan). Kedua, gerakan yang memberi kesan hidup pada gambar atau karakter yang dibuat. Ketiga, simulasi adalah objek-objek yang dibuat dengan digambar dalam hubungannya dengan gambar dan gerak sehingga memberi kesan hidup (Utami, 2011). Sehingga dapat dikatakan bahwa animasi berdasar pada gambar; apakah itu karakter atau tokoh maupun dalam bentuk lingkungan simulasi (*environment*).

Karakter atau tokoh dalam animasi adalah salah satu komponen animasi yang tidak hanya gambaran sosok, namun juga harus memiliki bentuk, kepribadian, fitur, dan tingkah lakunya sendiri (Kuspiyah et al., 2021). Mengutip Blair, Lawe, Irfansyah dan Ahmad mengatakan bahwa kualitas sebuah karakter harus dipertimbangkan dengan matang, agar karakter tersebut dapat nampak hidup dan dapat dipercaya oleh penonton (Lawe et al., 2020). Kuspiyah dkk., mengatakan bahwa pembuatan karakter dilakukan dengan mencari referensi sebagai acuan pembuatan karakter dan selanjutnya membuat garis pola karakter yang akan mempermudah proses selanjutnya (Kuspiyah et al., 2021).

Referensi untuk pengembangan karakter dalam animasi adalah dapat dilakukan oleh siapa saja. Umumnya dilakukan oleh desainer atau perupa, namun referensi itu juga dapat dibuat oleh anak-anak. Adiwibawa dan Laksana dalam kajiannya tentang gambar

anak sebagai basis model karakter 3D mengatakan bahwa anak-anak pada usia 4-7 tahun yang ada pada tahap pra-skematik, memiliki kemampuan yang relatif baik dalam menangkap kisah, mengimajinasikan dan mengekspresikannya dalam gambar (Adiwibawa & Laksana, 2023). Kajian ini diinspirasi oleh beberapa perupa yang memanfaatkan gambar-gambar anak sebagai dasar penciptaan karya (Andrius, 2016; Frisca, 2016; istimewa, 2018; Johnson, 2014). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses transformasi gambar anak menjadi animasi edukasi.

Proses transformasi gambar anak dapat membantu dalam pengembangan animasi dengan pendekatan yang lebih efektif dalam pendidikan anak-anak dan menciptakan sumber daya yang lebih menarik serta bermakna dalam pembelajaran. Imajinasi anak-anak sebagai aset berharga, dapat dioptimalkan melalui penciptaan animasi edukatif berbasis gambar. Penelitian ini mengeksplorasi transformasi gambar anak-anak menjadi animasi, dengan fokus pada perkembangan kreativitas dan pemahaman mereka. Metode partisipatif, termasuk sesi ideation dan aktivitas kreatif kolaboratif, diterapkan untuk melibatkan anak-anak secara aktif.

Animasi 3 Dimensi yang dihasilkan tidak hanya mencerminkan imajinasi, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai pendidikan yang kuat. Hasil penelitian ini berpotensi menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai peran animasi sebagai alat pendidikan dan dampaknya pada perkembangan kreativitas anak-anak. Penerapan metode partisipatif, seperti sesi ideation dan aktivitas kreatif kolaboratif, membuka pintu untuk melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini dapat menjadi metode pembelajaran yang lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Dalam konteks pendidikan modern, dimana teknologi dan media memainkan peran semakin besar, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan animasi edukasi yang mendukung perkembangan kreativitas dan pemahaman anak-anak. Dengan demikian, penelitian ini relevan dan penting dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang lebih holistik dan efektif untuk generasi mendatang.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Penelitian

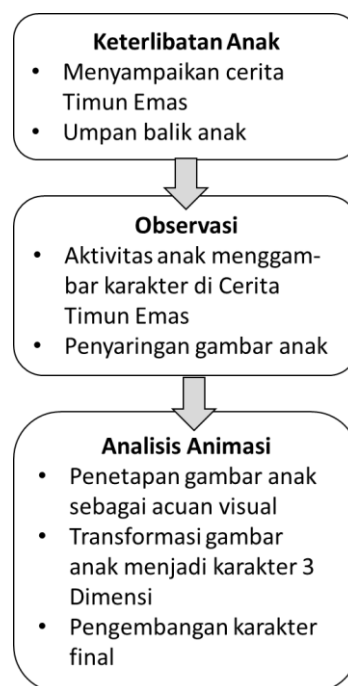
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan penulis untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang proses transformasi gambar anak menjadi animasi edukasi dan dampaknya pada perkembangan anak-anak. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok utama:

- a. Anak-anak sebagai sumber gambar: Penulis bekerja sama dengan sekelompok anak usia sekolah dasar usia 7-9 tahun, yang menghasilkan gambar-gambar berdasarkan imajinasi mereka, khususnya berkaitan dengan cerita Timun Emas dan raksasa.

- b. Pengembang Animasi: Penulis berkolaborasi dengan sejumlah pengembang animasi yang akan mengambil gambar anak tersebut dan mengubahnya menjadi animasi edukasi.

2.2. Instrumen Penelitian

Instrumen atau perangkat penelitian yang digunakan adalah, pertama, keterlibatan (*engagement*) dan wawancara dengan anak-anak. Pelibatan dan wawancara dengan anak-anak untuk memahami lebih lanjut imajinasi di balik gambar-gambar yang anak-anak ciptakan. Wawancara akan direkam dan dianalisis. Pada tahap ini, anak akan diberi paparan cerita rakyat tradisional yang cukup dikenal yaitu Timun Emas. Cerita rakyat Timun Emas ini, terbukti dikenal oleh masyarakat sehingga jenama produk minuman yang sering muncul di bulan Ramadhan menggunakannya dalam iklan mereka (Taruna, 2019).



Bagan 1. Instrumen penelitian
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Instrumen kedua adalah observasi gambar anak. Pada tahap ini, anak-anak diminta untuk menggambar karakter yang mereka pilih dari cerita rakyat Timun Emas. Observasi terhadap gambar-gambar anak-anak yang diciptakan sebagai data dasar. Ini termasuk karakter, figur dan elemen visual lain yang muncul dalam gambar. Proses yang termasuk dalam observasi adalah penyaringan dan penyesuaian. Instrumen ketiga adalah analisis animasi. Dari gambar-gambar yang telah anak-anak buat mengenai karakter yang mereka pilih di cerita Timun Emas, kemudian disaring beberapa gambar sebagai contoh karakter yang akan dikembangkan sebagai aset animasi. Pengembang animasi akan merekam proses transformasi gambar anak menjadi animasi. Video dan catatan selama proses akan digunakan untuk menganalisis teknik dan strategi yang digunakan.

2.3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian meliputi; a) Pengumpulan Data, b) Transformasi Gambar dan c) Evaluasi Dampak. Pada tahap pengumpulan data, gambar anak dikumpulkan melalui sesi kreatif di sekolah dasar. Wawancara dengan anak-anak akan dilakukan setelahnya. Kemudian, pada tahap transformasi gambar, pengembang animasi akan menggunakan gambar anak pada tahap pertama sebagai dasar untuk menciptakan animasi edukasi. Terakhir pada tahap evaluasi dampak, setelah animasi selesai, hasil animasi akan diperlihatkan kepada anak-anak untuk melihat sejauh mana dampaknya pada perkembangan kreativitas dan pemahaman mereka.

2.4. Etika Penelitian

Penelitian ini mematuhi pedoman etika penelitian, termasuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan orang tua anak-anak yang berpartisipasi. Seluruh data diperlakukan dengan kerahasiaan dan rasa hormat yang tinggi terhadap partisipan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Gambar Anak

Hasil awal dari penelitian ini menunjukkan bahwa gambar anak pada usia 7-9 tahun yang dihasilkan selama sesi kreatif menggambarkan beragam elemen cerita Timun Emas. Anak-anak menggambar karakter Timun Emas, raksasa, dan elemen visual lain yang terkait dengan cerita tersebut. Gambar-gambar ini mencerminkan imajinasi yang kaya dan variasi, meskipun gambar yang dihasilkan masih menggeneralisasi bentuk-bentuk dasar. Anak-anak pada usia ini mengembangkan pengertian awal tentang proporsi dan hubungan antar elemen dalam gambar, ini merupakan tahap "Schematic" (Sematis) dalam tahap perkembangan seni rupa anak dalam teori Viktor Lowenfeld.



Gambar 1. Hasil gambar imajinasi anak karakter Timun Emas dan elemen visual lain
[Sumber: Dokumentasi Penulis]



Gambar 2. Hasil gambar imajinasi anak karakter Raksasa dan elemen visual lain
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Anak-anak sering kali memiliki imajinasi yang tak terbatas dan kreativitas yang tinggi. Melalui gambar-gambar ini, mereka mengungkapkan cara mereka memvisualisasikan cerita dan karakter di dalam pikiran mereka. Dalam pandangan Jean Piaget, perkembangan kognitif anak melewati tahap-tahap yang berbeda, seperti tahap sensorimotor, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Dalam tahap operasional formal, anak-anak mulai memiliki kemampuan berpikir abstrak dan spekulatif. Ini berarti bahwa mereka menjadi lebih mampu berimajinasi, merancang solusi kreatif untuk masalah, dan memproyeksikan diri mereka ke dalam situasi-situasi yang belum terjadi



Gambar 3. Hasil gambar imajinasi anak karakter Si Mbok dan elemen visual lain
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Kekayaan variasi dalam gambar-gambar ini adalah sumber potensial untuk menciptakan animasi edukasi yang lebih menarik dan mendalam, karena mewakili perspektif anak-anak sendiri tentang cerita yang mereka nikmati. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa gambar anak dapat menjadi sumber daya berharga dalam proses pembuatan animasi edukasi yang lebih dekat dengan pemahaman dan imajinasi anak-anak. Hal ini juga menekankan pentingnya menghargai dan memanfaatkan ekspresi kreatif anak-anak dalam pendidikan. Berikut adalah beberapa contoh gambar anak yang dihasilkan selama sesi kreatif.

3.2. Transformasi Gambar ke dalam Animasi

Proses transformasi gambar anak ke dalam animasi edukasi adalah tahap kunci dalam penelitian ini, memanfaatkan gambar anak yang dihasilkan dalam penelitian sebagai panduan dan inspirasi untuk menciptakan karakter dan cerita dalam animasi. Menyajikan gambar anak-anak dengan pendekatan teori abstraksi kreatif, memungkinkan interpretasi yang lebih luas dan menghargai keragaman kreativitas anak-anak. Abstraksi kreatif adalah pendekatan dalam seni dan desain yang melibatkan penyederhanaan atau penyusutan elemen visual untuk menyampaikan ide atau pesan tanpa harus mereproduksi detail-detail yang sebenarnya. Dalam abstraksi kreatif, elemen-elemen visual yang dianggap tidak penting atau tidak relevan dengan pesan utama dapat dihilangkan atau disederhanakan. Melalui penyederhanaan elemen-elemen visual, abstraksi kreatif dapat merangsang imajinasi penonton, memberi mereka kebebasan untuk mengisi makna dan interpretasi mereka sendiri.

Kelompok seniman yang terkenal dengan kontribusi mereka terhadap abstraksi adalah para seniman dari gerakan seni abstrak seperti Wassily Kandinsky, Kazimir Malevich, dan Piet Mondrian. Mereka masing-masing membawa gagasan tentang kebebasan ekspresi, penyederhanaan bentuk, dan penggunaan warna secara berani dalam seni.

Abstraksi kreatif memungkinkan seniman untuk bersifat lebih eksperimental dan fleksibel dalam menggunakan berbagai gaya dan teknik untuk mencapai tujuan artistik, tercermin pada penggunaan warna cerah dan keseimbangan visual untuk menciptakan suasana yang menarik dan sesuai dengan dunia imajinatif anak-anak. Dengan tetap mempertahankan elemen unik dari gambar anak-anak sambil mengintegrasikan elemen baru dalam animasi, sehingga tetap konsisten dengan esensi kreativitas asli. Visualisasi yang tidak terlalu rumit atau dapat mengurangi kemudahan pemahaman anak-anak terhadap cerita dan nilai-nilai moral yang disampaikan.

Penulis membuat alur produksi animasi dengan menggunakan teknik-teknik animasi yang mencakup penggambaran karakter, pergerakan karakter yang menerapkan prinsip-prinsip animasi, visualisasi latar belakang dan penggunaan elemen-elemen visual lain yang terinspirasi oleh gambar anak. Proses ini mengharuskan pemahaman mendalam tentang ekspresi visual anak-anak, yang perlu diinterpretasikan dengan cermat ke dalam elemen-elemen animasi yang dapat dipahami oleh anak-anak.

Penelitian ini memperluas pemahaman tentang potensi animasi sebagai media pendidikan. Melibatkan animasi 3D tidak hanya meningkatkan daya tarik visual tetapi juga membuka peluang baru untuk menyampaikan nilai-nilai pendidikan dengan cara yang lebih dinamis. Penggunaan animasi 3D untuk memberikan dimensi yang dinamis pada gambar anak-anak, serta dapat menciptakan efek visual yang menarik.

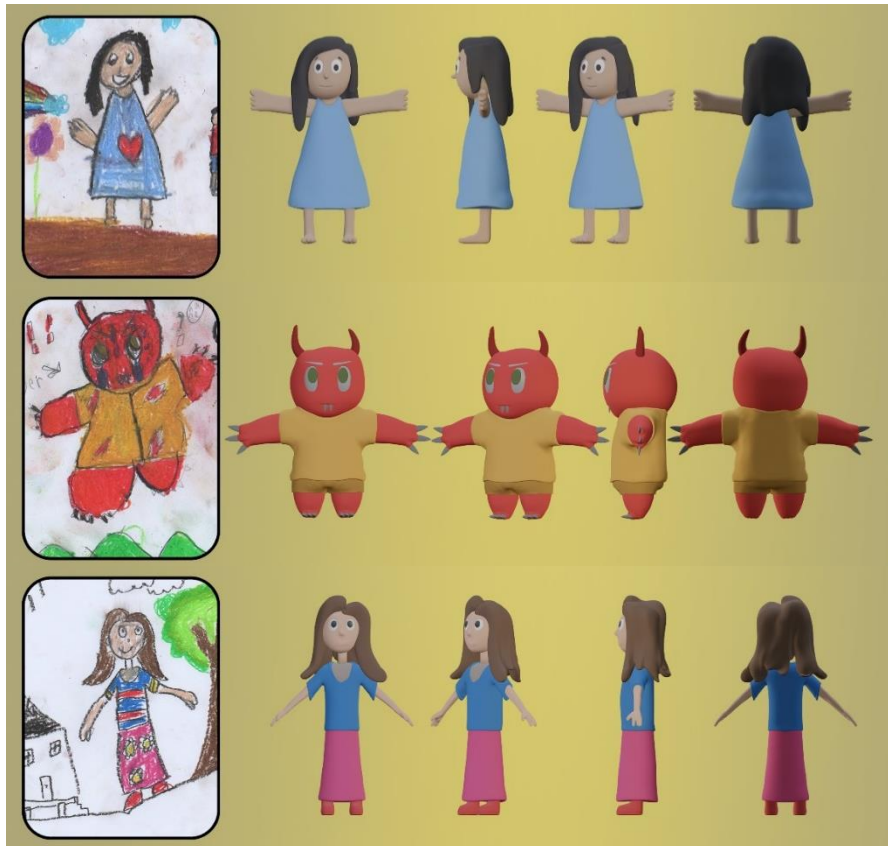
Transformasi visual tidak mengubah pesan pendidikan yang ingin disampaikan melalui cerita Timun Emas. Menentukan gaya visual dan estetika yang akan digunakan dalam animasi 3D, Ini mencakup dalam pilihan warna, tekstur, dan elemen visual lainnya. Transformasi gambar-gambar tersebut menjadi model 3D menggunakan perangkat lunak pemodelan 3D Blender. Proses ini melibatkan penggunaan poligon dan manipulasi vertex untuk membuat model yang sesuai dengan gambar anak-anak.

Tabel 1. Tahapan dalam proses pembuatan animasi
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Tahap	Deskripsi Tahap	Kegiatan Utama
1	Pengumpulan Gambar Anak	Gambar anak dikumpulkan dari aktifitas kreasi imajinasi
		Gambar anak dianalisis untuk memahami ekspresi visual anak-anak
2	Desain Karakter dan Cerita	Karakter dalam cerita Timun Emas dirancang berdasarkan gambar anak
		Karakter yang dianggap menarik dan sesuai dengan karya imajinasi gambar anak-anak disaring/seleksi
		Desain karakter dalam cerita ditetapkan
3	Produksi Animasi	Transformasi gambar karakter dengan teknik modeling 3D
		Karakter dengan pergerakan yang sesuai dengan prinsip-prinsip animasi seperti <i>squash and stretch</i> , <i>anticipation</i> , <i>follow-through</i> , dan <i>overlapping action</i> , dianimasikan.
		Visualisasi latar belakang dengan teknik ilustrasi 3D
		Penambahan elemen audio-visual lain seperti efek suara, musik dan narasi
4	Evaluasi Animasi	Evaluasi untuk memastikan sesuai dengan tujuan penelitian
		Melibatkan anak-anak dalam menonton dan memberikan umpan balik

Tabel di atas memberikan gambaran singkat tentang setiap tahap dalam proses pembuatan animasi, termasuk deskripsi dan kegiatan utama yang terkait dengan masing-masing tahap. Hal ini membantu mengorganisir dan mengelola proses pembuatan animasi dengan lebih baik.

Gambar 4 di bawah adalah hasil penyaringan beberapa gambar anak menjadi beberapa karakter pokok; gadis Timun Emas, Raksasa dan Si Mbok. Proses transformasi gambar-gambar anak tersebut menjadi karakter yang nantinya akan digunakan dalam animasi adalah sebagai berikut:



Gambar 4. (dari atas ke bawah) Model Sheet transformasi Karakter Timun Emas, Karakter Raksasa, dan Karakter Si Mbok
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Kerjasama antara penulis dan anak-anak merupakan langkah penting dalam proses ini. Penulis harus menghargai dan mengambil inspirasi dari gambar anak untuk menciptakan animasi yang tetap mempertahankan inti dan imajinasi yang ada dalam gambar anak. Dengan cara ini, proses transformasi ini menghubungkan dunia anak dengan animasi edukasi. Proses transformasi ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara penulis dan gambar anak adalah esensial dalam menciptakan animasi edukasi yang efektif dan relevan. Dengan menggabungkan keterampilan teknis animasi dengan ekspresi kreatif anak-anak dapat menciptakan konten yang menghibur dan mendidik secara bersamaan.

Kolaborasi yang memungkinkan penulis untuk memahami lebih mendalam apa yang terkandung dalam gambar anak. Penjelasan langsung dari anak-anak dapat memberikan wawasan tentang makna, konteks, dan emosi yang mungkin sulit dipahami hanya dengan melihat gambar. Kolaborasi memastikan bahwa representasi dalam animasi sesuai dengan inti kreativitas anak-anak. Dengan partisipasi aktif, anak-anak dapat memastikan bahwa hasil akhir mencerminkan visi dan ide-ide mereka. Esensialnya

kolaborasi adalah menciptakan pemahaman yang holistik. Penulis tidak hanya memahami gambar anak sebagai produk akhir tetapi juga sebagai representasi dari imajinasi, pemikiran, dan perasaan anak-anak.



Gambar 5. Beberapa adegan film hasil dari transformasi gambar anak
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.3. Dampak pada Anak-anak

Setelah animasi selesai dibuat, tahap berikutnya dalam penelitian ini adalah memperlihatkan animasi tersebut kepada anak-anak yang telah berpartisipasi dalam pembuatan gambar asli. Hasil dari evaluasi awal menunjukkan bahwa animasi yang mencerminkan imajinasi anak-anak, yaitu penggunaan gambar anak sebagai inspirasi utama, memiliki dampak positif pada anak-anak.

Transformasi imajinasi anak dari cerita Timun Emas ini berupa film pendek berdurasi 6 menit. Animasi seringkali menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan edukatif kepada anak-anak, dan itu sejalan dengan konteks transformasi imajinasi anak dari cerita tradisional. Melalui metode pengukuran empati dapat memberikan penilaian sejauh mana anak-anak meresapi dan merespon secara emosional terhadap karakter dan cerita dalam film, metode ini dapat memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang dampak film pada anak-anak, mencakup aspek kognitif, emosional, dan perilaku. Langkah observasi langsung dengan membuat rekaman untuk memantau ekspresi fasial anak-anak selama menonton film hasil transformasi gambar mereka

sendiri yang akhirnya dapat memberikan indikasi visual tentang tingkat empati dan keterlibatan emosional mereka.

Evaluasi awal terhadap animasi edukasi yang terinspirasi oleh gambar anak menunjukkan bahwa film animasi ini dapat meningkatkan minat, keterlibatan emosional, dan motivasi anak-anak dalam pembelajaran. Dalam evaluasi ini, anak-anak yang menonton animasi yang terinspirasi oleh gambar mereka sendiri menunjukkan lebih banyak minat dan keterlibatan emosional dalam cerita animasi tersebut. Mereka merasa lebih dekat dengan karakter dan cerita yang sudah mereka gambarkan dalam gambar asli. Hal ini menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan berarti dalam pembelajaran. Selain itu, anak-anak juga lebih aktif dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang melibatkan animasi ini. Anak-anak lebih antusias untuk berdiskusi, bertanya pertanyaan, dan berbagi pemikiran mereka tentang cerita. Hal ini mencerminkan bahwa animasi yang mencerminkan imajinasi anak-anak dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi anak-anak dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi awal ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang potensi animasi yang terinspirasi oleh gambar anak dalam mendukung pendidikan anak-anak. Pendekatan ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, memikat, dan interaktif bagi anak-anak. Implikasi hasil evaluasi ini adalah; pertama, animasi edukasi yang terinspirasi oleh gambar anak dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat, keterlibatan emosional, dan motivasi anak-anak dalam pembelajaran. Kedua, animasi ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berarti bagi anak-anak. *Ketiga*, animasi ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi anak-anak dalam pembelajaran

3.4. Imajinasi Anak dalam Gambar

Hasil penelitian awal menyoroti kekayaan imajinasi anak-anak yang tercermin dalam gambar-gambar yang mereka hasilkan. Dalam sesi kreatif, anak-anak mampu menciptakan karakter-karakter cerita Timun Emas dan dunia yang menggambarkan cerita ini dengan berbagai variasi yang signifikan. Mereka mengungkapkan visi mereka tentang karakter, makhluk, latar belakang, dan elemen cerita lain yang merupakan bagian integral dari cerita Timun Emas. Hal ini mengindikasikan bahwa gambar anak adalah bereksresi langsung dari imajinasi mereka yang kaya. Anak-anak memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan cerita dan karakter dalam berbagai cara yang unik. Mereka melahirkan ide-ide kreatif mereka ke dalam gambar-gambar, dan hasilnya adalah beragam variasi dalam desain karakter dan elemen cerita.

Dengan kata lain, gambar anak tidak hanya mencerminkan imajinasi, tetapi juga menjadi alat ekspresi kreatif yang memungkinkan anak-anak untuk mengkomunikasikan cara mereka melihat dan memahami cerita. Keberagaman dalam gambar-gambar ini adalah sumber inspirasi yang kuat untuk pembuatan animasi edukasi yang lebih menarik dan mendalam. Dengan memahami dan menghargai imajinasi anak-anak, kita dapat menciptakan konten pendidikan yang lebih dekat dengan perspektif mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam pembelajaran anak-

anak. Menggunakan gambar anak sebagai sumber inspirasi dalam pembuatan animasi edukasi dapat menghasilkan karya yang lebih relevan dan bermakna dalam pendidikan anak-anak.

3.7. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting dalam konteks pengembangan animasi edukasi. Penggunaan imajinasi anak dalam pembuatan animasi menawarkan beberapa implikasi yang relevan, pertama, relevansi dan ketertarikan, di mana penggunaan gambar anak dalam pembuatan animasi dapat meningkatkan relevansi dan ketertarikan animasi bagi anak-anak. Mereka merasa lebih terlibat dan emosional dalam pembelajaran ketika cerita dan karakter mencerminkan imajinasi mereka sendiri. Ini dapat membantu meningkatkan daya tarik dan retensi materi pendidikan.

Kedua, Kreativitas dan Pemahaman. Animasi yang mencerminkan imajinasi anak dapat membantu memperdalam pemahaman anak-anak terhadap materi. Mereka merasa lebih dekat dengan cerita dan karakter, yang dapat meningkatkan tingkat pemahaman dan kreativitas dalam pemecahan masalah. Ketiga, partisipasi dan motivasi. Penggunaan gambar anak dalam animasi dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi anak-anak dalam pembelajaran. Mereka menjadi lebih aktif dalam proses belajar, termasuk berdiskusi dan berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan animasi. Ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Keempat, pengembangan imajinasi. Pendekatan ini mendukung pengembangan imajinasi anak-anak. Mereka belajar untuk menghargai dan mengekspresikan kreativitas mereka, yang dapat memiliki dampak positif dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan masalah. Kelima, inovasi dalam pendidikan. Penelitian ini menunjukkan pendekatan inovatif dalam pendidikan anak-anak. Menggunakan gambar anak sebagai dasar dalam pembuatan animasi edukasi dapat membantu menciptakan konten yang lebih efektif dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah mengeksplorasi potensi penggunaan gambar anak, khususnya yang terinspirasi oleh cerita Timun Emas, dalam mendukung penciptaan animasi edukasi. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana gambar anak dapat menjadi sumber inspirasi yang kuat dalam pembuatan animasi yang relevan untuk anak-anak.

Gambar anak yang dihasilkan selama penelitian mencerminkan imajinasi anak-anak yang kaya dan variasi dalam desain karakter serta elemen cerita. Proses transformasi gambar anak ke dalam animasi melibatkan keterampilan teknis pengembang animasi dalam menginterpretasikan imajinasi anak-anak. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa animasi yang mencerminkan imajinasi anak lebih berhasil dalam menarik perhatian anak-anak, membuat mereka lebih terlibat emosional, dan mendalami pemahaman mereka.

Kesimpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan gambar anak dalam pembuatan animasi edukasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pendidikan anak-anak. Memanfaatkan sumber inspirasi dari imajinasi anak dalam proses pembuatan animasi dapat menciptakan konten yang lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi perkembangan anak-anak. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya kolaborasi antara pengembang animasi dan anak-anak dalam proses kreatif. Dengan menerima masukan dari anak-anak dan mengintegrasikannya ke dalam animasi akan dapat menciptakan pendekatan pendidikan yang lebih holistik dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwibawa, B. A. P., & Laksana, D. A. W. (2023). Potensi Karya Gambar Anak sebagai Basis Model Karakter 3D. In A. Putu Astri Lestari, S.E., M.M., M. S. Ni Wayan Nandaryani, S.Sn., M. . Ni Wayan Ardiarani Utami, S.T., M. . Ni Nyoman Sri Rahayu, S.T., M. S. Ngurah Adhi Santosa, S.Sn., M. S. I Gede Jaya Putra, S.Sn., & M. S. A.A. Ngurah Bagus Kesuma Yudha, S.S. (Eds.), *SENADA 2023: Desain, Manajemen dan Teknologi sebagai Strategi Pengembangan Inovasi dalam Penguatan Identitas dan Industri Kreatif* (Vol. 6, pp. 30–35). IDB Bali.
- Adiwibawa, B. A. P., & Laksana, D. A. W. (2022). Teknik Fotografi Multiple Exposure Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Seni Tari. In I. G. Y. Pratama, N. P. E. B. Lestari, N. W. Nandaryani, I. K. Setiawan, I. K. J. D. Putra, A. A. N. G. S. Buana, & N. W. A. Utami (Eds.), *Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA)* (Vol. 5, pp. 42–47). IDB Bali.
- Andrius. (2016). *Artists Turn Their Children's Drawings Into Jewelry To Preserve Their Creativity*. Wwww.Demilked.Com. <https://www.demilked.com/artists-turn-children-doodles-into-jewelry-yasemin-erdin-ozgur-karavit/>
- Danuri Muhamad. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, 15(2), 116–123.
- Dewi, A. K. (2023). Pelatihan dan Penyusunan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Perangkat Lunak Sederhana di Pusat Pengembangan Kompetensi Jalan , Perumahan dan PIW. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(1), 418–425.
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65.
- Fahmi, F., & Rantika, C. (2021). Pendidikan Anak dalam Persepsi Masyarakat. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699.
- Frisca, F. (2016). *Menghidupi 10 Coretan Anak yang Diubah Jadi Kalung Unik*. Wwww.Fimela.Com. <https://m.fimela.com/lifestyle/read/2563287/menghidupi-10-coretan-anak-yang-diubah-jadi-kalung-unik>
- Geraldy, H., & Rahmatuti Maghfiroh, L. (2021). Penerapan Klasifikasi Kueri untuk Meningkatkan Efektivitas Mesin Pencari (Implementation of Query Classification to Improve Effectiveness of Search Engine). In L. K. Sari, E. Nurmawati, & C. Sumarni (Eds.), *Seminar Nasional Official Statistics* (pp. 1012–1018). Politeknik Statistika STIS.

- istimewa. (2018). *Keren! Lukisan Khayalan Anak SD yang Menjadi Nyata*. Inet.Detik.Com. <https://inet.detik.com/fotoinet/d-3805807/keren-lukisan-khayalan-anak-sd-yang-menjadi-nyata>
- Johnson, K. (2014). *The Monster Project 2014*. Katiemadethatdesign.Myportfolio.Com. <https://katiemadethatdesign.myportfolio.com/the-monster-project-2014>
- Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Mustofa, M. I., & Ramadhani, D. (2021). Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro. *Informatika*, 6(3), 145–149.
- Lawe, I. G. A. R., Irfansyah, I., & Ahmad, H. A. (2020). Animasi sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Tri Kaya Parisudha untuk Anak-Anak. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 242–249.
- Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2007). Edgar Dale: A significant contributor to the field of educational technology. In R. E. West (Ed.), *Foundations of Learning and Instructional Design Technology* (Vol. 47, Issue 6, pp. 56–59). Birmingham Young University.
- Nancy, Y., & Koesno, D. (2023, August). Sejarah Animasi di Indonesia dan Nama Kartun Pertamanya. *Tirto.id*. <https://tirto.id/sejarah-animasi-di-indonesia-dan-nama-kartun-pertamanya-gPgD>
- Parid, M., & Alif, A. L. S. (2020). Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Tafhim Al-'Ilmi*, 11(2), 266–275.
- Sarrahdiba, T. U. Y., & Perdana, B. B. (2017). Perancangan Animasi Motion Grafis sebagai Media Pengenalan Budaya dan Kesenian Wayang Golek. *Sketsa*, 4(1), 63–70.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (M. A. Salmulloh (ed.); PERTAMA). PEDAGOGIA.
- Susanto, F., Prasiani, N. K., & Darmawan, P. (2022). Implementasi Internet of Things Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Imagine*, 2(1), 35–40.
- Taruna, O. (2019). *Kelahiran Timun Mas - 45s* (p. <https://www.youtube.com/watch?v=7IEy1pTWIQU>). [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=7IEy1pTWIQU)
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.