

## PERANCANGAN ANIMASI 2D PEMAHAMAN SELF CONTROL SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK REMAJA

Myra Miranda Yudiantari<sup>1</sup>, Kanya Catya<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
myramiranda.20037@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
kanyacatya@unesa.ac.id

### Abstrak

Pendidikan karakter merupakan fondasi penting dalam perkembangan remaja. Remaja sebagai bagian yang kritis dari masyarakat memerlukan pembinaan nilai-nilai moral dan etika. Salah satu aspek penting yang dapat mendukung hal tersebut adalah *self control*. Dalam konteks ini, media memiliki peran dalam proses penyampaian pesan/informasi terkait *self control* dan juga untuk memberikan edukasi kepada remaja. Berdasarkan hal itu, maka dilakukanlah perancangan media edukasi pendidikan karakter untuk remaja mengenai pemahaman *self control*. Subjek penelitian perancangan media edukasi ini adalah remaja berusia 13-18 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *design thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown. Perancangan diawali dengan mengumpulkan data primer dan sekunder melalui wawancara, kuesioner, dan studi literatur kemudian dianalisa menggunakan metode reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Konsep media yang dirancang berupa video animasi 2D berjudul "Self Control: Mastering The Inner-Beast" dengan teknik *cutout* melalui 3 tahap perancangan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dari hasil uji coba atau testing kepada 30 responden remaja, video animasi 2D memiliki tampilan visual yang menarik dengan penyampaian pesan yang jelas, serta durasi dan pemilihan audio yang pas. Alur cerita, narasi, dan dialog yang disampaikan jelas dan sesuai dengan situasi nyata sehingga dapat membantu audiens memahami isi materi dalam video.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, Self Control, Pendidikan Karakter

### Abstract

*Character education is an important foundation in adolescent development. Adolescents as a critical part of society require the cultivation of moral and ethical. In this context, the media has a role in the process of delivering messages related to self control and also to provide education to adolescents. Based on that, a character education media is design for adolescents on self-control understanding. The research subject of this educational media is teenagers aged 13-18 years. The research uses descriptive qualitative methods with the approach of design thinking by David Kelley and Tim Brown. Planning begins with collecting primary and secondary data through interviews, questionnaires, and literature studies and then analyzes using data reduction methods, data presentation, and conclusion. The media concept is a 2D animated video entitled "Self Control: Mastering The Inner-Beast" with cutout animation techniques through three stages of design: pre-production, production, and post-productions. From trial or testing results to 30 respondents, 2D animated videos have an attractive visual display with clear message delivery, as well as a suitable duration and audio selection. Stories, narratives, and dialogues are delivered clearly and in line with real situations so that they can help the audience understand the content of the video.*

**Keywords:** 2D Animation, Self Control, Character Education

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan fondasi penting dalam perkembangan remaja. Pendidikan karakter merupakan sistem yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang terdiri dari unsur pengetahuan, kesadaran atau kemauan (tidak ada paksaan), dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Husba et al., 2018). Pembentukan karakter yang baik sangatlah penting di era sekarang. Peserta didik masa kini menghadapi banyak peluang dan bahaya yang tidak pernah diketahui oleh generasi sebelumnya. Mereka lebih banyak disugahi pengaruh melalui media dan sumber eksternal lainnya yang lazim dalam budaya di era sekarang (Ningsih et al., 2023). Saat ini, kelompok peserta didik yang rentan dalam hal pengembangan karakter berasal dari golongan remaja. Pada tahap ini, mereka sedang mencari identitas dan terbuka terhadap pengaruh-pengaruh luar yang dapat membentuk kepribadian mereka karena rasa keingintahuan yang tinggi (Asnizar, 2017). Remaja masih belum mampu mengontrol dan mengoptimalkan fungsi fisik dan psikisnya. Namun yang perlu ditegaskan adalah masa remaja merupakan masa perkembangan dengan potensi yang sangat besar, baik secara kognitif, emosional, maupun fisik (Hamdanah & Surawan, 2022). Bila hal tersebut tidak diimbangi dengan karakter yang baik, maka dapat menimbulkan permasalahan.

Menurut data dari Badan Pembinaan Hukum Nasional (BPHN) yang dilansir dari halaman resmi [bphn.go.id](http://bphn.go.id) ditulis oleh Putra (2023), kasus pelanggaran hukum yang dilakukan oleh pelaku anak-anak dan remaja dalam kurun waktu 3 tahun mulaitahun 2020-2022, terdapat sebanyak 2.302 kasus. Dengan adanya data-data di atas, dapat dilihat seberapa pentingnya pendidikan karakter untuk remaja. Pendidikan karakter sangat bermanfaat untuk meningkatkan moralitas dan kesadaran diri, sikap toleran, pengambilan keputusan yang tepat, kemampuan mengendalikan pikiran, etika dalam kehidupan sehari-hari, dan sifat keadilan. Tingkat pelanggaran dan kenakalan remaja akan berkurang, remaja juga dapat berkembang lebih baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat (Sutarti, 2018). Remaja sebagai bagian yang kritis dari masyarakat memerlukan pembinaan nilai-nilai moral dan etika

untuk membentuk karakter dan kepribadian yang baik. Salah satu aspek penting yang dapat mendukung hal tersebut adalah *self control*. *Self control* merupakan kemampuan dalam pengendalian perilaku, pikiran, emosi, dorongan-dorongan baik dari dalam diri maupun dari luar, serta pengambilan keputusan sebelum bertindak sehingga dapat mempertimbangkan akibat yang mungkin terjadi. Semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki maka akan semakin baik dalam mengendalikan perilaku (Sari, 2021).

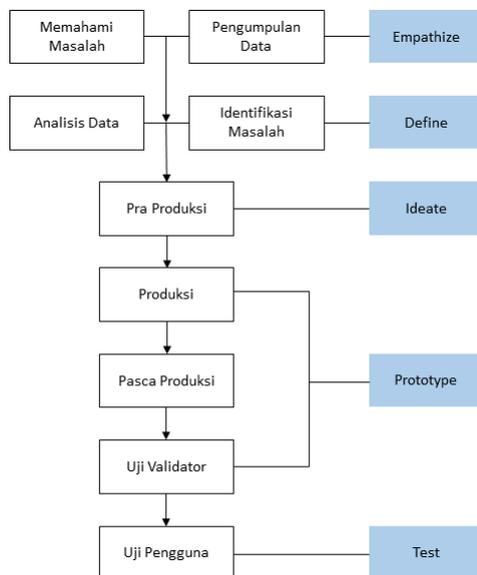
Dalam konteks ini, media memiliki peran dalam proses penyampaian pesan/informasi terkait *self control* dan juga untuk memberikan edukasi kepada remaja. Penggolongan media dapat dilihat dari kemampuannya dalam membangkitkan rangsangan indra yang dibagi menjadi media audio, media visual, dan media audio visual (Gunawan & Ritonga, 2019). Penggunaan animasi 2D sebagai media penyampai pesan dan edukasi dapat menjadi penunjang. Animasi memiliki potensi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi serta telah banyak menarik perhatian para peneliti dan pendidik untuk memanfaatkan potensi tersebut (Hasmirati et al., 2023).

Berdasarkan hal itu, maka diperlukan perancangan media edukasi pendidikan karakter untuk remaja melalui pemahaman *self control* dimulai dengan menyusun konsep dan ide kreatif serta proses perancangannya. Pemahaman tentang *self control* perlu diberikan untuk menghindari perilaku menyimpang pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah video berbasis animasi 2D sebagai salah satu media edukasi pendidikan karakter untuk remaja mengenai pemahaman *self control* dengan menggunakan teknik animasi *cutout*, yaitu teknik pembuatan pergerakan benda per *layer* dengan cara membuat potongan beberapa gambar kemudian ditumpuk menjadi satu kesatuan. Animasi dengan teknik *cutout* ini menggunakan karakter datar dua dimensi (Wardani et al., 2021). Melalui video animasi 2D ini diharapkan remaja dapat menyadari dan memahami pentingnya *self control* untuk membantu pembentukan karakter.

## METODE PENELITIAN

Subjek penelitian perancangan media edukasi ini adalah remaja berusia 13-18 tahun.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *design thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown yang terdiri dari tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Perancangan diawali dengan mengumpulkan data primer dan sekunder melalui wawancara dengan ahli psikolog anak/remaja, penyebaran kuesioner secara *online* melalui *google form* kepada target audiens yang juga merupakan subjek penelitian, dan studi literatur dari beberapa bahan bacaan kemudian dianalisa menggunakan metode reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Konsep media yang dirancang berupa video animasi 2D dengan teknik *cutout* melalui 3 tahap perancangan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.



**Gambar 1.** Skema Perancangan  
(Sumber: Koleksi Pribadi)

## KERANGKA TEORETIK

### Pendidikan Karakter

Menurut Zubaedi (2011), pendidikan karakter diartikan sebagai upaya penanaman berpikir dengan cerdas, pemahaman dalam bentuk sikap, serta pengalaman berperilaku sesuai dengan nilai-nilai luhur yang dapat diterapkan dalam interaksi dengan Tuhannya, diri sendiri, antarsesama, dan lingkungan di sekitar. Adapun pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan telah disebutkan bahwa terdapat 18 pilar yang berdasar dari agama, budaya, Pancasila, dan tujuan pendidikan nasional, di antaranya: 1)

Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat/komunikatif, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial, dan 18) Tanggung jawab (Kemendiknas, 2011).

### Self Control pada Remaja

Menurut Ghufron & Risnawita S (2010), kontrol diri atau *self control* adalah kapabilitas individu terhadap ketanggapan melihat situasi diri dan lingkungannya serta kemampuan untuk mengontrol dan mengelola perilaku sesuai dengan situasi. Menurut Fox & Calkins (2003), *self control* remaja merupakan suatu kemampuan diri yang dapat digunakan untuk mengendalikan pengaruh luar yang menentukan perilaku. Remaja dengan tingkat *self control* yang tinggi perlu mampu mengendalikan rangsangan dari luar yang mempengaruhi perilakunya (Sari, 2021).

### Animasi Teknik Cutout

Menurut Wang (2013), sebelum berkembang seperti sekarang, teknik animasi *cutout* masih menggunakan cara dengan memotong objek atau aset animasi yang mana merupakan evolusi dari *paper-cut* China. *Cutout* juga dapat disebut sebagai *2D puppet animation*. Bagian tubuh karakter dibuat terpisah untuk mempermudah pergerakan pada bagian persendian. Semakin berkembangnya zaman, animasi dengan teknik *cutout* mulai berevolusi menjadi lebih modern dengan sebutan *digitalize cutout animation* yang mana secara teknik diproduksi menggunakan komputer dengan merubah bentuk dasar yang mulanya berupa fisik seperti kertas menjadi gambar digital (Satria et al., 2017).

### Psikologi Warna

Menurut Goethe dan Itten (dalam Bellarmina, 2021), berdasarkan psikologis warna dan maknanya dibagi menjadi:

- 1) Kuning: Memberikan kesan kehangatan, rasa bahagia, semangat, dan ceria.
- 2) Orange: Memberikan kesan hangat dan penuh semangat, simbol petualangan, kemampuan bersosialisasi, dan percaya diri.

- 3) Merah Muda: Memiliki makna keharmonisan, kelembutan, cinta, kasih sayang, dan feminim.
- 4) Biru: Memiliki makna kecerdasan, komunikasi, efisiensi, kepercayaan, ketenangan, logika, tugas, kesejukan, protektif, refleksi, kooperatif, integritas, dan sensitif.
- 5) Ungu: Memberikan kesan kemewahaan, spiritualis, kekayaan, dan kecanggihan.
- 6) Merah: Berkaitan dengan emosi, tantangan, simbol energi, kekuatan, dan kegembiraan.
- 7) Hijau: Memberikan suasana tenang, santai, dan keterbukaan dalam komunikasi.
- 8) Cokelat: Memberikan makna kuat dan dapat diandalkan, namun juga dapat memberikan kesan kaku, kolot, malas, dan pesimis.
- 9) Putih: Keaslian, kemurnian, kesucian, sederhana, kepolosan, kedamaian, dan kebersihan.
- 10) Hitam: Menciptakan kesan suram, penyendiri, menakutkan, dan gelap. Namun juga dapat memberikan kesan elegan dan tegas.

### Character Design

Menurut Gunawan (2012), desain karakter dibuat sesuai dengan tuntutan cerita dan tidak sekadar penampilan luar meliputi kostum tertentu namun juga cerminan dari sifat dan kepribadiannya. Inti dari pembuatan desain karakter bukan dari tampilan yang bagus atau tidaknya, melainkan pada bagaimana sifat, *personality*, dan kepribadian sesuai dengan cerita. Terdapat jenis-jenis karakter berdasarkan style, di antaranya:

- 1) Karikatural atau style karakter berwujud manusia dengan skala dan ekspresi dibuat seperti kartun.
- 2) Fabel atau style karakter perwujudan dari hewan dengan sifat-sifat yang juga mendekati jenis hewannya.
- 3) Style bebas atau jenis style karakter berbentuk benda mati seperti makanan, bunga, dan lain-lain.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan animasi 2D menggunakan pendekatan *design thinking* dengan alur perancangan yang terdiri dari proses pra produksi,

produksi, dan pasca produksi. Pada tahap *empathize* atau tahap pertama *design thinking* dilakukan dengan mengumpulkan informasi dan data melalui wawancara dengan ahli psikolog anak/remaja Yessy Ariana, S.Psi., penyebaran kuesioner kepada 30 responden, dan studi literatur sehingga didapatkan beberapa informasi bahwa *self control* berada di remaja usia 12-24 tahun yang terbagi menjadi 3 kategori yaitu remaja awal, tengah, dan akhir. Setiap kategori remaja memiliki perbedaan atau tingkat *self control* yang berbeda. Termasuk pada remaja tengah (15 – 20 tahun) yang memiliki tingkat emosi dan ekspresi yang lebih beragam meskipun telah memiliki dan mengenal *self control*. Adapun strategi/tips sederhana untuk mengembangkan *self control* pada remaja seperti membuat “blueprint” dan list perencanaan untuk tujuan di masa depan. *Self control* dan pendidikan karakter memiliki peran yang saling berhubungan. Karena remaja yang memiliki tingkat *self control* yang baik otomatis memiliki kepribadian yang baik juga. Pada remaja usia 13-18 tahun mereka mengaku telah memahami dan mengenal tentang *self control* dan pendidikan karakter serta media apa saja yang bisa digunakan sebagai sarana pendukung. Sebagai salah satunya, media audio visual yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran seperti film dan video (Gunawan & Ritonga, 2019), termasuk animasi yang memiliki potensi untuk membantu memvisualisasikan konsep agar lebih mudah dicerna (Melati et al., 2023).



Gambar 2. Proses Wawancara  
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Hasil wawancara, kuesioner, dan studi literatur yang telah dilakukan kemudian dianalisis pada tahap *define* dan diambil kesimpulan bahwa *self control* dan pendidikan karakter memiliki peran penting yang saling berhubungan untuk membentuk karakter dan kepribadian pada

remaja. Remaja yang memiliki *self control* yang baik, secara langsung juga memiliki karakter dan kepribadian yang baik. Pada remaja usia 13-18 tahun, mengaku telah paham dan mengenal *self control* dan pendidikan karakter secara umum. Hal tersebut dapat dikembangkan dengan memberikan informasi/pesan tentang pemahan *self control* beserta strategi/tips melalui media edukasi yang memanfaatkan teknologi seperti animasi. Melalui animasi yang disajikan dengan elemen gerak, suara, visual dan *style* karakter yang menarik, hingga penyampaian informasi/pesan dapat menghindari kejenuhan.

Tahapan ketiga merupakan *ideate*, yaitu dilakukannya penyusunan ide dan konsep yang digunakan dalam perancangan animasi 2D. Dalam tahap *ideate* terdapat tahapan alur perancangan pra produksi, yaitu proses persiapan yang meliputi pengembangan ide, konsep, naskah, storyboard, dan lain-lain. Dalam perancangan animasi 2D ini, konsep videop menggunakan teknik *cutout* dengan penyampaian pesan pemahaman *self control* dan pendidikan karakter dalam bentuk cerita. Sementara metode penyampaian pesan menggunakan Bahasa Indonesia yang dikolaborasikan dengan bahasa “gaul/kekinian” untuk menyesuaikan target audiens. Proses penyampaian pesan dilakukan dengan dialog atau dubbing karakter dan voice over. Pemilihan judul “Self Control: Mastering The Inner-Beast” mencerminkan inti dari cerita yang menyoroti kemampuan mengatur emosi dan tindakan.

Setelah menyusun ide dan konsep, selanjutnya dilakukan penulisan naskah cerita dengan dua karakter utama bernama “Surya” dan “Jono” serta satu karakter figuran bernama “Kakek”. Dalam penyusunan naskah, disematkan beberapa pesan ataupun informasi tentang pemahaman *self control* beserta nilai-nilai pendidikan karakter yang difokuskan pada nilai tanggung jawab, disiplin, kerja keras, toleransi, dan bersahabat/komunikatif. Kemudian hasil naskah diolah menjadi storyboard yang menampilkan urutan adegan secara kasar guna memberikan gambaran umum serta panduan dalam perancangan animasi 2D. Dalam storyboard mencakup gambaran karakter, background, dan suasana yang disesuaikan dengan naskah secara kasar. Adapun hal selanjutnya yang dilakukan adalah membuat

*character sheet* yang terdiri tahapan merancang desain karakter menggunakan *style* karikatural beserta profil karakter yang mencakup nama, peran, umur, dan sifat/kepribadian karakter. Karakter “Surya” yang menjadi pemeran utama, berusia 14-15 tahun dengan memiliki kepribadian yang sabar, cerdas, bijak, tenang, namun juga tegas. Kemudian karakter “Jono” yang merupakan pemeran utama kedua sekaligus teman sebaya “Surya” memiliki kepribadian yang tidak sabaran, temperamen, dan malas. Sementara karakter “Kakek” merupakan pemeran figuran/tambahan yang berperan sebagai “Pedagang Pentol” berusia 55 tahun dengan kepribadian yang netral, tenang, dan santai. Penggunaan warna dalam perancangan animasi 2D juga disesuaikan dengan profil karakter, khususnya dengan sifat/kepribadian tiap karakter yang diwakilkan dengan warna-warna yang berbeda. Karakter “Surya” diwakilkan dengan warna biru dan hitam yang mencerminkan kecerdasan, logis, tenang, dan tegas. Sementara karakter “Jono” diwakilkan dengan warna orange, merah, hingga cokelat yang bermakna emosi, semangat, kolot, temperamen, dan lain-lain. Sedangkan karakter “Kakek” diwakilkan dengan warna hijau yang dapat bermakna santai, tenang, dan netral. Di samping itu, pemilihan font berjenis *sans-serif* seperti font *Poppins* dikarenakan desain font tersebut yang modern dan sederhana sekaligus bersih dan proporsional sehingga memiliki daya baca yang dan dapat memudahkan audiens untuk memahami materi.

```

Judul: "Self-Control: Mastering The Inner Beast"
Karakter:
1. Jono
2. Surya
3. Kakek Pedagang Pentol

SCENE 01 SHOT 01
EXT. RUMAH JONO - SIANG
Pemandangan di depan jalanan rumah Jono.
SFX/SOCS Musik intro

SCENE 02
INT. RUMAH JONO - RUANG MAKAN - SIANG
Menampilkan suasana tenang di dalam rumah. Di sebuah ruang makan, terlihat 2 orang remaja sedang sibuk mengerjakan PR bersama. Mereka adalah Surya dan Jono.

Jono terlihat mulai frustrasi dan stres saat mengerjakan PR yang bertumpuk. Tangannya seakali menggaruk kepala atau pipi dengan ekspresi bingung yang berceper keasit.

Jono mengerang kesal dan berhenti menulis.

                JONO
                "Argh! Nggak tau, lah!"

Tangan Jono mengambil HP.

Jono asyik bermain game.
SFX: Suara game.

Surya melihat Jono yang bermalas-malasan dengan bermain game. Ia pun menyerap Jono dan mengingatkannya untuk segera menyelesaikan PR.

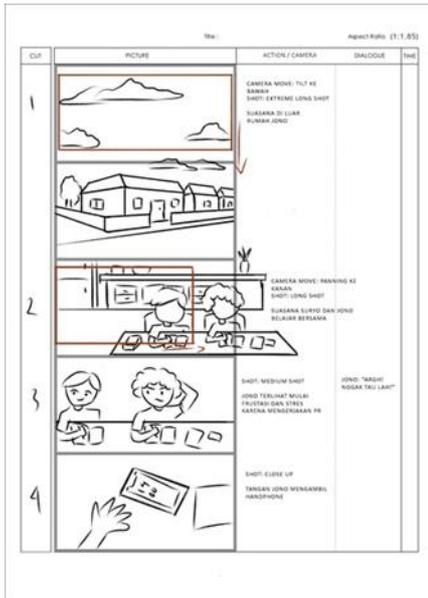
                SURYA
                "Jon, kok nggak lanjut epejain, sih? Tinggal dikit, tuh. Hanggung banget, loh"

Jono tidak membalas tatapan Surya dan sibuk dengan HP-nya.

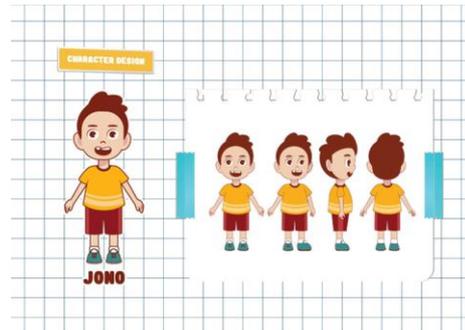
                JONO
    
```

Gambar 3. Proses Penulisan Naskah

(Sumber: Koleksi Pribadi)



**Gambar 4.** Proses Perancangan Storyboard  
(Sumber: Koleksi Pribadi)

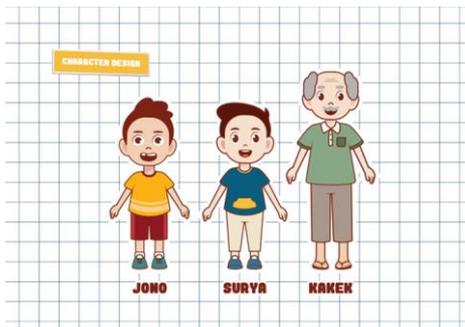


**Gambar 7.** Desain Karakter “Jono”  
(Sumber: Koleksi Pribadi)

**POPPINS**  
**POPPINS**  
**POPPINS**

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O  
P Q R S T U V W X Y Z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

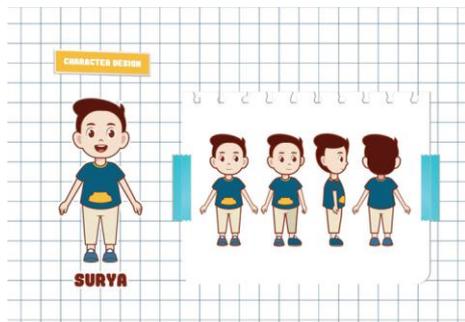
**Gambar 8.** Font Poppins  
(Sumber: Google.com)



**Gambar 5.** Desain Karakter Animasi 2D  
(Sumber: Koleksi Pribadi)



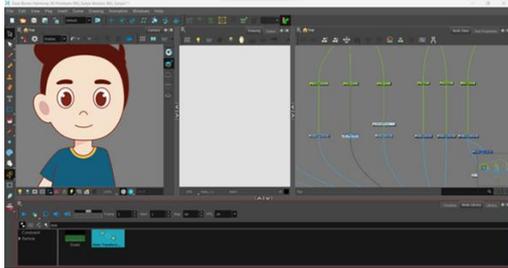
**Gambar 9.** Palet Warna  
(Sumber: Koleksi Pribadi)



**Gambar 6.** Desain Karakter “Surya”  
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Setelah melalui tahapan *ideate*, dilakukan tahap *prototype* yang terdiri dari tahapan produksi dan pasca produksi yang mencakup segala proses pembuatan animasi 2D berdasarkan ide dan konsep yang telah ditentukan. Adapun tahapan yang dilakukan selama proses produksi di antaranya membuat rigging karakter menggunakan aplikasi *software* Toonboom Harmony. Pembuatan rigging karakter diawali dengan membuat bagian tubuh karakter secara terpisah khususnya pada bagian persendian. Langkah selanjutnya adalah mendesain background yang merupakan elemen penting dalam penggambaran situasi dan lingkungan setiap adegan animasi 2D. Perancangan

background disesuaikan dengan naskah dan storyboard.



**Gambar 10.** Proses Pembuatan Rigging Karakter  
(Sumber: Koleksi Pribadi)



**Gambar 11.** Contoh Desain Background  
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Setelah itu, dilakukan proses *dubbing* atau perekaman suara dialog sesuai naskah yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan emosional audiens sekaligus memudahkan dalam pemahaman bahasa. Tahapan terakhir dalam produksi animasi 2D ini, yaitu tahap *animating* atau pembuatan animasi tiap adegan dengan cara mengumpulkan atau *compositing* aset-aset desain seperti rigging karakter dan background kemudian dianimasikan sesuai dengan storyboard. Teknik penganimasian yang digunakan adalah teknik *cutout*, yaitu dengan menggerakkan bagian persendian karakter yang sebelumnya telah dibuat terpisah.



**Gambar 12.** Proses Penganimasian  
(Sumber: Koleksi Pribadi)

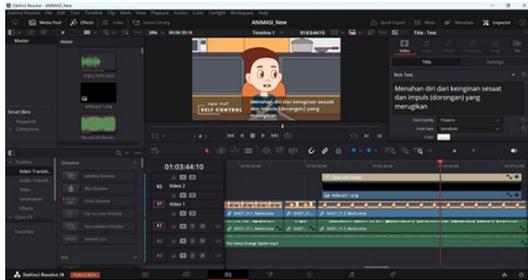
Setelah proses produksi, dilakukan proses pasca produksi yang terdiri dari editing dengan cara menggabungkan semua *scene* animasi, penambahan transisi, dan lain-lain. Serta proses uji validasi kepada validator ahli materi (Psikolog Yessy Ariana, S.Psi.) dan ahli media (2D Artist MSV Studio, Kintan Ramadhani Wardhana) dengan hasil nilai validasi ahli materi sebesar 100% sementara ahli media sebesar 70% pada uji validasi pertama dan 93% pada uji validasi kedua setelah dilakukan beberapa revisi seperti mengurangi elemen gerakan animasi yang berlebihan dan menambahkan *text box* untuk memperjelas tulisan. Hasil tersebut telah membuktikan bahwa video animasi dinyatakan layak untuk diujikan kepada target audiens. Pada hasil video terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu bagian *opening* berisi judul video, isi cerita ditampilkan dengan dialog dan adegan antar karakter, penjelasan singkat isi materi, dan *closing* mencakup kredit video.



**Gambar 13.** Proses Editing: Opening  
(Sumber: Koleksi Pribadi)



**Gambar 14.** Proses Editing: Isi Cerita  
(Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 15. Proses Editing: Penjelasan Materi  
(Sumber: Koleksi Pribadi)



Gambar 16. Proses Editing: Closing  
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian alur cerita dengan tema/topik					√
2	Cerita mudah dipahami dan diikuti					√
3	Kesesuaian karakter dengan situasi nyata dan dialog yang natural					√
4	Kesesuaian elemen edukasi dengan tema/topik					√
5	Kejelasan penyampaian pesan/makna/nilai-nilai					√
6	Kesesuaian pesan/makna/nilai-nilai					√
Total Skor		30				
Hasil Perhitungan:						
$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$						
$P = \frac{30}{30} \times 100\% =$						
		100%				
Kategori Kelayakan		Sangat Baik				

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Konsep perancangan (keunikan, kreatifitas, dan inovatif)					√
2	Kesesuaian visualisasi dengan materi yang disajikan					√
3	Komposisi warna					√
4	Pemilihan tipografi					√
5	Kejelasan penyampaian pesan/makna/nilai-nilai					√
6	Dampak emosional (kesesuaian dan kemampuan video dalam membangkitkan mood)					√
Total Skor		28				
Hasil Perhitungan:						
$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil}}{\text{Jumlah Skor Ideal}} \times 100\%$						
$P = \frac{28}{30} \times 100\% =$						
		93%				
Kategori Kelayakan		Sangat Baik				

Tahap terakhir dari *design thinking*, yaitu *testing*. Dilakukan kepada target audiens yaitu remaja berusia 13-18 tahun dengan jumlah responden sebanyak 30 orang. Tahap ini dilakukan dengan menyebarkan *google form* yang memuat 10 instrumen pertanyaan dengan skala likert 1-5. Alur penyebaran dan pengisian dimulai dengan menonton hasil video kemudian mengisi form testing. Berdasarkan hasilnya, perolehan skor testing secara keseluruhan adalah sebesar 89%.

Tabel 3. Hasil Uji Coba/Testing

Aspek	Jumlah Skor Ideal	Jumlah Skor Hasil
Instrumen Pertanyaan 1-10	1500	1335
Total (%)		89%

## SIMPULAN DAN SARAN

Video animasi 2D berjudul “Self Control: Mastering The Inner-Beast” bertujuan untuk menyampaikan informasi, pesan, dan edukasi kepada masyarakat terutama remaja usia 13-18 tahun tentang pentingnya *self control* dalam pembentukan karakter dan pribadi yang baik. Video ini menggunakan teknik *cutout animation* dan dirancang melalui pendekatan *design thinking*. Pemilihan judul menggambarkan situasi terkait kemampuan dalam mengatur emosi dan tindakan yang dialami setiap karakter, sekaligus memberikan gambaran bahwa melalui *self control* dapat menjadi langkah penting untuk menjadi

pribadi yang baik. Berdasarkan hasil uji validasi, menunjukkan bahwa informasi dan visualisasi pada video telah dinyatakan layak dengan hasil nilai sebesar 100% dan 93%. Hal tersebut juga didukung dengan hasil testing terhadap 30 responden yang merupakan target audiens dengan perolehan nilai sebesar 89% secara keseluruhan.

Hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti yang melakukan penelitian serupa di antaranya pentingnya untuk memerhatikan metode penyampaian dan bahasan materi. Hindari

penyampaian pesan berbentuk teks panjang agar audiens tidak bosan. Fokuskan pada pokok bahasan materi yang penting dan tidak bersifat menyebarkan agar tidak membingungkan audiens. Pertimbangkan untuk menyesuaikan pokok bahasan materi dengan situasi nyata untuk memudahkan audiens dalam memahami isi materi. Semua hal tersebut juga berhubungan dengan durasi video, tentukan durasi yang pas guna menjaga ketertarikan dan minat audiens.

## REFERENSI

- Asnizar, E. (2017). *Remaja: Kelompok Rentan Perilaku Beresiko*. Aceh Jurnal National Network. <https://www.ajnn.net/news/remaja-kelompok-rentan-perilaku-beresiko/index.html>
- Bellarmina, R. (2021). *Teori Warna*. Anyflip.Com. [https://anyflip.com/potid/lisx/basic/#google\\_vignette](https://anyflip.com/potid/lisx/basic/#google_vignette)
- Fox, N. A., & Calkins, S. D. (2003). The Development of Self-Control of Emotion: Intrinsic and Extrinsic Influences. *Motivation and Emotion*, 27(1), 7–26.
- Ghufro, M. N., & Risnawita S, R. (2010). Teori-Teori Psikologi (Efikasi Diri). In *Ar-Ruzz Media*. <https://doi.org/10.1016/j.brq.2018.02.001>
- Gunawan, B. B. (2012). NGANIMASI Bersama Mas Be! In *PT elex Media Komputindo*.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- Hamdanah, & Surawan. (2022). *REMAJA DAN DINAMIKA*. K-Media.
- Husba, Z. M., Husba S, D. P., Christina Djo, M., Fadidah Aqmarina, A. S., Sahih, A., Lutfi, M., Alzadiman, R., Izza, H., Haris, S., Wulandari, I. W., Aprina, W., Ena, A., & Gani, S. (2018). *Remaja, Literasi, dan Penguatan Pendidikan Karakter*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Bahasa Sulawesi Tenggara.
- Kemendiknas. (2011). Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter. In *Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan*.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Ningsih, W., Sutiawan, I., Mukhlisin, H., Kurdi, M. S., Sekar Sari, W. A., Wulandari, S., Wiliyanti, V., Rahayu, Jazuli, S., Mudani, E., Al Ghozali, M. I., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., & Tambunan, E. (2023). *PENDIDIKAN KARAKTER*. Wiyatama Bestari Samasta. <https://www.researchgate.net/publication/375029286>
- Putra, N. N. (2023). *BPHN “Mengasuh”: Ini Jenis Tindak Kejahatan dan Perilaku Kriminal Anak yang Menjadi Fokus BPHN untuk Dicegah*. Bphn.Go.Id. <https://bphn.go.id/publikasi/berita/2023031708412683/bphn-mengasuh-ini-jenis-tindak-kejahatan-dan-perilaku-kriminal-anak-yang-menjadi-fokus-bphn-untuk-dicegah>
- Sari, M. (2021). *IMPLEMENTASI TEKNIK SELF CONTROL DALAM KONSELING INDIVIDU UNTUK MEREDUKSI PERILAKU AGRESIF PESERTA DIDIK MTs NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG*.
- Satria, N., Gunanto, S. G., & Sulistiyono, A. (2017). Animasi Dua Dimensi Dengan Teknik Cut Out Pendahuluan Film animasi kini sudah menjadi salah satu media yang populer sebagai. *Journal of Animation and Games Studies*, 3(2), 249–

286.

- Sutarti, T. (2018). *Pendidikan Karakter Untuk Usia Remaja*. CV Aksara Media Pratama.
- Wang, X. (2013). Lucky motifs in Chinese folk art: Interpreting paper-cut from Chinese Shaanxi. *Asian Studies*, 1(2), 123–141. <https://doi.org/10.4312/as.2013.1.2.125-143>
- Wardani, R. P., Hariadi, B., & Karsam, ). (2021). MEMBUAT FILM ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK CUTOUT BERGENRE ADVENTURE. *Jurnal Layarupa: Film, Televisi Dan Animasi*, 1(1).
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter-Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana.