

Pembuatan Karakter Animasi “Halo Saya Disabilitas” untuk Memperkuat Isu Disabilitas pada Sektor Pendidikan

Yulianto Hadiprawiro^{1*}, Dewi Indah Susanti², Atiek Nur Hidayati³, Febrianto Saptodewo⁴, Angga Kusuma Dawami⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

*Korespondensi Surel: antoberlinsma@gmail.com

Histori Artikel

Diterima : 15 Oktober 2023

Revisi : 20 Oktober 2023

Terbit : 30 November 2023

Kata Kunci

Animation Characters,
Social Campaigns,
Education Sector

Abstract

The issue of disability in the education sector still has not had much influence on changing the stigma towards Children with Special Needs (ABK) with disabilities in the education sector. Through the animated characters in the service "Hello I am disabled" it is an effort to understand the personal character of people with disabilities in the school education sector. This paper uses a descriptive-qualitative perspective on the process of creating animated characters for the animation "Hello I'm Disabled". The result of this paper is a process of dedication to the form of animated characters that have a strong identity in displaying visual constructions with depictions of disabilities.

Copyright © 2023 Author.

All rights reserved.

Pendahuluan

Pendidikan inklusi mengacu pada pendekatan di mana Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) atau disabilitas dapat belajar bersama dengan siswa lainnya di lingkungan sekolah yang umum. Tujuannya adalah menciptakan suasana sekolah yang mendukung semua siswa, tanpa memandang perbedaan mereka. Konvensi PBB tentang Hak-Hak Penyandang Disabilitas (UNCRPD) atau Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia menyatakan bahwa disabilitas muncul dari interaksi antara keterbatasan fungsional individu dan lingkungan. Dimana situasi dan kondisi yang menghambat partisipasi aktif personal disabilitas dalam kehidupan sosialnya. Pendidikan inklusi berusaha menciptakan lingkungan yang mendukung keberhasilan semua siswa, termasuk mereka yang mungkin menghadapi tantangan khusus. Pendekatan ini mendorong inklusi, partisipasi, dan penghargaan terhadap keberagaman dalam konteks pendidikan.

Pendidikan inklusif merujuk pada sistem penyelenggaraan seperti yang dikatakan Wibowo (2019) bahwa pendidikan yang memberikan peluang kepada semua peserta didik berkebutuhan khusus, serta menunjukkan potensi kecerdasan atau bakat istimewa, agar dapat mengikuti pembelajaran dalam satu lingkungan pendidikan bersama-sama dengan peserta didik pada umumnya (Wibowo, 2019). Pema Haman pendidikan berbasis inklusi tidak hanya berkuat pada sistem

pendidikan nasional yang juga mengacu pada UU no. 8 tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas. Berbagai kegiatan selain pengolahan perencanaan, serta konstruksi pemikiran tentang pendidikan inklusi akan lebih baik untuk dikembangkan sebagai usaha menuju Indonesia Inklusi. Pendidikan inklusif bertujuan untuk memberikan kesempatan sebesar-besarnya kepada seluruh siswa penyandang disabilitas fisik, emosional, mental, dan sosial, atau mereka yang menunjukkan potensi intelektual dan bakat luar biasa, untuk memperoleh pendidikan berkualitas sesuai kebutuhan dan kemampuan masing-masing (Munajah, 2021). Lebih jauh lagi, pendidikan inklusif berupaya membangun sistem yang mengakui dan menghargai keberagaman tanpa pilih kasih terhadap semua siswa.

Salah satu penerapan dalam pendidikan inklusi adalah pemahaman tentang apa dan siapa Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). Hal ini memang sebaiknya dikampanyekan melalui pelbagai media sebagai salah satu usaha pengenalan siapa sebenarnya ABK dalam sektor pendidikan. Kampanye sosial adalah usaha yang bertujuan untuk memberikan informasi, mempengaruhi, atau menginspirasi perubahan perilaku di kalangan masyarakat umum, umumnya untuk tujuan yang bersifat nonkomersial. Ini dilakukan melalui kegiatan komunikasi terstruktur yang melibatkan media massa, seringkali didukung oleh interaksi interpersonal (Susanti, 2021). Dengan menggabungkan perencanaan pemasaran secara visual yang strategis serta dengan ide-ide kreatif, desain media kampanye memastikan bahwa semua bentuk media dianggap kompatibel. Kampanye media ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan memahami gerakan disabilitas.

Seperti pada Pasal 10 UU No.8 tahun 2016, diaktakan bahwa penyandang disabilitas memiliki hak untuk mendapatkan layanan pendidikan yang laik. Hak ini juga meliputi hak dalam memiliki kesamaan kesempatan untuk mendapatkan layanan pendidikan yang inklusif dalam berbagai jenjang pendidikan formal maupun non-formal. Hal ini telah dilakukan oleh SDS IT Nurul Yaqin dan EPIC School of Autistics yang menerima berbagai anak ABK dalam kelas-kelas yang diselenggarakannya. Selain mendapatkan pendidikan, para ABK juga dapat berinteraksi dengan anak-anak lain yang tidak berkebutuhan khusus. Hal ini dapat melatih ABK dan juga anak yang tidak berkebutuhan khusus untuk saling menghormati dan menghargai, walaupun secara fisik dan mental berbeda. Tim Abdimas Unindra mengadakan inisiasi untuk membuat gerakan "Halo Saya Disabilitas" sebagai bentuk dorongan dalam mewujudkan Indonesia Inklusi pada sektor pendidikan. Sebelum melakukan pengabdian kepada masyarakat, berdasarkan observasi awal yang dilakukan tim pengusul saat proses perancangan media

kampanye, dua mitra yaitu SDS IT Nurul Yaqin dan EPIC School of Autistics belum melakukan kampanye sosial yang direncanakan dalam jangka panjang.

Salah satu bentuk media kampanye yang cocok untuk anak-anak usia 6-15 tahun adalah animasi. Animasi merupakan serangkaian gambar yang membentuk suatu pergerakan. Kelebihan animasi dibandingkan dengan media lain, seperti gambar statis atau teks, adalah kemampuannya untuk menggambarkan perubahan keadaan dari waktu ke waktu. Ini khususnya bermanfaat dalam menjelaskan prosedur dan urutan peristiwa (Utami,

Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini dimulai dengan creative thinking dan observasi intensif pada SDS IT Nurul Yaqin dan EPIC School of Autistics. Selanjutnya menyusun konsep dan membuat animasi “Halo Saya Disabilitas”.

Guna menunjang pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dibutuhkan sumber daya manusia yang kompeten dan handal dibidangnya. Kualifikasi dari Tim dalam Pengabdian Masyarakat ini adalah Yulianto Hadiprawiro sebagai ketua dari tim pelaksana, Dewi Indah Susanti dan Atiek Nur Hadayati sebagai anggota dari tim pengusul. Kompetensi dan relevansi keilmuan yang dimiliki oleh tim bersifat linier yaitu mempunyai latar belakang Ilmu Komunikasi, Bahasa dan Desain Komunikasi Visual. Pembagian kerja berdasarkan kompetensi khusus yang dimiliki oleh masing-masing anggota tim. Dalam kegiatan ini mitra SDS IT Nurul Yaqin dan EPIC School of Autistics akan berkolaborasi dengan tim PkM menyusun jadwal untuk melakukan observasi di sekolah sebelum proses perancangan kampanye sosial serta mengawasi saat para ABK. Selain itu mitra juga akan memfasilitasi tempat untuk membantu dalam penyebaran kampanye sosial di sekolah.

Hasil dan Pembahasan

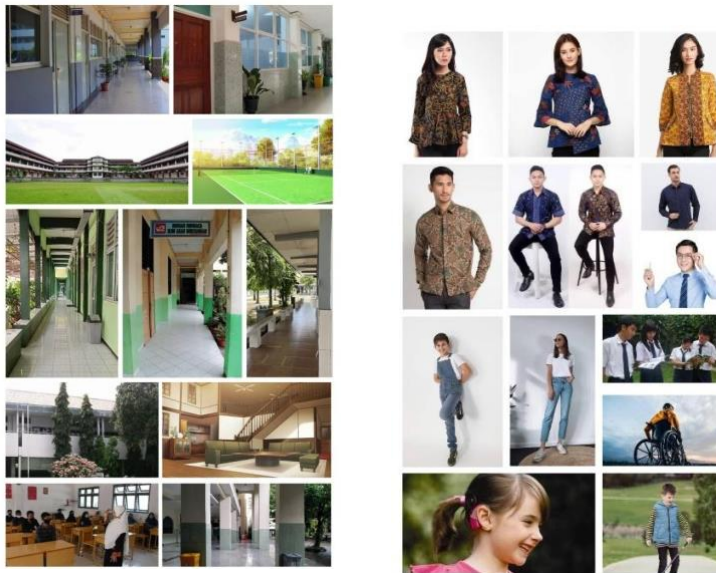
Hasil

Observasi merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh tim PKM untuk mengamati subjek atau fenomena yang akan diteliti secara langsung tanpa melakukan intervensi atau pengaruh yang signifikan. Tujuan dari observasi awal adalah untuk memperoleh pemahaman awal yang lebih mendalam tentang subjek atau fenomena yang sedang diamati. Dalam fase ini, pelaksana biasanya tidak mengumpulkan data secara formal atau struktur, tetapi mengamati secara bebas dan mencatat hal-hal yang menarik atau relevan untuk diaplikasikan dalam poster minat baca terhadap ABK.

Tokoh dan latar belakang kegiatan ini dijiwai dan terinspirasi dari atribut fisik anak berkebutuhan khusus. Dua aplikasi software digunakan untuk membuat aset

karakter dan latar belakang: Adobe Photoshop dan Sketchbook. Langkah pertama adalah membuat sketsa dasar. Setelah membuat sketsa, kami berusaha mencari referensi yang mirip dengan sketsa dasar sehingga Anda dapat memodifikasi sketsa tersebut setelahnya untuk efek visual. Kedua, apakah sketsa tersebut sudah mewakili cerita atau pesan yang ingin disampaikan dan tervisualisasikan dengan jelas? Langkah selanjutnya adalah membuat aset dan memasuki fase outline dimana Anda meninjau setiap bentuk visual yang dibuat. Langkah terakhir adalah memberi warna dasar, efek shading, dan efek pencahayaan (highlight) pada objek yang dibuat sesuai keinginan.

Karakter dalam animasi ini terdiri dari delapan orang yang terdiri dari tujuh anak berusia antara 12-15 tahun serta Ibu Dian seorang guru dan seorang ibu yang juga memiliki anak berkebutuhan khusus. Dalam membangun karakter dalam animasi ini dibutuhkan referensi yang terangkum dalam moodboard. Moodboard adalah komposisi dari visual atau objek umumnya dibuat untuk tujuan desain yaitu menterjemahkan ide-ide yang didapat dari dari proses brainstorming, sehingga mudah dipahami. Latar visual dari animasi ini adalah sekolah menengah pertama di wilayah DKI Jakarta.



Gambar 1. Moodboard karakter animasi dan jenama (Tim Kreatif, 2023)

Pembahasan

Latar visual digunakan untuk membangun konteks cerita dan memperkuat karakter yang sudah dibuat. Target dari animasi ini adalah anak usia 12-18 tahun yang nantinya dapat teredukasi serta tumbuh empati serta dapat hidup berdampingan dengan anak berkebutuhan khusus. Referensi visual sekolah didapatkan melalui pengamatan langsung serta riset secara luring maupun daring. Pembentukan karakter visual menggunakan metode deskriptif-kualitatif untuk mendalami

sebenarnya siapa-siapa saja yang akan memberikan dampak pada perencanaan animasi yang akan dibuat.

Film, animasi, dan video game semuanya menggunakan desain karakter. Sebelum membuat karakter, ada beberapa faktor penting yang dapat membantu dalam proses desain. Proses kreatif yang dilakukan merupakan pertimbangan panjang untuk menentukan sebenarnya karakter seperti apa yang memperkuat konstruksi dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Dari hasil brainstorming tim ini, dikembangkanlah sebuah konsep jenama yang bertujuan menciptakan media pendukung “Halo Saya Disabilitas” dalam aplikasi.



Gambar 2. Sketsa dasar animasi dan Jenama (Tim Kreatif, 2023)

Latar visual digunakan untuk membangun konteks cerita dan memperkuat karakter yang sudah dibuat. Target dari animasi ini adalah anak usia 12-18 tahun yang nantinya dapat teredukasi serta tumbuh empati serta dapat hidup berdampingan dengan anak berkebutuhan khusus. Hasil perancangan karakter animasi:

Karakter Utama:

1. Ibu Dian (42 tahun): Ibu dari Pia dan juga Avi yang merupakan Guru pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Swasta Semi Inklusi. • Terdapat dua outfit dari Ibu Dian, outfit saat berada di Rumah dan juga outfit untuk mengajar di Sekolah.
2. Pia (18 tahun): Siswi kelas 3 SMA, non-disabilitas. Anak dari Ibu Dian, dan juga Kakak dari Avi, memiliki rasa penasaran terhadap Anak disabilitas

karena kurangnya pengetahuan terhadap keberadaan Anak disabilitas.● Terdapat dua outfit dari Pia, outfit baju piyama saat berada di Rumah dan juga outfit saat mengunjungi Sekolah tempat Ibu Dian mengajar.

Karakter Lain:

1. Avi (13 tahun): Siswa kelas 4 SD. Anak dari Ibu Dian dan juga Adik dari Pia. Merupakan seorang pengidap Autisme dalam fase High Function. Lemah dalam menyampaikan sesuatu dan berbahasa, memiliki mental age lebih rendah dari usia seharusnya, namun jenius dalam hal matematika maupun fisika.
2. Denis (14 tahun): Siswa kelas 2 SMP. Seorang Tunadaksa yang memiliki kekurangan di bagian kaki sehingga perlu menggunakan kursi roda. Memiliki hobi berolahraga, dan tergabung dalam klub bulu tangkis di Sekolah.
3. Rion (13 tahun): Siswi kelas 1 SMP. Seorang Tunarungu yang memiliki kekurangan tidak dapat mendengar dan juga berbicara. Memiliki mata yang tajam dan juga peka akan gestur dan ekspresi.
4. Nino (14 tahun): Siswa kelas 2 SMP. Seorang Tunanetra yang memiliki kekurangan tidak dapat melihat. Memiliki kepekaan terhadap suara. Memiliki hobi untuk bermain musik, terutama gitar.
5. Leo (15 tahun): Siswa kelas 3 SMP. Seorang Tunalaras yang memiliki kekurangan untuk mengendalikan emosi. Memiliki emosi terlalu meluap-luap. Memiliki hobi untuk bermain drum dan tergabung dalam klub Band.
6. Gina (14 tahun): Siswi kelas 2 SMP. Seorang Tunagrahita yang memiliki kekurangan untuk memahami sesuatu, terlebih lagi pada mata pelajaran yang terkait dengan angka, seperti mata pelajaran kimia, mata pelajaran matematika dan juga fisika, namun pintar dalam pelajaran Bahasa Inggris.
7. Pak Toni (38 tahun): Seorang Guru matematika, rekan kerja dari Ibu Dian.



Gambar 3. Karakter Animasi "Halo Saya Disabilitas" (Tim Kreatif, 2023)

Simpulan

Karakter animasi merujuk pada karakter-karakter yang diciptakan untuk tampil dalam media animasi, seperti film animasi, serial televisi animasi, komik, atau permainan video. Karakter-karakter ini dapat berasal dari berbagai genre, mulai dari karakter lucu dalam animasi anak-anak hingga karakter yang lebih kompleks dalam animasi untuk penonton dewasa. Pembuatan karakter ini merupakan salah satu langkah dalam pengabdian untuk memahami sebenarnya bagaimana ABK dihadirkan sebagai bagian dari sektor pendidikan.

Pembentukan karakter Bu Dian, Pia, Avi, dan seluruh teman-temannya, memberikan gambaran yang jelas bagaimana membentuk identitas disabilitas pada masing-masing ABK. Hal ini merupakan usaha untuk membentuk Indonesia Inklusif pada sektor pendidikan, sehingga pengenalan mereka sebagai bagian dari masyarakat pendidikan dapat tergambarkan secara jelas.

Pengakuan/Acknowledgements

Apresiasi dan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Masyarakat, Dirjen Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah membiayai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Skema Program Kemitraan Masyarakat (PKM) tahun 2023 dengan judul: "IDENTITAS JENAMA ISU DISABILITAS MELALUI ANIMASI "HALO SAYA DISABILITAS" PADA SEKTOR PENDIDIKAN MENUJU INDONESIA INKLUSI. Terima kasih juga kepada LLDIKTI Wilayah III Jakarta dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI yang telah membantu kegiatan pengabdian ini melalui Kontrak Induk Nomor: 129/ES/PG.02.00.PM/23, tanggal 24 Juli 2023. Dan Kontrak Turunan Nomor: 1832/LL3/AL.04/2023, tanggal 09 Agustus 2023 dan nomor kontrak 01078/SKP2M/LPPM/UNINDRA/2023 tanggal 10 Agustus 2023.

Daftar Pustaka

- Wibowo, A. T., & Anisa, N. L. (2019). Problematika pendidikan inklusi di indonesia. Seminar Nasional Pendidikan dan Call for Papers (SNDIK) I 2019.
- Munajah, R., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Implementasi Kebijakan Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1183-1190.
- Susanti, K., & Hidayati, A. N. (2021). Kreatif Pesan Kampanye Sosial# NikahkanMaskerVaksin Sebagai Upaya Pengendalian Pandemi Covid 19. *Gandiwa Jurnal Komunikasi*, 1(2), 75-82.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).