



MAKNA VISUAL IKON DALAM ANIMASI MOTION GRAPHIC PROGRAM PENDIKAR SDII AL ABIDIN SURAKARTA

Oleh : Evelyne Henny Luktasari¹, Arif Yulianto²

ABSTRAK

Animasi berkembang selain sebagai media hiburan saat ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Animasi sebagai media pembelajaran berperan untuk menarik perhatian siswa dalam memahami sebuah informasi. Informasi yang disampaikan salah satunya mengenai sebuah program di dalam sebuah sekolah, seperti program PENDIDIKAR SDII Al Abidin Surakarta yang bertujuan membentuk siswanya untuk memiliki karakter yang kuat. Penyampaian informasi melalui animasi dalam mendukung program PENDIDIKAR SDII Al Abidin Surakarta menggunakan media ikon dalam penyampaiannya. Ikon dapat merepresentasikan objek atau aktivitas tertentu yang mewakili sebuah kata atau kalimat tertentu. Ikon yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi melalui bahasa visual. Pencarian makna visual ikon yang digunakan dalam animasi motion graphic diteliti dengan menggunakan semiotika Barthes.

Kata kunci : ikon, pendidikan karakter, semiotika, Barthes

1 Ketua Peneliti PDP Prodi Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta

2 Anggota Peneliti PDP Prodi Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta

PENDAHULUAN

Animasi merupakan sejumlah gambar yang berurutan dan sekuensial digerakkan secara mekanik elektronis sehingga menjadi tampak bergerak. Animasi selain digunakan sebagai media elektronik, media hiburan dan media promosi, animasi juga digunakan sebagai media pembelajaran. *Motion graphic* merupakan kombinasi penggabungan dari *Fine Art*, *Photography*, *Illustration*, *Digital Art*, *Typography* dan *Image* yang dibuat dengan cara *compositing* dan dibuat bergerak. *Motion graphic* digunakan sebagai alat berkomunikasi visual yang bergerak. Salah satu fungsi *motion graphic* adalah untuk menarik perhatian dan menyampaikan sebuah pesan. Oleh karena itu *motion graphic*

adalah untuk menarik perhatian dan menyampaikan sebuah pesan. Oleh karena itu *motion graphic* dianggap penting keberadaannya dalam instansi pendidikan terutama pendidikan dasar yang sebagai penyampai pesan yang menarik perhatian. Terutama dalam rangka menyampaikan pesan tentang pendidikan berkarakter yang sedang diupayakan oleh SDII Al Abidin Surakarta.

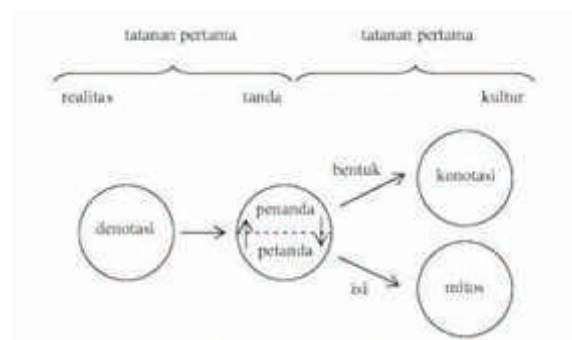
Animasi motion graphic menggunakan bahasa visual dalam menyampaikan pesannya. Sebuah visual memiliki bahasanya tersendiri yang terbentuk dalam sistem tanda yang akan lebih memudahkan anak-anak menerima informasi yang diberikan. Bahasa visual dapat

menciptakan memori secara lebih terpadu sehingga menghasilkan visual, motor, dan informasi semantik. Sedangkan pada usia anak sekolah dasar mereka sangat menyukai bahasa visual atau gambar daripada bahasa tulisan. Bahasa visual memiliki fungsi agar dapat mengidentifikasi dan menganalisa pesan atau kata yang terdapat di dalamnya. Bahasa visual atau gambar mengajak anak untuk berfikir dan peka terhadap situasi yang dihadapi. Selain itu bahasa gambar lebih mudah menarik minat anak untuk membaca, sehingga dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai suatu hal yang hendak disampaikan. Bahasa visual dalam animasi motion graphic program pendikar SDII Al Abidin Surakarta terdapat dalam karakter, setting, dan ikon yang digunakan. Ikon merupakan gambar yang mewakili atau bentuk penyederhaan dari sebuah kata atau kalimat. Ikon berperan sebagai media yang meninterpretasikan sebuah kata atau kalimat ke dalam sebuah gambar. Oleh karenanya ikon dengan visual sebagai media komunikasinya akan lebih mudah diterima dan diminati oleh anak-anak.

Ikon yang digunakan dalam animasi motion graphic ini sebagai penyampaian karakter yang dapat dilakukan setiap hari oleh siswa SDII Al Abidin Surakarta. Ikon dalam animasi motion graphic ini akan diteliti menggunakan ilmu semiotika. Semiotika menurut Zoenst (1992) adalah studi tentang tanda dan segala yang berkaitan dengannya, fungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda yang lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh penggunaannya.

Teori semiotika sering kali digunakan untuk menelaah tanda-tanda dalam bentuk ikon. Semiotik digunakan guna mempelajari struktur, jenis, tipologi, serta relasi-relasi tanda dalam penggunaannya di dalam masyarakat. Salah satu semiotika adalah Roland Barthes. Roland Barthes menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunaannya, interaksi antara konvensi dalam teks konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunaannya.

Semiotika Barthes pencarian makna dengan menggunakan pendekatan makna denotasi dan makna konotasi, penanda dan petanda.



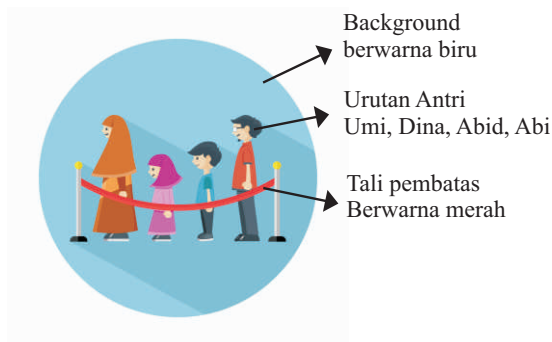
Bagan 1. Siginifikasi dan Mitos Roland Barthes
(Nawiroh Vera, 2014:30)

PEMBAHASAN

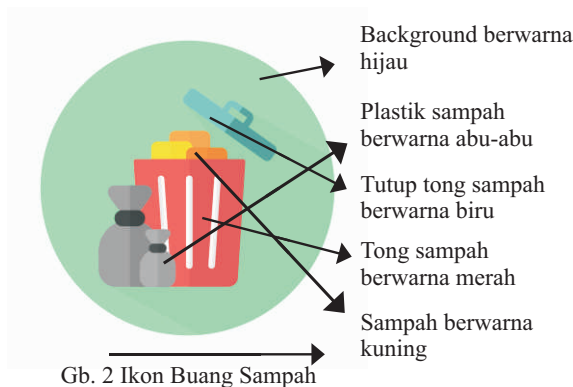
Ikon dalam animasi motion graphic program PENDIKAR SDII Al Abidin Surakarta dengan menggunakan semotika Roland Barthes. Ikon yang akan diteliti 5 ikon dari 15 ikon yang terdapat dalam animasi tersebut. Hal ini dilakukan berdasarkan ke-5 ikon tersebut ikon yang mewakili dasar karakter yang hendak dibangun oleh pihak sekolah.

Diawali dengan pencarian penanda denotasi, petanda denotasi, tanda denotasi dan makna konotasi dari ikon dalam animasi

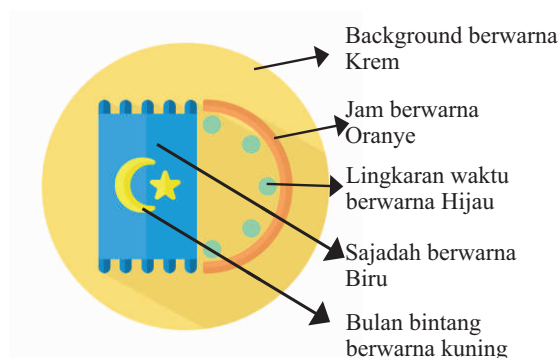
motion graphic program PENDIKAR SDII Al Abidin Surakarta.



Gb. 1 Ikon antri



Gb. 2 Ikon Buang Sampah



Gb. 3. Ikon Sholat tepat waktu

Berdasarkan penanda pada ketiga ikon tersebut diatas pada gambar 1 menandakan adanya aktifitas mengantri dari ke-4 karakter dalam animasi motion graphic program PENDIKAR SDII Al Abidin Surakarta yang diawali oleh umi yang berada di posisi paling depan dengan adanya pembatas sebagai penanda tempat antrian. Penanda pada gambar 2 adalah adanya lokasi tempat pembuangan sampah atau tong sampah. Di

dalam dan di samping tong sampah terdapat tumpukan sampah. Pada gambar 3 terdapat penanda jam dan sajadah. Petanda yang muncul pada gambar 1 bahwa umi menjad urutan antri pertama karena ibu menjadi awal pembelajaran di rumah, dina dan Abid sebagai anak berada di tengah sebagai petanda bahwa anak berada dalam perlindungan dan pengawasaan orang tua, sedangkan abi berada di paling belakang sebagai petanda seorang ayah yang mendukung dari belakang. Hal ini menunjukkan tanda bahwa orang tua memiliki peranan dalam membiasakan kebiasaan antri kepada anak-anaknya. Berdasarkan penanda, petaanda dan tanda dalam denotasi tersebut maka akan memunculkan makna penanda konotasinya.

Penanda konotasi ini memiliki makna tersirat yang mengandung pesan lebih dalam yang ditunjukkan oleh tiap-tiap penanda yang terlihat mengenai sebuah ikon yang ditampilkan.

Penanda konotasi paa gambar 1 mengenai antrian diawali dengan background atau latar belakang berwarna ungu menandakan bahwa kegiatan mengantri itu hal yang sangat terpuji dan terlihat berpendikan bahkan berkelas. Hal ini disebabkan orang yang dapat dan memiliki kebiasaan mengantri merupakan orang penuh kesabaran, toleransi, disiplin, dan peduli kepada sosial disekitarnya. Pada antrian terlihat umi yang berada paling depan, anak-anak berada di tenagh dan abi berada di bagian paling belakang. Hal ini menandakan bahwa awal dari sebuah kebiasaan anak-anak adalah orang tua atau orang dewasa yang ada disekitar mereka yang memberikan contoh kebiasaan tersebut. Umi sebagai ibu yang

sebagai guru pertama bagi seorang anak yang akan selalu berada di depan memberi contoh, menjaga dan melindungi anak-anaknya. Sedangkan abi sebagai seorang ayah menjadi pendukung, memotivasi dan bertanggung jawab atas kebiasaan yang ditanamkan kepada anak-anaknya. Penanda tali pembatas antrian berwarna merah menandakan bahwa disanalah lokasi yang menunjukkan diperlukannya antrian tanpa diperbolehkan menyerobot atau mendahului dari pengantri di depannya. Tali berwarna merah menandakan bahwa kegiatan mengantri itu wajib dan harus dilakukan demi kelancaran sebuah kegiatan atau urusan bersama. Pada gambar 2 mengenai buang sampah ditempatnya. Background atau latar belakang menggunakan warna hijau yang menandakan mengai keasrian, lingkungan, alami, dan kesegaran. Hal ini mengartikan bahwa membuang sampah pada tempatnya dapat menimbulkan lingkungan yang bersih sehingga menambah keasrian dan kesegaran. Tong sampah berwarna merah menandakan bahwa disanalah sampah seharusnya dibuang. Tong sampah yang terdapat tutup tong menandakan bahwa dengan tong sampah yang tertutup menghindari dari pencemaran udara yang ditimbulkan dari aroma yang ditimbulkan oleh sampah. Pada gambar 2 juga terdapat ikon tong plastik yang terikat berwarna abu-abu menandakan bahwa jika tong sampah sudah penuh agar sampah tidak berserakan sebaiknya dibuang dan diletakan dalam kantong plastik yang telah diikat agar aroma sampah tidak menimbulkan polusi udara. Berdasarkan kegiatan tersebut anak-anak dibiasakan selain hidup bersih, mencintai lingkungan,

juga dibiasakan untuk berdisiplin dan mandiri.

Pada gambar 3 terdapat penanda konotasi background atau latar belakang yang berwarna krem atau coklat muda yang bermakna bahwa kegiatan sholat merupakan kegiatan yang alami atau kebutuhan dasar dari manusia untuk berkomunikasi dengan penciptanya. Dan kegiatan ini akan menumbuhkan rasa percaya diri seseorang. Gambar atau ilustrasi jam memiliki makna waktu menunjukkan untuk segera menjalankan ibadah sholat. Hal ini memiliki makna agar anak-anak dibiasakan untuk sholat tepat waktu sehingga akan tertanam kebiasaan disiplin, menghargai waktu dan mandiri. Gambar atau ilustrasi karpet dengan gambar bulan bintang memiliki makna bahwa karpet tersebut merupakan sajadah sebagai alas sholat orang muslim. Warna dari sajadah berwarna biru memiliki makna bahwa dengan sholat akan mendapatkan ketenangan batin. Warna bulan bintang berwarna kuning memiliki makna bahwa dalam kepercayaan Islam warna kuning merupakan warna yang terdapat di dalam surga. Hal ini menandakan bahwa dengan sholat tepat waktu dan penuh ketenangan akan mendapat pahala besar di surga nantinya. Ikon sholat tepat waktu ini mengajak anak-anak melakukan kebiasaan disiplin, mandiri dan bersabar terutama pada saat sholat subuh, isya dan tahajud. Sholat subuh, isya dan tahajud merupakan sebuah tantangan yang cukup berat karena waktu-waktu tersebut akan mudah dikalahkan oleh rasa kantuk terutama bagi anak-anak. Berdasarkan dari ketiga ikon yang diteliti bahwa anak-anak atau siswa siswi

SDII Al Abidin diajarkan untuk melaksanakan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari guna membentuk karakter bagus yang kuat. Pendidikan karakter menjadi hal yang penting mengingat pendidikan karakter melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan, kepekaan, kesadaran disiplin, kemandirian dan kereatifitas pada siswa. Pendidikan karakter termasuk dalam kecerdasan majemuk digunakan dalam pembentukan karakter anak. Hal ini dikarenakan kecerdasan tidak hanya dilihat dari kecerdasan logika seseorang, akan tetapi juga kecerdasan dalam menyelesaikan masalah yang dapat berguna bagi orang lain.

PENUTUP

Ikon sebagai bahasa visual dapat diterapkan dalam animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran terlihat pada animasi motion graphic program PENDIKAR SDII Al Abidin Surakarta.

Ikon yang diteliti terdiri dari 3 ikon yang mewakili dari karakter dasar pembentuk karakter bagus yang kuat. Ikon tersebut adalah antri, buang sampah pada tempatnya dan sholat tepat waktu. Pencarian makna dari ketiga ikon tersebut dengan menggunakan semiotik Roland Barthes.

Hasil makna yang terdapat di ketiga ikon tersebut menunjukkan bahwa kegiatan mengantri memiliki makna dan mengakibatkan siswa dapat memiliki kebiasaan mengantri yang dapat melatih kebiasaan penuh kesabaran, Toleransi, disiplin dan peduli kepada sosial sekitarnya. Berdasarkan kegiatan tersebut

anak-anak dibiasakan selain hidup bersih, mencintai lingkungan, juga dibiasakan untuk berdisiplin dan mandiri dan mengajak anak-anak melakukan kebiasaan disiplin, mandiri dan bersabar terutama pada saat sholat subuh, isya dan tahajud. Sholat subuh, isya dan tahajud merupakan sebuah tantangan yang cukup berat karena waktu-waktu tersebut akan mudah dikalahkan oleh rasa kantuk terutama bagi anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan semiotika Roland Barthes menunjukkan tidak adanya petanda konotasi yang mengacu pada mitos. Hal ini disebabkan kegiatan membiasakan siswa untuk melakukan kegiatan sehari-hari yang membentuk karakter bagus yang kuat tidak ditemukan adanya mitos yang mempengaruhi dari makna konotasi dari ketiga ikon tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aart Van Zoest. 1992. *Semiotika : Tentang Tanda, Cara Kerjanya, dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.
- Achmad, Haqi. 2012. *My Life as Video Music Director*. Jakarta: PT Bentang Pustaka.
- Alwi, Hasan. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kurniawan. 2011. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiatara.
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tinarbuko, S. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.