

MENGEDUKASI MASYARAKAT LUAS MENGENAI KESETARAAN MELALUI VIDEO ANIMASI

Tony Wibowo, S.Kom, MMSI, Angeline, Cherlyn, Jessica Go, Paulina, Sety, Sylvia, Titi Yulina, Yoga Walanda

Universitas Internasional Batam

Email: tony.wibowo@uib.ac.id, 1942114.Paulina@uib.edu, 1946035.jessica@uib.edu, 1946031.seti@uib.edu, 1941204.sylvia@uib.edu, 1941284.cherlyn@uib.edu, 1941332.angeline@uib.edu, 1946027.titi@uib.edu, 1911032.yoga@uib.edu

ABSTRAK

Isu permasalahan gender masih sering terjadi seiring perkembangan waktu, meski emansipasi wanita telah diperjuangkan, masih tetap sering terjadi issue permasalahan gender, diskriminasi terhadap perempuan dan pandangan perbedaan antara perempuan dan laki-laki. Permasalahan gender ini telah merebak keseluruh negara salah satunya Indonesia, banyak orang yang masih salah mengartikan tentang konsep gender dan kesetaraan gender. Selain gender yang sering disamakan dengan arti seks(jenis kelamin), kemudian salah arti lainnya dimana kesetaraan gender seolah-olah dianggap sebagai tindakan atau keinginan menomor satukan perempuan yang ada dibelah dunia. Sebuah penelitian pada kelompok perempuan petani pedesaan di Jambi mengungkapkan bahwa pada awalnya masyarakat setempat sangat rishi berbicara dengan kesetaraan gender. Mereka beranggapan bahwa kesetaraan gender merupakan hal yang tidak lazim dibicarakan, terlalu kasar dan mendukung aliran liberalisasi serta sekuralitas. Penulis memandang kesetaraan gender ini dapat dijunjung tinggi melalui perubahan pola pikir masyarakat yang berkembang saat ini. Pola pikir positif tentang kesetaraan gender akan membantu mengurangi kasus-kasus ketimpangan gender di Indonesia. Pola pikir masyarakat tentunya harus didasarkan pada pengetahuan masyarakat di daerah itu sendiri. Pekerja sosial khususnya bidang pekerja sosial feminis bertugas untuk mengubah pola pikir dan mengedukasi masyarakat baik kaum laki-laki maupun perempuan.

Keynote : Gender, issue, pola pikir

Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui gender adalah perbedaan sifat, hak, dan juga peran antara laki-laki dan perempuan. Gender Equality atau biasa bisa kita sebut dengan kesetaraan gender. Gender equality adalah pemberian hak yang berbeda kepada laki-laki maupun perempuan agar kesetaraan hak terlaksana. Seperti yang kita ketahui bahwa kesenjangan antara laki-laki dan perempuan masih sering terjadi. Dimana perempuan sering diberikan perintah untuk

segera menikah, tidak perlu berkarir, cukup mengerti pekerjaan rumah tangga. Tingkat kesenjangan sering terjadi tergantung dengan wilayah tempat tinggal. Ketidak kesetaraan itu sebetulnya merugikan berbagai pihak. Dimana perempuan yang menjadi nomor dua tanpa dilihat kelebihan. Sebetulnya memang kodrat laki-laki itu memang nomor satu, tetapi perempuan juga memiliki kelebihan-kelebihan lainnya untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan lainnya. Banyak orang yang mengecap bahwa kaum wanita adalah

kaum yang lemah dan kebanyakan orang beranggapan bahwa perempuan berada di rumah untuk mengurus rumah tangga. (Alamsyah, 2018)

Maka dari itu kami memilih SGD Gender Equality dengan membuat project dalam bentuk video animasi yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat luas mengenai kesetaraan gender. video animasi ini memiliki potensi dalam menyampaikan hal yang rumit dengan cara yang lebih mudah dan media video merupakan sebuah media pembelajaran yang tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan serta akan sangat membantu dalam pemahaman didik, peserta didik akan menjadi lebih paham dengan materi yang disampaikan dengan melalui tayangan sebuah film yang diputar. Maka dibentuklah komunitas seperti *womenpreneur*, *girl power*, dan komunitas lainnya yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa wanita bisa atau setara dengan pria. Dengan adanya video animasi ini, diharapkan nya bahwa seluruh masyarakat dapat memahami akan arti dari kesetaraan gender, yang dimana dapat mengubah pola pikir masyarakat yang masih memperlakukan gender menjadi mengerti akan pentingnya kesetaraan gender (I Made Marthana Yusa, I Putu Septian Saputra, 2016).

Proyek ini mendapat ide dari penelitian oleh (Yusa & Saputra, 2016) mengenai pemanfaatan pada iklan layanan masyarakat dengan menggunakan video animasi 2 dimensi dengan bentuk infografik. Tujuan penelitian ini adalah untuk penanganan pada permasalahan sampah rumah tangga yang menggunakan metode 3R untuk mengelola sampah rumah tangga masing-masing. Video animasi ini berpotensi untuk memberikan pemahaman pada penjelasan yang rumit menjadi lebih mudah. Tata cara dalam pengumpulan data ada 2 yaitu tata cara primer (riset dan tanya

jawab) dan tata cara sekunder (dokumentasi dan kepustakaan), riset ini juga menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah pesan yang terdapat di video animasi tersampaikan dengan baik.

Proyek ini juga mendapat ide dari penelitian oleh (Muslimin, 2012) mengenai pengaruh penggunaan video animasi dalam hasil pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui terdapat pengaruh apa dalam menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian, melakukan pengujian, dan pengumpulan data. Hasil dari penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas II B SD Muhammadiyah Karang tengah Bantul Yogyakarta. Masalah telah ini menunjukkan adanya kenaikan pada nilai rata-rata Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi yang diuji dengan nilai sebesar 65,97 menjadi nilai uji rata-rata sebesar 76,84 setelah mendapatkan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Terjadi perkembangan juga terhadap jumlah siswa dengan nilai yang sudah mencapai KKM yaitu dari 7 siswa menjadi 15 siswa. Perbedaan nilai uji sebesar 10,87. Dengan kata lain, penafsiran siswa terhadap materi Pendidikan Kewarganegaraan setelah mendapat tindakan menggunakan media video animasi menjadi lebih tinggi dari pada sebelum mendapat tindakan menggunakan media video animasi.

Proyek ini mendapat ide penelitian oleh (Ponza et al., 2018) mengenai pengembangan video animasi dalam pembelajaran siswa. Media video

merupakan sebuah media pembelajaran yang tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan serta akan sangat membantu dalam pemahaman didik, peserta didik akan menjadi lebih paham dengan materi yang disampaikan dengan melalui tayangan sebuah film yang diputar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis, implementasi dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah video animasi ini menunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa .

Proyek ini mendapat ide penelitian oleh (Afridzal et al., 2018) mengenai perbedaan hasil pembelajaran menggunakan media gambar dan video animasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan langsung. Hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa lebih meningkat menggunakan video animasi dari pada media gambar.

Proyek ini mendapat ide penelitian oleh (Eddyono et al., 2016) penelitian ini merupakan penelitian mengenai kapan dan mengapa negara menanggapi tuntutan wanita dan memahami perubahan gender kebijakan kesetaraan di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi partisipan, diskusi kelompok dan tinjauan akademik. Para penulis berpendapat bahwa konteks sosial dan politik merupakan faktor penting mempengaruhi mobilisasi dan perubahan kebijakan wanita. penelitian dalam proyek ini lebih memfokuskan pada 3 masalah yaitu kekerasan terhadap perempuan, pekerjaan rumah tangga dan pekerjaan perawatan yang tidak terbayarkan. Hasil dari penelitian ini adalah peningkatan dalam ketegangan politik antara organisasi adat, pembela hak-hak perempuan.

METODE

Pertama yang kami lakukan adalah menentukan konsep video animasi dan menentukan skenario yang sesuai dengan konsep kemudian, kami mencari ide yang sesuai. Setelah muncul ide, kemudian kami membuat material design yang sesuai dengan konsep dan skenario video animasi kami, kemudian membuat storyboard untuk video animasi kami.

Dari awalnya memikirkan konsep untuk membuat animasi video kemudian saat memikirkan ide skenario melihat peristiwa sering terjadi maka muncul skenario-skenario yang terjadi maka muncul skenario tersebut. Pada awalnya menentukan konsep sesuai dengan SGD yang diambil, kemudian memikirkan skenario yang cocok untuk dijadikan edukasi dan pemahaman bagi masyarakat umum. Setelah lumayan lama menggunakan aplikasi kinemaster dan autodesk sketchbook, kemudian barulah muncul ide-ide yang berkaitan dengan skenario dan langsung kami aplikasikan ke dalam pembuatan video animasi. Video animasinya berbentuk edukasi jadi dapat memecahkan masalah.

Proses pembuatan yang kami lakukan adalah menggambarkan char dengan sketch terlebih dahulu di kertas. Setelah itu discan dan di gambar ulang di aplikasi autodesk sketchbook, setelah selesai gambar. Gambar yang telah selesai di tempelkan di aplikasi kinemaster dan kemudian tempel sesuai skenarionya. Aplikasi untuk pembuatan animasi yang kami gunakan hanya memerlukan dua aplikasi Yaitu Kinemaster dan autodesk sketchbook. Tidak menggunakan PC tp menggunakan HP android yaitu Vivo y17.

Penggambaran menggunakan Autodesk sketchbook, proses gambar dan buat scene-nya itu dari toonboom dan edit scene-nya dari adobe premiere lalu edit suaranya dari Adobe audition. Untuk penggabungan video dan edit video menggunakan Kinemaster

Pada proses penggambaran char nya di gambar pada kertas terlebih dahulu untuk sketsa awal dan sketsa bentuk wajah dan tubuh, kemudian di scan dan digambar ulang di aplikasi Autodesk sketchbook, setelah penggambaran selesai dari aplikasi Autodesk sketchbook, gambar tersebut di apply ke aplikasi Kinemaster, kemudian diedit sedemikian rupa sehingga terbentuklah animasi yang bergerak dan video yang beredukasi

HASIL

Hasil yang telah kami buat adalah video animasi tentang edukasi kesetaraan gender. Video animasi kita berdurasi 3 menit 46 detik yang memiliki penjelasan mengenai kesetaraan gender. Pada video animasi ini bermula dari Lina Septiana yang merupakan seorang pengacara dan Liana juga merupakan seorang ibu rumah tangga yang mempunyai seorang anak. Pada video ini memberitahu bahwa pada zaman sekarang ini kita harus mengerti atas kesetaraan gender, tidak hanya pria yang dapat membangun karir tetapi wanita juga dapat membangun karirnya. Para wanita dapat menjadi Sekretaris, CEO, Dokter, Guru, Idol, Auditor, Insinyur, Manajer atau seperti Liana sebagai pengacara. Pada kesetaraan gender ini terdapat beberapa kasus yang sering terjadi di Indonesia bahkan dunia yaitu pada tahap masa SMP tak jarang anak perempuan yang putus sekolah dan bekerja di rumah, pada tahap

SMA banyak anak perempuan yang berhenti pada tahap ini dan memilih menikah, pada tahap Kuliah para wanita tidak menempuh tahap ini dan berakhir dengan berumah tangga, dan pada tahap bekerja para wanita tetap bekerja tetapi pekerjaannya adalah menjadi ibu rumah tangga.

Video yang kita buat berbentuk edukasi sehingga dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai kesetaraan gender. Jadi melalui video animasi ini kita dapat mengajarkan dan memberikan pemahaman kepada setiap orang bahwa kesetaraan gender itu perlu untuk dimengerti dan perlu untuk didukung. Sehingga dengan adanya video animasi tersebut para penonton juga dapat lebih mudah mengerti hal yang ingin kita sampaikan mengenai kesetaraan gender.



KESIMPULAN

SDG ke lima adalah SDG yang mengenai kesetaraan gender yang dimana isu tersebut telah menjadi permasalahan di seluruh dunia. Target yang dapat di SDG ini adalah seluruh lapisan masyarakat yang dimana pola pikir masyarakat masih memiliki tendensi diskriminatif bagi pihak wanita. Disini kami sebagai penulis berharap agar dapat melaksanakan mata kuliah Kewarganegaraan dengan baik dan penulis juga berharap agar Video Animasi yang berupa Project yang akan dilaksanakan nantinya akan mempengaruhi

pola pikir masyarakat mengenai kesetaraan gender. Video animasi ini ditujukan untuk mempengaruhi generasi millennial dan anak-anak yang masih terbuka pikirannya untuk tidak memiliki mindset yang sulit diubah yakni stigma terhadap gender. Diskriminasi memang sulit diubah, apalagi dihilangkan, kami sadari itu, namun dengan proyek ini, kami bertujuan untuk mengubah dari generasi pembaharu bangsa yang kelak akan menjadi pemimpin bangsa ini.

Penulis juga menerima segala kritikan dan saran yang membangun sehingga dengan paper selanjutnya dapat dibuat menjadi lebih baik lagi, dengan adanya Video Animasi yang jelas, sederhana & mudah dimengerti dapat memberikan pemahaman bagi masyarakat sehingga masyarakat pun mengerti akan adanya kesetaraan gender.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A., Bina, S., & Getsempena, B. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231.
- Alamsyah, G. (2018). *Gender equality Pria dan Wanita. Apakah Kesetaraan Harus Sama*.
https://www.kompasiana.com/guntur_alamsyah/5c27aa2ebde57538817684e2/gender-equality-pria-dan-wanita-apakah-kesetaraan-harus-sama?page=all#.
- Eddyono, S. W., Fanani, E., Sabaniah, D. A., Maurice, Y., Ghazali, H., Warlif, J., Velayati, S., & Ciciek, F. (2016). *When and Why the State Responds to Women's Demands : Understanding Gender Equality Policy Change in Indonesia*. May.
- Muslimin, M. I. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–71.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Yusa, I. M. M., & Saputra, I. P. S. (2016). Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.23887/janapati.v5i1.9739>

paper kwn otw 2gams

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.student.uny.ac.id Internet Source	4%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	3%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
4	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Atma Jaya Catholic University of Indonesia Student Paper	1%
6	Rahayu Kristiniati, Ilmi Usrotin Choiriyah. "PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM PELAKSANAAN PROGRAM NASIONAL PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MANDIRI PERKOTAAN (PNPM-MP) DI DESA BLIGO KABUPATEN SIDOARJO", JKMP (Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik), 2014 Publication	1%

7	jurnal.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
8	etd.unsyiah.ac.id Internet Source	1%
9	issuu.com Internet Source	1%
10	informasi-fantastis.blogspot.com Internet Source	1%
11	dhenyarfa.blogspot.com Internet Source	1%
12	malikahilmi.blogspot.com Internet Source	1%