

## Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Desain Karakter dengan *Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest*

### *Measuring the Level of Understanding of Character Design Training with Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest*

Brian Alvin Hananto<sup>1</sup>, Ellis Melini<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan  
Diterima: 23 November 2023 / Disetujui: 12 Desember 2023

#### ABSTRAK

Desain karakter merupakan salah satu aspek penting dalam mempelajari animasi. Dalam upaya mengisi knowledge gap pada penelitian-penelitian terhadap pelatihan desain karakter, maka penulis melakukan penelitian untuk mengevaluasi tingkat pemahaman para peserta berdasarkan pelatihan yang penulis lakukan kepada siswa-siswi SMA Sekolah Dian Harapan Kupang. Jumlah peserta pelatihan ini adalah sebanyak 36 siswa-siswi. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan quasi-experiment one group. Setiap peserta diminta untuk membuat desain karakter sebagai pretestnya, diberikan pelatihan sebagai bentuk intervensi, dan diminta untuk membuat desain karakter lagi sebagai post-testnya. Hasil penilaian yang dilakukan oleh dua penilai eksternal memberikan hasil rata-rata pretest sebesar 3.118 dan post-test sebesar 3.493. Hal ini menunjukkan peningkatan penilaian sebesar 10.3% dari nilai pretest. Hasil pengukuran ini menunjukkan bahwa pelatihan desain karakter dapat meningkatkan pemahaman siswa-siswi SMA mengenai desain karakter.

**Kata Kunci:** Desain Karakter, Quasi Experiment, Pelatihan

#### ABSTRACT

*Character design is one of the crucial aspects of studying animation. To fill the knowledge gap in research on character design training, the author conducted a study to evaluate the understanding level of participants based on the training provided to high school students at Sekolah Dian Harapan Kupang. The training involved a total of 36 students. This research was carried out using a quasi-experimental one-group approach. Each participant was asked to create a character design as their pretest, underwent training as an intervention, and was then requested to create another character design as their post-test. The assessment results by two external evaluators yielded an average pretest score of 3.118 and a post-test score of 3.493. This indicates an improvement in assessment by 10.3% from the pretest score. These measurement results suggest that character design training can enhance the understanding of high school students regarding character design.*

**Keywords:** Character Design, Quasi Experiment, Workshop

#### PENDAHULUAN

Desain karakter merupakan bagian penting dalam sebuah karya animasi. Hal ini dikarenakan karakter merupakan sosok-sosok yang menjalankan cerita dalam sebuah karya animasi (Wisly & Heryanto, 2021). Dengan demikian, pemahaman mengenai desain karakter dapat dilihat sebagai hal yang fundamental untuk dipelajari orang-orang yang ingin belajar animasi.

Pembelajaran mengenai desain karakter dapat dimulai dengan mempelajari cara mendesain karakter yang baik secara sederhana. Terdapat empat hal penting agar desain karakter dapat dikatakan baik; keempat hal tersebut adalah *story*, *shape*, *flow*, dan karakteristik (Rori & Wahyudi, 2022). Dari keempat hal tersebut, salah satu yang penting dalam membuat karakter

\*email: brian.hananto@uph.edu

secara mendasar adalah pemahaman mengenai *shape* atau bentuk. Memahami mengenai *shape* dapat membantu perancang desain karakter untuk membuat karakter dengan sifat-sifat yang dapat dimengerti oleh orang-orang (Tenardi & Heryanto, 2021).

Dari pemahaman ini, penulis mengembangkan materi pengajaran desain karakter yang digunakan untuk siswa-siswi SMA yang tertarik untuk mempelajari desain karakter. Pengembangan ini dilakukan karena banyaknya permintaan dari SMA-SMA untuk mengadakan sesi workshop desain karakter sederhana.

Berdasarkan penelusuran kata kunci ‘pelatihan desain karakter’ dari database Google Scholar pada tahun 2019 hingga 2023, hanya ditemukan enam artikel. Pembatasan tahun publikasi dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian terbaru. Penggunaan kata kunci bahasa Indonesia dan database Google Scholar digunakan dengan harapan untuk bisa mendapatkan hasil penelitian serupa di Indonesia (bukan luar negeri). Tinjauan literatur ini digunakan untuk mencari referensi dalam pelatihan desain karakter untuk siswa-siswi SMA.

Cites	Per year	Rank	Authors	Title	Year
24	12.00	1	S Herlina, S Suripah, E Ist...	Pelatihan Desain LKPD dalam Pembelajaran Matematika Terintegrasi Karakter Positif Bagi Guru-Guru ...	2021
0	0.00	2	R Fajri, D Armiahy	Pelatihan Desain Karakter dengan Modeling 3D Kepada Siswa SMA Negeri 1 Jeunieb Kabupaten Bir...	2022
0	0.00	3	AD Woelandhary, R Satri...	Pemanfaatan Ruang Virtual dalam Pelatihan Desain Karakter dan Visual Storytelling Komik Digital	2020
0	0.00	4	O Wijayanti, C Wiarsih, K...	PELATIHAN DESAIN PEMBELAJARAN TARI BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER ANAK (METODE, PR...	2021
0	0.00	5	D Danarsih, TD Hastjharjo	Pelatihan Menggunakan Desain Pembelajaran Model Kemp Untuk Meningkatkan Kompetensi dala...	2023
1	0.25	6	R Ramadhani	Karakter Siswa pada Pelatihan Teater di Kegiatan Ekstrakurikuler Sanggar Seni Teater Pammarica Sek...	2019

**Gambar 1 Pencarian Literatur Mengenai Pelatihan Desain Karakter melalui Publish or Perish (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)**

Dari tinjauan literatur yang didapatkan dari Publish or Perish, ditemukan bahwa dua artikel berbicara mengenai pelatihan karakter dalam konteks karakter siswa-siswi dalam lingkup diluar seni dan desain (Danarsih & Hastjharjo, 2023; Herlina et al., 2021) Satu artikel berbicara mengenai karakter siswa-siswi dalam pelatihan teater (Ramadhani, 2019), dan satu artikel berbicara mengenai pembelajaran karakter melalui seni tari (Wijayanti et al., 2020). Satu artikel fokus membahas pelatihan desain karakter secara teknis 3D (Fajri et al., 2022). Satu artikel lagi fokus membahas mengenai penggunaan ruang virtual untuk pembuatan komik digital (Woelandhary et al., 2020).

Berdasarkan artikel yang ditemukan dan ditinjau, tidak ada artikel yang relevan dan dapat dijadikan referensi oleh penulis dalam mengembangkan materi dasar mengenai desain karakter untuk siswa-siswi SMA. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa terdapat *knowledge gap* (Miles, 2017) dalam konteks pelatihan desain karakter untuk siswa-siswi SMA. Untuk itu, penulis mengembangkan materi pelatihan dan mencoba mengevaluasi hasil pelatihan tersebut sebagai upaya untuk mengisi *knowledge gap* tersebut.

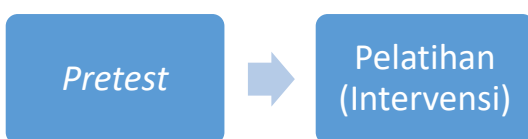
## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi-Experiment One Group Pretest-Posttest*, dimana penelitian melakukan

pengukuran awal (*pretest*) pada satu kelompok penelitian, kemudian melakukan pelatihan (intervensi), dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*post-test*) (William & Hita, 2019). Metode ini digunakan dengan pertimbangan situasi, dimana dalam pelatihan yang dilakukan, penulis tidak dapat membagi peserta menjadi dua kelompok untuk dijadikan *control group*.

Hasil dari *pretest* dan *post-test* ini kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk menjadi bahan pembahasan. Hasil dari lembar kerja tersebut dinilai oleh dosen-dosen eksternal untuk mendapatkan penilaian secara obyektif. Dari hasil penilaian tersebut, penulis kemudian melakukan analisis untuk mengukur tingkat pemahaman para peserta pelatihan. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil nilai *pretest* dan nilai *post-test* dari setiap peserta pelatihan. Setiap peserta diberikan nilai 'teknis' dan nilai 'pemahaman' dengan skala 1-5, hasil tersebut kemudian dirata-ratakan antara kedua penilai untuk bisa mendapatkan satu nilai akhir dari masing-masing penilaian. Penilaian akhir pada *pretest* dan *post-test* kemudian diselisihkan untuk mendapatkan perbedaan nilai sebagai indikator dari peningkatan atau penurunan pemahaman yang digunakan untuk mengevaluasi hasil dari intervensi yang dilakukan.



**Gambar 2 Tahapan Pelatihan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)**

### Instrumen Penelitian

Adapun instrumen *pretest* dan *post-test* adalah sebuah lembar kerja atau *worksheet* secara tercetak dengan instruksi dan pertanyaan sebagai berikut:

#### Mengukur Pemahaman:

1. Apa yang kamu ketahui mengenai desain karakter?
2. Menurut kamu, apa kriteria desain karakter yang baik?

#### Mengukur keterampilan:

1. Buatlah sebuah desain karakter kreasi kamu sendiri secara bebas dan berikan penjelasan mengenai karakter tersebut.

Setiap worksheet kemudian dinilai dengan menggunakan rubrik berikut (Tabel 1)

	<b>Pemahaman</b>	<b>Teknis</b>
1	Peserta tidak mampu menunjukkan pemahaman desain karakter sederhana	Peserta memiliki kemampuan gambar yang kurang baik sekali
2	Peserta kurang mampu menunjukkan pemahaman desain karakter sederhana	Peserta memiliki kemampuan gambar yang kurang baik
3	Peserta mampu menunjukkan pemahaman desain karakter sederhana	Peserta memiliki kemampuan gambar yang cukup
4	Peserta mampu menunjukkan pemahaman desain karakter yang baik	Peserta memiliki kemampuan gambar yang baik
5	Peserta mampu menunjukkan pemahaman desain karakter yang baik sekali	Peserta memiliki kemampuan gambar yang baik sekali

**Tabel 1 Rubrik Penilaian Karya Pelatihan (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)**

### Profil Partisipan

Partisipan dalam pelatihan ini adalah siswa-siswi SMA Sekolah Dian Harapan Kupang. Terdapat 36 partisipan yang terbagi dalam dua sesi pelatihan. Informasi mengenai profil para partisipan dapat dilihat dalam Tabel 2.

	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Jenis Kelamin		
Laki-laki	14	38.89%
Perempuan	22	61.11%
Kelas		

11	15	41.67%
12	21	58.33%
Program		
IPA	22	61.11%
IPS	14	38.89%
<b>Total</b>	<b>36</b>	

**Tabel 2 Profil Partisipasi Pelatihan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Materi Pelatihan atau Intervensi Desain Karakter

Materi yang penulis siapkan mengenai desain karakter membahas poin-poin sebagai berikut:

1. **Apa itu desain karakter.** Dalam sebuah karya animasi, karakter adalah sosok yang penting. Karakter merupakan sosok yang menjalankan dan menghidupkan cerita sebuah karya animasi (Wisly & Heryanto, 2021).
2. **Desain karakter yang baik (*story, shape, flow, dan characteristic*).** Desain karakter yang baik merupakan karakter yang dirancang dengan mempertimbangkan peran dan fungsinya dalam cerita (*story*), memiliki keunikan yang membedakannya dengan karakter-karakter lain (*characteristics*), dan direpresentasikan dengan baik secara bentuk (*shape*) dan ditampilkan dengan tidak kaku atau secara mengalir (*flow*) (Rori & Wahyudi, 2022).

Materi diberikan dengan interaksi dengan para peserta pelatihan seperti menanyakan pendapat mereka dan juga membahas mengenai desain karakter yang para peserta ketahui dan membahas mengenai prinsip desain karakter pada studi kasus pada karakter-karakter yang sudah ada.

### Contoh Hasil Pelatihan Desain Karakter

Dalam pelatihan yang dilaksanakan, setiap peserta mendapatkan dua *worksheet*

yang masing-masing merepresentasikan fase *pretest* dan *post-test*. Gambar 3 dan Gambar 4 menunjukkan contoh hasil desain karakter pada fase *pretest* dan *post-test* dari peserta A16.



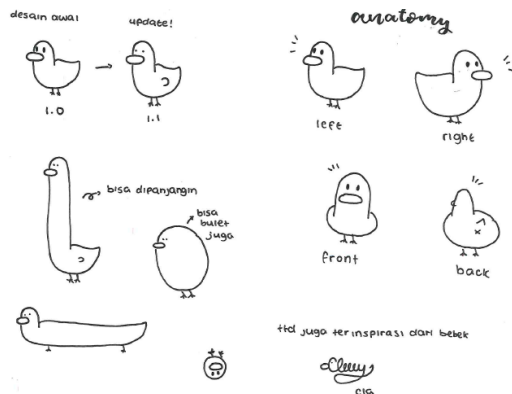
**Gambar 3 Hasil Pretest dari Peserta A16  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)**



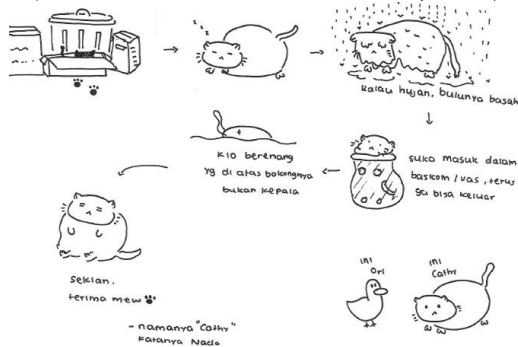
**Gambar 4 Hasil Post-test dari Peserta A16  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)**

Dalam contoh peserta A16, dapat dilihat bahwa siswa tersebut telah memiliki kemampuan gambar yang baik. Kendati demikian, terdapat peningkatan pada aspek pemahaman berdasarkan materi pelatihan atau intervensi yang penulis lakukan. Peningkatan pemahaman tersebut terlihat dalam implementasi bentuk-bentuk dasar dalam membangun konstruksi tubuh dari karakter yang dirancang.

Contoh lain yang akan dibahas adalah dari peserta B25. Gambar 5 menunjukkan hasil *pretest* dari peserta B25, dan Gambar 6 menunjukkan hasil *post-test*nya.



**Gambar 5 Hasil Pretest dari Peserta B25 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)**



**Gambar 6 Hasil Post-test dari Peserta B25 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)**

Dari hasil *pretest* dan *post-test* peserta B25, dapat dilihat bahwa pelatihan yang diberikan telah memperkaya pemahamannya mengenai desain karakter. Hal ini terlihat ketika *pretest*, peserta B25 mendeskripsikan karakter yang ia buat, Ori, secara atributif saja, namun dalam *post-test*nya, peserta B25 dapat membuat sebuah karakter baru, Cathy, dengan sebuah latar (*story*), yang juga direpresentasikan dengan tidak kaku (*flow*).

Mayoritas hasil karya yang didapatkan dari *pretest* dan *post-test* yang didapat dalam hasil pelatihan ini umumnya menunjukkan implementasi-implementasi dari *story*, *characteristic*, *shape* ataupun *flow*. Baik secara jelas terlihat dalam secara visual, maupun melalui deskripsi karya yang diberikan.

### Hasil Pengukuran Tingkat Pemahaman Pelatihan

Tabel 3 menunjukkan rangkuman statistik deskriptif dari penilaian kedua

penilai terhadap hasil desain *pretest* dan *post-test*.

	Penilai i 1	Penilai i 2	Gabungan
<b>PRETEST</b>			
Rata-rata	3.125	3.111	3.118
Median	3	3	3
Modus	3	3	3
Minimum	2	1	1.5
Maksimum	4.5	5	4.5
<b>POST-TEST</b>			
Rata-rata	3.667	3.319	3.493
Median	3.5	3.5	3.25
Modus	3.5	4.5	3
Minimum	2.5	1.5	2
Maksimum	5	5	4.75

**Tabel 3 Hasil Pengukuran Hasil Desain (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)**

Dari Tabel 3 dapat dilihat bahwa penilai pertama cenderung memberikan nilai lebih tinggi dibandingkan penilai kedua berdasarkan nilai rata-rata, ketika *pretest* dan *post-test*. Kendati demikian, kecenderungan ini cukup konsisten sehingga hasil masih dapat dipercaya dan digunakan.

Berdasarkan penilaian gabungan, didapati bahwa rata-rata keseluruhan peserta pada *pretest* adalah 3.118, sedangkan pada *post-test* adalah 3.493. Angka ini menunjukkan sebuah peningkatan sebesar 0.375 atau sebesar 10.3% dari nilai *pretest*. Peningkatan dari penilaian karya yang didapat ini juga sejalan dengan hasil observasi yang penulis dapatkan, dimana terdapat peningkatan dari hasil karya *pretest* dan *post-test* para peserta pelatihan walaupun mungkin secara parsial atau tidak signifikan.

### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan

bahwa pelatihan mengenai pemahaman desain karakter yang baik, seperti prinsip *story*, *shape*, *fow*, dan *characteristic* dapat meningkatkan pemahaman desain karakter peserta. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mulai mengisi *knowledge gap* perihal pelatihan desain karakter.

Penelitian yang penulis lakukan mengambil studi empirik terhadap pelatihan yang penulis lakukan pada siswa-siswi SMA Sekolah Dian Harapan Kupang, dimana para peserta pelatihan memang memiliki ketertarikan yang cukup mengenai desain karakter. Penulis menilai pengukuran terhadap peserta-peserta sekolah lain juga akan memiliki hasil yang serupa walaupun besaran hasil yang didapatkan mungkin berbeda.

Perlu ditegaskan bahwa dalam sebuah pelatihan terdapat faktor-faktor seperti kualitas fasilitator, fasilitas yang tersedia, dan termasuk dengan jadwal atau setting pelatihan. Dalam penelitian *quasi-experiment* ini, faktor-faktor tersebut konstan dan tidak ada perubahan, sehingga

hasil yang didapat masih dapat digunakan untuk analisis dan bukti empiris.

Penilaian yang dilakukan oleh penilai juga akan mempengaruhi besaran angka penilaian yang didapatkan. Namun hal ini dipertanggungjawabkan dengan menggunakan rubrik yang disepakati dan juga melibatkan penilai secara eksternal (bukan tim penulis) untuk mendapatkan hasil yang lebih obyektif dan minim bias.

Penulis juga menyadari keterbatasan yang membuat penulis tidak bisa mendapatkan data secara *longitudinal*, namun hanya secara *cross-sectional* pada saat pelatihan. Data secara *longitudinal* tentu akan memberikan hasil atau data lebih komprehensif dibandingkan data yang dikumpulkan secara *cross-sectional* saja.

Penulis merekomendasikan dilakukan pengembangan lebih lanjut mengenai materi intervensi atau pelatihan, pengembangan dari metode *pretest* dan *post-test*, pengembangan rubrik penilaian agar penelitian dapat direplika dan mendapatkan hasil yang lebih detail untuk studi lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Danarsih, & Hastjharjo, T. D. (2023). Pelatihan Menggunakan Desain Pembelajaran Model Kemp Untuk Meningkatkan Kompetensi dalam Menyusun Program Pembelajaran Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Sintesis Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 9–19.
- Fajri, R., Abdillah, T. R., Munar, & Armiahy, D. (2022). Pelatihan Desain Karakter dengan Modeling 3D Kepada Siswa SMA Negeri 1 Jeunieb Kabupaten Bireuen. *Aceh Journal of Community Engagement*, 1(1), 6–12.
- Herlina, S., Zetriuslita, Suripah, Istikomah, E., Yolanda, F., Rezeki, S., Amelia, S., & Widiati, I. (2021). Pelatihan Desain LKPD dalam Pembelajaran Matematika Terintegrasi Karakter Positif Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah/Madrasah di Pekanbaru. *Community Education Engagement Journal*, 2(2), 27–34.
- Miles, D. A. (2017). A taxonomy of research gaps: Identifying and defining the seven research gaps. In *Doctoral Student Workshop: Finding Research Gaps - Research Methods and Strategies*.
- Ramadhani, R. (2019). *Karakter Siswa pada Pelatihan Teater di Kegiatan*

- Ekstrakurikuler Sanggar Seni Teater Pammarica Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Polewali* [Skripsi]. Universitas negeri Makassar.
- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter dalam Karya Ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(19).
- Tenardi, S. G., & Heryanto, N. Y. (2021). Analisis Desain Karakter dengan Metode Bishop's Shape Language dalam Video Game (Studi Kasus: Animal Crossing: New Horizons). *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV) 2021*, 388–393.
- Wijayanti, O., Wiarsih, C., & Eka, K. I. (2020). Pelatihan Desain Pembelajaran Tari Berbasis Pendidikan Karakter Anak (Metode, Praktik dan Produk). *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 292–297.
- William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71–80.
- Wisly, A. I., & Heryanto, N. Y. (2021). Implementasi Metode Desain Karakter Dasar Marika Nieminen pada Animasi Fiksi Fantasi Antapura. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV) 2021*, 546–552.
- Woelandhary, A. D., Satriyo, R., & Jatnika, T. (2020). Pemanfaatan Ruang Virtual dalam Pelatihan Desain Karakter dan Visual Storytelling Komik Digital. *Jurnal Budaya Nusantara*, 4(1), 179–183.