

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TENTANG KESETARAAN GENDER SEBAGAI MEDIA KONSELING UNTUK SISWA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Luh Gede Pramesti Indrasuari¹, Ketut Agustini², I Nengah Eka Mertayasa³

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail: pramestia@undiksha.ac.id¹, ketutagustini@undiksha.ac.id², eka.mertayasa@undiksha.ac.id³

Abstrak— Film Animasi 3 Dimensi Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Siswa di Sekolah Menengah Pertama merupakan film yang memuat tentang informasi dan pentingnya memahami tentang Kesetaraan Gender sejak dini. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengembangkan Film Animasi 3D Kesetaraan Gender Untuk Media Konseling Siswa di Sekolah Menengah Pertama, 2) Untuk mendeskripsikan bagaimana respon pengguna terhadap Film Animasi 3D Kesetaraan Gender Untuk Media Konseling Siswa di Sekolah Menengah Pertama. Film Animasi 3D Kesetaraan Gender Untuk Media Konseling Siswa di Sekolah Menengah Pertama dikembangkan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Tahapan terdiri dari Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yaitu Concept (pengonsepan), Design (perancangan), Material Collecting (pengumpulan bahan), Assembly (pembuatan), Testing (pengujian), dan Distribution (pendistribusian). Dengan dibuatnya Film Animasi 3D Kesetaraan Gender Untuk Media Konseling Siswa di Sekolah Menengah Pertama diharapkan dapat memberikan informasi tentang Kesetaraan Gender. Pengujian telah dilakukan oleh pengujian uji ahli isi yang mendapat hasil persentase 100%, pengujian uji ahli media mendapatkan hasil persentase 100%, dan pengujian respon pengguna yang dilakukan kepada 40 sampel responden siswa di SMP Negeri 6 Singaraja dengan persentase sebesar 60% siswa merespon dengan Baik yang dikualifikasikan dengan Positif dan sebesar 40% lainnya merespon dengan Sangat Baik yang dikualifikasikan dengan Sangat Positif. Berdasarkan hal tersebut pengembangan film animasi ini diterima sangat baik oleh responden.

Kata Kunci— Film, Animasi 3 Dimensi, Kesetaraan Gender

Abstract— *The 3 Dimensional Animation Film for Gender Equality as a Media for Counseling Students in Junior High Schools is a film that contains information and the importance of understanding Gender Equality from an early age. This research*

aims 1) To develop a Gender Equality 3D Animation Film for Student Counseling Media in Junior High Schools, 2) To describe how users respond to a Gender Equality 3D Animation Film for Student Counseling Media in Junior High Schools.

Gender Equality 3D Animation Films for Student Counseling Media in Junior High Schools were developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Method. The stages consist of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. By creating a Gender Equality 3D Animation Film for Student Counseling Media in Junior High Schools, it is hoped that it can provide information about Gender Equality. Testing was carried out by content expert testing which got a percentage result of 100%, media expert testing got a percentage result of 100%, and user response testing was carried out on 40 samples of student respondents at SMP Negeri 6 Singaraja with a percentage of 60% of students responding well. Which was qualified as Positive and the other 40% responded with Very Good which was qualified as Very Positive. Based on this, the development of this animated film was very well received by respondents.

Keywords— Film, 3D Animation, Gender Equality

I. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara hukum yang dimana segala proses dan ketatanegaraan diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945. Dengan adanya UUD 1945 menandakan bahwa seluruh penyelenggaraan negara menjadi lebih demokratis dan juga berlandaskan hukum. Indonesia sendiri menjadi salah satu negara dengan jumlah penduduk terpadat nomor empat di dunia. Dari total 275 juta jumlah penduduk Indonesia 50,5% merupakan penduduk dengan gender laki-laki dan 49,5% merupakan penduduk dengan gender perempuan[1]. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa jumlah penduduk laki-laki dan

juga perempuan di Indonesia hampir setara. Dengan padatnya jumlah penduduk yang ada di Indonesia, adanya peraturan perundang-undangan tentunya ini membantu seluruh rakyat untuk mendapatkan hak dan juga kesetaraan dimata hukum. Melihat jumlah penduduk laki-laki dan perempuan yang ada di Indonesia yang jumlahnya hampir setara ini tentunya menjadi suatu tantangan bagi Indonesia terutama tentang Kesetaraan Gender.

Kesetaraan gender ini merupakan salah satu Hak Asasi Manusia yang sebagaimana Hak Asasi Manusia juga telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945. Dengan adanya kesetaraan gender ini setiap individu dapat hidup secara terhormat, bebas dari rasa ketakutan akan ancaman, serta bebas memilih pilihan untuk menentukan hidupnya. Hak untuk dapat hidup secara terhormat, bebas dari rasa ketakutan akan ancaman, serta bebas memilih pilihan untuk menentukan hidupnya sendiri tidak hanya ditetapkan untuk laki-laki saja, akan tetapi perempuan juga memiliki hak yang sama.

Di Indonesia kesetaraan gender seharusnya berjalan dengan baik, dimana perempuan dapat mengenyam pendidikan setinggi mungkin seperti laki-laki, laki-laki dapat mengerjakan pekerjaan rumah seperti perempuan, dan perempuan juga dapat menjadi pemimpin seperti laki-laki. Kesetaraan gender merupakan salah satu hak asasi manusia yang dimana baik perempuan maupun laki-laki bebas untuk menentukan jalan hidup yang diinginkan tanpa perlu merasa terbatas dikarenakan gender, terutama perempuan yang biasanya sering mengalami diskriminasi. Terlebih Hak Asasi Manusia di Indonesia diatur dalam Undang-Undang No 39 Tahun 1999 tentunya ini harus dijadikan pedoman agar kesetaraan di Indonesia dapat terlaksana dengan baik[2]F.

Di Indonesia masih dijumpai ketidaksetaraan gender yang dimana ketidaksetaraan gender akan menyebabkan ketimpangan gender yang memberikan dampak negatif bagi Indonesia. Ketimpangan gender yang dapat dilihat yaitu pada bidang pendidikan, ketimpangan gender pada bidang pendidikan tentunya akan menyebabkan produktivitas modal individu yang mencakup keahlian dan kemampuan individu akan menurun. Dengan menurunnya modal individu ini akan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi yang dimana pertumbuhan ekonomi Indonesia juga akan ikut merendah[3]. Dampak dari ketimpangan gender juga akan menimbulkan dampak negatif lain seperti menyebabkan ketidakmerataan kesempatan bagi kaum perempuan untuk bersaing dalam dunia kerja baik di kancah nasional maupun internasional. Ketimpangan gender ini juga akan menyebabkan menurunnya kesempatan bekerja dibidang pekerjaan formal bagi kaum perempuan, karena mereka tidak mendapatkan pendidikan yang cukup sehingga kondisi ini akan menyebabkan menurunnya power perempuan di rumah dan di masyarakat[4]. Oleh sebab itu, dengan adanya ketidaksetaraan gender tentunya akan memberikan dampak yang sangat negatif bagi pembangunan negara, baik dari segi ekonomi dan juga sosial.

Tentunya kesetaraan gender ini menjadi salah satu hal penting yang harus diatasi. Isu kesetaraan gender ini menjadi salah satu dari delapan tujuan global negara-negara yang ada di dunia yang dikenal dengan nama SDGs (Sustainable Development Goals) untuk mewujudkan pembangunan ekonomi berkelanjutan, yang dimana pembahasan mengenai kesetaraan gender berada pada point kelima. Oleh karena itu, Indonesia sebagai salah satu negara yang ikut serta dalam mewujudkan pembangunan yang setara dan juga berkeadilan gender, maka diterbitkanlah peraturan Instruksi Presiden No. 9 tahun 2000 tentang Pengarusutamaan Gender atau PuG[5]. Strategi PuG atau Pengarusutamaan Gender ini dicetuskan dengan tujuan agar seluruh lapisan masyarakat ikut serta dalam proses pembangunan negara dan juga mendapatkan keadilan dan hak yang setara tanpa memandang gender.

Permasalahan terkait Kesetaraan Gender ini nyatanya sering terjadi disekitar seperti misalnya disekolah, yang dimana anak-anak sekolah biasanya sering saling mengejek temannya apabila ada yang menangir terutama pada teman laki-laki. Selain itu, permasalahan yang sering ditemui yaitu terkait warna yang dimana warna biru biasanya identik dengan laki-laki sedangkan warna merah muda identik dengan perempuan. Kemudian hobi atau kesukaan juga biasanya menjadi permasalahan, karena ada beberapa anak laki-laki biasanya lebih suka memasak didapur sedangkan ada beberapa anak perempuan lebih senang berolahraga. Maka dari itu, untuk mencapai kesetaraan gender maka masyarakatnya harus memahami terlebih dahulu tentang kesetaraan gender. Memberikan pemahaman tentang kesetaraan gender bagi masyarakat tentunya harus dilakukan sejak dini, seperti halnya memberikan pemahaman tentang kesetaraan gender kepada siswa Sekolah Menengah Pertama. Pemilihan siswa SMP sebagai target pemberian pemahaman tentang kesetaraan gender ini dikarenakan siswa SMP berada di umur peralihan dari umur anak-anak ke umur remaja sehingga pemikiran mereka terhadap hal-hal baru tentunya lebih kritis.

SMP Negeri 6 Singaraja merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang ada di Singaraja. SMP Negeri 6 Singaraja berlokasi di Jalan Bisma No.3, Banjar Tegal, Singaraja, Banjar Tegal, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng. SMP Negeri 6 Singaraja memiliki 66 guru dengan total siswa 970 orang. SMP Negeri 6 Singaraja menerapkan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya dengan Visi sekolah yaitu Berprestasi, Berkarakter Profil Pelajar Pancasila Berlandaskan "Tri Hita Karana".

Dalam kegiatan observasi penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 6 Singaraja disini melibatkan Guru BK (Bimbingan Konseling) sebanyak 3 orang serta melibatkan sebanyak 40 orang siswa sebagai responden dalam penelitian terkait Kesetaraan Gender. Kegiatan Observasi awal ini dilakukan dengan metode luring dengan cara menyebarkan angket kepada responden yaitu Guru BK dan juga siswa dengan rentang umur 12-15 tahun.

Pemberian pemahaman tentang kesetaraan gender ini tentunya menjadi hal yang sangat penting untuk dilakukan, agar masyarakat luas lebih memahami dan juga mengerti tentang kesetaraan gender itu sendiri. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya dimana melibatkan 40 responden yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama dengan rentang umur 12-15 tahun didapatkan hasil bahwa sekitar 47,5% responden yang terlibat dalam observasi masih awam terkait informasi Kesetaraan Gender. Selain itu, sebanyak 52,2% responden masih kesulitan untuk memperoleh informasi tentang Kesetaraan Gender. Hasil presentase terkait sosialisasi tentang Kesetaraan Gender menunjukkan angka 67,5% yang menunjukkan bahwa responden tidak pernah mendapatkan sosialisasi terkait tentang Kesetaraan Gender. Selain itu, observasi ini juga melibatkan gur Bimbingan Konseling (BK) yang dimana guru BK menyetujui pengembangan film animasi 3 dimensi tentang Kesetaraan Gender ini sebagai media edukasi bagi siswa. Hal ini tentunya menjadi hal yang cukup memprihatinkan, karena jika ingin meningkatkan kesadaran masyarakat terkait tentang Kesetaraan Gender maka, kegiatan sosialisasi yang bertemakan Kesetaraan Gender harus lebih dikembangkan.

Tentunya pemberian pemahaman tentang kesetaraan gender ini memerlukan media yang tepat, salah satu media yang tepat untuk dijadikan sebagai media edukasi yaitu Animasi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini tentunya menyajikan berbagai hiburan serta edukasi bagi penggunaannya, salah satunya yang masih diminati hingga saat ini yaitu film animasi. Animasi sendiri terdiri dari kumpulan gambar-gambar yang telah terkonsep lalu disusun secara runtut, sehingga hasil akhirnya akan berupa sebuah video[6]. Pada perkembangan zaman saat ini animasi yang paling banyak digunakan yaitu animasi 3 dimensi. Animasi 3 dimensi terbentuk dari grafik yang menggunakan data geometri tiga dimensi, sehingga akan menghasilkan bayangan jika disinari dari arah tertentu yang akan memberikan efek nyata pada karakter[7]. Dengan adanya film animasi 3 dimensi ini tentunya pesan moral yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami oleh penonton. Selain itu, dengan karakter yang diciptakan dalam animasi secara tidak langsung dapat mempengaruhi perasaan penontonnya, sehingga mampu larut dalam jalan cerita yang disajikan. Film animasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu media informasi terkait hal-hal yang terjadi disekitar, salah satunya mengenai informasi tentang memperkenalkan kepribadian individu.

Pemberian edukasi dan pemahaman kepada masyarakat tentang Keadilan dan Kesetaraan Gender maka diperlukan media baru yang efektif untuk memberikan informasi tersebut. Disini penulis menawarkan sebuah solusi yang dapat digunakan sebagai media untuk memberikan informasi tentang Keadilan dan Kesetaraan Gender yaitu mengembangkan media tentang "Pengembangan Film Animasi 3D Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Siswa di Sekolah Menengah Pertama". Dengan adanya media

animasi 3D ini diharapkan dapat menjadi media yang inovatif dan tidak membosankan untuk ditonton. Selain itu dengan adanya media edukasi ini diharapkan agar masyarakat lebih memahami terkait Keadilan dan Kesetaraan Gender, sehingga nantinya dapat menyikapi dan memberikan respon yang baik terkait keadilan dan kesetaraan gender.

II. Kajian Teori

A. Film

Film digunakan sebagai media guna menyampaikan informasi yang dinilai dapat dilakukan dengan cepat. Film biasanya diangkat dari kisah fiksi atau kisah nyata yang biasanya menggunakan momen dalam kehidupan sehari-hari dalam pembuatan alur filmnya. Dalam film unsur-unsur yang paling dominan dalam proses pembuatannya yaitu meliputi produser, sutradara, penulis skenario, penata kamera, aktris atau aktor, penata musik, editor, serta penata suara.

Dikarenakan film biasa digunakan sebagai media dalam menyampaikan informasi atau pesan, maka salah satu pesan yang paling sering ditemui dalam film yaitu pesan moral. Pesan moral disini diartikan sebagai baik atau buruknya perbuatan dan kelakuan manusia. Sehingga dengan adanya pesan moral yang disampaikan melalui film ini diharapkan nantinya dapat memberikan batasan bagi manusia dalam berkelakuan[8]. Oleh sebab itu, selain dinilai sebagai media hiburan film juga dinilai sebagai salah satu media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi.

B. Animasi

Animasi sendiri terdiri dari gabungan objek sehingga membentuk gambar yang bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan secara khusus, kemudian dapat bergerak sesuai dengan waktu-waktu yang telah ditentukan. Objek-objek yang digunakan disini biasanya berupa teks, gambar binatang, gambar manusia, gambar hewan, dan gambar lainnya yang diperlukan dalam proses pembuatan animasi.

Awalnya dalam prosen pembuatan animasi ini dilakukan dengan menggambar dalam kertas dengan menggunakan tangan, namun dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat lama-kelamaan proses pembuatan animasi dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer. Oleh karena itu, terkadang beberapa orang menyebut animasi sebagai output dari pemrosesan gambar tangan menjadi gambar bergerak dengan bantuan komputer[9].

C. Teknik Pembuatan Animasi

Menurut Damayanti[9] animasi dibedakan menjadi 3 berdasarkan teknik pembuatannya yaitu :

- a. Animasi Stop Motion (Stop Motion Animation)
Animasi Stop Motion ini juga dikenal dengan sebutan Claymation, ini dikarenakan dalam proses pembuatannya sering menggunakan tanah liat (Clay) sebagai objek yang nantinya akan digerakkan. Dalam

proses pembuatannya menggunakan objek berupa hewan, boneka, dan lain sebagainya sehingga hasilnya akan berupa animasi yang digerakkan tahap demi tahap.

- b. Animasi Tradisional (Traditional Animation)
Animasi Tradisional ini dikenal dengan nama Cel Animation. Ini dikarenakan dalam proses pembuatannya dilakukan pada celluloid transparent yang sedikit mirip dengan transparansi OHP. Pada pembuatan animasi ini setiap gerakan terlebih dahulu akan digambar satu persatu diatas sel. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi tentunya pembuatan animasi tradisional ini menggunakan komputer sebagai media pembuatannya, sehingga animasinya dikenal dengan nama Animasi 2 Dimensi atau 2D
- c. Animasi Komputer (Computer Animation)
Sesuai dengan namanya, seluruh proses pembuatan animasi ini akan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dimulai dari pembuatan karakter, mengatur gerakan dan kamera, pemberian suara, dan juga pemberian efek animasi dilakukan dengan menggunakan komputer.

D. Jenis-Jenis Animasi

Menurut Damayanti[9] animasi sendiri dapat dibedakan dan disesuaikan dengan bentuk karakter yang dibuat digolongkan dalam beberapa jenis yaitu :

1. Stop Motion Animation/Claymation
Dalam pembuatan animasi ini menggunakan tanah liat (Clay) sebagai objeknya. Dalam proses pembuatannya menggunakan objek berupa hewan, boneka, dan lain sebagainya sehingga hasilnya akan berupa animasi yang digerakkan tahap demi tahap.
2. Animasi 2 Dimensi atau Animasi 2D
Animasi 2D ini sering disebut dengan kartun atau gambar yang lucu. Banyak contoh dari animasi 2D ini seperti Tom and Jerry, Scooby Doo, dan lain sebagainya.
3. Animasi 3 Dimensi
Adanya perkembangan komputer yang pesat tentunya akan memunculkan berbagai keunggulan, salah satu contohnya yaitu dengan adanya animasi 3 dimensi. Animasi 3D ini merupakan perkembangan dari animasi 2D, sehingga dengan menggunakan animasi 3D objek atau karakter yang ditampilkan lebih terasa hidup dan nyata.
4. Animasi Jepang
Animasi ini berasal dari negara Jepang yang lebih sering disebut dengan Anime. Animasi ini lebih digemari oleh anak-anak, remaja dan juga orang dewasa karena menyuguhkan berbagai genre yang menarik minat penonton. Contoh dari animasi Jepang

ini yaitu Naruto, One Piece, Haikyuu, dan lain sebagainya.

E. Prinsip Animasi

Menurut Nadya & Sari[10] menjelaskan dalam bukunya terdapat 12 prinsip animasi yang dituangkan dalam produksi animasi Disney. 12 prinsip animasi tersebut yaitu sebagai berikut :

1. *Squash and Stretch*
Prinsip *squash and stretch* menyatakan bahwa benda ketika bergerak akan mengalami perubahan bentuk menjadi gepeng (*squash*) dan benda lain menjadi regang (*stretch*).
2. *Anticipation*
Prinsip *anticipation* menyatakan bahwa setiap benda yang bergerak akan diawali gerakan persiapan atau pendahuluan yang biasanya berlawanan arah terhadap gerakan utamanya.
3. *Staging*
Prinsip *staging* berhubungan dengan teknik komposisi dan *layout*. Prinsip ini menyatakan bahwa tiap elemen atau aset visual dalam tiap potongan adegan pada film animasi harus menggunakan *layout* sehingga membentuk komposisi yang tepat.
4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
Prinsip ini berkaitan dengan teknik menggambar pada setiap frame yang dikerjakan oleh animator. Teknik ini bisa digunakan untuk menggambar *frame* animasi yang bersifat ekspresif, spontan dan langsung. Animator menggunakan teknik dan *frame* demi *frame* dimulai dari *frame* terakhir dari gerakan yang dihasilkan.
5. *Follow Through and Overlapping Action*
Prinsip ini bertujuan untuk menghasilkan kesan gerak yang aturan dan hakikatnya prinsip ini mengadopsi hukum fisika Newton. Prinsip *follow through and overlapping action* menyatakan bahwa benda yang bergerak kemudian berhenti akan menirukan gerak sebelumnya pada arah yang sama.
6. *Slow In and Slow Out*
Prinsip ini hakikatnya mengadopsi hukum fisika Newton yang akan menghasilkan gerak dengan natural. Prinsip *slow in and slow out* menyatakan bahwa setiap benda yang bergerak akan mengalami percepatan dan perlambatan.
7. *Arcs*
Prinsip *arcs* adalah benda bergerak yang membentuk lintasan gerak melengkung. Hal tersebut disebabkan karena ada tumpuan atau poros gerak benda.
8. *Secondary Action*
Prinsip *secondary action* bahwa satu gerakan hampir tidak pernah terjadi ketika seseorang melakukan suatu tindakan atau kegiatan. Tujuannya adalah agar

gerakan yang terlihat bisa lebih hidup. Prinsip ini digunakan dan diaplikasikan pada animasi karakter.

9. *Timing*

Prinsip *timing* adalah prinsip yang sangat penting dalam animasi. Pada prinsip *slow in-slow out*, *prinsip straight ahead action – pose to pose action*, dan prinsip *follow through and overlapping action* sangat tergantung pada pengaturan *timing*. Prinsip ini akan menjadi acuan untuk mengatur durasi suatu gerakan dan durasi pada percepatan serta perlambatan gerakan.

10. *Exaggeration*

Prinsip *exaggeration* adalah teknik yang melebihkan tampilan visual dan kesan dari gerakan animasi tidak mengurangi aspek natural suatu gambar atau gerakan. Pada gambar dan gerakan mungkin terlihat menjadi lebih karikatural namun tetap masuk akal.

11. *Solid Drawing*

Solid drawing adalah prinsip yang setiap frame animasi harus dikerjakan dengan sungguh-sungguh dengan skill yang baik dan harus dimiliki oleh animator. Pada animasi 3D, prinsip ini memberikan keseimbangan pada pose dengan tujuan untuk mencari pose siluet yang terbaik.

12. *Appeal*

Pada prinsip *appeal* menuntut pemahaman yang komprehensif atas naskah, desain karakter, *storyboard*, dan animator yang menghidupkan karakter dalam film maka dari itu prinsip ini sangat diaplikasikan karena harus menuntut pemahaman.

F. Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 Dimensi merupakan sebuah objek atau ruang yang mempunyai panjang, lebar dan tinggi serta memiliki bentuk. Konsep 3D menunjukkan sebuah objek atau ruang memiliki tiga dimensi geometris yang meliputi kedalaman, lebar dan tinggi. Istilah 3D digunakan untuk menunjukkan representasi dalam grafis komputer (digital) dengan menghilangkan gambar atau dengan menambahkan efek stereo yang sederhana. Dalam proses pembuatan animasi 3D meliputi beberapa tahapan yaitu :

1. Modelling
2. Texturing
3. Rigging
4. Animating/Animation
5. Lighting
6. Rendering

G. Gender

Gender merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang memiliki pengucapan yang sama yaitu Gender. Gender sendiri sering disamakan dengan jenis kelamin atau dalam bahasa Inggris sering disebut dengan Sex. Padahal kedua istilah ini memiliki makna yang jauh berbeda.

Gender didefinisikan sebagai atribut atau konstruksi sosial yang dikenakan pada individu yang dimana ini terciptan karena adanya kebudayaan manusia dalam kehidupan bermasyarakat.

Gender dan jenis kelamin tentunya merupakan dua hal yang berbeda. Jenis kelamin (sex) merupakan sebuah kodrat atau sesuatu yang mutlak yang secara alami telah dibawa oleh manusia semenjak lahir, ini juga dapat dikatakan sebagai anugerah yang diberikan oleh Tuhan kepada manusia. Sedangkan Gender sendiri sebenarnya memiliki makna perbedaan perilaku yaitu laki-laki dan juga perempuan. Perbedaan ini diciptakan oleh manusia itu sendiri melalui proses interaksi sosial dan juga kultur yang sangat panjang. Oleh sebab itu, gender tidak bersifat universal namun bervariasi yang dapat dilihat dari masyarakat satu ke masyarakat lainnya serta dari waktu ke waktu. Dalam gender sendiri terdapat dua elemen yang sangat identik yaitu 1) Gender tidak identik dengan jenis kelamin. 2) Gender sendiri merupakan hal yang mendasari pembagian kerja disemua lapisan masyarakat[11].

Maka dari itu, gender merupakan konstruksi sosial yang bukan bawaan dari lahir. Sehingga gender ini dapat dibentuk dan dapat diubah tergantung tempat, waktu, suku, ras, bangsa, budaya, status sosial, serta ideologi negara. Oleh sebab itu, gender juga dapat dikatakan sebagai sifat dan peran yang dianggap sesuai bagi laki-laki maupun perempuan yang dapat dipertukarkan.

H. Kesetaraan Gender

Kesetaraan sendiri memiliki makna kata dasar setara atau sederajat yang dimana ini menunjukkan adanya keseimbangan yang nyata dalam pengimplementasiannya dalam lingkungan. Gender didefinisikan sebagai atribut atau konstruksi sosial yang nantinya akan dikenakan pada individu yang dimana ini terciptan karena adanya kebudayaan manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Kesetaraan Gender merupakan bentuk kesamaan pada setiap kondisi bagi kaum laki-laki atau kaum perempuan dalam mendapatkan hak-haknya sebagai seorang individu. Dengan adanya kesetaraan gender ini, baik kaum laki-laki maupun perempuan nantinya akan berhak berpartisipasi serta berperan penting dalam bidang hukum, bidang ekonomi, bidang sosial budaya, serta dalam bidang pendidikan.

Kesetaraan gender dalam kehidupan bermasyarakat dapat terwujud apabila ditandai dengan tidak adanya diskriminasi gender yang terjadi baik diantara kaum perempuan ataupun laki-laki. Kesetaraan gender akan tercapai apabila stereotype yang menyebar dimasyarakat saat ini yaitu tentang kaum perempuan lebih lemah dari kaum laki-laki dapat dipatahkan[12]. Dengan terwujudnya kesetaraan gender tentunya akan memberikan dampak yang positif bagi bangsa

I. Media Konseling

Media diartikan sebagai sesuatu yang biasanya digunakan dalam proses menyalurkan pesan atau informasi yang nantinya dapat menstimulus pikiran, perasaan, dan juga perhatian. Namun, dalam ranah pendidikan terdapat salah satu media yang tentunya memiliki peranan penting di sekolah. Media ini disebut dengan Media Konseling.

Media Konseling ini merupakan salah satu media yang dipergunakan sebagai tempat untuk menyalurkan pesan konseling dan juga bimbingan yang nantinya dapat merangsang pikiran, perhatian, dan juga perasaan serta kemampuan siswa dalam memahami diri sendiri[13].

Media konseling berbasis audio visual disini artinya dalam menghasilkan dan juga menyampaikan informasinya menggunakan audio visual. Dimana media konseling dengan tipe ini melibatkan indera penglihatan dan juga pendengaran dalam penerimaan informasinya. Terakhir media konseling berbasis komputer ini merupakan cara menyampaikan informasi dengan menggunakan komputer sebagai media perantaranya.

J. Sekolah Menengah Pertama

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berperan penting dalam menyediakan lingkungan belajar yang baik guna membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah tentunya harus dapat mengarahkan peserta didik kearah yang lebih positif agar dapat mengembangkan minat serta bakat yang dimilikinya.

Selain itu, proses kegiatan pembelajaran yang membimbing diharapkan dapat membantu mengenal, mengarahkan, serta menyalurkan semua potensi diri yang dimiliki peserta didik sesuai dengan nilai kehidupan di masyarakat. Ini bertujuan agar peserta didik dapat bersosialisasi dimasyarakat sesuai dengan norma yang berlaku [14].Setiap anak yang ada di Indonesia berhak mengenyam pendidikan selama 12 tahun. Dimulai dari TK, SD, SMP, hingga SMA/SMK.

Jenjang SMP atau Sekolah Menengah Pertama merupakan tingkat pendidikan lanjut yang harus ditempuh setelah lulus dari jenjang pendidikan TK dan SD. Jenjang pendidikan SMP ini ditempuh dalam kurun waktung tiga tahun yang dimulai dari kelas VII hingga kelas IX. Umumnya peserta didik yang menempuh pendidikan SMP berusia 12-15 tahun. Pada jenjang pendidikan ini peserta didik akan mempelajari berbagai hal sebagai bekal mereka ketika menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi.

K. Teori Belajar

Teori belajar dijelaskan sebagai gabungan dari prinsip-prinsip yang memiliki hubungan keterkaitan dengan beberapa fakta yang nantinya akan ditemui dilingkungan sekolah. Teori belajar juga memaparkan dengan mutlak apa

yang terjadi[15]. Dalam penelitian ini terdapat beberapa teori belajar yang digunakan diantaranya yaitu sebagai berikut :

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori Belajar Behavioristik dikaitkan dengan perubahan perilaku individu yang diakibatkan oleh adanya interaksi antara stimulus dan respon.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori Belajar Kognitivisme memiliki pemahaman bahwa individu akan memproses suatu informasi dengan upaya menyimpan, mengorganisir, yang nantinya akan menemukan suatu hubungan diantara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada sebelumnya.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori Belajar Konstruktivisme ini berbeda dengan dua teori belajar sebelumnya, hal ini dikarenakan pada teori belajar Konstruktivisme lebih menekankan pada kebebasan. Kebebasan yang dimaksud disini yaitu terkait dengan bagaimana individu tersebut ingin belajar dan mencari informasi dengan bantuan orang lain.

L. Perangkat Lunak

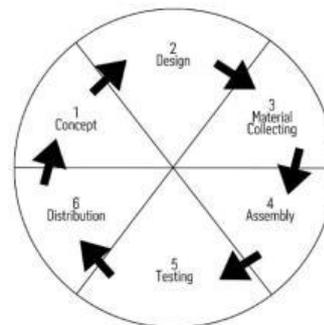
Adapun beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam melakukan pengembangan film animasi tentang Kesetaraan Gender ini yaitu sebagai berikut :

1. Blender
2. Adobe Illustrator
3. Adobe Premiere Pro
4. Adobe After Effect

III. Metodologi Penelitian

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Tahapan dari MDLC yaitu tahapan *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian).



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle*

B. Perancangan Film

Proses yang dilakukan dalam pembuatan Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Bagi Siswa Di Sekolah Menengah Pertama dilakukan beberapa tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

C. Pra Produksi

Pada tahapan Pra Produksi dilakukan perencanaan kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan film yaitu:

- Ide Cerita
- Penulisan Sinopsis
- Pembuatan Storyboard
- Perancangan karakter

D. Produksi

Pada tahap produksi Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender dibuat sesuai kebutuhan proses pra-produksi. Adapun yang dilakukan pada tahap produksi yaitu:

- *Modelling*



Gambar 2. Proses Modelling Karakter

- *Texturing*



Gambar 3. Proses Texturing Karakter

- *Rigging*



Gambar 4. Proses Rigging Karakter

- *Acting/Animation*



Gambar 5. Proses Acting/Animation Karakter

- *Lighting*



Gambar 6. Proses Lighting

- *Rendering*



Gambar 7. Proses Rendering

E. Pasca Produksi

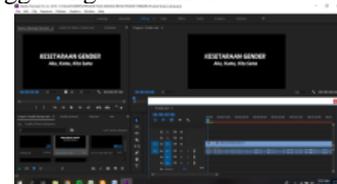
Tahap pasca produksi dilakukan untuk mencapai produk film animasi sesuai dengan rancangan dan kebutuhan yang dilakukan. Adapun hal yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu:

- Tahap Perekaman Audio



Gambar 8. Proses Perekaman Audio

- Tahap Penggabungan Animasi



Gambar 9. Proses Penggabungan Animasi

IV. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil

a) Hasil Tahap Concept

Hasil dari tahap concept yaitu judul, penggunaan, tujuan, jenis media, pedoman cerita, audio, video, dan output.

b) Hasil Tahap Design

Tahap ini menjelaskan implementasi dari perancangan awal yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Adapun hasil implementasi karakter dan latar tempat yang disesuaikan dianalisis awal yaitu:

Tabel 1. Implementasi Karakter

No	Nama Karakter	Implementasi Animasi 3D
1	Eri	
2	Naran	
3	Jamal	
4	Ayin	

No	Nama Karakter	Implementasi Animasi 3D
		
5	Bu Guru Ani	
6	Ayah Eri	
7	Bunda Eri	

Tabel 2. Implementasi Layout

No	Nama Latar Tempat	Implementasi Animasi 3D
1	Rumah Eri	
2	Sekolah	

No	Nama Latar Tempat	Implementasi Animasi 3D
		
3	Koridor Sekolah	
4	Ruang Kelas	
5	Taman	

c) Hasil Tahap Material Collecting

Pada tahap *material collecting* atau pengumpulan bahan merupakan langkah untuk mengumpulkan segala bahan-bahan yang diperlukan seperti gambar, teks, animasi, suara, dan kebutuhan perangkat keras dan lunak.

a). Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini yaitu:

- Prosesor Intel Core i5
- Ram 32 GB DDR4
- VGA RTX 1660 6gb
- SSD 200GB
- HDD 1 TB

b) Kebutuhan perangkat lunak

Kebutuhan perangkat lunak yaitu perangkat lunak yang digunakan dalam menghasilkan film yang optimal. Adapun perangkat lunak (*software*) dalam pembuatan Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender yaitu:

1. Blender
2. Adobe Premiere Pro
3. Adobe Illustrator
4. Adobe After Effect

e) Hasil Tahap Pengujian

Pada tahap pengujian dilakukan di tengah-tengah proses pengembangan film. Hal ini dilakukan agar film yang telah dibuat berjalan dengan baik pada semua jenis perangkat komputer yang dimiliki. Pada tahap *testing* atau pengujian akan dilakukan oleh Uji Ahli Isi, Uji Ahli Media dan Uji Respon Pengguna.

1. Uji Ahli Isi

Uji Ahli Isi merupakan standar untuk mengetahui ketetapan informasi, ilustrasi dan kesesuaian cerita dengan sinopsis yang sudah dirancang. Uji ahli isi melibatkan 2 orang pengujian yang dilakukan sebanyak dua kali. Sehingga setelah melakukan pengujian akan mendapatkan validitas isi sebagai berikut:

$$\text{Validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{5}{5} = 1.00$$

2. Uji Ahli Media

Uji Ahli Media merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian karakter visual, audio, dan alur cerita yang sudah dirancang. Uji ahli media melibatkan 2 orang pengujian yang dilakukan sebanyak dua kali oleh masing-masing pengujian. Sehingga nantinya setelah pengujian selesai akan mendapatkan validitas media sebagai berikut:

$$\text{Validitas Media: } \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{6}{6} = 1.00$$

3. Uji Respon Pengguna

Uji respon pengguna dilakukan untuk mengetahui kepuasan dan tanggapan masyarakat terutama siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap Film Animasi Tentang Kesetaraan Gender. Teknik yang digunakan yaitu penyebaran angket secara langsung di lapangan. Berdasarkan jumlah responden yang peneliti gunakan yaitu sebanyak 40 orang dengan total jumlah soal sebanyak 10 butir. Hasil dari pengujian masyarakat menanggapi film animasi ini dengan 60% positif, 40% masyarakat lainnya menanggapi dengan sangat positif dengan diperolehnya hasil penggolongan respon dan tidak ada yang menanggapi cukup positif, kurang positif, dan sangat kurang positif. Dari hal tersebut masyarakat sasaran mampu memahami dan menerima alur cerita dengan sangat baik, memahami makna yang disampaikan film, mengetahui informasi tentang kesetaraan gender,

dan menganggap film animasi ini sangat menarik dan bermanfaat bagi mereka. Maka hasil uji respon pengguna dikategorikan baik. Rata-rata untuk skor respon masyarakat mendapatkan hasil 42.25 dengan keterangan:

X = Rata-rata guna skor respon masyarakat
 $\sum X$ = Jumlah skor respon masyarakat
 N = Banyak Masyarakat

$$X = \frac{\sum X}{N}$$
$$X = \frac{1690}{40}$$

$X = 42.25$

B. Pembahasan

Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Untuk Siswa Di Sekolah Menengah Pertama dikerjakan dengan menerapkan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang meliputi Tahap Concept (Pengkonsepan), Tahap Design (Perancangan), Tahap Material Collecting (Pengumpulan Bahan), Tahap Assembly (Pembuatan), Tahap Testing (Pengujian), dan Tahap Distribution (Distribusi). Dalam pengembangan film animasi 3 dimensi tentang Kesetaraan Gender ini, tentu telah menerapkan semua tahapan yang terdapat dalam metode MDLC dengan baik dan terurut sehingga menghasilkan film animasi 3 dimensi yang baik.

Pada tahap Assembly atau pembuatan animasi 3 dimensi ini menerapkan 12 prinsip animasi yang meliputi Squash and Stretch, Anticipation, Staggering, Straight Ahead and Pose to Pose, Follow Through and Overlapping Action, Slow In and Slow Down, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid Drawing, Appeal. Tentu 12 prinsip animasi ini telah diterapkan dengan sebaik mungkin dalam pembuatan animasi. Namun, masih terdapat beberapa prinsip yang belum sempurna seperti Slow In dan juga Slow Down, Straight Ahead and Pose to Pose, Secondary Action dan juga Follow Through and Overlapping Action pada karakter animasi.

Lalu, pengembangan film animasi 3 dimensi tentang Kesetaraan Gender ini tentu tidak selalu berjalan dengan lancar. Dalam pembuatan animasi 3 dimensi ini terdapat beberapa hal yang menjadi kendalanya diantaranya yaitu terletak pada keterbatasan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan film animasi. Walaupun dalam proses pengerjaan animasi 3 dimensi tentang Kesetaraan Gender ini mengalami beberapa kendala, akan tetapi animasi 3 dimensi ini dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu, penerapan ide, jalan cerita, alur dan juga storyboard yang telah dirancang diusahakan agar dapat diterapkan dengan baik dalam pengembangan film animasi 3 dimensi ini, hal ini bertujuan agar film yang dibuat dapat menyampaikan informasi tentang Kesetaraan Gender dengan baik pada penonton. Pemilihan pengisi suara karakter atau dubber, audio atau backsound juga

menjadi salah satu tahapan yang cukup sulit untuk dilakukan, karena baik pemilihan dubber dan juga backsound dipilih secara selective agar dapat mendukung pembuatan film animasi 3 dimensi tentang Kesetaraan Gender agar terkesan lebih nyata dan tidak membosankan.

Tahapan Testing atau pengujian yang dimana pada tahap pengujian ini dilakukan oleh Uji Ahli Isi, Uji Ahli Media dan juga Uji Pengguna. Uji Ahli Isi dilakukan oleh Dinas yang menaungi bidang Pemberdayaan Perempuan Kabupaten Buleleng dan juga guru BK dari SMP Negeri 6 Singaraja. Uji Ahli Isi dilakukan untuk melihat apakah informasi tentang Kesetaraan Gender ini telah tersampaikan dengan baik atau belum. Pengujian ini dilakukan sebanyak dua kali yang dimana pada uji tahap pertama akan diberikan masukan terhadap isi film tentang Kesetaraan Gender, lalu nantinya akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh penguji. Setelah itu, dilakukan Uji Ahli Media dilakukan oleh penguji yang terkait dalam bidang media terutama film animasi. Sama halnya dengan Uji Ahli Isi, Uji Ahli media juga dilakukan sebanyak dua kali yang melibatkan dua dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Undiksha. Pada pengujian pertama diberikan berbagai saran terkait karakter dan juga layout dari film animasi 3 dimensi yang dimana setelah itu, akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan. Setelah dilakukan pengujian uji ahli, tentu tahap selanjutnya dilakukan proses perhitungan dengan rumus Gregory dari hasil dua kali pengujian sehingga didapatkan tingkat validitas Sangat Tinggi dengan kategori hasil Sangat Valid. Pengujian ini bertujuan agar film animasi 3 dimensi yang dikembangkan lebih baik dan juga memenuhi standar pengembangan film animasi 3 dimensi.

Pada tahap testing atau pengujian untuk pengguna, disini penulis menggunakan 40 sampel responden. Sasaran untuk responden yang penulis gunakan yaitu dengan rentang umur 12-15 tahun, oleh karena itu dari sembilan ratus siswa yang ada di SMP Negeri 6 Singaraja penulis mengambil responden secara acak disetiap angkatan sebanyak 40 responden.

Tentu dalam melakukan penelitian terutama pengujian respon pengguna penulis mengalami beberapa kendala diantaranya, audience atau pengguna yang merupakan siswa dengan umur rata-rata 12-15 tahun tentu memiliki tingkah laku yang berbeda-beda sehingga pada saat proses uji respon penonton, penulis sedikit mengalami kesulitan dalam proses pengarahannya terutama dalam pengisian angket responden. Setelah dilakukan pengujian film pada penonton, nantinya responden yaitu siswa akan dipantau dibantu oleh guru BK apakah telah menerapkan informasi tentang Kesetaraan Gender dengan baik atau belum. Ini selaras dengan Teori Belajar yang juga digunakan dalam penelitian ini yang meliputi Behavioristik yaitu perubahan tingkah laku, Kognitivisme yaitu memproses suatu informasi dengan menyimpan dan mengorganisir sehingga menemukan hubungan dari pengetahuan yang didapatkan, dan

Konstruktivisme yang menekankan pada kebebasan dari individu dalam memproses suatu informasi yang didapatkan. Sehingga nantinya, film animasi tentang Kesetaraan Gender ini dapat dijadikan media konseling atau bimbingan pada siswa terkait Kesetaraan Gender di Sekolah Menengah Pertama. Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa 60% siswa merespon film animasi 3 dimensi tentang Kesetaraan Gender ini dengan Baik dan sebesar 40% lainnya merespon dengan Sangat Baik.

Hasil penelitian tentang Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Untuk Siswa Di Sekolah Menengah Pertama sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hidayat & Wasana[16] dan Handayani[17] yang ditanggapi dengan positif oleh penggunanya karena pada kedua penelitian tersebut menggunakan media seperti mata pelajaran dan juga film animasi yang digemari oleh anak-anak yaitu Upin Ipin. Namun, kelemahan dari kedua penelitian ini terletak pada media yang digunakan, dimana penelitian yang dilakukan oleh Handayani, (2020) belum menggunakan animasi 3 dimensi, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat & Wasana,(2019) menggunakan media yang telah ada yaitu film Upin Ipin yang dimana untuk memahami informasi terkait Kesetaraan Gendernya perlu mencermati setiap episode yang ditayangkan

Kelebihan dari Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Untuk Siswa Di Sekolah Menengah Pertama ini terletak pada manfaatnya dalam menyampaikan informasi yang mengedukasi kepada target audience mengenai pentingnya pemahaman terkait Kesetaraan Gender. Selain itu pada penelitian ini juga menekankan bahwa pemahaman dan pengertian tentang Kesetaraan Gender perlu diberikan sejak dini, karena dengan memahami Kesetaraan Gender sejak dini maka pemikiran patriaki yang melekat dalam lingkungan masyarakat secara perlahan dapat benahi kembali. Hal ini tentunya akan mendukung setiap lapisan masyarakat untuk bergerak bebas dalam melakukan kegiatan yang diinginkan tanpa memandang gender selama itu dalam ranah yang positif. Dengan adanya film ini tentunya dapat menambah wawasan tentang Kesetaraan Gender dengan metode pembelajaran yang menyenangkan, yaitu dengan menonton film animasi. Selain itu, Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Untuk Siswa Di Sekolah Menengah Pertama ini sudah memiliki kualitas yang cukup baik dalam hal audio dan warna yang dibuktikan dengan skor dalam uji ahli media.

Akan tetapi, penelitian ini tentunya tidak lepas dari berbagai kekurangan. Penelitian yang berjenis Research and Development (R&D), tentunya masih diperlukan beberapa peningkatan kualitas dari animasi dalam film yang meliputi penghalusan gerakan serta mimik wajah karakter dalam Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Untuk Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. Hal ini tentunya terbatas pada kemampuan peneliti

dalam membuat animasi. Untuk itu, pengembangan film animasi selanjutnya diharapkan dapat lebih maksimal lagi sehingga dapat menciptakan karya yang mampu membantu anak usia sekolah maupun masyarakat untuk belajar dan terhibur.

V. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan film animasi 3 dimensi Pengenalan Tradisi Mengarak Sokok di Desa Pegayaman dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Siswa Di Sekolah Menengah Pertama menggunakan model penelitian MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang meliputi tahapan *Concept* yaitu penentuan tujuan yang akan dicapai dalam mengembangkan sebuah film. Pada tahapan *Design* perancangan ide cerita, sinopsis, karakter film dan *layout* yang akan digunakan pada film. Pada tahapan *Material Collecting* dilakukan pengumpulan aset-aset 3 Dimensi, *background*, video, audio, foto, efek suara, dan bahan pendukung lainnya seperti audio dan juga dubber karakter. Pada tahapan *Assembly* merupakan tahapan pengembangan sebuah animasi pada film. Selanjutnya setelah tahap *assembly* selesai, dilanjutkan pada tahap *Testing* yang meliputi uji ahli isi, uji ahli media dan uji respon pengguna. Dan tahap terakhir yaitu *Distribution* melalui *Platform* YouTube.
2. Hasil Uji Respon Pengguna dari siswa Sekolah Menengah Pertama sebanyak 60% siswa merespon dengan kriteria Baik dan sebanyak 40 % siswa merespon dengan kriteria Sangat Baik terhadap Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Untuk Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. Maka dari itu, Film Animasi 3 Dimensi Tentang Kesetaraan Gender Sebagai Media Konseling Untuk Siswa Di Sekolah Menengah Pertama mendapatkan hasil yang sangat praktis.

Referensi

- [1] Dukcapil. (2022). Dukcapil Kemendagri rilis data penduduk semester 1 tahun 2022, naik 0,54% dalam waktu 6 bulan. In Direktorat Jendral Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kementerian Dalam Negeri..
- [2] Hsb, M. O. (2021). Ham Dan Kebebasan Berpendapat Dalam Uud 1945. AL WASATH Jurnal Ilmu Hukum, 2(1), 29–40. <https://doi.org/10.47776/ALWASATH.V2I1.135>
- [3] Nazmi, L., & Jamal, A. (2018). Pengaruh Ketimpangan Gender Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM), 3(4).
- [4] Arifin, S. (2018). Kesetaraan Gender Dan Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. Kajian, 23(1).
- [5] Yuslin, H. (2021). Pembuktian Strategi Pengarusutamaan Gender (PuG): Analisis Capaian

- Indeks Pemberdayaan Gender di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Dan Statistik Indonesia*, 1(3). <https://doi.org/10.11594/jesi.01.03.04>
- [6] Subagiarta, W., Gede, I., Sindu, P., Gede, D., & Divayana, H. (2022). SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA PADA KELAS VIII DI SMP. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11.
- [7] Eriya, E., & R.Putri, Y. D. (2018). 2D & 3D Modelling Monumen Bersejarah Yogyakarta sebagai Media Edukasi Interaktif berbasis Virtual Reality. *MULTINETICS*, 4(1). <https://doi.org/10.32722/vol4.no1.2018.pp1-7>
- [8] Dewanta, A. A. N. B. J. (2020). Analisis Semiotika Dalam Film Dua Garis Biru Karya Gina S. Noer. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*,9(1).<https://doi.org/10.23887/jppbi.v9i1.3123>
- [9] Damayanti, S. E. (2020). ANIMASI 2D & 3D (C3) KELAS XI. www.quantumbook.id
- [10] Nadya, & Sari, Y. P. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga : the Twilight Animated Series Episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2).
- [11] Suharjuddin. (2020). KESETARAAN GENDER DAN STRATEGI PENGARUSUTAMAANNYA (Novrian (ed.); Pertama, 2020). CV. Pena Persada.
- [12] Ismail, Z., Lestari, M. P., Rahayu, P., & Eleanora, F. N. (2020). Kesetaraan Gender Ditinjau Dari Sudut Pandang Normatif Dan Sosiologis. *SASI*, 26(2). <https://doi.org/10.47268/sasi.v26i2.224>
- [13] Tantri Widyasari, & Lilik Mukayati. (2021). PEMANFAATAN MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2). <https://doi.org/10.51339/isyrof.v3i2.385>
- [14] Anita, Martin, & Hastiani. (2022). Percaya diri dalam belajar Sekolah Menengah Pertama. *JURNAL SPIRITS*, 11(2), 147–157. <https://doi.org/10.30738/spirits.v11i2.12673>
- [15] Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik Teori-teori Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*
- [16] Hidayat, H. N., & Wasana, W. (2019). Gender Bias As Reflected On Upin & Ipin The Series. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 8(2), 113. <https://doi.org/10.26499/jentera.v8i2.1642>
- [17] Handayani, S. (2020). Keefektifan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Matematika Anak Usia Dini Berdasarkan Gender. *UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG 2020*.