

# Perancangan Animasi Responsif Gender *Putri Putra* dan Pengaruhnya terhadap Pandangan Gender Anak

Lidya Permata Sari dan Hafiz Aziz Ahmad

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Teknologi Bandung (ITB)

*e-mail*: lidyaprmata@gmail.com

**Abstrak**—Pada saat dunia berlomba mencapai kesetaraan gender, indeks ketimpangan gender Indonesia justru mengalami peningkatan dan menjadi yang terburuk di ASEAN. Pendidikan responsif gender yang diupayakan sejak anak usia dini oleh pemerintah masih menemui hambatan. Animasi sebagai media favorit anak dinilai dapat dimanfaatkan menjadi agen pendukung pendidikan responsif gender untuk anak. Tujuan penelitian adalah untuk menguraikan perancangan animasi reponsif gender berjudul *Putri Putra* dan mengetahui pengaruhnya terhadap pandangan gender anak usia 6-7 tahun. Metode penelitian bersifat kualitatif dengan teknik pengumpulan data kajian pustaka, wawancara, kuesioner, dan Focus Group Discussion (FGD). Data dianalisis dengan teknik analisis konten kualitatif. Hasil temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari animasi responsif gender *Putri Putra* episode ‘Yang Jago Mancing Ikan!’ terhadap pandangan gender anak dalam kegiatan memancing. Pandangan gender anak yang bersifat stereotip berubah menjadi responsif gender. anak yang tadinya meyakini bahwa memancing ikan adalah kegiatan maskulin yang hanya dapat dilakukan oleh laki-laki merubah pandangannya menjadi percaya bahwa memancing bukan hanya dapat dilakukan oleh laki-laki, melainkan juga perempuan.

**Kata Kunci**— Animasi, Responsif Gender, Sosialisasi.

## I. PENDAHULUAN

INDONESIA adalah negara dengan angka ketimpangan gender terburuk di ASEAN[1]. Padahal, PBB telah menetapkan pengarusutamaan gender sebagai salah satu gol capaian mendesak di tahun 2030 dalam 17 *Sustainable Development Goals* (SDGs)[2]. Gender seringkali disalahartikan sebagai jenis kelamin atau seks. Seks adalah karakteristik biologis yang menegaskan seseorang masuk ke dalam kategori laki-laki atau perempuan, sedangkan gender adalah karakteristik peran, perilaku, dan aktivitas yang dibentuk secara sosial oleh masyarakat[3]. Gender dapat berubah di berbagai wilayah dunia namun umumnya dibagi ke dalam kategori maskulin dan feminin. Gender ketiga yang cukup dikenal secara luas adalah androgini. Androgini merupakan konsep gender yang menggabungkan karakteristik feminin dan maskulin[4], [5]. Stereotip gender adalah *keyakinan individu* tentang karakteristik laki-laki dan perempuan sedangkan peran gender adalah *harapan atau ekspektasi masyarakat* tentang karakteristik atau perilaku laki-laki dan perempuan[4]. Adanya stereotip gender kemudian mengakibatkan peran gender di masyarakat. Stereotip dan peran gender tradisional menyebabkan bias gender yang kemudian mengakibatkan diskriminasi dan

ketimpangan gender. Parahnya, pandangan stereotip gender ditemukan di masyarakat bahkan pada kelompok usia anak. Pandangan gender yang sempit berdampak buruk bagi anak karena menghambat dan membatasi potensi diri anak termasuk kemampuan personal, pilihan hidup, juga memengaruhi kesehatan fisik serta psikologis baik anak perempuan maupun laki-laki[4].

Pemerintah Indonesia sendiri telah mengupayakan program Panduan Pendidikan Anak Usia Dini Responsif Gender sejak kurikulum 2013 yang mengacu pada *Gender-Sensitive Education Statistics and Indicators* yang telah dirancang oleh UNESCO[6]. Pendidikan responsif gender adalah pendidikan yang berwawasan kesetaraan dan keadilan gender dengan tujuan tercapainya kesetaraan gender dan mencegah bias serta diskriminasi gender. Pendidikan responsif gender utamanya disosialisasikan kepada anak melalui orang tua dan guru. Sayangnya, belum banyak orang tua dan guru di Indonesia yang memiliki pengetahuan gender yang baik. Hambatan baru yang dihadapi pemerintah dalam mendorong program pendidikan responsif gender adalah keterbatasan akses pembinaan di masa pandemi Covid-19 di mana pembelajaran dilakukan secara luring, daring, dan *blended learning* sehingga diperlukan optimalisasi jumlah media pembelajaran untuk mendukung pendidikan responsif gender[7].

Selain figur dewasa di sekitar anak seperti guru dan orang tua, media anak memang memiliki peran besar dalam pembentukan dan perkembangan pandangan serta perilaku gender anak sejak usia dini. Salah satu media yang populer dan sampai hari ini digemari oleh anak-anak adalah animasi [8]. Penelitian terkait animasi sebagai media edukasi umumnya menunjukkan bahwa animasi adalah media pembelajaran yang efektif dan efisien terutama selama masa pandemi Covid-19[9]. Animasi dapat membuat konsep rumit menjadi sederhana dan mudah dimengerti, serta dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil, hingga besar. Ia mampu menimbulkan afeksi sehingga proses pembelajaran terasa mudah dan menyenangkan [9]–[11]. Animasi juga mendorong anak untuk selalu aktif menyimpulkan pesan yang disampaikan melalui visual dan audio sehingga mampu meningkatkan kreatifitas anak[12]. Akan tetapi, penelitian menemukan lebih banyak animasi yang memuat stereotip gender dan peran gender tradisional [13]–[16]. Padahal, animasi memiliki potensi menjadi media pendukung pendidikan responsif gender untuk anak[17]. Sebagai media berbasis kartun, animasi memiliki kelebihan sendiri dibandingkan media lain. Kartun adalah jenis gambar yang biasanya menyederhanakan objek,

Tabel 1.  
Temuan pandangan stereotip gender anak dalam enam kategori

Kategori	Feminin	Maskulin
Aktivitas	Menari, Domestik	Memancing, Bela diri, Pergi Bekerja
Warna Karakteristik	Pink, Ungu Lemah, Penakut, Cengeng	Biru Kuat, Berani, Nakal
Permainan	Boneka, Masak-masakan	Mobil-mobilan, lego
Objek Pekerjaan	Hati, Bunga Perawat, Guru	Bintang Nelayan, Pemadam Kebakaran, Pilot, Tantara.



Gambar 1. Desain karakter netral-gender Putri dan Put

hanya mengambil bentuk dasarnya namun masih dapat merepresentasikan wujud asli objek dengan jelas. Dengan penyederhanaan ini, makna dan pesan dapat diperjelas dengan cara yang tidak dapat dicapai lewat gambar realis. Karena itu, karakter dan gambar yang disederhanakan efektif digunakan untuk *storytelling*. Kekuatan luar biasa dari media animasi adalah kemampuannya untuk memusatkan perhatian penonton pada sebuah ide. Terutama bagi anak-anak, karakter kartun lebih mudah menjadi *rolemodel* yang mereka dengarkan dibandingkan karakter realis. Hal ini dikarenakan ketika menonton kartun, audiens tidak hanya menonton melainkan menjadi satu dengan karakter di dalamnya[18]. Tidak banyak penelitian yang mengkaji penerapan animasi responsif gender sebagai media sosialisasi kesetaraan gender untuk anak, apalagi efektivitasnya. Karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan perancangan animasi responsif gender *Putri Putra* dan mengetahui pengaruh animasi responsif gender *Putri Putra* terhadap pandangan gender anak.

## II. URAIAN PENELITIAN

Metode penelitian ini bersifat kualitatif dan terbagi ke dalam dua tahap yaitu tahap riset dan perancangan. Teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah kaji pustaka, wawancara, survei kuesioner, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Analisis data menggunakan teknik analisis konten kualitatif. Kaji pustaka dilakukan terhadap penelitian terdahulu, teori konsep gender, dan animasi. Wawancara mendalam dilakukan dengan ahli kajian gender Ester Lianawati, S.Psi, M.Si., dan psikolog anak Andhita Nurul Khasanah, S.Psi, M.Psi, Psikolog. Pengumpulan data awal melalui wawancara dilakukan terhadap tiga anak laki-laki dan tiga anak perempuan usia 5-7 tahun. Survei kuesioner lalu dilakukan untuk melihat kecenderungan pandangan stereotip gender anak secara luas. Responden berjumlah sebanyak 160 anak usia dini 3-7 tahun dari



Gambar 2. Desain karakter feminin dan maskulin Wulan dan Brian



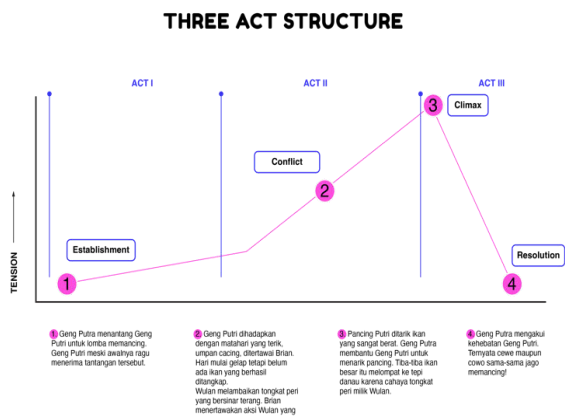
Gambar 3. Desain karakter androgini Tina dan Fajar

beberapa kota di Indonesia. Melalui wawancara dan kuesioner, ditemukan bahwa anak di bawah usia 6 tahun belum memiliki identitas gender yang matang sehingga penelitian akan berfokus pada anak usia 6-7 tahun dengan perkembangan gender yang lebih matang. Selanjutnya dilakukan FGD untuk menggali lebih dalam temuan yang didapatkan melalui survei kuesioner.

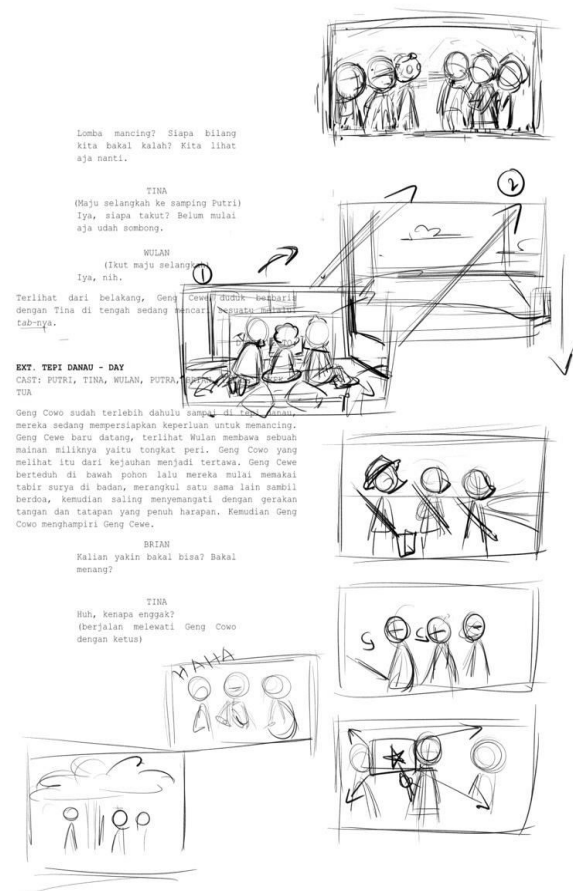
FGD adalah metode pengumpulan data yang tepat digunakan untuk kebutuhan seperti, 1) eksplorasi pengalaman, pandangan, dan pendapat orang lain; 2) mengidentifikasi norma sosial, pengetahuan umum, dan kepercayaan kelompok; 3) mengumpulkan fakta konkrit terhadap sebuah situasi. FGD merupakan gabungan teknik wawancara dan observasi yang bersifat semi terstruktur. FGD akan sangat tepat digunakan untuk menggali data dengan subjek usia anak asalkan memenuhi persyaratan utama seperti persiapan yang matang, ketersediaan waktu dan tempat, dan tidak merugikan apalagi membahayakan anak. Karena itu, teknik ini sesuai digunakan untuk mengetahui pandangan gender termasuk norma dan kepercayaan gender yang ada di kalangan anak-anak.

FGD dilakukan dua kali, untuk melihat perbandingan pandangan gender anak sebelum dan sesudah diberikan tayangan animasi responsif gender. Penelitian ini dilakukan dengan kelompok kecil 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki usia 6-7 tahun sehingga semua anak dapat berbicara. Data terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik analisis konten kualitatif. Kategorisasi data dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini, data dikategorisasi menjadi pandangan gender anak yang bersifat stereotip feminin, stereotip maskulin, dan responsif gender atau netral.

Tahap perancangan mencakup pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada proses pra-produksi dilakukan pembuatan cerita, desain karakter, *storyboard*, dan desain *background*. Tahap produksi mencakup proses pembuatan *animatic*, produksi animasi mulai dari *keyframe*, *in-between*, hingga *mouth rig*. Pada tahap pra-produksi, ditambahkan musik dan *sound effect* (Sfx) ke dalam animasi[19].



Gambar 1. Struktur Tiga Babak animasi Putri Putra episode ‘Yang Jago Mancing Ikan!’.



Gambar 2. Sketsa thumbnail di atas naskah animasi Putri Putra episode ‘Yang Jago Mancing Ikan!’.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pandangan Stereotip Gender Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini terutama pada usia 6-7 tahun sudah memiliki pandangan gender yang bersifat stereotip. Pandangan stereotip gender ini ditemukan pada enam kategori yang diteliti yaitu, 1) aktivitas dan pembagian tugas; 2) warna; 3) karakteristik; 4) permainan; 5) objek; dan 6) pekerjaan, yang dijelaskan pada Tabel 1.

Secara garis besar, anak lebih sulit menerima nilai-nilai feminin yang dikaitkan dengan laki-laki dibandingkan sebaliknya, nilai maskulin untuk perempuan. Sebagai

Tabel 1.

Storyboard shot 1-6 animasi Putri Putra episode ‘Yang Jago Mancing Ikan!’.

No.	Visual	Deskripsi/Latar	Suara/Dialog
1.		EXT. Lapangan Sekolah FS Geng Putri berjalan dari kantin	[Putra] Putri, Tina, Wulan!
2.		EXT. Lapangan Sekolah FS Geng Putra menghalangi jalan Geng Putri	[Putra] Pulang sekolah pada ngapain? [Brian] Paling juga tidur siang! (Tertawa)
3.		EXT. Lapangan Sekolah GS Geng Putri meladeni panggilan Geng Putra	[Putri] Putra, Fajar, dan Brian lagi! Kenapa emang?
4.		EXT. Lapangan Sekolah MS Geng Putra dengan angkuh menantang	[Putra] Kita tantang kalian lomba memancing ngelawan kita!
5.		EXT. Lapangan Sekolah MS Putri melirik kedua temannya dengan ragu	
6.		EXT. Lapangan Sekolah LS Geng Putra maju selangkah menerima tantangan	[Putri] Siapa bilang kita bakal kalah? Kita lihat aja nanti!

contoh, anak menolak keras laki-laki yang menggunakan warna pink tetapi menerima apabila perempuan menggunakan warna biru meskipun dianggap kurang sesuai dan menurunkan kecantikan perempuan tersebut. Pemberian sebutan diskriminatif kepada laki-laki yang tidak memenuhi ekspektasi stereotip gender maskulin ditemukan di kalangan anak yaoutu, ‘bencong’, ‘banci’, dan ‘cupu’. Sedangkan pandangan diskriminatif ditujukan kepada perempuan karena dianggap tidak mampu melakukan kegiatan atau karakteristik maskulin. Misalnya perempuan dinilai lebih sesuai merawat anak daripada memiliki pekerjaan. Ahli kajian gender menjelaskan bahwa ini merupakan fenomena yang disebut dengan ideologi kejantanan. Di mana masyarakat percaya bahwa laki-laki adalah jenis kelamin yang lebih tinggi derajatnya daripada perempuan. Sehingga segala sesuatu yang berkaitan dengan karakteristik maskulin atau lelaki-lakian dianggap superior, dan segala sesuatu yang bersifat feminin atau keperempuanan dianggap inferior. Itulah mengapa perempuan yang melakukan kegiatan ataupun memiliki karakteristik maskulin sudah mulai diterima bahkan diapresiasi masyarakat sedangkan

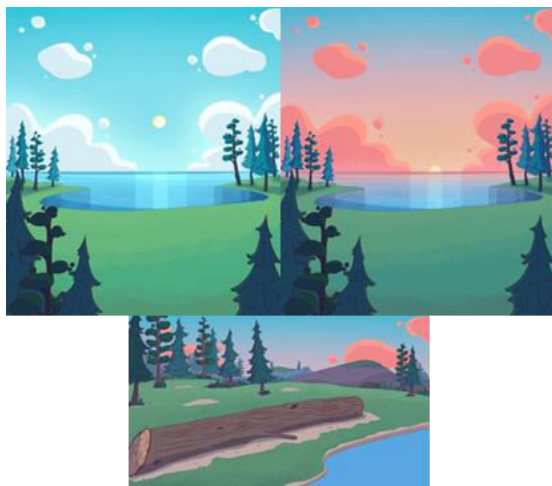




Gambar 3. Desain *background* lapangan Sekolah Dasar Bukit Ceria.



Gambar 7. Desain *background* kafe buku *basecamp* kelompok Putri.



Gambar 8. Desain *background* tepi danau tempat memancing ikan.

sebaliknya, laki-laki yang melakukan ataupun memiliki karakteristik feminin masih sulit diterima.

Pandangan stereotip gender paling tinggi pada kategori kegiatan di mana anak percaya bahwa memancing ikan ialah kegiatan yang sesuai dan dapat dilakukan oleh hanya laki-laki. Hal ini karena memancing ikan dipercaya anak sebagai kegiatan yang membutuhkan kekuatan, dilakukan di luar ruangan, dan terpapar sinar matahari. Pandangan stereotip gender dalam aktivitas memancing ikan menunjukkan lapisan permasalahan stereotip gender dalam kategori lainnya yaitu karakteristik dan kemudian pekerjaan. Anak beranggapan bahwa kekuatan adalah karakteristik yang hanya dimiliki laki-laki sementara perempuan dikaitkan dengan karakteristik lemah. Keindahan dan penampilan adalah nilai-nilai yang dikaitkan dengan perempuan. Perempuan mengerjakan kegiatan domestik dan di dalam ruangan sedangkan laki-laki mengerjakan kegiatan di luar ruangan. Pandangan stereotip gender ini kemudian berkembang menjadi stereotip gender dalam pekerjaan di mana anak laki-laki maupun perempuan percaya bahwa pekerjaan sebagai nelayan dan kapten kapal hanya sesuai dilakukan oleh laki-laki. Pilihan minat pekerjaan anak perempuan jauh lebih sedikit dibandingkan laki-laki. Guru, dokter, perawat, dan koki adalah pekerjaan yang dianggap anak dapat dilakukan oleh tidak hanya laki-laki tapi juga



Gambar 9. Desain judul animasi responsif gender *Putri Putra*.



Gambar 10. Tangkapan layar babak 1 elaborasi animasi *Putri Putra* episode ‘Yang Jago Mancing Ikan!’.



Gambar 11. Tangkapan layar babak 2 konflik animasi *Putri Putra* episode ‘Yang Jago Mancing Ikan!’.

perempuan. Sedangkan semua pekerjaan dipercaya sesuai untuk laki-laki.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli kajian gender dan psikolog anak, didapatkan rekomendasi perancangan sebagai berikut. Pertama, animasi responsif gender harus bersifat menginspirasi dan menawarkan pandangan gender yang lebih luas dibandingkan menyalahkan anak yang sudah memiliki pandangan gender tertentu. Kedua, menyosialisasikan konsep gender setara kepada anak di Indonesia sebaiknya dilakukan dengan cara yang lebih halus dan pesan-pesan terselubung. Ini karena isu gender di Indonesia masih menjadi perkara tabu sehingga untuk menghindari kesalahpahaman dan penolakan dari masyarakat, pesan kesetaraan gender dapat disampaikan tidak secara eksplisit. Ketiga, durasi animasi disesuaikan dengan rentang waktu konsentrasi anak yang sebaiknya tidak lebih dari 7 menit.

### B. Animasi Responsif Gender

Animasi responsif gender yang digunakan untuk menyosialisasikan konsep gender setara dalam penelitian ini berjudul *Putri Putra*. Format animasi ini adalah animasi berseri di mana setiap episode memuat satu topik gender. Animasi berseri diasumsikan dapat lebih efektif menginternalisasi konsep gender setara kepada anak karena



Gambar 12. Tangkapan layar babak 3 klimaks dan resolusi animasi *Putri Putra* episode ‘Yang Jago Mancing Ikan!’.

anak akan lebih mengenal dan familiar dengan karakter yang menyampaikan pesan. Konsep animasi responsif gender ini secara umum adalah menawarkan pandangan gender yang lebih luas kepada anak dan mengajak anak untuk tidak membatasi dirinya dengan stereotip dan peran gender tradisional.

Karakter merupakan aspek penting dalam animasi karena menjadi jembatan antara target audiens dengan cerita dan dunia di dalam animasi. Desain karakter dalam animasi ini merepresentasikan karakter feminin, maskulin, netral-gender, dan androgini. Desain netral gender adalah perkembangan lebih lanjut dari desain androgini yakni tidak hanya membuat desain maskulin menjadi lebih feminin atau sebaliknya, melainkan desain yang netral dan *genderless*.

Karakter utama dalam animasi responsif gender ini adalah Putri dan Putra. Beberapa aspek netral-gender yang dimiliki Putri ialah kostum berwarna jingga, biru, dan cokelat, mengenakan celana, baju dengan motif rusa, dan aksesoris rambut berbentuk tanduk rusa. Rusa adalah hewan yang tidak dikaitkan dengan gender feminin ataupun maskulin. Rusa juga merupakan hewan yang banyak ditemui di Kota Hijau sebagai latar kota animasi *Putri Putra*. Putra mengenakan pakaian berwarna putih, biru, dan merah. Motif di baju Putra adalah daun semanggi yang juga tidak dikaitkan kepada karakteristik maskulin maupun feminin dapat dilihat pada Gambar 1.

Wulan dan Brian adalah karakter dengan desain feminin dan maskulin. Kedua karakter menjadi jembatan target audiens yang memiliki pandangan stereotip gender dengan cerita responsif gender di dalam animasi. Karakteristik feminin Wulan terlihat dari gestur feminin, pakaian berwarna ungu dan *pink*, motif hati, dan aksesoris mahkota dan tongkat peri. Adapun karakteristik maskulin yang dimiliki Brian terlihat dari gestur maskulin, kulit yang belang karena terpapar matahari, dan motif bintang pada baju dapat dilihat pada Gambar 2.

Karakter androgini dalam animasi ini ialah Tina dan Fajar. Tina merupakan anak perempuan yang menyukai sains, membaca buku, berkarakteristik tenang, dan berambut pendek yang biasanya dikaitkan dengan karakteristik maskulin. Sementara Fajar adalah anak laki-laki yang mengenakan warna ungu, menyukai seni tari dan musik,

Tabel 3.  
Perbandingan pandangan gender anak sebelum dan sesudah menonton animasi responsif gender *Putri Putra* episode ‘Yang Jago Mancing Ikan!’

Sebelum	Setelah
Memancing ikan hanya sesuai dilakukan laki-laki	Memancing ikan sesuai dilakukan laki-laki dan perempuan
Perempuan tidak melakukan kegiatan di luar ruangan dan di bawah terik matahari	Perempuan dapat melakukan kegiatan di luar ruangan dan di bawah terik matahari
Dilakukan oleh karakter maskulin	Dilakukan oleh karakter maskulin, feminin, netral-gender, dan androgini
Membutuhkan kekuatan	Dapat diselesaikan dengan kerja sama, kecerdasan, dan keindahan
Anak perempuan tidak tertarik memancing ikan	Anak perempuan tertarik memancing ikan

pemalu, dan berambut panjang yang biasanya dikaitkan dengan karakteristik feminin dapat dilihat pada Gambar 3.

Konsep cerita animasi responsif gender *Putri Putra* episode ‘Yang Jago mancing Ikan!’ adalah kelompok perempuan yaitu Putri, Wulan, dan Tina serta kelompok laki-laki yaitu Putra, Brian, dan Fajar selalu berlomba untuk menentukan kelompok mana yang lebih baik. Akan tetapi, usaha mereka selalu berujung pada kerja sama tim dan kesimpulan bahwa laki-laki dan perempuan sama hebatnya. Pada episode ini, kelompok Putri dan Putra belajar bahwa kegiatan memancing ikan dapat dilakukan oleh laki-laki dan perempuan. Alur cerita *Putri Putra* menggunakan struktur tiga babak. Struktur cerita tiga babak paling sesuai digunakan untuk animasi berdurasi pendek. Cerita bersifat linear dan beralur maju dengan tiga babak yaitu: 1) Karakter memiliki masalah; 2) Karakter berusaha menyelesaikan masalah; dan 3) karakter menyelesaikan masalah, biasanya dengan cara yang mengejutkan atau diluar perkiraan penonton [20], dapat dilihat pada Gambar 4.

Setelah cerita dan naskah dikunci, selanjutnya dilakukan perancangan *storyboard*. *Storyboard* adalah serangkaian gambar yang menjelaskan keseluruhan cerita. Dalam pembuatannya, perancang dapat membisualisasikan ide-ide termasuk ide *timing*, *staging*, *framing*, *continuity*, dan transisi dari animasi [20]. Dalam perancangan ini, *storyboarding* dimulai dengan membuat sketsa *thumbnail*. *Thumbnail* adalah konsep gambar kasar yang membantu perancang melihat proyek secara garis besar. Menggambar *thumbnail* di atas kertas naskah adalah salah satu metode yang sering digunakan *storyboard artist* untuk memudahkan tranformasi cerita ke dalam bentuk visual. Berikutnya *thumbnail* disusun ke dalam panel *storyboard* yang berisi deskripsi dan penjelasan tiap *shot*. Sketsa kasar kemudian diperbaiki sehingga lebih jelas dan dapat dimengerti oleh tim produksi, dapat dilihat pada Gambar 5 dan Tabel 2.

Selanjutnya adalah perancangan desain *background* yang akan menjadi latar tempat di mana cerita *Putri Putra* berlangsung. Tiga latar utama dalam episode ini adalah lapangan sekolah, kafe buku, dan danau. Desain *background* dibuat sederhana agar tidak memberikan stimulus yang terlalu banyak kepada anak sehingga anak dapat fokus pada karakter dan cerita yang dibawakan. Ciri khas dari desain

*background* animasi *Putri Putra* adalah vegetasi pohon pnus dan cemara yang banyak dijumpai, juga bentuk awan menggumpal. Kedua desain ini merupakan wujud visual dari konsep Kota Hijau sebagai kota yang sejuk dan ideal untuk tempat anak bermain dan bereksplorasi, dapat dilihat pada Gambar 6 – 8.

Sebelum sampai kepada hasil akhir dari animasi *Putri Putra*, dibuat desain judul animasi sebagai bagian dari identitas visual animasi berseri *Putri Putra*. Desain judul menggunakan kaidah desain netral-gender dengan desain minimalis, penggunaan warna putih, dan gaya huruf sejenis *font bookman*. Tulisan yang menyerupai gumpalan awan bermakna keluwesan anak dalam bereksplorasi tanpa batas. Ikon mahkota dan tanda sama dengan bermakna bahwa Putri dan Putra sama hebatnya, dapat dilihat pada Gambar 9.

Hasil dari perancangan animasi dijelaskan sesuai dengan struktur tiga babak yang digunakan sebagai berikut. Pada babak pertama, masalah dan keinginan karakter diperkenalkan, kelompok Putri dihadapi dengan tantangan lomba memancing ikan dari kelompok Putra. Kelompok Putri yang awalnya ragu memberanikan diri dan menerima tantangan tersebut. Kelompok Putri melakukan riset terlebih dahulu agar bisa memenangkan tantangan sebelum menemui kelompok Putra di danau, dapat dilihat pada Gambar 10.

Pada babak kedua, kesulitan karakter dan usahanya untuk mencapai tujuan ditunjukkan. Kelompok Putri diremehkan oleh kelompok Putra. Brian menertawai Wulan yang terlihat membawa tongkat peri ke lomba pancing mereka. Kelompok Putri kemudian dihadapkan dengan terik matahari, umpan cacing, juga alat pancing yang belum pernah mereka gunakan. Di sini terlihat Brian menertawai Wulan yang takut cacing, namun ternyata ia sendiri lebih takut lagi saat Putra memberikan cacing kepadanya. Masalah baru muncul, hingga menjelang petang belum ada juga ikan yang memakan umpan mereka. Putri sampai tertidur namun berusaha fokus kembali. Tina mengingatkan strategi yang sudah mereka siapkan. Wulan berdiri dan melambai tongkat peri bercahaya yang ia bawa. Kelompok laki-laki heran dan Brian lagi-lagi menertawai aksi Wulan, dapat dilihat pada Gambar 11.

Babak ketiga berisi klimaks dan resolusi cerita. Seketika umpan Putri dimakan ikan. Akan tetapi, ikan tersebut sangat berat. Kelompok Putra kemudian berinisiatif menolong Putri dan Tina. Terlihat Wulan menyemangati teman-temannya dan semakin semangat melambai tongkat perinya. Tiba-tiba, ikan besar melompat keluar dari danau secara sukarela. Ternyata, ikan besar itu tertarik dengan sinar cahaya dari tongkat peri Wulan. Putri, Tina, dan Wulan senang sekali karena strategi mereka berhasil. Putra, Brian, dan Fajar mengakui kehebatan anak perempuan menggunakan kecerdasan dan tongkat peri sebagai solusi. Brian yang sebelumnya paling vokal meremehkan anak perempuan berkata “Ternyata, anak perempuan juga jago mancing ikan!”. Setelah saling bersalaman, mereka kemudian mengambil foto bersama dengan ikan raksasa. Di akhir episode, terlihat *bloopers* Brian yang hidungnya berasap terbakar matahari ditolong Wulan dengan tabir surya, dapat dilihat pada Gambar 12.

Pesan-pesan kesetaraan gender yang disampaikan dalam animasi responsif gender *Putri Putra* hadir secara terselubung. Solusi utama yang digunakan untuk

menyelesaikan masalah karakter dalam mendapatkan ikan bukan saja hanya dengan kekuatan yang bersifat maskulin melainkan kecerdasan dan juga keindahan dari cahaya tongkat peri yang dianggap feminin dan ditertawakan oleh anak laki-laki sebelumnya. Pesan-pesan terselubung lainnya adalah masalah berjemur di bawah terik matahari yang dianggap tidak sesuai dengan perempuan diselesaikan dengan solusi feminin yang ternyata juga dibutuhkan laki-laki yaitu penggunaan tabir surya. Karakteristik penakut yang sangat kuat dikaitkan anak dengan perempuan diperlihatkan juga dimiliki oleh karakter laki-laki, Brian yang padahal paling terlihat maskulin dalam animasi berseri ini.

### C. Perubahan Pandangan Gender Anak

Setelah menonton animasi responsif gender *Putri Putra*, anak diberikan pertanyaan yang sama terkait pandangannya terhadap aktivitas memancing ikan. Menurut anak, memancing ikan adalah kegiatan yang sesuai dilakukan oleh siapa? Jawaban anak berubah signifikan. Semua anak menyatakan bahwa kegiatan memancing ikan dapat dilakukan oleh laki-laki dan juga perempuan. Baik anak laki-laki dan perempuan mengaku tertarik mencoba kegiatan memancing ikan dan melihat memancing ikan sebagai kegiatan yang menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa pesan terselubung yang memuat konsep kesetaraan gender berhasil ditangkap dan diterima oleh anak.

Anak mengaku senang menonton animasi responsif gender *Putri Putra*. Hasil observasi memperlihatkan anak fokus dan menunjukkan ekspresi senang dan tertarik selama menonton. Animasi disukai anak karena menampilkan banyak karakter yang seusia dengan anak dan memiliki relasi pertemanan. Setiap anak mempunyai karakter favoritnya sendiri. Keenam karakter yang merepresentasikan desain feminin, maskulin, netral-gender, dan androgini memiliki penggemarnya masing-masing. Alasan anak memilih karakter favorit ialah penampilan (model rambut, wajah, warna, model pakaian) dan hobi (membaca buku) yang dimiliki karakter. Anak menunjukkan ketertarikan dan rasa penasaran untuk menonton episode selanjutnya dari animasi *Putri Putra*. Anak ingin menonton kegiatan dan tempat lain yang akan dieksplorasi karakter-karakter di dalam animasi. Kegiatan yang ingin dilihat anak dilakukan oleh karakter seperti bermain layangan, bermain sepak bola, bermain di taman, dsb.

## IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini adalah pertama, bahwa animasi merupakan media favorit anak yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung pendidikan responsif gender yang efektif dan efisien. Hasil perancangan ini adalah animasi responsif gender berseri *Putri Putra* dengan episode pertama mengangkat topik stereotip gender memancing ikan. Anak beranggapan bahwa memancing ikan adalah kegiatan maskulin yang hanya sesuai untuk laki-laki. Tidak ada anak perempuan yang tertarik untuk memancing ikan. Ini karena anak percaya memancing ikan membutuhkan kekuatan dan merupakan kegiatan luar ruangan di bawah sinar matahari.

Kedua, animasi responsif gender berhasil menyosialisasikan konsep gender setara kepada anak.

Animasi *Putri Putra* ditemukan memperluas pandangan gender anak dari yang bersifat stereotip gender menjadi responsif gender. Setelah menonton animasi *Putri Putra* episode ‘Yang Jago Mancing Ikan’, anak yang tadinya percaya bahwa kegiatan memancing ikan hanya dapat dilakukan oleh laki-laki, merubah pandangannya menjadi percaya bahwa kegiatan memancing ikan dapat dilakukan oleh baik laki-laki maupun perempuan. Baik anak laki-laki maupun perempuan mengaku tertarik untuk mencoba kegiatan memancing ikan. Anak senang menonton animasi karena memiliki banyak karakter yang mereka suka. Animasi dengan format serial dapat menjadi media sosialisasi konsep gender setara karena anak sudah familiar dengan karakter dalam animasi sehingga lebih mudah mengikuti alur cerita. Anak ingin menonton episode lain untuk mengikuti kegiatan apa lagi yang akan dilakukan oleh karakter-karakter di dalam animasi. Untuk Perbandingan pandangan gender anak sebelum dan sesudah menonton animasi responsif gender Putri Putra episode ‘Yang Jago Mancing Ikan!’ dapat dilihat pada Tabel 3.

Rekomendasi dari penelitian ini ialah pertama, bagi praktisi di bidang animasi dan media anak lainnya untuk memerhatikan konten gender yang dimuat dalam animasi ataupun media anak lainnya sehingga terhindar dari stereotip gender dan peran gender tradisional yang berdampak buruk bagi anak dan masyarakat luas. Kedua, penelitian lanjutan terhadap pengaruh jangka panjang dari animasi responsif gender terhadap pandangan gender anak diperlukan untuk mengetahui proses internalisasi konsep gender dalam kurun waktu yang lama.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Lidya Permata Sari mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan finansial melalui Beasiswa Unggulan tahun 2021.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik, “Kajian penghitungan indeks ketimpangan gender 2021,” 2021.
- [2] United Nations, “Global Sustainable Development (GSDR) 2023,” Sep. 2023. [Online]. Available: <https://sdgs.un.org/gsdrgsd2023>
- [3] World Health Organization, “Gender, women and health: What do we mean by ‘sex’ and ‘gender,’” Geneva (CH), 2014.
- [4] Y. Ayriza, *Perkembangan Gender Anak dalam Perspektif Psikologi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- [5] B. Hine, D. England, K. Lopreore, E. S. Horgan, and L. Hartwell, “The Rise of the androgynous princess: examining representations of gender in prince and princess characters of disney movies released 2009–2016,” *Social Sciences 2018, Vol. 7, Page 245*, vol. 7, no. 12, p. 245, Nov. 2018, doi: 10.3390/SOCSCI7120245.
- [6] N. dan I. dan D. P. P. M. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usi Dini, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini Responsif Gender*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- [7] D. J. P. D. dan M. Direktorat Sekolah Dasar, “Upaya Mewujudkan Kesetaraan di Dunia Pendidikan,” *Kemertrian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2021.
- [8] S. Yodi, S. Yodi, and D. Prasetyo, “Perancangan serial animasi sebagai upaya pelestarian lagu daerah untuk anak sekolah dasar,” *Jurnal Sains dan Seni ITS*, vol. 10, no. 1, pp. F70–F76, May 2021, doi: 10.12962/j23373520.v10i1.59963.
- [9] M. Wickramasinghe, M. H. M. Wickramasinghe, and M. M. T. Wickramasinghe, “Impact of using 2D animation as a pedagogical tool article in psychology,” *Psychol Educ*, vol. 58, no. 1, pp. 3435–3439, 2021, doi: 10.17762/pae.v58i1.1283.
- [10] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Ed. Revisi. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- [11] I. Gusti Agung Rangga Lawe, dan Hafiz Aziz Ahmad, M. Desain, F. Seni Rupa dan Desain, and I. Teknologi Bandung, “Animasi sebagai media pendidikan karakter berbasis tri kaya parisudha untuk anak-anak,” *Mudra Jurnal Seni Budaya*, vol. 35, no. 2, pp. 242–249, Jul. 2020, doi: 10.31091/MUDRA.V35I2.975.
- [12] C. Risnawati, I. Asrori, and M. A. Hamid, “Yufid kids cartoon media effectiveness in learning arabic for early children,” *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, vol. 4, no. 2, pp. 775–783, 2021, doi: 10.33258/birle.v4i2.1840.
- [13] S. Ahmed and J. A. Wahab, “Animation and socialization process: gender role portrayal on cartoon network,” *Asian Soc Sci*, vol. 10, no. 3, 2014, doi: 10.5539/ass.v10n3p44.
- [14] Z. Gultekin-Akcay, “Gender Blindness on Turkish Children’s Televisions,” *Tripodos. Blanquerna School of Communication and International Relations-URL*, no. 50, pp. 57–73, Jun. 2021, doi: 10.51698/TRIPODOS.2021.50P57-73.
- [15] H. N. Hidayat and W. Wasana, “Gender bias as reflected on upin & ipin the series,” *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, vol. 8, no. 2, pp. 113–129, Dec. 2019, doi: 10.26499/JENTERA.V8I2.1642.
- [16] B. Zaheen and M. A. Khan, “Children, gender and television: an analysis of heavy viewers behaviour regarding gender-specific roles and characteristics,” *Global Regional Review*, vol. IV, no. II, pp. 364–374, Jun. 2019, doi: 10.31703/GRR.2019(IV-IV).39.
- [17] O.: Susilo, S. Utomo, and U. Ekowati, “Pendidikan responsif gender bagi anak usia dini,” *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, vol. 3, no. 1, pp. 41–50, 2019.
- [18] H. A. Ahmad, “A thesis on implementation of culture and its visual representation in indonesian animation -based on case study of japanese and korean animation,” Woosong University, Daejeon, 2008.
- [19] L. Blazer, *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics*. San Francisco: Peachpit Press, 2020. [Online]. Available: <https://www.worldcat.org/title/1082542923>