



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu media penyampaian pesan kepada masyarakat, khususnya kepada anak-anak. Seperti yang dikutip dalam www.lampungpost.com edisi 15 Oktober 2011 (diakses pada tanggal 18 Maret 2012), didapatkan kesimpulan yang memperjelas bahwa media animasi merupakan media yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Edi Gumuntur, yang dicantumkan di dalam artikel diatas, dalam pembuatan animasi untuk mata pelajaran geografi didapat hasil pada post ketiga bahwa media animasi sangat efektif dengan hasil 75,80%. Nilai-nilai yang merupakan landasan hidup setiap individu dapat diperlihatkan dalam setiap bagian dari film yang ditonton. Di satu sisi, media audio visual ini sangat digemari oleh masyarakat, khususnya anak-anak sebagai media hiburan. Berdasarkan fakta dari lembaga riset *Nielsen Television Audience Measurement* yang dimuat dalam situs resminya www.agbnielsen.net (diakses pada tanggal 1 Maret 2012), disebutkan bahwa potensi penonton anak naik menjadi 13,4%. Potensi penonton anak yang sebesar 12% (atau sekitar 1,2 juta anak) di bulan Februari bertambah menjadi 13,4% (atau sekitar 1,4 juta anak) di bulan Juni seiring dimulainya liburan sekolah.

Berdasarkan hasil riset Psikolog anak dari Lembaga Psikologi Terapan Universitas Indonesia (LPTUI), Fabiola Priscilla Setiawan, M.Psi., diambil kesimpulan bahwa agar anak tak terjerumus pada hal-hal negatif, tidak bisa dilakukan secara instan. Penanaman nilai-nilai baik dan buruk harus dilakukan sejak dini, bahkan sebelum anak bisa bicara. Sehingga penerapan nilai sangat diperlukan sejak dini dalam menjadikan seorang anak yang mempunyai nilai-nilai kebaikan dan menjadi anak yang berguna di masyarakat.

Sebagai satuan terkecil dalam masyarakat, keluarga memegang peranan penting dalam penanaman nilai-nilai. Nilai-nilai di dalam keluarga sebagian besar tergambar melalui hubungan orang tua dengan anak. Nilai-nilai yang dikenal secara umum, seperti: nilai ketaatan, nilai kesatuan sebagai sebuah keluarga, dan nilai fungsi keluarga, perlu disosialisasikan secara tepat. Menurut Peter L. Berger dan Luckmann (1966) di dalam bukunya yang berjudul *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge* mendefinisikan sosialisasi primer sebagai sosialisasi pertama yang dijalani individu semasa kecil dengan belajar menjadi anggota masyarakat (keluarga). Sosialisasi primer berlangsung saat anak berusia 6-12 tahun atau saat anak belum masuk ke sekolah. Dengan kata lain keluarga menjadi suatu acuan dasar dalam sosialisasi nilai pada diri anak.

Keluarga merupakan bagian dari masyarakat yang memiliki budaya, dimana setiap keluarga memiliki 'otonomi' tersendiri untuk membangun sebuah budaya. Keluarga terdiri dari Ayah, Ibu, dan Anak, yang melaksanakan peran masing-masing

N U S A N T A R A

sehingga tercipta suatu suasana budaya. Nilai budaya dalam setiap keluarga memiliki peran penting dalam menentukan perilaku seorang anak. Nilai keluarga sebagai bagian dari budaya memiliki bagian paling krusial, sebagai bagian anggota masyarakat terkecil, dimana merupakan tempat pertama bagi semua individu untuk mendapatkan jati diri dan berperilaku berdasarkan nilai yang ada di dalam lingkup keluarga.

Penanaman nilai dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. dengan mengikuti perkembangan teknologi, penyampaian pesan akan nilai lebih mudah dilakukan. Ketika semua alat indra dirangsang untuk melakukan suatu respon maka akan tercipta pengalaman nilai keluarga yang akan diingat selamanya, dan salah satunya dengan media audio visual. Dimana media ini menggabungkan unsur musik dan cerita, dan juga unsur visual, dimana terdapat warna dan gerak atau olah tubuh karakter. Kesemuanya ini digabungkan menjadi satu untuk menjadi pemicu dan sumbu dalam rangka penanaman nilai keluarga, maka digunakanlah media animasi. Adanya penanaman moral yang buruk kepada anak-anak melalui media audio visual, khususnya dengan media animasi, seperti animasi Sinchan, yang menurut sebuah tulisan di Jawa Pos, edisi 8 Februari 2004, yang mengetengahkan keprihatinan terhadap film tersebut mengatakan bahwa sosok Sinchan itu tidak cocok untuk menjadi teladan bagi anak-anak. Hal serupa juga diungkapkan oleh Arini hidayati dalam bukunya yang berjudul “Televisi dan Perkembangan Sosial Anak”, mengenai

adanya pengaruh buruk nilai animasi luar negeri dengan perkembangan anak Indonesia.

Joseph T. Klapper (1960) dalam bukunya yang berjudul *The Effects of Mass Communication* menyebutkan bahwa media bukanlah penyebab perubahan satu-satunya melainkan ada faktor-faktor lain yang menengahi (*mediating factors*)¹. Namun bagaimanapun juga, jika mengacu pada teori efek media maka terdapat prosesi belajar, dimana seseorang itu belajar melakukan sesuatu dari media. Seorang anak bisa dengan fasihnya menirukan ucapan atau lagu-lagu yang di dengarnya di televisi. Mereka pun dengan segala kepolosan dan keluguannya sering pula menirukan segala gerak dan tingkah laku tokoh idolanya di televisi. Dengan demikian tidaklah mustahil jika anak-anak pun akan menirukan bentuk nyata nilai dengan segala kekurangannya. Atau menirukan tindakan berdasarkan apa yang mereka lihat ketika nilai-nilai tersebut dijabarkan atau diperlihatkan melalui media televisi. Dapat diambil kesimpulan bahwa televisi dapat menjadi media baik, apabila menanamkan hal yang patut atau baik bagi anak-anak, atau bahkan menjadi hal yang buruk bagi perkembangan anak-anak.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

¹ Klapper, Joseph T. (1960). *The Effects of Mass Communication*. Free Press. p. 54.

Bagaimana perancangan *digital video storyboard* dalam film animasi interaktif untuk penanaman nilai keluarga berdasar cerita rakyat Timun Mas?

1.3. Batasan Masalah

Tugas penulis dalam pembuatan *storyboard* dibatasi pada:

1. Target pemirsa:
 - Target primer: usia 4 (empat) sampai 6 (enam) tahun
 - Target sekunder: diluar kelompok umur diatas, semua jenis pendidikan, semua jenis latar belakang
2. Perancangan *digital video storyboard* yang meliputi pembuatan *animation script* (naskah), penulisan *thumbnail*, pembuatan *storyboard*, dan pembuatan *digital video storyboard*.
3. Animasi interaktif yang dibuat merupakan interaktif semu. Interaktif semu yang dimaksud disini merupakan gaya penyampaian cerita yang melibatkan penonton dalam beberapa adegan yang disampaikan, dengan pertanyaan atau narasi yang bersifat persuasif dengan posisi penonton sebagai orang ketiga di dalam cerita.
4. Cerita yang diambil disadur dari cerita rakyat Timun Mas.
5. Penekanan nilai-nilai keluarga secara universal.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menambah wawasan mengenai bagaimana perancangan *digital video storyboard* yang diterapkan di dalam film animasi interaktif.
2. Pengaplikasian nilai keluarga pada cerita rakyat Timun Mas.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian memberikan kontribusi yang setidaknya dapat diterapkan secara langsung setelah menonton film ini. Diharapkan dari penelitian, supaya:

1. Menanamkan nilai positif dari budaya bangsa Indonesia melalui animasi karya anak negeri, khususnya menanamkan nilai tentang keluarga secara universal
2. Memberikan tontonan alternatif bagi anak-anak yang mengandung unsur pendidikan
3. Menambah wawasan mengenai perancangan cerita dalam pembuatan film animasi interaktif dengan berbasis cerita rakyat Indonesia dan bagaimana proses pembuatan *storytelling*-nya

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Telaah Literatur

Dengan metode ini penulis mendapatkan dasar teori yang menjadi acuan mengenai penelitian yang dilaksanakan, dan variabel-variabel yang telah diteliti dan belum diteliti, metode yang digunakan serta hasil temuan dari penelitian yang sebelumnya.

Dengan rujukan literatur sebagai acuan dasar, adalah sebagai berikut:

- Directing the Story karangan Francis Glebas.
- Digital Storytelling karangan Carolyn H. Miller.
- The Animator's Survival Kit karangan Richard Williams.
- Writing the Short Film Third Edition karangan Pat Cooper dan Ken Dancyger.
- Human Language Technologies – The Baltic Perspective: Proceeding of the Fourth International Conference Baltic HLT 2010 karangan Skadiņa, Inguna dan Andrejs Vasiljevs.

Selain menggunakan rujukan buku, penulis melakukan menggunakan contoh animasi-animasi dan film yang sudah ditayangkan pada televisi sebagai referensi. Adapun animasi yang akan dijadikan referensi adalah sebagai berikut:

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

- Pocoyo, yang merupakan serial animasi televisi dengan target anak-anak, bersifat interaktif dengan hanya menggunakan narasi dan beberapa efek suara untuk melengkapi animasi.
- Dora the Explorer, merupakan serial animasi televisi, dengan target penonton anak-anak, bersifat interaktif, dengan unsur cerita linear, dan beberapa bentuk efek cerita untuk melengkapi animasi.
- Cartoon Jukebox, merupakan sebuah animasi interaktif, dimana penulis akan menelaah dari segi penyajian cerita dan pengambilan adegan. Dalam hal ini, penulis mengambil cara penyampaian pesan dengan narasi yang menarik emosi dan penyampaian pesan yang jelas dan tepat.
- Film-film animasi anak lainnya, untuk mendukung unsur anak-anak yang akan disajikan.

2. Penelitian Kualitatif

Sebagai dasar referensi, penelitian dengan metode ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk memperjelas penulis yang nantinya akan dianalisa, yang kemudian dituangkan dalam pembahasan. Dalam angket ini akan didapat informasi mengenai hubungan obyek dengan keluarga, baik itu dari sisi orang tua maupun dari sisi anak, yang nantinya akan dihadirkan penulis melalui cerita animasi singkat. Selain itu, akan dianalisa mengenai

cara terbaik penyampaian sebuah nilai baik secara lisan maupun secara gesture dari orangtua kepada anaknya, khususnya bagaimana cara bertutur.

1.7. Sistematika Penulisan

Bab I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai penjabaran dari latar belakang yang merupakan landasan utama penelitian dibuat, yang selanjutnya akan ditentukan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Pada bab ini akan dibahas pula mengenai metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II

TELAAH LITERATUR

Bab ini akan membahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini. Dasar teori yang diambil merupakan hasil dari telaah pustaka maupun dari referensi film animasi, yang merupakan landasan pembuatan proyek. Dalam bab ini akan diuraikan secara mendalam mengenai teori-teori yang relevan dengan penelitian, menyangkut: budaya, bagaimana cara bertutur, dan nilai-nilai keluarga yang akan disampaikan, yang mendasari pembahasan secara detail.

Bab III

METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas mengenai gambaran umum obyek penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengambilan sample, dan teknik analisis data. Dalam hal ini, penelitian akan dilangsungkan dalam cakupan nilai keluarga dan bagaimana cara penyampaiannya pada tingkat umur yang telah ditentukan.

Bab IV

ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan mengenai hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Mengenai bagaimana cara bertutur dan respon penonton target utama (sesuai dengan umur yang ditentukan) dan pembuatan film animasi disertai dengan landasan pembuatannya, yang nantinya akan didapat hasil akhir yang akan diaplikasikan kedalam animasi 3D singkat.

Bab V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan memaparkan mengenai jawaban atas batasan masalah serta tujuan penelitian yang dijabarkan pada Bab I. Dan akan disampaikan pula mengenai pembuktian hipotesa, yang didasarkan pada analisis yang obyektif dan diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A