



**PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI BISU DUA DIMENSI  
BERMUATAN BUDAYA JAWA UNTUK PEMBELAJARAN  
MEMPRODUKSI NASKAH DRAMA  
BAGI SISWA KELAS XI SMA**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh**

**Nama : Alfa Hasanah**

**NIM : 2101412101**

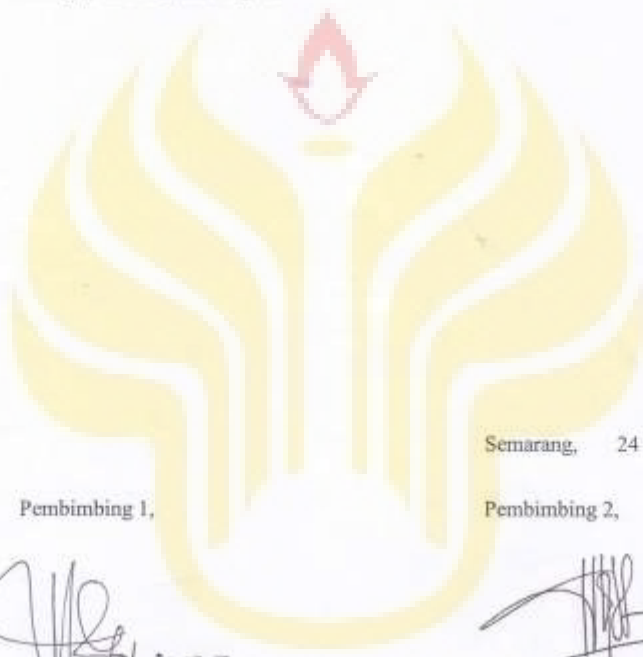
**Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia**

**UNNES**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
**2017**

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING**

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan pada sidang panitia Ujian Skripsi.



Semarang, 24 Mei 2017

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

Mulyono, S.Pd., M.Hum.

Dra. Nas Haryati S. M.Pd.

NIP 1972061620021211001

NIP 195711131982032001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PENGESAHAN KELULUSAN**

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Rabu  
tanggal : 24 Mei 2017

Panitia Ujian Skripsi

Drs Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.

NIP 196408041991021001

Ketua

U'um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.

NIP 198202122006042002

Sekretaris

Suseno, S.Pd., M.A.

NIP 197805142003121002

Penguji I

Dra. Nas Haryati S. M.Pd.

NIP 195711131982032001

Penguji II

Mulyono, S.Pd., M.Hum.

NIP 1972061620021211001

Penguji III

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP 196008031989011001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, Mei 2017

Alfa Hasanah

NIM 2101412101

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto**

1. Tetap semangat dan optimis, jangan menyerah (Nas Haryati).

The image shows a large, faint watermark of the UNNES logo in the background. The logo consists of a stylized yellow and red emblem above the text 'UNNES' in blue, with 'UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG' in smaller blue text below it.

### **Persembahan**

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Mamak dan keluarga saya.
2. Almamater Unnes.

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Swt., atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Mulyono, S.Pd., M.Hum. dan Dra. Nas Haryati, S.M.Pd., atas waktu dan tenaga membimbing penelitian ini dari awal sampai selesai. Tidak lupa, peneliti juga berterima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang,
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi izin penelitian,
3. Dra. Iswati., Diroyatul Mufidah, S.Ag., dan Harsi Utami Ardyati, S.Pd. sebagai validator media film animasi bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa,
4. segenap Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah banyak membekali pengetahuan dan keterampilan selama masa kuliah,
5. Kepala SMA Negeri 2 Wonosobo, SMA N Kertek Wonosobo, dan MAN Kalibeper Wonosobo yang telah memberi izin penelitian,
6. siswa SMA Negeri 2 Wonosobo, SMA N Kertek Wonosobo, dan MAN Kalibeper Wonosobo yang juga telah memberi masukan terhadap kebutuhan pengembangan media,
7. Mamak yang telah memberikan doa dan dukungan baik material maupun moral,

8. keluarga besar Laboratorium Teater Usmar Ismail Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membantu mengembangkan diri, dan
9. seluruh pihak yang mendukung dan tidak bisa saya sebutkan namanya.

Semoga amal baik yang telah dilakukan dibalas oleh Allah Swt. dengan ganjaran yang setimpal.

Banyak kekurangan dan kelemahan pada penulisan skripsi ini. Meskipun demikian, besar harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, dan dunia ilmu pengetahuan umum.

Semarang, 24 Mei 2017



Alfa Hasanah



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## SARI

Hasanah, Alfa. 2017. "Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA". *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Mulyono, S.Pd., M.Hum. dan Dra. Nas Haryati, S.M.Pd.

**Kata kunci:** film animasi bisu dua dimensi, budaya Jawa, memproduksi naskah drama

Media pembelajaran untuk membantu guru membelajarkan pembelajaran menulis/memproduksi naskah drama memang sudah banyak tersebar di sekolah. Akan tetapi, media pembelajaran tersebut belum dirancang untuk memudahkan dan menarik siswa. Dengan begitu, diperlukan adanya kegiatan menulis/memproduksi naskah drama yang efektif dan kreatif. Hal tersebut akan dapat tercapai salah satunya dengan sebuah media pembelajaran yang mendukung yaitu pengembangan media film animasi bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa untuk memproduksi naskah drama.

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini antara lain (1) kebutuhan pengembangan media pembelajaran film animasi bisu dua dimensi, (2) karakteristik media pembelajaran film animasi bisu dua dimensi bermuatan budaya untuk pembelajaran menulis/memproduksi naskah drama, (3) desain media film animasi bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa, (4) hasil uji validasi prototipe media film animasi bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa berdasarkan penilain guru dan dosen ahli, (5) dan perbaikan prototipe media film animasi bisu dua dimensi bermuatan budaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D), dengan penyesuaian sebagai berikut (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain.

Setelah penelitian dilaksanakan, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) kebutuhan pengembangan media pembelajaran film animasi bisu dua dimensi sesuai kebutuhan siswa dan guru, yaitu kebutuhan media diharapkan dapat menjadi pendukung pembelajaran memproduksi naskah drama dengan lebih variatif dan menarik. Selain itu, harapan dari media film animasi bisu dapat membantu siswa dalam menemukan ide untuk dikembangkan menjadi sebuah naskah drama. (2) Dari hasil penelitian diperoleh desain media film animasi yaitu, berisi dua cerita bertemakan cinta dan persahabatan. Masing-masing cerita menjadi film berdurasi tujuh menit dan delapan menit. Memiliki alur campuran untuk tema cerita cinta, dan alur maju untuk tema persahabatan. Kedua cerita dijadikan dua film yang semuanya tidak menggunakan *dubbing*/pengisi suara, sedangkan untuk *backgroundnya* menggunakan lagu-lagu Jawa, (3) hasil uji validasi oleh ahli mendapatkan nilai keseluruhan rata-rata 3,5 yang dikategorikan baik, dan (4) perbaikan prototipe desain media meliputi (1) perbaikan judul dari "Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA" berubah menjadi "Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa", (2) perubahan *cover* pada wadah dan sampul buku petunjuk pemanfaatan media film animasi bisu dua



dimensi bermuatan budaya Jawa, (3) penambahan efek pada film, dan (4) perubahan gerakan film.

Saran yang dapat diberikan yaitu; bagi guru, sebaiknya menggunakan media film animasi bisu dua dimensi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sastra. Bagi siswa, pelajari materi mengenai naskah. Bagi peneliti, dapat menjadi salah satu acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran untuk memproduksi naskah drama.



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
SARI .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN .....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
<b>BABIPENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	11
1.3 Pembatasan Masalah .....	12
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	13
1.6 Manfaat Penelitian .....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	15
2.2 Landasan Teoritis .....	23
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran .....	23
2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	24
2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	25
2.2.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	28
2.3 Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi.....	30
2.3.1 Kebutuhan Dasar Peralatan Film Animasi.....	34

2.3.2	Kriteria Film Animasi yang Baik.....	35
2.3.3	Langkah Pembuatan Film Animasi .....	35
2.4	Hakikat Budaya Jawa .....	37
2.4.1	Pengertian Budaya Jawa .....	37
2.5	Hakikat Menulis Naskah Drama .....	39
2.5.1	Pengertian Naskah Drama.....	39
2.5.2	Unsur-Unsur Naskah Drama.....	41
2.5.3	Pengertian Menulis .....	41
2.5.4	Tujuan Menulis .....	42
2.5.5	Langkah-Langkah Menulis Naskah Drama .....	44
2.6	Konsep Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.....	45
2.6.1	Prinsip-Prinsip Umum Pengembangan Media Pembelajaran .....	46
2.6.1.1	Perwajahan Kotak Pembungkus dan Label VCD .....	47
2.6.1.2	Desain Isi VCD .....	47
2.6.2	Proses Pembuatan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA .....	48
2.7	Kerangka Berpikir .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Desain Penelitian .....	52
3.2	Data Sumber Data dan Subjek Validasi .....	55
3.2.1	Data .....	55
3.2.2	Sumber Data.....	56
3.2.2.1	Siswa.....	56
3.2.2.1	Guru .....	56
3.2.3	Subjek Validasi Produk.....	57
3.2.3.1	Guru .....	57
3.2.3.2	Ahli atau Pakar.....	57
3.3	Variabel Penelitian .....	58
3.4	Instrumen Penelitian .....	58

3.4.1	Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA .....	60
3.4.1.1	Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA .....	61
3.4.1.2	Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Film Animasi Bisu Dua . Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA .....	62
3.4.1.3	Intrumen Validasi Prototipe Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA .....	65
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	68
3.5.1	Angket Kebutuhan .....	69
3.5.2	Angket Uji Penilaian .....	69
3.6	Teknik Analisis Data.....	70
3.6.1	Teknik Analisis Data Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.....	71
3.6.2	Teknik Analisis Data Uji Validasi Guru Dan Ahli Terhadap Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.....	72
3.7	Perencanaan Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa.....	72
3.7.1	Konsep Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk PembelajaranMemproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas I SMA.....	72
3.7.2	Rancangan Atau Design Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA .....	73

3.7.3	Buku Petunjuk Penggunaan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA .....	75
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	77
4.1.1	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah rama bagi Siswa Kelas XI SMA Menurut Siswa.....	78
4.1.1.1	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Aspek Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama Menurut Siswa.....	79
4.1.1.2	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama Menurut Siswa .....	82
4.1.1.3	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Minat Siswa Terhadap Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa .....	85
4.1.1.4	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Harapan Siswa Terhadap Pengembanga Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.....	87
4.1.1.5	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Harapan Khusus Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA Menurut Siswa.....	97
4.1.2	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA Menurut Guru .....	97
4.1.2.1	Analisis Kebutuhan Pengembangan. Media Film Animasi Bisu Dua	

Dimensi Aspek Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama Menurut Guru .....	98
4.1.2.2 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Pelaksanaan Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama Menurut Guru .....	100
4.1.2.3 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Harapan Guru Terhadap Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.....	105
4.1.2.4 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Harapan Guru Terhadap Buku Panduan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.....	116
4.1.2.5 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Harapan Khusus Terhadap Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.....	117
4.1.3 Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.....	119
4.1.4 Desain Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.....	125
4.1.4.1 Desain Perwajahan Media.....	126
4.1.4.2 Desain Teknis .....	128
4.1.4.3 Desain Muatan Budaya Jawa. ....	141
4.1.5 Validasi Desain Media .....	141
<b>BAB V PENUTUP</b>	
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>167</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>171</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2	Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian .....	59
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Umum Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA .....	61
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Umum Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA .....	63
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Prototipe Media Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama .....	65
Tabel 4.1	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama Menurut Siswa .....	79
Tabel 4.2	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama Menurut Siswa.....	82
Tabel 4.3	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Minat Siswa Terhadap Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Menurut Siswa .....	85
Tabel 4.4	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Harapan Siswa Terhadap Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Menurut Siswa.....	87
Tabel 4.5	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Tokoh Terhadap Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Menurut Siswa .....	90
Tabel 4.6	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Unsur Musik Terhadap Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa	

Menurut Siswa.....	92
Tabel 4.7 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Pemberian Tulisan Terhadap Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Menurut Siswa.....	93
Tabel 4.8 Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Aspek Sampul Dan Label Media Terhadap Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Menurut Siswa.....	95
Tabel 4.9 Analisis Kebutuhan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Aspek Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama Menurut Guru.....	98
Tabel 4.10 Analisis Kebutuhan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Aspek Pelaksanaan Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama Menurut Guru .....	101
Tabel 4.11 Analisis Kebutuhan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Aspek Isi Cerita Terhadap Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Untuk Memproduksi Naskah Drama Bagi Siswa Kelas XI Menurut Guru .....	105
Tabel 4.12 Analisis Kebutuhan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Aspek Tokoh Terhadap Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Untuk Memproduksi Naskah Drama Bagi Siswa Kelas XI Menurut Guru .....	109
Tabel 4.13 Analisis Kebutuhan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Aspek Musik Terhadap Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Untuk Memproduksi Naskah Drama Bagi Siswa Kelas XI Menurut Guru .....	111
Tabel 4.14 Analisis Kebutuhan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi	



Bermuatan Budaya Jawa Aspek Pemberian Tulisan Terhadap Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Untuk Memproduksi Naskah Drama Bagi Siswa Kelas XI SMA Menurut Guru.....	112
Tabel 4.15 Analisis Kebutuhan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa Aspek Sampul dan Label Terhadap Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama Bagi Siswa Kelas XI SMA Menurut Guru.....	114
Tabel 4.16 Analisis Kebutuhan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama Aspek Harapan Guru Terhadap Buku Panduan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi .....	116
Tabel 4.17 Desain Teknis Cerita 1 .....	128
Tabel 4.18 Desain Teknis Cerita 2 .....	134



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir .....	51
Bagan 3.1 Tahap Penelitian .....	54



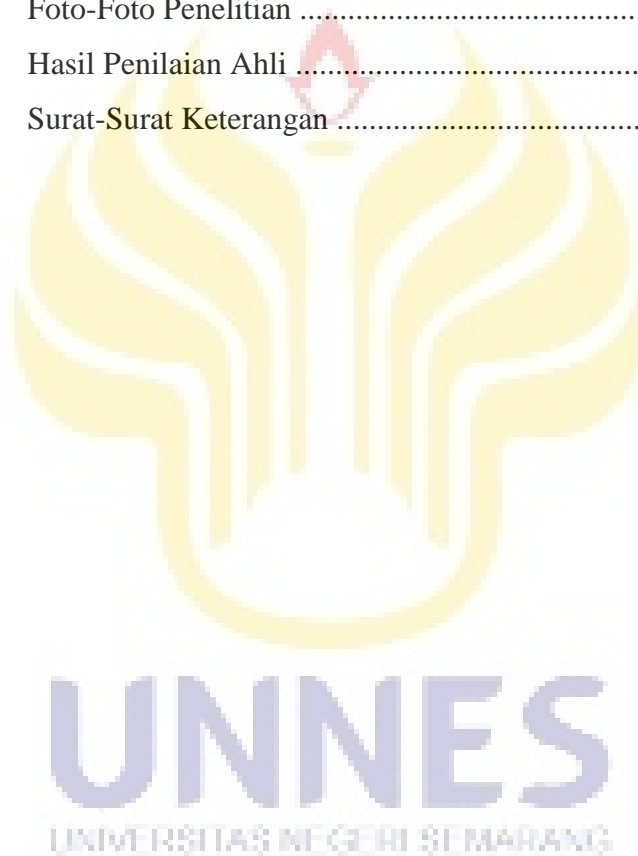
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 wadah VCD.....	127
Gambar 4.2 label VCD .....	128
Gambar 4.3 tokoh Sri dan Ibu .....	131
Gambar 4.4 tokoh Ngawaludin dan Anjani .....	131
Gambar 4.5 rumah Ngawaludin .....	132
Gambar 4.6 setting .....	132
Gambar 4.7 kostum .....	133
Gambar 4.8 motif wayang .....	133
Gambar 4.9 ruang tamu .....	134
Gambar 4.10 tema persahabatan .....	137
Gambar 4. 11 kafe khas Jawa .....	137
Gambar 4.12 tokoh yusoen .....	138
Gambar 4.13 tokoh Hasan .....	139
Gambar 4.14 tokoh Kika .....	139
Gambar 4.15 pernak-pernik khas Jawa .....	140
Gambar 4.16 setting .....	140
Gambar 4.17 wadah dan sampul sebelum diperbaiki .....	150
Gambar 4.18 wadah dan sampul sesudah diperbaiki .....	151
Gambar 4.19 sampul buku panduan sebelum diperbaiki .....	153
Gambar 4.20 sampul buku panduan sesudah diperbaiki .....	154

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Angket Kebutuhan Pengembangan Media Menurut Siswa .....	171
Lampiran 2	Rekap Data Siswa .....	195
Lampiran 3	Angket Kebutuhan Pengembangan Media Menurut Guru .....	199
Lampiran 4	Angket Validasi Desain Media .....	229
Lampiran 5	Naskah Cerita .....	273
Lampiran 6	Foto-Foto Penelitian .....	287
Lampiran 7	Hasil Penilaian Ahli .....	293
Lampiran 8	Surat-Surat Keterangan .....	305



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dunia pendidikan bangsa Indonesia sejak tahun 2013 mengalami pembaruan kurikulum yang dikenal dengan kurikulum 2013. Hal yang menjadi pembeda antara kurikulum sebelumnya dengan kurikulum 2013 adalah adanya pergeseran dari peserta didik diberi tahu menjadi peserta didik mencari tahu. Penerapan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah atau disebut pendekatan saintifik (*scientific approach*). Penerapan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran tidak hanya berfokus pada bagaimana mengembangkan pembelajaran siswa dalam melakukan pengamatan atau pada bagaimana mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir sehingga dapat mendukung aktivitas kreatif dalam berinovasi atau berkarya.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran harus memenuhi tiga prinsip; (1) belajar siswa aktif, dalam hal ini termasuk belajar berbasis penelitian, belajar berkelompok, dan belajar berpusat pada siswa, (2) *assesment* berarti pengukuran kemajuan belajar siswa yang dibandingkan dengan target pencapaian tujuan belajar, (3) keberagaman mengandung makna bahwa dalam pendekatan ilmiah mengembangkan pendekatan keragaman.

Pendekatan ini membawa konsekuensi siswa unik, kelompok siswa unik, termasuk keunikan dari pembelajaran, materi, instruktur, pendekatan dan metode mengajar, serta konteks. Keterampilan berpikir dalam aktivitas siswa memiliki beragam domain, yang salah satu pengetahuan. Pengetahuan memiliki tiga

elemen yaitu proses, objek, dan subjek. Ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya merupakan komponen yang terdapat di dalam elemen objek (Kemendikbud: 2014). Perkembangan globalisasi informasi menuntut kemampuan seseorang untuk dapat menuangkan ide dan pikirannya secara tertulis karena dengan kemampuan ini seseorang dapat menginformasikan ide dan pikirannya kepada orang lain. Oleh sebab itu, seseorang harus menguasai keterampilan menulis. Menulis di sini juga diartikan sebagai produksi atau memproduksi.

Memproduksi merupakan salah satu kegiatan yang harus dihadapi siswa dalam proses pembelajaran, terutama matapelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Tujuan memproduksi yaitu memberitahukan atau mengajar, meyakinkan atau mendesak, menghibur atau menyenangkan, mengutarakan/mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api (Tarigan 2008: 24). Melalui kegiatan memproduksi siswa diharapkan dapat menuangkan ide-ide atau gagasan baik yang bersifat ilmiah maupun imajinatif. Oleh karena itu, sekolah sebagai tempat mengenyam pendidikan diharapkan dapat memberikan pembelajaran tentang memproduksi dengan baik melalui metode yang tepat sehingga potensi dan daya kreativitas siswa dapat tersalurkan.

Berdasarkan kurikulum 2013 yang termuat di standar pembelajaran (SK) dan pembelajaran dasar (KD), pada KD 4.2 memproduksi teks film/drama yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan memproduksi naskah drama. Oleh karena itu, guru memerlukan media untuk proses pembelajaran keterampilan memproduksi naskah drama siswa dan pembelajaran

memproduksi naskah drama harus tetap dilakukan dengan berbagai cara yaitu salah satunya dengan terus mengembangkan media.

Masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristiknya tersendiri. Oleh karena itu, tidak ada media yang dapat digunakan untuk semua keperluan proses pembelajaran. Menentukan dan memilih media mana yang akan digunakan guru. Harus disesuaikan dengan pembelajaran yang diharapkan. Alasan guru memerlukan media pembelajaran, selain dapat mempermudah guru dalam menyampaikan bahan ajar, juga dapat membantu dalam menyelesaikan pembelajaran dengan baik.

Banyak keuntungan yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran. Arsyad (2013:2) menjelaskan bahwa guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat/media yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Media akan merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media akan sangat memfasilitasi berjalannya model atau metode yang akan digunakan guru di dalam kelas guna mengoptimalkan pembelajaran di kelas.

Ada beberapa hal positif mengapa harus menggunakan media pembelajaran, menurut Sudjana dan Rivai (2010:2-7) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami siswa, dan memungkinkan siswa menguasai pelajaran lebih baik; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru, dengan demikian siswa

tidak akan bosan dan guru tidak akan kehabisan tenaga; (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain; (5) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran; (6) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk mengkaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajar. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa; (7) Sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari siswa baik individu maupun kelompok.

Hamalik (dalam Arsyad, 2013: 15) juga memaparkan bahwa media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Akan tetapi, media yang sudah ada atau yang sudah digunakan belum sesuai dengan manfaat-manfaat media yang sudah disebutkan di atas.

Fakta yang terjadi di sekolah dan dari beberapa observasi yang dilakukan, yaitu pada SMA N 2 Wonosobo, SMA N Kertek kabupaten Wonosobo, dan MAN Kalibeyer kabupaten Wonosobo, peneliti menemukan masalah-masalah yang muncul dari tidak adanya media yang digunakan hingga banyaknya kekurangan dari media yang sudah ada. Beberapa kekurangan media yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan memproduksi naskah drama yaitu media yang digunakan hanya menekankan bahan-bahan visualnya sendiri dengan tidak



menghiraukan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan desain, pengembangan, produksi, evaluasi, dan pengelolaan bahan-bahan visual. seperti media yang digunakan hanya menggunakan gambar saja, atau film yang alurnya sudah jelas, atau film yang terlalu panjang yang menyebabkan tidak efektifnya media tersebut. Kemudian kelemahan audio yang terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya. Hal ini menyebabkan media menjadi alat bantu keseluruhan dan siswa kurang ikut aktif di dalamnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di beberapa guru bahasa Indonesia SMA, juga diketahui bahwa media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran memproduksi naskah drama masih jarang, bahkan ada yang tidak menggunakan media. Salah satu media yang digunakan yaitu menggunakan video cerita yang terlalu lama sehingga perhatian siswa sulit dikuasai, sifat komunikasi media yang bersifat satu arah yang tidak diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain menyebabkan siswa tidak konsentrasi kemudian mengantuk.

Kedua, media film bersuara, media ini memiliki kekurangan yaitu tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar. Media film bersuara tidak cocok digunakan untuk siswa kelas XI SMA karena diusia mereka media film ini dianggap terlalu mudah dan akan mematikan kreativitas siswa dalam mengembangkan sebuah tulisan, yaitu memproduksi naskah drama.

Ketiga, yaitu media dalam bentuk radio. Media ini memiliki kelemahan dalam bidang pemusatan pengertian yang memerlukan lebih dalam pemerhatiannya

atau bisa dikatakan memerlukan suatu pemusatan pengertian pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar yang khusus. Media audio yang menampilkan simbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual. Karena abstrak, tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan perbendaharaan kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat. Media ini hanya akan bisa melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.

Kelemahan dan jarang media yang sesuai untuk pembelajaran memproduksi naskah drama tersebut dirasakan sangat menghambat proses pembelajaran. Dengan hal itu, tulisan siswa dalam bentuk naskah drama kurang memuaskan, yang terlihat pada ide/ tema yang digunakan hanya sekitar pengalaman yang dialami dengan alur yang masih acak-cakan, dan setting yang tidak menarik. Berdasarkan observasi secara umum, rendahnya kemampuan memproduksi naskah drama disebabkan karena pembelajaran memproduksi naskah drama yang kurang menarik perhatian siswa dan kurang bervariasi media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan memproduksi naskah drama juga merupakan faktor yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini.

Fenomena tersebut memunculkan upaya sebagai bentuk solusi mengatasi permasalahan di atas yaitu, diperlukan adanya suatu kreativitas dan variasi pembelajaran yang dapat mengubah kesan pembelajaran memproduksi naskah drama yaitu suatu kegiatan yang tidak menarik dan membosankan menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Dengan begitu, diperlukan adanya kegiatan

memproduksi naskah drama yang efektif dan kreatif. Hal tersebut akan dapat tercapai salah satunya dengan sebuah media pembelajaran yang mendukung tercapainya peningkatan keterampilan memproduksi naskah drama siswa.

Film merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Selain menarik perhatian siswa, film memiliki manfaat atau keuntungan yang lebih baik dari media yang lainnya. Arsyad (2013:49) mengatakan keuntungan film atau video, yaitu Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain, kemudian film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu, dengan kemampuan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal, memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Keuntungan film/video yang dipaparkan Arsyad sudah dapat memberikan gambaran media yang lebih memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Film tanpa suara (bisu) akan menjadi salah satu unsur dari pembuatan media film yang akan peneliti lakukan. Film bisu memiliki urutan peristiwa yang jelas, sehingga siswa tidak akan kesulitan dalam menentukan urutan penyampaian dialog para pemain. Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Selain itu, dengan adanya film bisu ini, akan dapat digunakan untuk melatih siswa dalam mengatasi kesulitan dalam menemukan ide. Bisu dalam film ini yaitu film yang tidak memiliki percakapan disetiap adegan, juga bisa dikatakan dengan

dialog tanpa suara, yang nantinya akan menjadi keterampilan tersendiri bagi siswa dalam menemukan dialog-dialog bisu tersebut.

Animasi/kartun memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Konsep dan prinsip animasi/kartun adalah membuat gambar yang dinamis, bergerak, sehingga gambar tersebut seolah-olah hidup (Andi 2004 b :273) . Dengan kemampuan ini maka animasi/kartun dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu, animasi/kartun sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang kapan saja siap untuk mengajarkan materi yang telah dianimasi/kartunkan, terutama dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat lainnya. Film kartun dapat digunakan untuk pesan edukasi, peringatan, anjuran, himbauan dan sebagainya. Sudjana dan Rivai (2010:63) mengatakan kesusasteraan dan tata bahasapun memberi kesempatan bagi penggambaran kartun sebagai ilustrasi dari pengetahuan yang diperoleh para siswa. Animasi/kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna (Sudjana dan Rivai 2010:58).

Dengan begitu, esensi pesan media film animasi/kartun adalah; (a) menampilkan apa adanya, (b) menarik perhatian, (c) dapat mempengaruhi sikap maupun tingkah laku orang yang melihatnya, (d) gambarnya dalam bentuk

sederhana, menarik, dan indah dilihat, (e) sifatnya familier dengan situasi dan kondisi telah dikenal atau sesuai kondisi lingkungan.

*Media pembelajaran film animasi/kartun bisu dua dimensi selain untuk memudahkan guru dalam pembelajaran materi memproduksi naskah drama juga dapat memfasilitasi siswa agar lebih mudah dalam menemukan ide dan dapat mengembangkan menjadi naskah drama yang baik dan runtut. Kelebihan media film ini dapat digambarkan seperti, repeatable atau dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya, analisis lebih tajam karena dapat membuat siswa mengerti gambaran dan membuat siswa berpikir lebih spesifik tentang gambar, kemudian dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, media film ini memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya, dan yang terakhir film ini dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.*

Film animasi/kartun bisu dua dimensi merupakan film tak bersuara dan siswa yang akan memberikan nyawa pada film dua dimensi tersebut dengan berimajinasi dan berekspresi mengisi percakapan yang tak memiliki suara kemudian memproduksikannya kembali berupa naskah drama yang cerita dan dialognya berasal dari cerita yang siswa tonton. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran ini disebut dengan media pembelajaran film bisu.

Film animasi/kartun dipilih sebagai media pembelajaran yang dikembangkan seperti film kartun yang sering mereka tonton di televisi. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak merasa asing terhadap media yang digunakan. Media film animasi/kartun bisu dua dimensi dirancang agar siswa dapat menuangkan ide

dan imajinasinya dalam memproduksi naskah drama. Siswa memproduksi naskah drama dengan panduan film animasi/kartun bisu dua dimensi yang di dalamnya menyajikan cerita yang mempunyai alur jelas. Dalam film animasi/kartun bisu dua dimensi tidak disajikan dialog di setiap tokoh, tetapi siswa sendiri yang akan mengisi ucapan yang bisu tersebut, sehingga siswa dapat berkreasi memproduksi naskah drama sesuai dengan film yang sudah disediakan.

Media pembelajaran yang baik sebaiknya memiliki muatan di dalamnya. Media film adalah salah satu media yang dapat dimuat berbagai muatan seperti bermuatan budaya, patriotisme, multikultural, HAM, dan lain-lain. Dari beberapa muatan tersebut, media film animasi/kartun bermuatan budaya Jawa cocok untuk zaman sekarang yang sudah mengalami krisis pengetahuan kebudayaan di masyarakat terutama pelajar yang sudah tidak tertarik dengan budayanya sendiri, dengan mengagungkan budaya barat. Budaya Indonesia sangat banyak dan beraneka ragam, budaya itulah yang seharusnya kita jaga dan kita lestarikan agar tidak punah ataupun diklaim oleh Negara lain. Seperti halnya isi di dalam pasal 32 UUD 1945 yang telah diamandemen yaitu. (1) Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budaya; (2) Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional.

Salah satu budaya yang ada di Indonesia adalah budaya Jawa. Raqib (2007:7) mengatakan masyarakat Jawa adalah masyarakat yang menjunjung tinggi budaya unggah-ungguh atau tatakrama.

Media pembelajaran untuk membantu guru membelajarkan pembelajaran memproduksi naskah drama memang sudah banyak tersebar di sekolah. Akan tetapi media pembelajaran tersebut belum dirancang untuk memudahkan dan menarik siswa dengan menyesuaikan budaya Jawa, sehingga perlu adanya penelitian pengembangan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran bermuatan budaya. Media film animasi/kartun dua dimensi bermuatan budaya akan mempermudah dan membantu siswa dalam mengingat kembali apa-apa saja budaya yang terdapat di Indonesia terutama pada budaya Jawa, dan juga siswa dituntut untuk mengekspresikan budaya Jawa yang terdapat dalam film animasi/kartun tersebut ke dalam sebuah naskah drama. Dengan media ini, siswa mampu menemukan bayangan cerita dari film yang ditonton. Selain itu, media ini akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memproduksi sebuah naskah drama dan sekaligus membantu upaya pelestarian budaya Jawa di lingkungan pendidikan seperti sekarang ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya variasi media dalam pembelajaran memproduksi naskah drama, sehingga siswa jemu atau bosan.
- 2) Penggunaan media pembelajaran yang belum tepat.
- 3) Penggunaan media pembelajaran masih jarang dilakukan.

Permasalahan dalam pembelajaran memproduksi naskah drama tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media yang tepat, yaitu salah satunya dengan

media film animasi/kartun dua dimensi. Pembelajaran memproduksi naskah drama dengan memanfaatkan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memproduksi naskah drama.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada perancangan dan pembuatan media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya sebagai media pembelajaran untuk keterampilan memproduksi naskah drama yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran siswa kelas XI SMA. Dalam pembelajaran memproduksi naskah drama siswa kurang tertarik dan kurang antusias, sehingga hasilnya kurang memuaskan. Oleh karena itu peneliti berusaha memberi solusi dan inovasi baru yaitu dengan mengembangkan media film animasi/kartun bisu dua dimensi sebagai alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran keterampilan memproduksi naskah drama bagi siswa kelas XI SMA.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam pendahuluan, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kebutuhan pengembangan media film animasi bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa untuk pembelajaran memproduksi naskah drama bagi siswa kelas XI SMA menurut siswa dan guru?
2. Bagaimanakah desain media film animasi bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa untuk memproduksi naskah drama bagi siswa kelas XI SMA?



3. Bagaimana hasil uji validasi prototipe media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa berdasarkan penilaian guru dan dosen ahli?
4. Bagaimanakah perbaikan prototipe media film animasi bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa untuk keterampilan memproduksi naskah drama bagi siswa kelas XI SMA yang sesuai dengan penilaian ahli dan guru?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan kebutuhan pengembangan media pembelajaran film animasi/kartun bisu dua dimensi bagi siswa dan guru untuk meningkatkan keterampilan memproduksi naskah drama siswa kelas XI SMA.
2. Membuat desain media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa untuk pembelajaran memproduksi naskah drama bagi siswa kelas XI SMA
3. Memaparkan hasil uji validasi prototipe media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa berdasarkan penilaian guru dan dosen ahli.
4. Mendeskripsikan perbaikan prototipe media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya untuk pembelajaran memproduksi naskah drama bagi siswa kelas XI SMA sesuai dengan penilaian ahli dan guru.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan media film animasi/kartun bisu dua dimensi ini memiliki manfaat teoretis dan manfaat praktis.

#### **1) Manfaat Teoretis**

Adapun secara teoretis, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan

teori pembelajaran memproduksi naskah drama dan penggunaan media film animasi/kartun bisa dua dimensi bermuatan budaya untuk pembelajaran memproduksi naskah drama.

## **2) Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk siswa, guru, dan penelitian-penelitian selanjutnya. Bagi siswa, penelitian ini akan mempermudah mereka dalam proses pembelajaran memproduksi naskah drama. Bagi guru, penelitian ini akan memberikan solusi yang nyata bagi masalah kekurangan media pembelajaran dan waktu yang selama ini belum teratasi. Bagi peneliti-peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat memperkaya wawasan mengenai penggunaan media film permodelan bermuatan budaya. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi pijakan dan dapat dijadikan sumber inspirasi untuk melakukan penelitian-penelitian berikutnya.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian yang menjadi sumber inspirasi dalam penelitian ini. Penelitian tersebut antara lain dilakukan oleh: (1) Arifiyanto (2015), (2) Rahmawati (2011), (3) Wulandari (2012), (4) Rahmawati (2015), (5) Wulandari (2009), (6) Ismiyati (2010), (7) Afriani (2010), (8) Hatmoko (2010), (9) Ajiputra (2009), (10) Minarti (2010), (11) Haq (2010), (12) Yang dan Huang (2012), dan (13) Balikesir (2010).

Penelitian Arifiyanto (2015) yang berjudul “*Pengembangan Media Film Pendek Berbasis Kontekstual untuk Pembelajaran Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA*” adalah salah satu penelitian yang menginspirasi penelitian pengembangan media ini. Penelitian Arifiyanto menjelaskan tentang bagaimana mengembangkan media film pendek dapat menjadi alternatif media untuk keterampilan memproduksi naskah drama. Dalam penelitian pengembangan ini, Arifiyanto juga menjelaskan bahwa siswa tidak hanya diajarkan cara menulis teks drama saja, namun siswa juga diajak untuk berkreasi sesuai keinginan topik yang dipilih. Dalam pengembangan yang dilakukan oleh Arifiyanto yaitu mengembangkan berbasis kontekstual yang bertujuan memudahkan siswa untuk berkreasi dalam menyusun naskah drama. Persamaan penelitian Arifiyanto dengan pengembangan ini yaitu terletak pada jenis media dan pembelajaran pembelajaran yang digunakan, media audio visual dan pembelajaran menulis naskah drama.

Sedangkan perbedaan penelitian Arifiyanto dengan peneliti ini yaitu terletak pada objek. Arifiyanto menggunakan manusia sebagai objek film dan pembelajaran kontekstual sebagai dasar cerita film pendek. Sedangkan penelitian ini yaitu mengembangkan media film yang objeknya animasi/kartun/kartun di dalamnya bermuatan budaya Jawa. Penelitian yang akan saya lakukan akan lebih menarik siswa karena saya menggunakan media film kartun yang akan memberikan suasana pembelajaran yang berbeda di kelas. Media yang akan saya kembangkan jauh lebih mudah menarik perhatian siswa dengan kartun yang sudah tidak asing bagi mereka.

Rahmawati (2011) dengan judul *Pengembangan Media Film Kartun dalam Pembelajaran Ekonomi SMA Kelas X*, memaparkan bahwa penelitiannya sudah memenuhi standar validasi dari dua ahli yaitu, ahli dalam bidang media dan ahli dalam bidang materi. Dalam penelitian Yunita dengan peneliti penulis mempunyai kesamaan dalam bidang pengembangan film kartun. Perbedaan dari penelitian Yunita dengan penulis yaitu pada sasaran media yang dikembangkan. Yunita mengembangkan media film kartun untuk pembelajaran Ekonomi, sedangkan penulis mengembangkan film animasi/kartun untuk pembelajaran menulis naskah drama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan film kartun yang akan saya lakukan akan lebih cocok di gunakan di pembelajaran bahasa terutama pembelajaran menulis naskah drama dikarenakan kartun akan memacu kreativitas siswa dalam mengembangkan ide-idenya ke sebuah tulisan yaitu naskah drama.

Lain halnya dengan Wulandari (2012) dalam penelitian yang berjudul *Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Melalui Media Film*

*Animasi/kartun pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri Mungkid*, dari judul tersebut memiliki hubungan dengan penelitian yang saya lakukan, yaitu memiliki kesamaan dalam hal bentuk media film animasi/kartun. Wulandari menggunakan film animasi/kartun yang sudah ada seperti di televisi, dengan begitu Wulandari sudah menjelaskan bahwa penelitiannya tentang peningkatan keterampilan menulis naskah drama menggunakan film animasi/kartun sudah berhasil. Oleh karena itu, saya akan mengembangkan media film animasi/kartun yang belum pernah ada di televisi.

Berdasarkan pemaparan hasil *pretest* dan *posttest* dalam penelitian Rahmawati (2015) yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Media Film Kartun pada Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Kelas XI SMA Negeri 2 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul* menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada kelompok eksperimen setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media film kartun. Ratna juga memaparkan media film kartun dapat digunakan guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Wonosari Kabupaten Gunungkidul sebagai alternatif media pembelajaran menulis teks cerpen, karena dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas dalam menentukan tema dan mengembangkan ide dan gagasan untuk menulis teks cerpen. Penelitian yang akan saya kembangkan juga hampir sama yaitu mengembangkan media film kartun yang dapat membantu siswa mengembangkan unsur – unsur dalam cerpen seperti tokoh, alur, setting atau latar. Hal ini memungkinkan siswa untuk memetakan ide-ide yang saling terkait dalam sebuah teks cerpen. Hal ini dikuatkan dengan penelitian Ratna yang menunjukkan

dari hipotesis yang menyatakan bahwa media film kartun telah teruji lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerpen.

Penelitian Wulandari (2009) dengan judul *Peningkatan Keterampilan Menyimak Petunjuk dengan Media Audi Visual Kartun Dora The Explorer pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Mangunsari 01 Semarang* memaparkan bahwa media kartun dora dapat meningkatkan pembelajaran dalam aspek keterampilan menyimak. Persamaan dari penelitian Wulandari dengan peneliti yaitu dari aspek media, menggunakan media kartun sebagai peningkatan dalam pembelajaran. Aspek keterampilan pembelajaran menjadi perbedaan penelitian yang dilakukan Wulandari dengan penelitian yang akan saya tulis. Media film yang akan saya kembangkan jauh berbeda dengan kartun yang digunakan Wulandari, media kartun yang akan saya kembangkan akan memunculkan kebaruan tidak seperti kartun Dora yang masih terlalu kekanak-kanakan.

Penelitian Ismiyati (2010) dengan judul *Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Menggunakan Media Film Kartun dengan Teknik Urutan Plot Siswa Kelas VII-A MTS Nahdatul Muslimin Kudus* menjelaskan hasil kemampuan menulis kembali isi dongeng siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Sebelum menggunakan media kartun yaitu pada siklus I nilai rata-rata tiap aspek berjumlah 71,53, lalu pada siklus II Wulandari menggunakan media kartun memiliki rata-rata aspek berjumlah 77,87. Jadi peningkatan nilai rata-rata SII-SI sejumlah 6,34. Persamaan dari penelitian Wulandari dengan peneliti yaitu dari aspek media, menggunakan media kartun sebagai peningkatan dalam pembelajaran. Aspek materi pembelajaran menjadi perbedaan penelitian yang

dilakukan Wulandari dengan penelitian yang akan saya tulis. Penelitian yang akan saya kembangkan akan berpacu pada film kartun yang sudah dijelaskan dalam penelitian Ismiyati yang telah berhasil meningkat dari siklus I ke siklus II.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Afriani (2010) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Buta untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa SMP Kelas VIII dalam Model Sinektiks*. Afriani mengembangkan media komik sebagai peningkatan menulis naskah drama, dalam penelitiannya memiliki persamaan dengan penelitian yang akan saya tulis yaitu Afriani menggunakan komik bisu, yang memiliki penjelasan bahwa komik adalah gambar kartun dengan bisu yaitu tanpa adanya teks dalam gambar kartun tersebut, sedangkan penelitian yang akan saya tulis yaitu media film animasi/kartun bisu, yang memiliki arti hampir sama dengan penelitian Afriani, yaitu film kartun yang tidak memiliki suara. Perbedaannya hanya pada bentuk yang diwujudkan yaitu, Afriani menggunakan komik, sedangkan saya akan menggunakan film. Media yang akan saya kembangkan lebih cocok untuk anak kelas XI SMA dan sasaran saya untuk media film kartun bisu digunakan untuk menumbuhkan kreativitas siswa, dengan tanpa dubbing alias bisu siswa akan mendapatkan pembelajaran dengan media yang baru dan lebih menarik.

Selanjutnya Hatmanto (2010) yang melakukan penelitian dengan judul *Peningkatan Menulis Naskah Drama Menggunakan Media Blank Comic dengan Teknik Latihan Terbimbing Siswa Kelas VII SMP Islam Miftahul Huda Kecamatan Pakis Aji Kabupaten Jepara*. Hatmanto memparkan hasil peningkatan menulis naskah drama tanpa menggunakan media blank comic yaitu pada siklus I memiliki

nilai rata-rata kelas berjumlah 60,49. Kemudian pada siklus II digunakannya media blank comic yang mendapatkan nilai rata-rata kelas berjumlah 75,75. Dari siklus I ke siklus dua meningkat sejumlah 15,26, dengan presentase 25,23%. Persamaan Hatmanto dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah yaitu dari segi media, bahwa komik termasuk kartun yang dibukukan, dan aspek keterampilannya yaitu meningkatkan menulis naskah drama. Media komik masih terasa mudah untuk tataran SMA, karena mereka masih disodorkan media yang masih bisa digunakan berulang-ulang, sedangkan media yang akan saya kembangkan akan memberikan sesuatu yang membuat siswa lebih berkonsentrasi, dengan itu siswa akan lebih fokus dalam pembelajaran ketika media film animasi/kartun bisu dua dimensi ini digunakan.

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Ajiputra (2009) yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Menggunakan Media VCD Film Kartun Siswa Kelas V SD Negeri 6 Gondangan Kudus*. Ajisaputra memaparkan hasil siklus I dan siklus II sebagai berikut, pada indikator menuliskan nama dan watak tokoh cerita rakyat pada siklus I 80,88, mengalami peningkatan di siklus II yaitu 91,18, indikator kedua yaitu menuliskan latar cerita rakyat yang memiliki nilai rata-rata pada siklus I 42,6 dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 80,88. Indikator yang terakhir yaitu menuliskan amanat cerita rakyat yang memiliki nilai rata-rata siklus I sejumlah 58,8 dan siklus II 60,3, meningkat 1,5%. Dari hasil siklus I dan Siklus II memberikan penjelasan bahwa media film dapat meningkatkan suatu pembelajaran. Persamaan Ajiputra dengan penelitian yang



akan saya lakukan yaitu pada media, sama-sama menggunakan media film kartun dalam meningkatkan suatu keterampilan dalam pembelajaran.

Kemudian penelitian Minarti (2010) *Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Karangan Narasi dengan Metode IKP (Imitasi, Komprehensi, dan Produksi) Melalui Media Film Kartun pada Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Purwodadi Tembarak Temanggung*. Pada penelitian tersebut mendapatkan hasil pada peningkatan menulis kembali karangan narasi P-SI sejumlah 30 atau 50,43%, P-SII sejumlah 92,5 atau 160,74%, dan memiliki peningkatan SI-SII sejumlah 62,5 atau 99,77%. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menulis, hanya perbedaan dari penelitian yaitu dari aspek materi. Banyak kartun yang masih digunakan dikalangan anak kecil seperti MI/SD, akan tetapi menurut saya pengembangan film yang akan saya lakukan dengan menuju sasaran anak SMA masih perlu dengan berbagai bentuk karakter yang disesuaikan sesuai anak SMA, dengan itu media pembelajaran film animasi/kartun nanti akan memberikan dan membantu siswa dalam menyelesaikan pembelajaran memproduksi naskah drama dengan menyenangkan.

Selanjutnya penelitian Haq (2010) *Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Pendekatan Konstruktivis Dan Metode Sugesti-Imajinasi dengan Media Film Kartun pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kaliwungu Kendal*. Bahwa penelitian Haq mendapatkan sebuah hasil penelitian yaitu meningkatnya keterampilan menulis narasi dengan skor sebagai berikut, SI sejumlah 60,64, SII sejumlah 69,67, dan meningkatnya SI-SII sebesar 9,03 atau 14,89%. Sama halnya dengan penelitian-penelitian yang sebelumnya, persamaan dengan penelitian Haq

dan penelitian yang akan saya lakukan juga sama-sama menggunakan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menulis dalam pembelajaran, pendekatan menjadi perbedaan penelitian Haq dengan penelitian yang akan saya lakukan.

Yang dan Huang (2012) *Study on the Development of Animation Imagination Rating Scales and the Learning Model* dalam *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, Vol. 2, No. 3, June 2012 menjelaskan bahwa di dalam penelitiannya menyebutkan pembelajaran animasi/kartun mengandung empat faktor fiksi, tema, desain teknis, dan nilai probabilitas. Pada penjelasannya fiksi dan imajinasi termasuk struktur cerita dan storyboard desain. Begitu pula dengan media yang akan saya kembangkan, dengan berpijak penelitian Yang dan Huang saya lebih yakin bahwa film animasi/kartun dapat menjadi media pembelajaran di pembelajaran memproduksi naskah drama, karena unsur yang terkandung dalam film animasi/kartun akan memudahkan siswa untuk menemukan imajinasi.

Balikesir (2010) *Alternative Methods in Learning Chemistry: Learning with Animation, Simulation, Video and Multimedia* dalam *Journal of TURKISH SCIENCE EDUCATION Volume 7, Issue 2, June 2010* memaparkan kesulitan dalam pembelajaran kimia, dengan menggunakan alternatif media pembelajaran teknologi seperti animasi/kartun, pembelajaran konseptual kimia lebih mudah dan tidak menegangkan. Pada prosesnya pembelajaran yang dilakukan teknologi memang seharusnya dilakukan, begitu pula dengan pembelajaran sastra seperti memproduksi naskah drama, dengan menggunakan teknologi di zaman sekarang seperti mengembangkan film animasi/kartun akan memberikan suasana baru,

dengan kesesuaian film animasi/kartun yang akan dikembangkan nanti untuk pembelajaran memproduksi naskah drama akan memberikan salah satu alternatif media pembelajaran baru yang lebih modern di jenjang SMA.

Berdasarkan telaah yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian yang mengembangkan media film animasi/kartun dua dimensi bermuatan budaya Jawa belum pernah dilakukan. Selain itu, media kartun, khususnya film bermuatan budaya Jawa sangat cocok bila diaplikasikan untuk memproduksi naskah drama. Hal itu disebabkan media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa merupakan salah satu media visual yang terbukti dapat lebih menarik perhatian siswa.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi teori tentang media, film animasi/kartun, budaya Jawa, dan teori memproduksi naskah drama.

### **2.2.1 Hakikat media pembelajaran**

Pendidikan memiliki peran yang besar dalam pembangunan suatu bangsa, antara lain dalam pembentukan wawasan kebangsaan pertumbuhan ekonomi, pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), penyiapan tenaga kerja, dan peningkatan etika dan moralitas. IPTEK adalah salah satu penunjang pendidikan di Indonesia. Melalui teknologi pengajaran akan berlangsung lebih mudah dan menarik dalam komunikasi antara guru dan murid. Proses komunikasi diwujudkan melalui penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, untuk menunjang komunikasi perlu adanya sebuah “media”.

### 2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Gerlach dan Ely dalam Arsyad 2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan Arsyad menjelaskan guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2013:3). Berbagai jenis komponen tersebut dapat diartikan sebagai manusia atau orang-orang yang berada disekitar siswa, kondisi alam sekitar siswa atau tempat berlangsungnya pembelajaran, dan gabungan dari keduanya atau lingkungan tempat proses pembelajaran tersebut. Arsyad (2013:3) menjelaskan pengertian media lebih khusus yaitu bahwa media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sejalan dengan Arsyad, Sadiman (2012:7) mengatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Jadi media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima,

sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran juga dapat mempertinggi hasil pembelajaran, yakni berkaitan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan, mulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir kompleks. Sudjana dan Rivai (2010:2) menyatakan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal kompleks dapat disederhanakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, manusia, materi, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media menjadi jembatan perlintasan informasi yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswanya. Oleh sebab itu, kedudukan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan tidak terpisahkan.

### **2.2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengejaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media dapat meningkatkan proses belajar siswa. Berikut adalah manfaat media pembelajaran yang dipaparkan oleh beberapa ahli:

Media pembelajaran yang dipaparkan Levie dan Lentz (dalam Arsyad 2013:16-17) menjelaskan bahwa media memiliki empat fungsi, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris. Menurut Levie dan Lentz, *Fungsi atensi* merupakan fungsi inti dari penggunaan suatu media pembelajaran, yaitu menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Dalam setiap proses pembelajaran, siswa akan lebih paham saat materi dijelaskan terlebih dahulu. Sehingga ketika makna visual ditampilkan siswa akan mengikutinya dengan mudah tanpa adanya kebingungan di pikiran siswa.

*Fungsi afektif* media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar. Kenikmatan siswa dapat dilihat dari minat siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan, siswa akan merasa nyaman dan tidak memberikan kesan cuek terhadap pelajaran. Afektik pembelajaran harus mempertimbangkan unsur kebudayaan, sehingga siswa akan lebih mengerti kebudayaannya sendiri. Melalui budaya Jawa yang sudah semestinya mereka kenal sejak kecil, akan membuat siswa tidak asing dan merasa tertarik dengan kombinasi film kartun yang sudah dirancang dengan sedemikian rupa.

*Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Gambar akan memberikan sesuatu yang menarik yang akan memberikan ingatan tersendiri di setiap otak anak. Secara mental, anak lebih

tertarik pada gambar daripada sekedar tulisan saja. Kemungkinan hal itulah yang membuat pemahaman dan ingatan tentang informasi yang disampaikan akan lebih mudah dan diingat.

*Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks kepada siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam gambar untuk mengingatnya kembali. Pada dasarnya ketika anak senang dengan sesuatu akan memberikan ingatan yang lebih lama, begitupula dengan kartun karena dengan kartun anak akan tidak terlalu tegang.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai (2010:2-7) yaitu (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami siswa, dan memungkinkan siswa menguasai pelajaran lebih baik; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru, dengan demikian siswa tidak akan bosan dan guru tidak akan kehabisan tenaga; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain; (5) alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran; (6) alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk mengkaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajar. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan

atau stimulasi belajar siswa; (7) sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari siswa baik individu maupun kelompok.

Lebih lanjut, Sadiman (2012:17-18) menjelaskan kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar mempunyai manfaat seperti (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; (3) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal; (4) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik; (5) dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan. Hal ini dapat diatasi dengan; 1) memberikan perangsang yang sama, 2) mempersamakan pengalaman, dan 3) menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dan pencegah terjadinya hambatan proses pembelajaran, sehingga informasi atau pesan dari komunikator dapat sampai kepada komunikan secara efektif dan efisien.

### **2.2.1.3 Jenis Media Pembelajaran**

Arsyad (2013:29) menggolongkan jenis media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi menjadi empat kelompok media. Keempat kelompok tersebut antara lain sebagai berikut: (1) media hasil teknologi cetak, yaitu cara untuk



menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, (2) media hasil audio-visual, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis atau elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual, (3) media berdasarkan hasil teknologi komputer, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, yaitu cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Berbeda dengan Arshad, Sudjana dan Rivai (2010:3) menjelaskan beberapa media yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai berikut. *Pertama*, media grafis atau sering disebut juga media dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti foto, grafik, poster, kartun, komik, dan lain-lain. *Kedua* media tiga dimensi, yaitu media yang berbentuk model. Seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lainlain. *Ketiga*, media proyeksi seperti slide, film, penggunaan OHP, dan. *Keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa banyaknya pilihan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga guru harus memilih secara tepat jenis media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran. Adapun jenis media yang akan dikembangkan dari penelitian ini termasuk dalam jenis media berdasarkan hasil teknologi komputer, yaitu cara menghasilkan atau

menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

### 2.3 Media Film Animasi/kartun Bisu Dua Dimensi

Arsyad (2013:49) mengatakan film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinue. Ada beberapa manfaat dari film menurut Arsyad (2013), yaitu 1) Film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain; 2) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya, 3) Film yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa; 4) Dengan kemampuan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, film yang dalam kecepatan normal, memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Dari manfaat film tersebut dapat dibuat sebuah film, salah satunya yaitu film animasi/kartun bisu dua dimensi.

Irawan dan Sudiana (2014) mengatakan bahwa istilah "bisu" sendiri berasal dari bahasa Indonesia, yang berarti tidak mampu berkata-kata. Akan tetapi, bisu pada film bisu yang digunakan dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai film tanpa suara. Amsal (2012) mengungkapkan bahwa film bisu atau *silent film* adalah film yang dibuat tanpa adanya suara terutama dalam dialog dan penonton "dipaksa" untuk memahami alur cerita itu melalui gerakan tubuh dari pemain film. Film yang akan dikembangkan berupa film Animasi/kartun.

Istilah animasi/kartun sudah dikenal sejak dekade 30-an, kata animasi/kartun sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *anima*, yang artinya jiwa, hidup, nyawa, semangat. Andi (2004 b :273) menjelaskan, animasi berasal dari kata *animate* berarti menghidupkan, membuat gambar yang dinamis, bergerak, sehingga gambar tersebut seolah-olah hidup, memanfaatkan kesan pandangan mata pemirsa pada gerakan-gerakan dinamis melalui pergantian tersebut dalam GIF Animator disebut dengan istilah *frame*. Membuat animasi/kartun bisa berarti menggerakkan gambar berupa kartun, lukisan, boneka dan lain-lain.

Animasi/kartun dikelompokkan menjadi dua yaitu dengan sebutan populer animasi/kartun dua dimensi dan tiga dimensi. Andi (2004 a : 220) menyebutkan ada dua macam animasi/kartun yang mengatakan dunia 3d berbeda dengan dunia dua dimensi. Dalam dua dunia dimensi hanya dikenal koordinat x dan y, sedangkan 3D dikenal tiga koordinat x, y, dan z. Koordinat x untuk memberi ketinggian, y untuk memberi lebar dan z untuk memberikan ketebalan atau kedalaman. Andi (2004 a : 220) menjelaskan bahwa proyek animasi/kartun memerlukan kreativitas yang tinggi dan juga teknik yang memadai. Bahan-bahan animasi/kartun yang dapat digunakan untuk membuat animasi/kartun yang bagus dapat berupa gambar bitmap, file video, ataupun file Audio. Film animasi/kartun bisu dua dimensi yang akan dikembangkan merupakan salah satu animasi/kartun yang berbentuk dua dimensi.

Kemudian Andi (2004 c : 9-16) memaparkan macam-macam animasi/kartun berdasarkan cara pembuatannya yaitu (1) animasi/kartun dengan menggunakan *frame* yang berarti *frame* adalah suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi/kartun; (2) animasi/kartun *create*

*motion tween* adalah animasi/kartun yang digunakan untuk menggerakkan objek berdasarkan batas suatu *keyframe* tertentu; (3) animasi/kartun *shape tween* adalah animasi/kartun yang digunakan untuk mengubah satu bentuk ke bentuk yang lain. Film animasi/kartun bisu dua dimensi termasuk salah satu yang akan dibuat dalam bentuk animasi/kartun dengan menggunakan frame yang berarti suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi/kartun.

Jenis media yang akan digunakan merupakan jenis media berdasarkan hasil teknologi komputer, yaitu film animasi/kartun jenis dua dimensi berupa film kartun. Kartun sebagai alat bantu yang mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna (Sudjana dan Rivai 2010:58). Karakteristik yang terdapat pada video animasi/kartun tersebut adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik disini dimaksudkan bahwa media animasi/kartun tersebut mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna maupun bentuk gambarnya, sedangkan sifatnya yang informatif karena isi animasi/kartun yang memaparkan mengenai suatu hal dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. Oleh karena itu, animasi/kartun tersebut dapat dijadikan sebagai terobosan terbaru dalam bidang pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan menyenangkan.

Animasi/kartun yang lebih akrab disebut dengan kartun yang berasal dari kata *cartoon*, artinya gambar yang lucu. Animasi/kartun membuat gambar kelihatan hidup, sehingga dapat mempengaruhi emosi penonton menjadi turut merasa sedih,

ikut menangis, jatuh cinta, kesal, gembira bahkan tertawa terbahak-bahak. Sudjana dan Rivai (2010:63) mengatakan kesusasteraan dan tata bahasa pun memberi kesempatan bagi penggambaran kartun sebagai ilustrasi dari pengetahuan yang diperoleh para siswa.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa film animasi/kartun dua dimensi adalah rangkaian teknologi komputer yang menghasilkan sebuah gambar dalam bentuk kartun dimensi yang dapat bergerak dalam pengaplikasiannya. Animasi/kartun menghidupkan gambar, sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter, mulai dari tampak depan, belakang, dan samping, detail muka si karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, tertawa, kesal, dan lain-lain) lalu pose/gaya khas karakter bila sedang melakukan kegiatan tertentu yang menjadi ciri khas si karakter tersebut. Film animasi/kartun merupakan bentuk penuangan ide kreasi seseorang yang dibuat dengan bantuan komputer. Film animasi/kartun juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif dan efisien. Di samping sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi, animasi/kartun juga dapat digunakan sebagai motivator siswa dalam belajar sehingga dapat mendukung proses belajar-mengajar. Visual film animasi/kartun memiliki unsur visual terdiri dari pemain/tokoh, setting, properties, pencahayaan, dan gerak yang sesuai dengan skenario cerita dalam film tersebut.

### **2.3.1 Kebutuhan Dasar Peralatan Film Animasi/Kartun**

Dalam perancangan film animasi/kartun diperlukan beberapa persiapan awal di antaranya menyediakan peralatan untuk membuat film. Peralatan tersebut

menurut Suyanto dan Yuniawan (2006: 1-8) yaitu (1) *drawing table/lightboxes* adalah meja gambar disertai lampu pada bagian bawah meja; (2) *decent chair* adalah sebuah kursi yang nyaman dan fleksibel bergerak untuk mendukung kemudahan dan kenyamanan bekerja dalam jangka waktu yang lama sangat diperlukan; (3) *desk lighting* adalah sebuah lampu duduk atau penerangan yang cukup digunakan untuk mengimbangi kekuatan cahaya yang muncul dari lightbox agar mata tidak lelah; (4) *mirror* (cermin) adalah untuk melihat wajah kita saat harus menggambar/menirukan ekspresi emosi seseorang; (5) *paper/kertas* adalah sebagai bahan media gambar; (6) *pencils* adalah pensil yang digunakan untuk menggambar di media kertas; (7) *eraser* (penghapus pensil) digunakan untuk menghapus goresan pensil yang tidak perlu dan digunakan untuk kebersihan area gambar saat memasuki tahap proses scan gambar; (8) *punch/peghole* (pelubang kertas) digunakan untuk melubangi kertas untuk ditempatkan pada pegbar; (9) *pegbar* digunakan sebagai alat bantu [enyusun/penjepit kertas yang digunakan saat menggambar agar kontinuitas animasi/kartun tetap terjaga; (10) *scanner* digunakan untuk memindahkan gambar di kertas dalam bentuk format digital untuk di edit dan dikomposisikan menggunakan komputer; (11) komputer, digunakan untuk mengedit film dalam format digital dilengkapi dengan peralatan multimedia dan software pengolah film kartun; (12) dan kamera/*webcam* difungsikan sebagai rostrum camera yang digunakan untuk line test.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan alat sebaiknya memakai alat standar, terutama meja gambar dan peralatan pendukung seperti pegbar dan pensil karena bahan dasar sangat mempengaruhi kualitas

animasi/kartun. Animasi/kartun yang rapi tentunya akan memudahkan bagian coloring dan editing untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cepat.

### **2.3.2 Kriteria Film Animasi/kartun yang Baik**

Sudjana dan Rivai (2010: 59-61) menjelaskan pengetahuan mengenai kualitas sangat membantu dalam memilih animasi/kartun untuk tujuan pengajaran yaitu (1) pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman, kartun hendaknya dapat dimengerti oleh siswa pada saat animasi/kartun tersebut digunakan; (2) kesederhanaan, kartun yang baik hanya berisi hal yang penting-penting saja; (3) lambang yang jelas, kartun standar yang dimengerti dengan baik oleh masyarakat pembaca.

### **2.3.3 Langkah Pembuatan Film Animasi/kartun**

Tahap awal pembuatan film animasi/kartun adalah penyusunan skenario/naskah film. Menulis skenario/naskah dalam bentuk video berarti merencanakan gambar dan suara sedemikian rupa sehingga pada waktu ditampilkan dan ditampilkan audien.

Menurut Suhartono (dalam Arsanti 2011) proses pembuatan animasi/kartun dilakukan penahapan sebagai berikut: (1) membuat konsep dan ide cerita, setiap produksi harus dimulai dengan konsep, bisa berupa ide – ide sederhana yang nantinya akan dikembangkan lagi menjadi sebuah cerita dari animasi/kartun yang akan diciptakan; (2) membuat skrip (*Script*), merupakan suatu uraian dan penjelasan tertulis mengenai apa yang ingin didengarkan dan disaksikan di layar. Di dalam skrip, semua efek suara, situasi, suasana dan segala catatan tentang keadaan tempat harus dijelaskan. Demikian juga dengan lagu, nyanyian, tempo,

serta waktu, telah dapat diperhitungkan; (3) membuat *story board*, adalah suatu presentasi bergambar berbentuk semacam komik, biasanya berupa gambar detail dari cerita yang sangat membantu produser untuk menggambarkan bagaimana hasil dari ide cerita tersebut secara keseluruhan. Sketsa-sketsa dari setiap adegan yang telah dilengkapi dengan dialog dan catatan – catatan lain yang penting. Fungsi *storyboard* (1) dapat dipakai untuk mendapatkan persetujuan membuat film (produser) dan sponsor sehingga memperoleh gambaran jalan cerita yang jelas; (2) *storyboard* yang telah disetujui, apa yang dipakai sebagai pedoman pelaksanaan produksi. Pada produksi film kartun, *storyboard* biasanya merupakan gambaran hasil jadi yang sudah bagus dan sering kali juga dibuat filmnya.

Menurut Suyanto dan Yuniawan (2016) langkah pembuatan film animasi/kartun yaitu (1) membuat cerita ; (2) membuat *storyboard dan storyboard animatic*; (3) membuat *standard character model sheet, layout, dan sound record*; (4) membuat *dope sheet*; (5) memproses *drawing*; (6) membuat *prosesline test, scanning, dan tracing*; (7) membuat *background*; (8) membuat *coloring*; (9) menambahkan *lip-synch*; (10) menyisipkan *sound* disela-sela adegan; (11) dan *editing*.

Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah pembuatan film animasi/kartun yaitu membuat team, membuat cerita, membuat naskah, membuat storyboard, membuat animatic, merekam suara, membuat desain tokoh, merancang warna mood, dan merapikan animasi/kartun yang sudah jadi tetapi masih kasar/kurang rapi.



## **2.4 Hakikat Budaya Jawa**

Budaya merupakan salah satu warisan yang diturunkan dari nenek moyang kita. Budaya sebagai identitas bangsa harus dijaga dan dilestarikan. Banyak cara untuk tetap mempertahankan suatu budaya. Salah satunya yaitu dengan cara pendidikan, memberikan unsur kebudayaan dalam setiap pembelajaran adalah wujud konkret dalam pemertahanan budaya. Daryanto (2013:193) mengatakan di dalam kurikulum program pendidikan nasional yang memuat sifat-sifat khusus (khas) daerah atau wilayah tertentu baik lingkungan kehidupan sosial, budaya, maupun kondisi lingkungan alamnya yang menunjukkan sifat kebhinekaan sebagai kekayaan bangsa.

### **2.4.1 Pengertian Budaya Jawa**

Dalam KBBI dijelaskan istilah ‘budaya’ dapat diartikan sebagai: 1) pikiran; akal budi; 2) berbudaya: mempunyai pikiran dan akal budi untuk memajukan diri. Sujarwa (2010:30) mengatakan pengertian kebudayaan adalah adanya ciptaan manusia, yang diatur oleh tata kelakuan dan diperoleh dengan belajar yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat. Semuanya mencakup segala ciptaan dan tatanan perilaku manusia baik yang indah (menurut kita) maupun yang tidak indah, yang serba adab (menurut penilaian kita) maupun yang tidak. Liliweri (2007:8) juga mengatakan kebudayaan dalam arti luas adalah perilaku yang telah tertanam, ira merupakan totalitas dari sesuatu yang dipelajari manusia, akumulasi dari pengalaman yang dialihkan secara sosial (disosialisasikan)- tidak sekadar sebuah catatan ringkas-, tetapi dalam bentuk perilaku melalui pembelajaran sosial (social learning). Luasnya wilayah Indonesia dari Sabang sampai Merauke

membuat kaya akan budaya, budaya Jawa adalah salah satu dari berbagai budaya yang tersebar di Indonesia.

Raqib (2007:7) mengatakan masyarakat Jawa adalah masyarakat yang menjunjung tinggi budaya unggah-ungguh atau tatakrama. Raqib juga mengatakan bahwa masyarakat Jawa merupakan orang-orang yang bertempat tinggal, bergaul, dan berkembang di pulau Jawa yang kemudian mengembangkan tradisi dan kebudayaan yang khas dan berkarakteristik Jawa. Sehubungan dengan itu Koentjoroningrat (2007:329) menyebutkan daerah kebudayaan Jawa meliputi seluruh bagian tengah dan timur dari pulau Jawa, yang dalam pergaulan hidup maupun perhubungan sosial sehari-hari mereka berbahasa Jawa. Bahasa Jawa ditinjau dari kriterianya yaitu bahasa Jawa ngoko dan krama (Koentjoroningrat 2007:329).

Raqib (2007:41) menjelaskan adanya unsur dalam Budaya Jawa yang memiliki 10 komponen yaitu (1) bahasa Jawa, (2) perasaan dan unggah-ungguh, dan (3) seni musik dan nyanyian. Menurut Raqib *bahasa Jawa* merupakan harga diri seseorang yang terletak di mulut, ucapan, dan bahasanya. Dalam tingkatan bahasa Jawa memiliki tingkatan yaitu bahasa Jawa ngoko, bahasa Jawa kromo, bahasa Jawa kromo inggil, bahasa Jawa karma madya dan jenis bahasa yang lain. Tingkatan inilah yang dapat membiasakan anak didik akan lebih sopan terhadap orang tua.

*Perasaan dan unggah-ungguh*, masyarakat Jawa yang berperasaan, berusaha untuk menjaga hubungan baik dengan orang lain, membantu orang lain sebanyak mungkin, membagi rezeki dengan para tetangga, berusaha mengerti

perasaan orang lain, dan kemampuan seseorang untuk dapat menghayati perasaan orang lain (tepasalira). Berkaitan dengan media film animasi/kartun untuk pembelajaran memproduksi naskah drama penting disisipkan adegan dengan aspek tersebut. Penyajian itu bertujuan untuk menanamkan nilai unggah-ungguh pada siswa.

*Seni musik, nyanyian, dan wayang* merupakan budaya adiluhung masyarakat Jawa. Berkaitan dengan media film animasi/kartun, pelajaran tentang budaya Jawa akan disampaikan melalui adegan seorang memainkan wayang dan beberapa adegan akan diiringi tembang atau lagu. Salah satu alat musik yang ada dalam budaya Jawa adalah gending. Memiliki arti seni suara dan musik Jawa yang bermaksud menghaluskan budi kita.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa semua unsur tersebut akan disisipkan di setiap adegan film animasi/kartun bisu dua dimensi yang akan dikembangkan nanti sebagai salah satu upaya dalam menjaga dan melestarikan budaya Jawa.

## **2.5 Hakikat Menulis Naskah Drama**

Keterampilan menulis naskah drama adalah salah satu pembelajaran yang harus diajarkan pada siswa kelas XI SMA. Kegiatan menulis naskah drama pada hakikatnya adalah menghasilkan sebuah naskah drama. Berikut teori berkenaan dengan menulis naskah drama.

### **2.5.1 Pengertian naskah drama**

Drama memperlihatkan kesan seni manusia yang tidak terlepas dari mahakarya manusia sendiri. Drama adalah salah satu karya sastra. Waluyo (2003:2)

mengatakan kata drama berasal dari bahasa Yunani 'draomi' yang berarti berbuat, melakukan, bertindak, atau beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan atau *action*. Sama halnya dengan Waluyo, Brahim (1968 51-52) menjelaskan pengertian drama yaitu suatu pertunjukan yang di dalamnya ada pelaku.

Clay Hamilton (dalam Brahim 1968) mengatakan bahwa tiap drama merupakan suatu cerita yang dikarang atau disusun untuk dipertunjukkan oleh para tokoh di atas panggung di depan semua orang. Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa pengertian drama memiliki lakon sebagai salah satu unsurnya, sebelum dipentaskan harus dikarang dan disusun terlebih dahulu yang biasa dikenal dengan Naskah drama. Leksono (2007) memaparkan pengertian naskah drama adalah suatu rangkaian perucapan maupun percakapan, dalam bentuk tulisan yang tersusun sedemikian rupa, dengan mempertimbangkan: tema, isi, alur cerita, maupun irama yang disertakan keterangan tentang: karakter/perwatakan tokoh, usia, suasana, waktu serta latar belakang (tempat) peristiwa itu terjadi.

Waluyo (2003) menjelaskan bahwa naskah drama merupakan salah satu genre sastra yang disejajarkan dengan puisi dan prosa, sedangkan drama pentas adalah jenis kesenian mandiri, yang merupakan integrasi antara berbagai jenis kesenian seperti musik, tata lampu, seni lukis (dekor, panggung), seni kostum, seni rias, dan sebagainya. Sependapat dengan hal itu Arifiyanto (2015) mengatakan naskah drama merupakan karangan yang berisi cerita tidak langsung berupa dialog para tokoh dan petunjuk pementasan drama atau teater yang digunakan sebagai panduan dalam bermain drama atau teater.

Sama halnya dengan Arifiyanto, Endraswara (2011) mengatakan naskah drama adalah kesatuan teks yang membuat kisah naskah atau teks drama dapat digolongkan menjadi dua, yaitu (1) *part tekst*, artinya yang ditulis dalam teks hanya sebagian saja, berupa garis besar cerita. (2) *Full text*, adalah teks drama dengan penggarapan komplet, meliputi dialog, monolog, karakter, iringan, dan sebagainya. Endraswara menyimpulkan bahwa naskah drama adalah karya fiksi yang memuat kisah atau lakon.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa naskah drama merupakan karangan karya sastra yang berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi cerita dalam bentuk tulisan yang belum dipentaskan.

### **2.5.2 Unsur-unsur naskah drama**

Daya pikat suatu naskah drama ditentukan oleh kuatnya dramatic action. Waluyo (2003: 6) memaparkan bahwa wujud fisik sebuah naskah adalah dialog atau ragam tutur, sedangkan unsur-unsur drama yaitu 1) plot, 2) penokohan, 3) perwatakan, 3) dialog, 4) setting, 5) tema, 6) amanat, dan 7) petunjuk teks.

Unsur-unsur naskah drama menurut Brahim (1968:59) yaitu 1) lakon drama, 2) laku, 3) wawantaka (dialog), 4) plot yang tersusun jadi beberapa yaitu, a) permulaan, b) penandjakan laku (rising action), c) klimaks, d) penurunan laku e) keputusan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur naskah drama yaitu tema, amanat, penokohan, alur, setting, latar, pertikaian, konflik, penyelesaian, dan petunjuk teks. Naskah yang runtut akan mudah dipentaskah dengan memperhatikan unsur-unsur yang membangun drama tersebut.

### 2.5.3 Pengertian menulis

Tarigan (2008:3) mengatakan menulis merupakan kegiatan menuangkan ide ke dalam lembaran-lembaran kertas atau media yang lainnya bertujuan untuk memberikan pesan terhadap pembaca atas apa yang telah ia tulis. Dengan begitu menulis termasuk suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak dengan secara tatap muka dengan orang lain.

Sejalan dengan Tarigan, Nasir Zulhasril (2010:1) menjelaskan pengertian menulis adalah tulisan di lembaran kertas, catatan harian, buku tulis dan sebagainya yang diperuntukkan untuk sendiri dan orang banyak. Untuk melahirkan sebuah tulisan tidak memerlukan bakat yang hebat, akan tetapi perlu usaha kepedaiaan menulis dan pendidikan yang memadai.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian menulis adalah suatu gagasan, pendapat, dan perasaan yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan yang pengungkapannya didukung dengan ketepatan konteks dan bahasa yang akan digunakan.

### 2.5.4 Tujuan menulis

Setiap jenis tulisan memiliki berbagai tujuan yang berbeda. Dengan keberbedaan tersebut, maka penulis yang belum berpengalaman ada baiknya memperhatikan kategori sebagai berikut: memberitahukan atau mengajar, meyakinkan atau mendesak, menghibur atau menyenangkan, mengutarakan/mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api (Tarigan 2008: 24).

Sejalan dengan Tarigan, Kuncoro (2009: 3) menjelaskan bahwa tujuan menulis juga harus diimbangi dengan motivasi yang kuat, karena tanpa motivasi kegiatan menulis tidak dapat dilakukan dengan maksimal. Seseorang akan dapat dan terus menulis jika dia memiliki motivasi dalam menulis . Dengan begitu, suatu tulisan dapat bertujuan menyenangkan si pembaca dan memiliki kebermanfaatan.

Sehubungan dengan tujuan penulisan, Hugo Hartig (dalam Tarigan 2008: 25-26) merangkum tujuan penulisan sebagai berikut: (1) *assignment purpose* (tujuan penugasan), yaitu tujuan menulis karena ditugaskan, bukan karena kamaan sendiri, (2) *altrustic purpose* (tujuan altrustik) yaitu tujuan menulis untuk menyenangkan pembaca, menghadirkan keduakaan para pembaca, ingin menolong para pembaca mamahami, menghargai perasaan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu, (3) *persusive purpose* (tujuan persuasif) adalah tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasn yang diutarakan, (4) *informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan) adalah tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca, (5) *self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri), yaitu tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca, (6) *crative purpose* (tujuan kreatif). Tujuan ini erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian, (7) *problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah). Dalam tulisan seperti ini, sang penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Sang penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan

gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis erat hubungannya dengan tujuan pernyataan diri yang merujuk pada menulis kreatif. Salah satu menulis kreatif yaitu menulis naskah drama, menuangkan ide dan gagasan yang ada dalam pikiran ke dalam sebuah tulisan dari objek yang dilihat atau diamati.

### **2.5.5 Langkah-Langkah Menulis Naskah Drama**

Menulis naskah drama tidak semudah yang dipikirkan, banyak tahapan dalam melakukan kegiatan menulis naskah drama. Kegiatan menulis membutuhkan pikiran yang rileks atau tenang, apalagi menulis drama yang merupakan salah satu karya sastra mengedepankan imajinasi si penulis.

Langkah menulis naskah drama menurut Yonny (2014:28-42) adalah (1) menggali ide, (2) membuat riset, (3) menentukan konflik cerita, (4) membuat sinopsis, (5) menentukan tokoh-tokoh cerita, (6) menentukan alur, (7) menentukan cerita, dan (8) menyusun naskah drama.

Sama halnya dengan Yonny, Waluyo (2002: 32) langkah menulis naskah drama yaitu (1) menyusun tema yang relevan dengan keperluan pementasan, (2) merangkai konflik yang ditandai oleh plot yang penuh kejutan, (3) menentukan watak pelaku dengan memperhatikan kandungan pertentangan yang memungkinkan ketazaman konflik, (4) dalam menyusun naskah drama harus memperhatikan unsur bahasa, yang mudah dipahami, dihayati, dan komunikatif, dan (5) menyusun naskah drama dengan mempertimbangkan kemungkinan dapat dipentaskan/layak.



Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menulis naskah drama yaitu menyusun tema, menentukan tokoh, menentukan watak tokoh, menentukan konflik cerita, membuat sinopsis, menentukan alur, menentukan latar, dan yang terakhir yaitu menyusun naskah drama. Setelah selesai menulis naskah drama, revisi juga diperlukan untuk mengetahui ejaan, tanda baca, hingga masalah ide cerita sudah tepat atau belum.

## **2.6 Konsep Film Animasi/kartun Bisu Dua Dimensi bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA**

Belum adanya media yang berbeda untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis naskah drama. Hal inilah yang mendasari dikembangkannya sebuah media pembelajaran bernama film animasi/kartun bisu dua dimensi sebagai pengantar sarana memproduksi naskah drama. Konsep-konsep yang akan diterapkan dalam media adalah film animasi/kartun yang akan digunakan sebagai media pembelajaran jenis visual di kelas menengah atas, yaitu siswa kelas XI SMA sesuai pembelajaran kurikulum 2013.

Pada dasarnya, istilah film animasi/kartun bisu merupakan istilah baru. Kata film animasi/kartun bisu pun belum mendapatkan pengertian secara mutlak. Namun pengertiannya dapat ditelusuri dari bentuk kata itu sendiri.

Film animasi/kartun adalah suatu bentuk sarana yang di dalamnya merupakan cara menghidupkan, membuat gambar yang dinamis, bergerak, sehingga gambar tersebut seolah-olah hidup, memanfaatkan kesan pandangan mata pemirsa pada gerakan-gerakan dinamis melalui pergantian tersebut dalam GIF Animator disebut dengan istilah *frame* .

Bisu adalah tidak dapat berkata-kata karena tidak sempurna alat percakapannya atau karena tuli sejak kecil (KBBI 2008: 200). Bisu pada media film animasi/kartun disini diartikan sebagai film yang di dalamnya tidak ada percakapan yang bersuara dan hanya terdapat adegan/gerakan-gerakan saja.

Jadi, film animasi/kartun bisu adalah sarana pengungkapan pikiran berupa film animasi/kartun yang hanya berisi adegan yang menggambarkan serangkaian cerita dan di dalamnya tidak terdapat suara percakapan.

Pengembangan film animasi/kartun bisu berasal dari film animasi/kartun yang sudah ada pada umumnya tetapi pada pengembangan film animasi/kartun ini hanya terdapat ilustrasi cerita dan adegan yang dialognya tidak bersuara atau bisu. Kemudian film yang disajikan akan disesuaikan dengan cerita drama yang akan menjadi cerita pada film animasi/kartun tersebut. Dengan begitu siswa akan lebih kreatif dalam memainkan imajinasinya untuk mengisi percakapan tak bersuara tersebut. Setelah itu siswa menuliskan dalam bentuk naskah drama berupa percakapan antar tokoh yang telah ditonton dengan imajinasi masing-masing. Dengan menonton film animasi/kartun bisu, siswa dapat berimajinasi sesuai adegan dan siswa akan lebih mudah dalam menulis naskah drama.

Kelebihan media film animasi/kartun yang dikembangkan oleh peneliti adalah adanya ilustrasi peristiwa yang dapat memudahkan siswa untuk menggali ide. Selain itu, penyajian dalam bentuk animasi/kartun yang biasa disebut kartun akan menarik perhatian siswa dengan iringan *background* Jawa.

### **2.6.1 Prinsip-prinsip Umum Pengembangan Media Pembelajaran**

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik salah satunya dapat dikembangkan dalam bentuk film yang kemudian peneliti lebih mengembangkan film berbentuk animasi/kartun. Film animasi/kartun bisu merupakan media berbasis visual, sehingga dalam pengembangannya harus memperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu. Arsyad (2011) mengungkapkan prinsip-prinsip umum dalam mengembangkan media berbasis visual yaitu; (1) kesederhanaan, (2) keterpaduan, (3) penekanan, (4) keseimbangan, (5) bentuk, (6) garis, (7) tekstur, dan (8) warna. Sehubungan dengan film animasi/kartun yang akan dikembangkan dalam bentuk video yang tertuang dalam sebuah vcd maka juga harus memperhatikan (1) perwajahan kotak pembungkus dan label vcd, dan (2) desain isi vcd.

#### **2.6.1.1 Perwajahan kotak pembungkus dan label vcd**

Perwajahan kotak pembungkus dan label vcd media film animasi/kartun dua dimensi dibuat dengan memperhatikan gambar tulisan, dan komposisi warna yang tepat. Gambar yang dipilih adalah gambar-gambar yang menarik. Selanjutnya tulisan dibuat dengan dasar pemilihan jenis dan ukuran huruf yang sesuai, sehingga mudah dibaca dan komunikatif. Di samping itu, gambar dan tulisan dipadukan dengan pengaturan komposisi warna yang tepat, sehingga tetap memenuhi unsur keterbacaan. Selain itu, pada kotak pembungkus VCD ditampilkan judul video, nama penyusun serta nama animator produksi sebagai penetapan hak produksi.

#### **2.6.1.2 Desain isi vcd**

Film animasi/kartun dua dimensi berbentuk vcd sebagai media pembelajaran visual. Dalam penggunaannya media tersebut diputar dan ditonton

sebagai satu kesatuan dari berbagai unsur pendukungnya. Secara rinci, desain isi film animasi/kartun dua dimensi meliputi beberapa dimensi yang sekaligus menjadi dasar ukuran penelitian, yaitu : (1) Tokoh, dalam film terdapat tokoh-tokoh yang menjadi sentral cerita. Sebagai usahan pengkongkretan imajinasi, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam hal pemeranan tokoh yaitu karakter, ekepresi; kostum mimik esensi cerita. (2) Visual , unsur visual dalam film ini berkaitan dengan imajinasi dan kreativitas terhadap petunjuk. Unsur tersebut dibedakan menjadi lima yaitu objek/gambar, logika gambar, alur gerak gambar, daya tarik gambar, dan warna gambar. (3) Tulisan, untuk judul film tulisan untuk nama penulis cerita asli, tulisan untuk nama tokoh dalam film, tulisan untuk penyajian materi pembelajaran, tulisan untuk kru seperti produser, sutradara, penulis skenario, animator, dll. Tulisan untuk judul dan nama pemilik lagu pengisi, tulisan untuk rumah produksi dan sponsor (bila ada).

### **2.6.2 Proses Pembuatan Media Film Animasi/kartun Bisu Dua Dimensi**

Dalam penciptaan atau pembuatan media pembelajaran film animasi/kartun bisu ini ada beberapa tahap yang dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Tahap-tahap dalam membuat media film animasi/kartun bisu yang diperoleh dari wawancara terhadap animator dapat dirinci sebagai berikut.

1. Persiapan sampul (cover)
  - a. Memilih jenis vcd
  - b. Menuliskan judul pada sampul vcd
  - c. Membuat gambar ilustrasi pada vcd berdasarkan judul film yang telah dibuat

- d. Memberi warna judul dan gambar ilustrasi pada sampul vcd (warna disesuaikan dengan gambar yang telah dibuat)
2. Desain isi dibuat dengan langkah-langkah sebagai berikut
    - a. Menyusun cerita dengan tema yang sudah ditentukan melalui angket kebutuhan siswa
    - b. Menyusun skenario film dari cerita yang telah disediakan
    - c. Proses pembuatan film animasi/kartun melalui beberapa tahap, yaitu menyusun story board, membuat animatics, membuat background layout, membuat dope sheets, membuat animasi/kartun kasar, clean up, inbetweening (proses perpindahan gerakan), memberi warna background secara digital, mewarnai karakter secara digital, dan compositing (mengkombinasikan semua elemen dalam satu scene).

## **2.7 Kerangka Berpikir**

Menurut Widayat dan Amirullah (dalam Masyhuri 2009:113) kerangka berpikir atau juga disebut sebagai kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dalam kerangka berpikir penelitian yang saya lakukan bahwa keterampilan menulis naskah drama siswa kelas XI SMA belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh faktor siswa yang kesulitan menemukan ide untuk menulis naskah drama sehingga siswa kurang tertarik. Hal tersebut disebabkan kurangnya media pembelajaran untuk pembelajaran menulis naskah drama membuat sebagian guru yang kurang berkompeten dalam bidang penulisan naskah drama mengalami kesulitan dalam

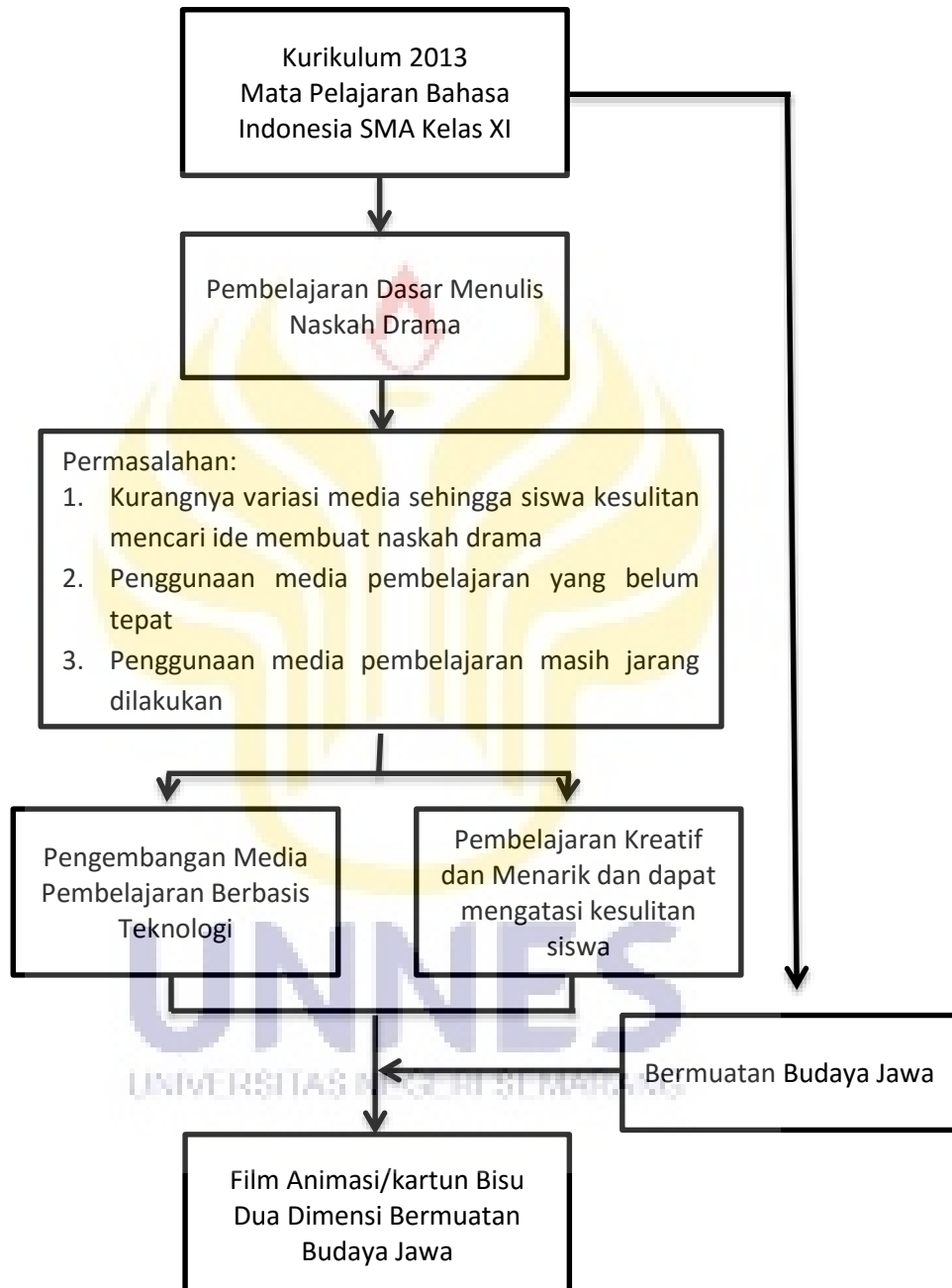
membelajarkan pembelajaran ini. Kesulitan guru tersebut berimbas pada siswa yang belajar menulis naskah drama.

Sehubungan dengan kesulitan yang dialami guru dan siswa tersebut, peneliti akan mengembangkan media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya sebagai salah satu alternatif media menulis naskah drama. Film animasi/kartun dua dimensi untuk menulis naskah drama bagi siswa kelas XI SMA ini akan menekankan cara menulis naskah drama untuk tataran siswa kelas XI SMA yang merupakan hasil perpaduan dari pengalaman siswa dan proses belajar siswa di sekolah.

Dengan menggunakan media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya untuk menulis naskah drama bagi siswa kelas XI SMA, siswa akan mengetahui cara menulis naskah drama yang lebih mudah. Pembelajaran menulis naskah drama dilakukan dengan cara siswa menulis/mengisi percakapan bisu dengan ilustrasi cerita berbentuk film animasi/kartun dua dimensi atau kartun yang telah disediakan. Siswa dapat menggunakan daya imajinasinya dan dengan mudah siswa dapat mendapatkan ide membuat naskah drama dengan menyenangkan dan tidak merasa kebingungan.

## 2.1 Kerangka Berpikir

### Bagan Kerangka Berpikir



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan mendeskripsikan simpulan dari hasil penelitian pengembangan media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa untuk pembelajaran memproduksi naskah drama bagi siswa kelas XI SMA. Simpulan dan saran yang diuraikan dapat menjadi acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam bab, simpulan yang dapat diuraikan yaitu.

1. Kebutuhan pengembangan media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa untuk pembelajaran memproduksi naskah drama bagi siswa kelas XI SMA berdasarkan analisis siswa dan guru yaitu minat siswa tertarik terhadap pembelajaran memproduksi naskah drama. Siswa dan guru memilih tema persahabatan dan cinta. Wujud tokoh berupa pria dan gadis remaja, selain itu penggunaan background dan kostum khas Jawa menjadi kesetujuan mereka. Film satu yang bertemakan cinta berjudul Anjani danau tak bertuan yang memiliki alur campuran. Sedangkan film dua yang bertemakan persahabatan berjudul Yusoen, yang beralur maju. Pada film satu tokohnya berjumlah empat, sedangkan film dua berjumlah tiga tokoh. Durasi tiap film yaitu 7 dan 8 menit.
2. Acuan pembuatan desain media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa yaitu berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengembangan media



dan prinsip pengembangan. Prinsip-prinsip tersebut yaitu prinsip bentuk, prinsip atensi, prinsip kognitif, prinsip kesederhanaan, prinsip keterpaduan, prinsip keseimbangan, prinsip kemudahan, prinsip teknis, prinsip muatan budaya Jawa. Bentuk wadah persegi panjang dibalut sampul depan dan belakang dengan warna sampul yang berwarna, gambar tampilan representasi tokoh yang berperan, dan peletakkan judul berada di atas. Sampul depan terdiri atas gambar latar belakang, judul, gambar ilustrasi tokoh yang berperan, dan identitas. Komponen-komponen budaya Jawa disisipkan ke dalam adegan tokoh. Kostum adat dan background budaya Jawa akan terlihat dalam film animasi/kartun bisu dua dimensi. Setting tempat yang terdapat dalam media film animasi/kartun bisu dua dimensi juga mengacu pada budaya Jawa yang masih menjunjung tinggi budaya seperti meja bermotif budaya Jawa, dan rumah yang khas dengan daerah Jawa.

3. Hasil uji validasi prototipe media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa yaitu mendapat nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,5 yang dikategorikan baik, dengan beberapa penilaian per aspek sebagai berikut ;  
Aspek wadah dan label VCD mendapatkan nilai baik. Aspek isi mendapatkan nilai baik. Aspek kesesuaian film animasi/kartun bisu dua dimensi dengan pembelajaran di dalam kelas mendapat nilai baik. Aspek budaya Jawa dalam film animasi/kartun bisu dua dimensi mendapat nilai baik. Aspek buku panduan penggunaan VCD Film animasi/kartun bisu dua dimensi mendapat nilai baik. Terakhir aspek keefektifan film animasi/kartun bisu dua dimensi untuk memproduksi naskah drama mendapat nilai baik.

4. Perbaiki prototipe media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa sesuai dengan penilaian ahli dan guru yaitu, (1) perbaikan wadah media film meliputi, judul, desain gambar, dan beberapa perbaikan tata tulis, (2) perbaikan teknis film meliputi, gerakan film, pemberian efek, penghilangan identitas peneliti, dan penggantian backsound film, (3) judul buku petunjuk, tata tulis buku petunjuk media, penggantian contoh naskah drama, dan desain gambar buku petunjuk.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa menjadi salah satu alternatif media dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran memproduksi naskah drama.
2. Bagi siswa sebaiknya mempelajari tentang materi kegiatan memproduksi naskah drama lewat berbagai media, sebelum memulai memproduksi naskah drama.
3. Bagi peneliti agar melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media film animasi/kartun bisu dua dimensi bermuatan budaya Jawa. Penelitian tersebut berupa penelitian penerapan media, pengembangan isi, maupun pengembangan pembelajaran yang digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, Nita. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Buta untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa SMP Kelas VIII Dalam Naskah Sinektiks". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Ajiputra, Firmansya. 2009. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Menggunakan Media Vcd Film Kartun Ssiwa Kelas V SD Negeri 6 Gondangan Kudus". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Andi. 2004. *Panduan Aplikatif Pembuatan Animasi/kartun dengan Macromedia Director Mx 2004 a*. Yogyakarta: Andioffset & Wahana Komputer.
- 2004 b. *Photo Impact: Solusi Grafis, Animasi/kartun dan Virtual Catalog*. Yogyakarta: Andioffset Dan Wahana Komputer.
- 2004 c. *Membuat Animasi/kartun Movie Clip dengan Action Script*. Yogyakarta: Andi Offset dan Madcoms.
2002. *Panduan Aplikatif: Pengolahan Video dengan Adobe Primrere 6.0*. Yogyakarta: Andi, Semarang: Wahana Komputer.
- Arifiyanto, Fajar. 2015. "Pengembangan Media Film Pendek Berbasis Kontekstual untuk Pembelajaran Menulis Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rlineka Cipta.
- Arsanti, Meilan. 2011. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi/kartun Dua Dimensi untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Model Kooperatif bagi Siswa A SMP". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, Ashar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Balikesir. 2010. "Alternative Methods in Learning Chemistry: Learning with Animation, Simulation, Video and Multimedia". *Journal of Turkish Science Education Volume 7, Issue 2, June 2010*. Diunduh pada tanggal 18/02/2016.
- Brahim. 1968. *Drama dalam Pendidikan*. Djakarta: Gunung Agung.
- Daryanto. 2013. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yramawidya.

. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

168

Dermawan, Arief dan Budianto. 2008. *Kreasi Animasi/kartun dengan Anime Studio Pro*. Yogyakarta: Andi Offset.

Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama*. Yogyakarta: CAPS

Haq, Anis Muzakky. 2010. "Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Pendekatan Konstruktivis dan Metode Sugesti-Imajinasi dengan Media Film Kartun pada Ssiwa Kelas VII SMP Negeri 2 Kaliwungu Kendal." *Skripsi*. Unnes.

Hatmanto, Aang Fahrudin Dwi. 2010. "Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Menggunakan Media Blank Comic dengan Teknik Latihan Terbimbing Siswa Kelas VII SMP Islma Miftahul Huda Kecamatan Pakis Aji Kabupaten Jepara". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

Ismiyati, Anis. 2010. "Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Menggunakan Media Film Kartun dengan Teknik Urutan Plot Siswa Kelas VII-A MTS Nahdatul Muslimin Kudus". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

Kemendikbud. 2014. *Buku Guru: Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Koentjoroningrat. 2007. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.

Kuncoro, Mudrajad. 2009. *Mahir Menulis*. Jakarta: Erlangga.

Kuntowijoyo. 2006. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.

Leksono, Widyo. 2007. *Pembelajaran teater untuk Remaja*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

Liliweri, Alo. 2007. *Makna Budaya dalam Komunikasi Budaya*. Yogyakarta: LKIS Pelangi Aksara.

Masyhuri, Zainudin. 2009. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dan Aplikasi*. Bandung: Retika Aditama.

- Minarti, Rina. 2010. "Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Karangan Narasi dengan Metode Ikp Imitasi, Komprehensi, dan Produksi) Melalui Media Film Kartun Pada Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Purwodadi Tembarak Temanggung". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Rahmawati, Yunita. 2011. "Pengembangan Media Film Kartun dalam Pembelajaran Ekonomi SMA Kelas X". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Rahmawati, Yunita. 2015. "Keefektifan Penggunaan Media Film Kartun pada Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Kelas XI SMA Negeri 2 Wonosari Kabupaten Gunung Kidul". *Skripsi*. FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Raqib, Moh. 2007. *Harmoni dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Stain Purwokerto Press dan Pustaka Pelajar.
- Sadiman, Arief S.(Dkk). 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwa. 2010. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suyanto dan Yuniawan. 2006. *Merancang Film Kartun*. Yogyakarta: Andi offset
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Waluyo, Herman J. 2003. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.
- Wulandari, Retno. 2009. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Petunjuk dengan Media Audio Visual Kartun Dora The Explorer pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Mangunsari 01 Semarang". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

Wulandari, Retno. 2012. “Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Melalui Media Film Animasi/kartun pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri Mungkid”. *Skripsi*. FBS UNY.

Yang dan Huang. 2012. “Study on the Development of Animation Imagination Rating Scales and the Learning Model” dalam *International Journal of e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, Vol. 2, No. 3, June 2012. Diunduh pada tanggal 18/02/2016.

Yonny, Acep. 2014. *Mahir Menulis Naskah Drama*. Yogyakarta: Suaka Media.



**SURAT PERSETUJUAN VALIDATOR**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : DIRLOYATUL MUFIDAH S.Ag  
NIP : 197003042007012031  
Jabatan : Validator (Guru ahli)

Menyatakan bahwa Produk Pengembangan Media yang disusun oleh:

Nama : Alfa Hasanah  
NIM : 2101412101  
Prodi/Jurusan/Fakultas : PBSI/BSI/FBS Unnes  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA.

Telah memberikan validasi untuk penilaian produk yang berjudul "**Pengembangan Media Film Animasi Bisu Dua Dimensi Bermuatan Budaya Jawa untuk Memproduksi Naskah Drama bagi Siswa Kelas XI SMA**".

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Wonosobo, 27 FEBRUARI 2017

Validator (Guru Ahli)



DIRLOYATUL MUFIDAH, S. Ag  
NIP. 197003042007012031