



**ANALISIS PRINSIP DESAIN PENYAMPAIAN PESAN
PEMBELAJARAN DAN PRINSIP ANIMASI 3D
DALAM SERIAL ANIMASI ISLAMI NUSSA**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Iqbal Fauzi

1102415011

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal skripsi dengan judul “Analisis Prinsip Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran Dan Prinsip Animasi 3d Dalam Serial Animasi Islami Nussa” karya:

Nama : Iqbal Fauzi

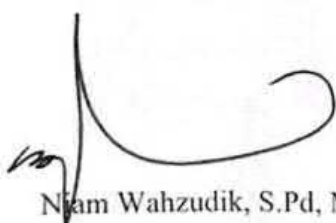
NIM : 1102415011

Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Semarang, 25 Oktober 2019

Pembimbing



Nam Wahzudik, S.Pd, M.Pd
NIP. 198501112015041002



Ketua Jurusan



Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si
NIP. 1979072702006041002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Analisis Prinsip Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran dan Prinsip Animasi 3D dalam Serial Animasi Islami Nussa"

karya:

Nama : Iqbal Fauzi

NIM : 1102415011

Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Semarang,

pada hari Senin, tanggal 28 Oktober 2019

Semarang, 28 Oktober 2019

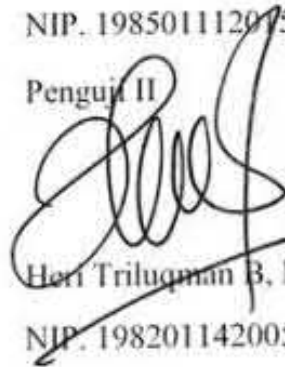
Sekretaris,



Niam Wahzudik, S.Pd, M.Pd

NIP. 198501112015041002

Penguji II



Heri Triluqman B, M.Kom, M.Pd

NIP. 198201142005011001



^{Ketua}
Dr. Achmad Rifai RC M.Pd

NIP. 195908211984031001

Penguji I



Dr. Kustiono M.Pd

NIP. 196303071993031001

Penguji III



Niam Wahzudik, S.Pd, M.Pd

NIP. 198501112015041002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 29 Oktober 2019

Yang membuat pernyataan,



Iqbal Fauzi

1102415011

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam."

Kekuatan sejati dari umat manusia adalah bahwa kita memiliki kuasa penuh untuk mengubah diri kita sendiri. (Saitama)

Perjuangkan apa yang layak untuk diperjuangkan. (Iqbal Fauzi - Penulis)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya Bapak Idief Sodikin dan Ibu Sopiah yang senantiasa mendoakan, memotivasi, dan menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi.
2. Dosen pembimbing saya Bapak Niam Wahzudik, S.Pd., M.Pd. yang senantiasa membimbing dan membantu saya dalam penyusunan skripsi.
3. Seluruh staff jurusan Teknologi Pendidikan dan staff Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah membantu saya dalam penyusunan skripsi.
4. Teman-teman terdekat saya yang selalu memberikan saya semangat.

ABSTRAK

Fauzi, Iqbal. 2019. “Analisis Prinsip Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran dan Prinsip Animasi 3D dalam Serial Animasi Islami Nussa”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Niam Wahzudik, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : Desain penyampaian pesan, prinsip animasi, animasi Nussa.

Sangat diperlukannya pengkajian mendalam perihal tayangan YouTube, khususnya pada serial animasi anak. Film animasi merupakan media hiburan dan dapat pula menjadi media pembelajaran untuk penonton. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kualitas pengetahuan animasi Nussa, prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran, dan prinsip animasi 3 dimensi dalam serial animasi Nussa musim 1. Metodologi penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah animasi Nussa episode “Belajar Ikhlas” dan “Makan Jangan Asal Makan”. Penelitian ini menggunakan 100 sampel siswa SMA/SMK dan mahasiswa di Semarang yang sudah menonton Nussa. Responden merupakan usia remaja akhir karena jumlah *subscriber* Nussa yang paling mendominasi adalah usia 18-24 tahun. Teknik pengumpulan data yang dipakai ialah angket. Uji Validitas menggunakan *corrected item-total correlation* di SPSS 23, r_{hitung} 44 butir pernyataan $> r_{tabel}$ (0,361) dan dinyatakan valid. Uji Realibilitas menggunakan Cronbach Alpha dengan batasan 0,6 dan seluruh aspek mendapatkan hasil Cronbach Alpha > 8 serta realibilitasnya dinyatakan baik. Teknik analisis data menggunakan metode statistika deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada pengetahuan responden tentang animasi Nussa memperoleh skor 76,4%, pada prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran memperoleh skor 80,64%, dan pada prinsip animasi 3 dimensi memperoleh skor 78,69%. Ketiga aspek tersebut termasuk dalam kategori baik. Saran yang bisa disampaikan untuk animator agar menerapkan prinsip desain penyampaian pesan dan prinsip animasi ketika membuat animasi, untuk tenaga pendidik disarankan menggunakan media pembelajaran animasi yang menerapkan prinsip desain penyampaian pesan dan prinsip animasi, untuk orang tua disarankan supaya memilih animasi Nussa dan supaya mengawasi anak ketika menonton YouTube, untuk penelitian selanjutnya disarankan meneliti dampak perilaku seseorang yang telah menonton tayangan animasi Nussa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Prinsip Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran Dan Prinsip Animasi 3d Dalam Serial Animasi Islami Nussa” dengan baik dan lancar.

Penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan menimba ilmu di Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Yuli Utanto, S.Pd, M.Si. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pencerahan ilmu.
4. Niam Wahzudik, S.Pd., M.Pd. Dosen Wali dan Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi dari tahap awal sampai akhir.
5. Dr. Kustiono M.Pd, Heri Triluqman B, M.Kom, M.Pd, dan Niam Wahzudik, S.Pd, M.Pd sebagai penguji yang telah memberikan bekal ilmu dan arahan selama proses sidang skripsi.

6. Kedua orang tua saya Bapak Idief Sodikin dan Ibu Sopiah yang senantiasa mendoakan, memotivasi, dan menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi.
7. Seluruh staff studio animasi Nussa yang telah memberikan kesempatan untuk meneliti serial animasi Nussa.
8. Siswa-siswi SMA dan SMK serta mahasiswa universitas di Semarang yang telah membantu penelitian saya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan dan koreksi yang membangun dari pembaca sehingga skripsi ini menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 29 Oktober 2019



Peneliti

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	14
1.3. Cakupan Dan Batasan Masalah	15
1.4. Rumusan Masalah.....	15
1.5. Tujuan Penelitian	15
1.6. Manfaat Penelitian	16
BAB II KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERFIKIR.....	17
2.1. Kerangka Teoritik.....	17
2.1.1. Analisis Pesan	17
2.1.2. Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran.....	18
2.1.3. Multimedia Pembelajaran.....	24
2.1.4. Animasi.....	26
2.1.5. Animasi 3 Dimensi	26
2.1.6. Serial Animasi Nussa dan Rara	32
2.2. Penelitian Terdahulu	35
2.3. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	43

3.1. Desain Penelitian	43
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
3.3. Populasi dan Sampel.....	44
3.3.1. Populasi Penelitian.....	44
3.3.2. Sampel Penelitian	44
3.4. Variabel Penelitian.....	46
3.5. Metode Pengumpulan Data.....	47
3.6. Instrumen Penelitian	47
3.7. Uji Keabsahan Data	48
3.7.1. Uji Validitas.....	48
3.7.2. Uji Reliabilitas	50
3.8. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1. Hasil Penelitian	54
4.1.1. Aspek Pengetahuan Serial Animasi Nussa	55
4.1.2. Kualitas Prinsip Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran	57
4.1.3. Kualitas Prinsip Animasi 3 Dimensi.....	65
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	82
4.2.1. Aspek Pengetahuan Serial Animasi Nussa	82
4.2.2. Kualitas Prinsip Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran	85
4.2.3. Kualitas Prinsip Animasi 3 Dimensi.....	101
BAB V PENUTUP	136
5.1 Simpulan	136
5.2 Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN.....	143

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Daftar Episode Serial Animasi Nussa Volume 1	33
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	44
Tabel 3.2 Skor dan Alternatif Jawaban Skala Likert	48
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas	49
Tabel 3.4 Hasil Uji Realibilitas.....	50
Tabel 3.5 Interval Persentase Kriteria Perkategori	53
Tabel 4.1 Daftar Episode Serial Animasi Nussa Volume 1	55
Tabel 4.2 Hasil Pengetahuan Serial Animasi Nussa	56
Tabel 4.3 Hasil Prinsip Kesiapan dan Motivasi	58
Tabel 4.4 Hasil Prinsip Alat Pemusat Perhatian	61
Tabel 4.5 Hasil Partisipasi Aktif.....	62
Tabel 4.6 Hasil Perulangan	63
Tabel 4.7 Hasil Umpan Balik.....	65
Tabel 4.8 Hasil Prinsip Gambar yang Solid.....	66
Tabel 4.9 Hasil Menekan dan Melentur.....	67
Tabel 4.10 Hasil Prinsip Antisipasi.....	69
Tabel 4.11 Hasil Prinsip Pementasan.....	70
Tabel 4.12 Hasil Prinsip Pose ke Pose	71
Tabel 4.13 Hasil Prinsip Gerakan Mengikuti dan Aksi Bertumpuk	72
Tabel 4.14 Hasil Prinsip Perlambatan Masuk dan Keluar	73
Tabel 4.15 Hasil Prinsip Kontruksi Lengkung.....	75
Tabel 4.16 Hasil Prinsip Penentuan Waktu dan Jarak	76
Tabel 4.17 Hasil Prinsip Gerakan Pendukung	77
Tabel 4.18 Hasil Prinsip Melebihkan.....	78
Tabel 4.19 Hasil Prinsip Daya Tarik.....	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Bagan kerangka berpikir	42
Gambar 3. 1 Diagram Usia Pemirsa Serial Animasi Nussa di Youtube	45
Gambar 4. 1 Grafik Pengetahuan Serial Animasi Nussa	81
Gambar 4. 2 Grafik Prinsip Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran	81
Gambar 4. 3 Grafik Prinsip Animasi 3 Dimensi	82
Gambar 4. 4 Episode Belajar Ikhlas.....	89
Gambar 4. 5 Episode Makan Jangan Asal Makan	89
Gambar 4. 6 Ringkasan pada Episode Makan Jangan Asal Makan	97
Gambar 4. 7 Contoh Penerapan Prinsip <i>Solid Drawing (Weight)</i>	104
Gambar 4. 8 Contoh Penerapan Prinsip <i>Solid Drawing (Weight)</i>	105
Gambar 4. 9 Contoh Penerapan Prinsip Melentur	106
Gambar 4. 10 Contoh Penerapan Prinsip Menekan	107
Gambar 4. 11 Contoh Penerapan Prinsip Antisipasi.....	110
Gambar 4. 12 Contoh Penerapan Prinsip Antisipasi.....	111
Gambar 4. 13 Tahapan Aksi (Lasseter, 1987:38)	111
Gambar 4. 14 Contoh Penerapan Prinsip Pementasan	114
Gambar 4. 15 Contoh Penerapan Prinsip Pementasan	115
Gambar 4. 16 Contoh Penerapan Prinsip Pose Ke Pose	117
Gambar 4. 17 Contoh Penerapan Prinsip <i>Arch (Lengkungan)</i>	123
Gambar 4. 18 Contoh Penerapan Prinsip <i>Arch (Lengkungan)</i>	124
Gambar 4. 19 Contoh Penerapan Prinsip Gerakan Pendukung.....	127
Gambar 4. 20 Contoh Penerapan Prinsip Gerakan Pendukung.....	128
Gambar 4. 21 Contoh Penerapan Prinsip Melebihkan	131
Gambar 4. 22 Contoh Penerapan Prinsip Melebihkan	131
Gambar 4. 23 Contoh Penerapan Prinsip Daya Tarik.....	133

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kisi-Kisi Instruman Penelitian	143
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	148
Lampiran 3 Hasil Angket Penelitian	154
Lampiran 4 Uji Validitas dan Realibilitas Penelitian.....	167
Lampiran 5 Izin Penelitian	175
Lampiran 6 Pemberian Izin Penelitian.....	176
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian	177

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internet ialah sebuah kebutuhan pokok manusia pada zaman digital ini. Umumnya, masyarakat menggunakan komputer pribadi untuk menggunakan internet dalam kebutuhan sehari-hari. Disamping menggunakan komputer, dewasa ini kita juga dapat mengakses Internet melalui *handphone* yang kini berevolusi menjadi ponsel pintar (*smartphone*). Data yang dirilis lembaga We Are Social dan Hootsuite pada bulan Januari tahun 2019 menunjukkan populasi masyarakat Indonesia yang memakai internet berjumlah lebih dari 150 juta orang.

Kemajuan TIK ini harus diiringi dengan regulasi pemerintahan dan peran serta berbagai pihak seperti sekolah dan orang tua. Supaya terjadi dampak positif pada anak dan generasi muda (Maunah, 2016), TIK harus diregulasi sebaik mungkin oleh pihak yang berkaitan dan bertanggungjawab. Pemerintah mendirikan *Indonesia-Security Incident Response Team on Internet Infrastructure (Id-SIRTII)*, pada *website*-nya menyatakan bahwa mereka akan menjaga keamanan internet dan bertugas untuk mengawasi semua kegiatan pada dunia maya. Dalam bidang pendidikan di sekolah (Widyastono, 2017) regulasi dan penggunaan internet di sekolah dapat meningkatkan manajemen sekolah, contohnya berupa pembelajaran melalui internet, pembelajaran campuran, pembelajaran melalui *website*, penilaian melalui internet, kelas multimedia, laboratorium komputer, perpustakaan *online* atau digital, dan aplikasi basis data sekolah. Penggunaan internet telah menjadi

keseharian manusia. Internet memberikan kemudahan atas berbagai jenis informasi, salah satunya internet memiliki *platform* video yang sangat terkenal yaitu YouTube. Konten yang disajikan oleh YouTube merupakan hasil unggahan penggunanya, jadi semua orang bisa mengunggah videonya di YouTube.

Berkembangnya media ini banyak diminati oleh berbagai kalangan. Kini YouTube telah mengalahkan televisi, hal ini dapat dilihat dalam *Global Web Index-Digital vs. Traditional Media Consumption* pada tahun 2019. Perharinya masyarakat menggunakan media *online* selama 6 $\frac{3}{4}$ jam dan hanya menonton tv sebanyak 2 jam saja. Ini berarti mereka menghabiskan waktu *online* lebih lama ketimbang menonton tv, mendengarkan radio, bermain *game*, ataupun membaca koran. Dari segi usia, yang paling banyak menggunakan media *online* berusia 16 tahun sampai 24 tahun, mereka menggunakan internet lebih lama 2 jam dibandingkan usia 55 tahun sampai 64 tahun. Usia muda ini sangat berminat dalam *streaming*, sedangkan usia dewasa di atas umur 24 tahun sangat berminat untuk menyaksikan tayangan televisi, terlebih orang dewasa yang belum sepenuhnya paham akan adanya YouTube maupun situs serupa.

YouTube memiliki berbagai macam jenis konten seperti konten khusus untuk anak di bawah umur, konten untuk masyarakat umum, sampai konten dewasa atau konten 18 tahun ke atas. Permasalahan ini tentunya harus menjadi perhatian khusus bagi orang tua yang memiliki anak dibawah umur, agar mengawasi penggunaan internet bagi anak-anaknya. Penelitian Sari dan Mitsalia menghasilkan kesimpulan terdapatnya pengaruh pada pemakaian ponsel pintar dengan kepribadian sosial anak-anak (Sari & Mitsalia, 2016). Pengaksesan YouTube di

smartphone untuk anak taman kanak-kanak di Kota Bandung bisa memengaruhi perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal anak bila digunakan setiap hari (penerimaan dan pengiriman pesan dari seseorang ke orang lainnya mempunyai umpan balik dan efek) dengan catatan bahwa orang tua mengawasi kegiatan anak dalam menonton sesuatu di YouTube supaya mereka menonton video yang mendidik, (Putra & Patmaningrum, 2018). Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Suryanta & Khumaedi (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan YouTube untuk pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi nilai mereka.

Kemajuan teknologi ini dapat berdampak positif dan negatif terhadap anak (Ameliola & Nugraha, 2013), hal ini sangat bergantung pada pengawasan orang tua. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Warisyah (2015) menghasilkan temuan bahwa terdapat dampak negatif penggunaan YouTube pada anak antara lain: (1) berkurangnya interaksi sosial anak-anak dengan sekitarnya, karena ia tertarik dengan konten yang menarik perhatiannya. (2) Perkembangan anak-anak yang semakin individualis akan menyebabkan anak-anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wakil, Nasraddin, & Abdulrahan (2018) tentang penggunaan media sosial oleh siswa, berimbas negatif pada hasil belajar siswa.

Fenomena penggunaan ponsel pintar pada anak Indonesia kini telah menjadi masalah serius terhadap orang tua, tentang bagaimana orang dewasa dapat membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan ponsel pintar. Pemerintah dalam hal ini Keminfo hanya bisa menghimbau masyarakat usia dewasa untuk memblokir konten-konten bermuatan negatif yang ada di YouTube. Pemerintah

berupaya untuk mencegah masyarakat Indonesia mengakses konten negatif, sehingga YouTube menambahkan *restricted mode* (mode pembatasan) dimana pengguna akan dibedakan berdasarkan jenjang usia, kurang dari 18 tahun atau lebih dari 18 tahun. Untuk usia 18 tahun ke bawah maka mereka tidak akan bisa menonton video yang memiliki kategori 18 ke atas yang bermuatan negatif seperti halnya pornografi.

Namun demikian, konten bermuatan negatif ini sangatlah banyak jenis dan ragamnya sedangkan mode pembatas hanya bisa menyaring konten pornografi dan konten untuk konsumsi 18 tahun ke atas. Konten lain seperti perkelahian atau kekerasan tidaklah termasuk dalam penyaringan mode pembatas. Hal ini membuat orang tua harus jeli dalam membimbing dan mengawasi anak-anak mereka dalam menggunakan YouTube untuk menonton sebuah konten tertentu.

Data yang dirilis oleh lembaga We Are Social dan Hootsuite (2019) memperlihatkan bahwa 150 juta penduduk NKRI adalah pemakai internet (55,9% dari total penduduk 268 juta) dan 16,68% adalah pengguna internet di usia 13–18 tahun. Durasi penggunaan internet berdasarkan jam menunjukkan bahwa 43,89% menggunakan internet selama 1-3 jam, 29,63% menggunakan internet selama 4–7 jam, sisanya sebanyak 26,48% menggunakan internet selama > 7 jam perharinya (APJII, 2017). Hasil survey ini menunjukkan bahwa penduduk Indonesia sudah banyak yang menggunakan internet, salah satunya yaitu untuk mengakses YouTube karena berdasarkan survei yang dilakukan oleh lembaga We Are Social (2019) menunjukkan bahwa 88% pengguna internet Indonesia telah menggunakan YouTube. Konten YouTube masih perlu diawasi ketat oleh berbagai pihak, seperti

halnya pengkategorian usia untuk membatasi konten dewasa agar tidak dapat dijangkau anak dibawah umur. Selain itu perlu juga pengkajian konten animasi yang terdapat pada YouTube. Konten animasi adalah konten yang amat disukai dan digemari anak-anak karena tampilannya yang menarik. Dilihat dari tayangan YouTube saat ini, mereka sudah mulai memikirkan tempat khusus untuk anak yaitu aplikasi YouTube *Kids* untuk ponsel pintar. Namun sangat disayangkan karena YouTube *Kids* hanya ada pada ponsel pintar saja, tidak terdapat pada personal komputer.

Terlepas dari YouTube yang lahir dari kemajuan dunia *entertainment*, televisi masih menjadi favorit masyarakat Indonesia karena aksesnya gratis hanya perlu membayar listrik bulanan. Masih banyak serial animasi yang ditujukan untuk anak-anak di layar kaca tanah air. Televisi edukasi (e-tv) belum banyak dikenal oleh responden karena mereka belum merasakan dampak dari e-tv, jika dapat dioptimalkan dengan baik e-tv ini bisa menjadi media belajar (Kurniawan & Gafur, 2014). Begitu pula dengan kualitas animasi yang ditayangkan di televisi, beberapa serial memiliki kualitas yang baik namun terdapat pula serial animasi yang memiliki suatu kekurangan tertentu seperti terdapat adegan kekerasan di beberapa episodenya; adanya adegan perkelahian; terdapat konotasi negatif tentang suatu hal; karakter utama yang memiliki perilaku buruk; terdapat ideologi negatif pada tokohnya; adanya penyimpangan hal-hal tertentu dalam episode pada serial animasinya.

Adegan kekerasan pada serial animasi seringkali disisipkan oleh pembuat cerita sebagai bumbu yang melengkapi sebuah cerita. Beberapa penelitian telah

dilakukan berkenaan dengan analisis isi adegan kekerasan pada beberapa serial animasi. Contoh animasi yang memiliki sisi negatif ini yaitu *Naruto Shippuden*, *Spongebob Squarepant*, *Oscar Oasis*, *Bernard Bear*, *Dragon Ball*, *Boboboy*, *Doraemon*, *Little Krishna*, *Larva*, *Tom & Jerry* dan masih lain sebagainya. Seperti pada penelitian film *Oscar Oasis* (Wiraatmaja, 2018) menunjukkan beberapa jenis kekerasan dalam film seperti pemukulan, penganiayaan, penggerebekan, penyembelihan, lemparan, tendangan, dan perkelahian yang kasar / tajam.

Adegan perkelahian juga menjadi salah satu adegan puncak atau klimaks dari sebuah cerita. Adegan ini dikhawatirkan akan membuat anak-anak meniru perbuatan negatif tersebut pada kegiatan sehari-hari. Seperti pada penelitian yang menganalisis kekerasan dalam serial animasi *Little Krishna* episode 5 (Karima & Christin, 2015) yang menemukan bahwa terdapat tiga jenis kekerasan; (1) kekerasan terbuka seperti adegan berkelahi, (2) kekerasan agresif seperti amukan tokoh jahat, (3) kekerasan defensif yaitu kekerasan yang berfungsi sebagai perlindungan diri.

Kekerasan dan perkelahian bukanlah satu-satunya hal negatif yang disisipkan dalam sebuah animasi. Beberapa animasi juga mengandung isu SARA. Pada penelitian (Satria, 2013) tentang konotasi buruk terhadap Islam pada film *Taken 2* yang menghasilkan temuan bahwa film tersebut menyampaikan pesan untuk para pemirsa tentang paham *Islamophobia*. Tokoh antagonis dalam film ini beragama Islam dan rangkaian pembicaraannya di film ini menciptakan sebuah konotasi buruk terhadap Islam.

Selain kekerasan, perkelahian, dan SARA terdapat pula bias gender seperti pada serial animasi yang menebar kebencian lewat penggambaran banci pada animasi Benny dan Mice (Christianna, 2016). Waria dalam kartun ini digambarkan merugikan identitasnya di masyarakat. Dalam animasi ini hanya menggambarkan identitas masyarakat dunia yang sempurna, tidak menampilkan gambaran masyarakat yang sesuai dengan kenyataan. Hal ini akan membawa pengaruh negatif yaitu deskriminasi terhadap waria. Beberapa contoh animasi yang telah disebutkan di atas adalah animasi yang tidak memiliki kualitas pembelajaran. serial animasi pembelajaran yang baik semestinya memuat prinsip desain pesan pembelajaran sehingga layak untuk ditonton (Anggraini, 2018).

Prinsip desain pesan pembelajaran (Purwaka, 2015) merupakan unsur yang sangat penting dan menentukan naiknya tingkat pemahaman anak terhadap pesan animasi tertentu. Prinsip desain pesan pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik, perhatian pesan, dan penafsiran. Dengan diterapkannya prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran akan membuat sebuah media pembelajaran lebih optimal (Iqbal, 2015). Sebuah film animasi yang memiliki tujuan sebagai penyampai nilai-nilai dan pesan pendidikan, maka harus dirancang pesan-pesan pembelajarannya supaya pesan tersebut dapat diserap dan tersampaikan dengan baik pada pemirsa (Nugroho, 2016).

Menurut Thomas dan Johnston dalam (Sultana, Meissner, & Peng, 2013) bahwa karakter animasi harus tampak berpikir dan membuat keputusan serta bertindak atas kemauan mereka sendiri atau tampak hidup. Thomas dan Johnston merupakan animator sekaligus penulis buku "*The Illusion of Life*" yang membahas

tentang ke 12 prinsip animasi. Prinsip ini bertujuan untuk menghasilkan karya yang lebih realistis, membuat karakter menjadi lebih hidup dan memiliki keperibadian dan untuk memudahkan animator dalam bekerja. Menurut Don Bluth dalam (Tsai & Tenri Elle Hapsari, 2015) animator dan direktur Disney, Walt Disney mengartikan animasi sebagai "kehidupan". Animasi dibuat dengan tujuan untuk menciptakan ilusi kehidupan sehingga penonton dapat melihat karakter memiliki kepribadiannya sendiri yang hidup. Prinsip ini menjadi basis semua animasi di dunia, 12 prinsip animasi akan digunakan dalam penelitian ini.

Bila serial animasi yang ada di Indonesia menerapkan prinsip desain pesan pembelajaran dan prinsip animasi maka kita akan memiliki banyak pilihan film animasi pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya, serial animasi masih diproduksi dengan berlandaskan keuntungan sebagai tujuan utamanya. Nilai kependidikan atau nilai sejarah serta budaya hanyalah sebagai penghias saja. Masih banyak studio animasi yang diberatkan oleh *rating* rendah di televisi, hal ini akan mengancam keberlangsungan kontrak studio animasi dan pihak televisi. Namun, akan berbeda jika studio animasi itu milik pihak televisi pribadi.

Beberapa tahun terakhir, dunia animasi di Indonesia telah berkembang baik, hal ini dapat dilihat dari hasil-hasil karya animator nasional di dunia pertelevisian serta di internet (YouTube). *Channel* YouTube Nussa Official merupakan salah satu tim animator Indonesia, telah melahirkan serial animasi Nussa yang bernuansa Islami. Akun YouTube Nussa Official ini telah memiliki 2 juta orang yang berlangganan (maret 2019), mereka mengunggah episodenya setiap hari jum'at shubuh pukul 04.30 wib. Nussa Official telah mendapatkan penghargaan *Play*

Button oleh YouTube, penghargaan ini dilakukan untuk mengenali video-video dengan kualitas terbaik. Penghargaan ini diberikan berdasarkan pada jumlah orang yang berlangganan pada akun tersebut. Animasi Nussa ini telah meraih penghargaan dari YouTube *Gold Play Button 1 juta subscriber*, karena telah mendapatkan lebih dari 1 juta orang yang berlangganan. Saat ini *channel Nussa Official* sudah memiliki 2,5 juta *subscriber* (diakses pertanggal 27 April).

Animasi Nussa ini terbentuk di awal bulan November pada tahun 2018. Meskipun usianya yang belum ada setahun, namun hal ini merupakan gebrakan bagi dunia animasi Indonesia. Maka dari itu serial animasi ini harus dikaji lebih lanjut, karena tayangan animasi untuk anak selain harus memberi hiburan serta harus dapat pula memberikan informasi yang bermanfaat atau mengedukasi penontonnya.

Serial animasi Nussa berisikan beberapa episode yang memiliki nilai edukatif, tentunya bila dimanfaatkan dengan baik tayangan ini bisa digunakan untuk pembelajaran bagi anak bukan semata hanya sebagai tayangan penghibur. Media yang berbentuk audio visual seperti animasi (Kustiono, 2010) memiliki beberapa kelebihan seperti: (1) daya imajinatif anak menjadi berkembang, (2) tersampainya pesan historis sebuah dongeng, (3) efektif untuk mendemonstrasikan sesuatu, (4) suasana dapat dipengaruhi oleh audio. Penggunaan media audio visual seperti animasi, dapat meningkatkan efisiensi proses belajar sebesar 20% sampai 50% (Darwanto, 2009). Digunakannya media animasi memiliki tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar mengajar, supaya anak mampu untuk mengembangkan daya nalar serta daya

rekanya. Media video dan mempunyai kekuatan untuk menghidupkan emosi, membuat pemirsa menghayati suatu nilai, serta memberikan nilai positif (Pribadi, 2017).

Animasi sering digunakan dalam pembelajaran, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi naiknya performa siswa (Utami, 2011). Animasi merupakan salah satu media pembelajaran terbaik, karena memiliki efek visual dan audio. Namun dalam pembuatan animasi harus berhati-hati karena pada saat mendesain animasi pembelajaran yang efektif bisa jadi penuh tantangan. Sebuah cara yang efektif dalam membuat animasi pembelajaran yang berlandaskan prinsip desain pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi.

Penelitian ini bukanlah satu-satunya penelitian yang mengangkat topik prinsip desain pesan pembelajaran dan prinsip animasi karena sudah ada penelitian dengan topik tersebut sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Fajar Purwaka pada tahun 2015, tentang desain pesan pembelajaran pada serial animasi Upin & Ipin . Hasil penelitian ini menunjukkan film Upin dan Ipin *Session 1* menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Penelitian kedua dilakukan oleh Adi Bowo Nugroho tentang penerapan prinsip desain pesan pembelajaran pada film Kancil Yang Bijak. Hasil dari penelitian ini ialah adanya penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam animasi Kancil. Penelitian ketiga dilakukan oleh Mega Malinda Anggraini pada tahun 2018 tentang prinsip desain pesan pembelajaran pada animasi Adit & Sopo Jarwo. Penelitian ini menghasilkan temuan berupa Serial film animasi ini mempunyai persentase tinggi dalam prinsip pesan pembelajaran dan layak tayang serta bisa ditonton anak-anak Indonesia.

Penelitian keempat oleh Zain Riskyady Pintero pada tahun 2018 tentang Pengaplikasian 12 prinsip animasi Disney & *Motion Capture* pada animasi Gob & Friends. Hasil dari penelitian ini ialah deskripsi tentang karakteristik visual delapan tokoh karakter Gob & Friends. Animasi Gob & Friends membuat 12 prinsip animasi Disney sebagai hal yang utama dalam proses pembuatannya. Penelitian kelima oleh Ming-Hsin Tsai dan Andi Tenri Elle Hapsari, tentang penggunaan 12 prinsip animasi pada wayang kulit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak dari 12 teknik animasi yang ditemukan diberbagai bagian pertunjukan wayang kulit, serta menunjukkan tingkat penggunaan teknik individu. Dari penelitian itu dapat disimpulkan bahwa jika sebuah serial animasi dibuat berdasarkan prinsip desain pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi, maka animasi tersebut akan layak dijadikan sebuah animasi yang berkualitas tinggi serta sarat akan nilai-nilai pembelajaran yang baik untuk anak.

Dari berbagai penelitian di atas, terdapat beberapa hal yang belum diteliti serta menjadi pembeda untuk penelitian ini dari penelitian lainnya. Dari penelitian pertama dan kedua, fokus pada penerapan prinsip desain pesan pembelajaran pada serial animasi tertentu. Keduanya menggunakan analisis isi dan berjenis penelitian kualitatif. Hal yang membedakan kedua penelitian di atas dengan penelitian yang penulis lakukan ialah mereka tidak mengukur kualitas prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran sedangkan dalam penelitian ini akan mengukur kualitas prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Penelitian ketiga memang hampir sama karena sudah mengukur tingkat kualitas dan menggunakan penelitian kuantitatif, namun hal yang membedakan penelitian ini ialah media yang digunakan oleh serial animasinya berbeda. Jika dalam penelitian ketiga menggunakan televisi sebagai tempat serial animasinya disiarkan, dalam penelitian ini serial animasinya tayang di YouTube. Penelitian ini juga mengukur kualitas prinsip animasi, berbeda dengan penelitian ketiga yang hanya mengukur prinsip desain pesan pembelajaran saja. Hal yang membedakan lainnya yaitu responden yang digunakan.

Dalam penelitian ketiga, respondennya ialah siswa yang mengikuti lembaga les kelas 9 SMP dengan usia 14 tahun sedangkan dalam penelitian ini respondennya usia remaja akhir yaitu 16 tahun sampai 25 tahun dengan tingkatan pendidikan SMA/SMK dan mahasiswa, psikologi kognitif dan perkembangan dari remaja awal dan akhir sangatlah berbeda. Pada masa remaja manusia akan mulai memiliki pemikiran kritis tentang suatu hal, berbeda dengan kognitif anak-anak (Santrock, 2011). Perbedaan lainnya yaitu jika dalam lembaga les tersebut, terdapat *treatment* atau perlakuan berupa menonton animasi yg berkaitan kepada anak-anak sebelum mereka mengisi angket. Sedangkan dalam penelitian ini, responden merupakan penonton alami yang benar-benar telah menonton tayangan animasi Nussa dan akan mengisi angket secara *online* (melalui internet).

Dalam penelitian keempat dan kelima membahas mengenai prinsip animasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian keempat dan kelima ialah, jika pada penelitian ini akan menghitung tingkat kualitas prinsip animasi pada sebuah serial animasi sedangkan penelitian keempat hanya membahas tentang pengaplikasian

prinsip animasi pada serial tertentu. Pada penelitian kelima membahas mengenai penggunaan prinsip animasi dalam pertunjukan wayang kulit.

Dari beberapa penelitian tentang serial animasi, hanya membahas mengenai penerapan dari prinsip desain pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi saja. Ada pula yang menghitung tingkat kualitas dari prinsip desain pesan, belum ada yang menghitung tingkat kualitas dari prinsip animasi dalam sebuah serial tertentu. Berdasarkan penelitian yang terdahulu dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing, penelitian ini sangat diperlukan terutama untuk mengukur tingkat kualitas prinsip desain penyampaian pesan dan prinsip animasi. Jika penelitian ini tidak dilakukan, akan berdampak pada tidak adanya hasil tingkat kualitas prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi.

Dengan adanya hasil penelitian ini, nantinya bisa menjadi bahan pertimbangan atau rujukan bagi orang tua atau remaja dalam memilih tayangan YouTube yang mendidik. Peneliti menyadari urgensi dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk mengetahui seberapa tinggi persentase kualitas sebuah serial animasi yang dilihat dari kedua prinsip tersebut. Jika prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi tidak digunakan dapat berpengaruh pada isi atau konten yang terdapat dalam sebuah serial animasi. Dari permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, peneliti akan menganalisis kualitas prinsip-prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi dalam serial animasi Nussa. Dengan adanya prestasi yang diraih oleh tim animasi Nussa, maka peneliti akan meneliti animasi Islami Nussa yang saat ini sedang populer. Peneliti menekankan aspek analisis pada prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran

dan prinsip animasi 3 dimensinya saja. Untuk mendukung penelitian, peneliti akan mengambil sampel dari penonton animasi Nussa.

Berdasarkan hasil pemaparan latar belakang peneliti mengangkat animasi tersebut sebagai bahan penelitian, dengan judul “ANALISIS PRINSIP DESAIN PENYAMPAIAN PESAN PEMBELAJARAN DAN PRINSIP ANIMASI 3D DALAM SERIAL ANIMASI NUSSA”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahannya sebagai berikut:

1. Banyak tayangan animasi di YouTube atau televisi yang belum menggunakan prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi.
2. Belum terdapat penelitian yang mengukur tentang kualitas prinsip animasi pada serial animasi tertentu.
3. Para orang tua dan penonton kesulitan untuk mengetahui tayangan YouTube yang berkualitas.
4. Masih terdapatnya tayangan animasi di YouTube atau televisi yang kurang mendidik anak.
5. Pengawasan atau pendampingan orang tua terhadap anak ketika menonton tayangan YouTube masih rendah.
6. Tayangan di YouTube tidak sepenuhnya berisi pesan pembelajaran yang positif

7. Ketersediaan tayangan YouTube yang berkualitas, tayangan serial animasi Nussa ini memiliki penonton yang banyak dan terindikasi sebagai salah satu tayangan yang mendidik.

1.3. Cakupan Dan Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti dengan memfokuskan penelitian pada serial animasi Nussa yang ditinjau dari penerapan prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi. Hasil penelitian yang akan datang mungkin berbeda karena perbedaan animasi yang diteliti, waktu penelitian, dan lokasi penelitian.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengetahuan penonton tentang serial animasi Nussa yang tayang di YouTube?
2. Bagaimana kualitas prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dalam serial animasi Nussa yang tayang di YouTube?
3. Bagaimana kualitas prinsip animasi 3 dimensi dalam serial animasi Nussa yang tayang di YouTube?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan kualitas dari:

1. Pengetahuan penonton tentang serial animasi Nussa yang tayang di YouTube
2. Prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dalam serial animasi Nussa yang tayang di YouTube.
3. Prinsip animasi 3 dimensi dalam serial animasi Nussa yang tayang di YouTube.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang prinsip desain penyampaian pesan dan prinsip animasi bagi masyarakat. Serta menambah wawasan peneliti dan pembaca dibidang animasi pembelajaran dan media pembelajaran

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk peneliti dan masyarakat umum serta civitas akademik dapat memberikan wawasan baru dalam bidang animasi dan media pembelajaran.
- b. Bagi orang tua dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk menambah wawasan untuk menyeleksi kartun animasi yang akan ditonton oleh anak-anaknya.
- c. Bagi guru atau pengajar dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan pertimbangan untuk menyeleksi kartun yang memiliki tingkat kualitas yang baik bagi pembelajaran.

BAB II

KERANGKA TEORITIK DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1. Kerangka Teoritik

2.1.1. Analisis Pesan

2.1.1.1. Pengertian Analisis Pesan

Analisis pesan merupakan suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran suatu karakteristik pesan dan mendeskripsikan referensi dari pesan (Eriyanto, 2015). Merupakan sebuah cara yang memakai beberapa langkah-langkah dalam membuat kesimpulan yang sah dari pesan yang dianalisis. Analisis pesan deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hal-hal yang ada pada suatu pesan.

Karakteristik analisis pesan (Eriyanto, 2015) bersifat (1) objektif, yaitu dilakukannya penelitian untuk mendapatkan gambaran dari suatu pesan secara menyeluruh apa adanya, peneliti juga tidak berpihak pada suatu pesan. (2) Sistematis, yaitu semua alur dan tahap penelitian dirumuskan dengan jelas dan teratur. Sistematis ini juga berarti dalam menganalisis pesan animasi nantinya digunakan definisi yang sama untuk tiap-tiap prinsipnya. Analisis pesan bersifat (3) replikabel, dimana penelitian tertentu yang menggunakan analisis pesan, menemukan hasil tertentu harus dapat diulang dan memperoleh hasil penelitian yang sama. Analisis pesan juga bersifat (4) melihat isi yang tampak (*manifest*) yaitu analisis pada bagian dari pesan yang dilihat secara nyata, ada didalam pesan dan tidak membutuhkan penafsiran untuk menemukannya. Bersifat (5) perangkuman

(*summarizing*) dan (6) generalisasi, karena analisis pesan dikategorikan penelitian yang bertipe nomotetik yang ditujukan untuk membuat generalisasi dari suatu pesan. Analisis pesan tidak mendeskripsikan gambaran rinci dari fenomena tertentu.

Analisis pesan bertujuan untuk menggambarkan karakteristik sebuah pesan (Eriyanto, 2015). Analisis pesan menggambarkan secara rinci deskripsi dari sebuah pesan. Menggunakan pendekatan analisis deskriptif, yang sebatas hanya menggambarkan isi pesannya saja. Dalam penelitian ini, analisis pesan bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi.

2.1.2. Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran

Definisi desain masih ada kaitannya dengan makna yang berasal dari kata bahasa asing. Kata desain memiliki arti rancangan. Desain diartikan sebagai sebuah rancangan dalam pembuatan sesuatu. Desain yang dimaksud pada penelitian ini adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk.

Dalam KBBI definisi pesan ialah informasi yang disalurkan untuk orang lain. Pesan adalah suatu hal yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan, kegiatan ini disebut sebagai komunikasi. Pengirim mengharapkan isi pesannya bisa benar-benar tersampaikan kepada penerima, jika isi pesan dapat tersampaikan dengan baik maka proses komunikasi ini bisa dinyatakan berhasil.

Belajar menurut KBBI ialah berusaha mendapatkan ilmu atau kepandaian. Belajar merupakan kegiatan manusia sehari-hari, meskipun sudah lulus dari sekolah maka dari itu ada istilah yang berbunyi “belajar sepanjang hayat”. Menurut KBBI pembelajaran adalah cara, proses, perbuatan belajar. Dalam pembelajaran terdapat proses interaksi antara siswa dan guru yang bertukar informasi tentang materi belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Desain penyampaian pesan pembelajaran ialah perencanaan untuk mengubah bentuk fisik dari suatu pesan supaya terjadinya proses komunikasi antara pengirim dan penerima, dengan mementingkan prinsip persepsi, perhatian, dan daya tangkap (Gafur, 2003). Pola desain penyampaian pesan dirancang untuk menarik suatu titik relevansi antara kemampuan anak yang ingin dikembangkan dengan tindakan yang akan diberikan. Tindakan yang diberikan tersebut berupa menentukan sumber belajar dan pola penyajiannya, dengan menggunakan alat, bahan, teknik, orang, pesan, dan lingkungan.

Desain penyampaian pesan juga bisa disebut sebagai infologi, cabang dari teori desain informasi dan masuk pada studi proses komunikasi (Pettersson, 2012). Desain penyampaian pesan merupakan pengetahuan verbal dan visual presentasi dan interpretasi dari sebuah pesan. Desain penyampaian pesan meliputi studi tentang kombinasi representasi verbal dan visual yang harus didesain dan diproduksi dengan tujuan untuk mencapai komunikasi yang optimal diantara pengirim dan penerima. Selanjutnya Pettersson menambahkan, desain penyampaian pesan mengandung dua teori yaitu deskriptif dan preskriptif. Dalam teori pembelajaran deskriptif ialah untuk memberi suatu hasil tertentu dan teori

pembelajaran preskriptif ialah untuk mencapai suatu tujuan. Penyedia informasi dan materi pembelajaran dapat memfasilitasi komunikasi dan proses pembelajaran bagi para peserta didik. Desain penyampaian pesan sangat berkaitan dengan desain dan eksekusi terstruktur dari kombinasi audio, gambar, tulisan, video, dan desain grafis. Perancang desain penyampaian pesan haruslah mampu untuk membantu peserta didik paham dan mampu mempengaruhi perhatian, persepsi, dan interpretasi siswa.

2.1.2.2. Desain Penyampaian Pesan dalam Media Pembelajaran

Media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan informasi dari sumber ke penerima pesan (Kustiono, 2010), Maka dari itu rekaman audio, foto atau gambar, televisi, film, video animasi dapat dikatakan sebagai media. Media pembelajaran ialah media yang didalamnya terdapat suatu informasi atau pesan pembelajaran. Media pembelajaran ialah teknologi yang dapat membawa pesan, dapat dipakai untuk keperluan belajar, media pembelajaran ialah sarana fisik untuk menyalurkan materi tertentu dalam proses pembelajaran (Usman, 2002).

Media pembelajaran berbasis multimedia dibuat sebagai solusi dalam menghadapi masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran, karena media pembelajaran multimedia dapat merangsang indra penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan peraba (Munir, 2012).

Penelitian tentang desain pesan yang diterapkan pada *slide* presentasi (Ma & Hung, 2007), untuk yang menyelidiki hubungan dua jenis presentasi visual dan pengaruh pada kinerja kognisi mahasiswa dan kemampuan belajar. Sebanyak 112

mahasiswa pascasarjana mendaftar dalam kursus pengantar statistik dan kursus penelitian Pendidikan, mereka berpartisipasi dalam penelitian ini. Menunjukkan hasil bahwa mahasiswa yang mengikuti kelompok animasi memiliki skor belajar yang lebih tinggi daripada mahasiswa yang mengikuti kelompok visual statis. Mahasiswa pada kelompok animasi juga mendapatkan skor efisiensi mental yang lebih tinggi daripada mahasiswa pada kelompok visual statis. Dari pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan, penerapan desain pesan dalam pembelajaran bisa meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

2.1.2.3. Prinsip-Prinsip Desain Penyampaian Pesan Pembelajaran

Agar desain pesan pembelajaran dapat berlangsung efektif, perlu diperhatikan beberapa prinsip desain pesan pembelajaran (Gafur, 2003). Prinsip yang dimaksud seperti yang dicantumkan oleh Budiningsih dalam bukunya yang berjudul “Desain Pesan Pembelajaran” (Budiningsih, 2003), antara lain:

1) Kesiapan dan Motivasi (*Readiness and Motivation*)

Jika dalam menyampaikan pesan pembelajaran siswa telah siap serta memiliki motivasi yang tinggi, maka hasilnya akan cenderung lebih baik (Budiningsih, 2003). Prinsip kesiapan ini berupa siap mental, siap fisik, dan siap pengetahuan. Guru dapat menjalankan tes awal pada siswa dengan tujuan mengetahui kesiapan siswa. Jika pengetahuan, keterampilan, dan sikap prasyarat untuk mendalami kompetensi tertentu belum terpenuhi maka harus diadakan pembekalan terlebih dahulu. Motivasi adalah sebuah dorongan untuk menjalankan atau tidak menjalankan suatu hal, termasuk kegiatan belajar (Budiningsih, 2003). Dorongan ini dibedakan dari asalnya, yaitu dorongan dari

luar diri siswa ataupun dari dalam diri siswa, beberapa cara untuk membuat siswa termotivasi yaitu: (a) menerangkan urgensi materi pembelajaran dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari (b) menerangkan kerugian jika tidak memahami materi (c) keterkaitannya untuk kegiatan belajar dimasa sekarang, dimasa yang akan datang, dan ketika sudah bekerja. Guru dapat memotivasi siswa dengan hadiah atau hukuman (*reward or punishment*).

2) Penggunaan Alat Pemusat Perhatian (*Attention Directing Devices*)

Prinsip ini menyatakan bahwa jika dalam pembelajaran menggunakan prinsip alat pemusat perhatian, hasil belajar peserta belajar akan mengalami peningkatan (Budiningsih, 2003). Didasari pada pemikiran suatu perhatian, terpusatnya perhatian pada objek tertentu, memiliki peranan yang penting dalam keberhasilan belajar. Semakin memperhatikan semakin berhasil begitu pula sebaliknya, semakin tidak memperhatikan semakin gagal. Teks yang berlebihan pada sebuah slide presentasi akan membuat perhatian siswa terpecah (Mayer & Johnson, 2008). Supaya peserta didik memahami materi, perhatian mereka harus dipusatkan pada materi pembelajaran.

Perhatian mempunyai sifat yang sulit dikendalikan atau sulit difokuskan dalam jangka waktu yang lama. Perlu penggunaan berbagai macam teknik untuk mengkondisikan perhatian peserta didik. Alat pengendali perhatian yang utama adalah media seperti ilustrasi, gambar, audio, video, bagan, warna-warna, alat peraga dan lainnya. Beberapa teknik yang bisa dipakai untuk mengkondisikan perhatian antara lain: humor, gerakan, perubahan, sesuatu yang aneh, menegangkan, mengagetkan, dan sebagainya.

3) Partisipasi Aktif Siswa (*Students Active Participation*)

Dalam kegiatan pembelajaran jika siswa aktif berpartisipasi dan interaktif, akan membuat peningkatan pada hasil belajar peserta didik (Budiningsih, 2003). Aktifitas ini berupa aktifitas mental (membayangkan, memikirkan jawaban, merasakan, dan merenungkan) dan aktifitas fisik (menulis, mengarang, melakukan latihan, mengerjakan tugas, menjawab pernyataan, dan lainnya).

4) Perulangan (*Repetition*)

Jika dalam pembelajaran terdapat perulangan, maka hasil belajar akan lebih baik (Budiningsih, 2003). Perulangan dilakukan dengan mengulangi bagian materi tertentu yang ingin ditekankan. Perulangan dapat pula dilakukan dengan memberikan tinjauan selintas di awal materi pada saat memulai pelajaran dan ringkasan atau kesimpulan pada akhir pelajaran (tinjauan selintas akhir). Perulangan dapat dilakukan dengan jalan menggunakan kata-kata tertentu sebagai isyarat seperti "Sekali lagi saya ulangi", "dengan kata lain", "singkat kata", atau "singkatnya", dsb.

5) Umpan balik (*Feedback*)

Jika dalam pembelajaran siswa diberikan umpan balik, hasil belajar akan meningkat (Budiningsih, 2003). Umpan balik adalah suatu informasi yang diberikan guru kepada peserta didiknya, berkaitan dengan proses belajar siswa. Bila peserta didik membuat suatu kesalahan maka guru akan memberikan umpan balik berupa pembetulan (*corrective feedback*) dan jika siswa sudah benar maka diberi penguatan atau konfirmasi (*confirmative feedback*). Siswa

akan menjadi yakin jika jawabannya benar karena dibenarkan. Sebaliknya, siswa akan tahu dimana letak kesalahannya, ketika mereka menjawab salah dan diberitahu kesalahannya kemudian dibetulkan. Umpan balik dapat pula diberikan kepada peserta didik berupa kunci jawaban yang benar.

2.1.3. Multimedia Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Multimedia

Multi dalam kata multimedia berarti lebih dari satu dan *media* berarti perantara, multimedia yaitu sebuah perantara yang didalamnya terdiri dari beberapa media seperti gambar, gambar bergerak, dan suara. Aspek media (Kustiono, 2010) antara lain: (1) teks, (2) grafik atau visual, (3) audio, (4) video, (5) animasi 2 dimensi atau 3 dimensi. Multimedia adalah perpaduan dari berbagai media video, suara, dan gambar dalam satu media (Munir, 2012).

2.1.3.2. Perangkat-Perangkat Multimedia

Perangkat multimedia (Anggraini, 2018) terdiri dari; (1) seperangkat personal komputer atau laptop, (2) speaker untuk suara, (3) LCD proyektor untuk menampilkan gambar atau video didepan kelas. Untuk mengembangkan sebuah multimedia yang berkualitas dibutuhkan beberapa ahli dari berbagai bidang (Kustiono, 2010) seperti; (1) akademisi untuk bagian materi, (2) desainer untuk bagian mendesain media, (3) animator untuk bagian animasi, (4) bagian produksi untuk menyiapkan klip audio dan video, (5) programmer untuk bagian program media.

2.1.3.3. Jenis-Jenis Media

Multimedia dapat dibagi dalam dua jenis (Munir, 2012), yaitu multimedia non-interaktif dan multimedia interaktif. Multimedia non-interaktif yaitu multimedia tanpa alat pengontrol, sehingga pengguna tidak dapat mengoperasikannya. Multimedia ini berjalan urut, dari awal hingga akhir. Pengguna cenderung berperan pasif, hanya menyaksikan media. Contoh multimedia non-interaktif ini yaitu film dan TV. Multimedia interaktif ialah multimedia yang mempunyai alat pengontrol, sehingga pengguna bisa mengoperasikannya dan pengguna dapat memilih proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif yaitu game, CD interaktif, dan aplikasi.

2.1.3.4. Pemilihan Media

Menurut Heinich dkk (dalam Gafur, 2001) dalam pemilihan media, terdapat model pembelajaran ASSURE (*Analyze learner, State objectives, Select methods, media, and materials, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and revise*). Dari model ini penggunaan media harus direncanakan secara sistematis meliputi: analisis peserta didik; menetapkan tujuan pembelajaran; memilih metode, media dan materi; penggunaan materi dan media; mengusahakan partisipasi aktif peserta didik; evaluasi dan revisi. Metode ASSURE ini diawali dengan penentuan tujuan dan diakhiri dengan revisi. Pemilihan media dilakukan dengan tujuan supaya mendapatkan hasil yang memuaskan. Pemilihan media tidak hanya dilakukan guru di sekolah, namun orang tua juga harus memiliki pengetahuan tentang media yang baik untuk anaknya di rumah. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, media pembelajaran mempunyai kemampuan yang besar dalam membantu guru dan siswa untuk memperoleh keberhasilan belajar (Miftah, 2014). Dari pendapat tersebut bisa ditarik simpulan, dalam memilih

media untuk belajar harus melewati pertimbangan tertentu. Media sangatlah penting pemanfaatannya untuk pembelajaran, terlebih pada masa sekarang ini sudah banyak media pembelajaran di internet (Istiyarti & Purnama, 2014).

2.1.4. Animasi

2.1.4.1. Pengertian Animasi

Animasi adalah rangkaian dari banyak gambar yang membentuk gerakan tertentu (Utami, 2011). Kelebihan media animasi adalah kemampuannya untuk mendeskripsikan perubahan-perubahan suatu hal pada tiap waktunya, contohnya yaitu untuk menjelaskan prosedur atau urutan kejadian tertentu. Animasi memiliki tiga peran utama (Mayer & Moreno, 2002) yaitu: (1) gambar animasi merupakan suatu penggambaran (2) gerakan animasi menggambarkan sebuah gerakan (3) simulasi animasi terdiri dari gambar yang dibuat dengan gambar manual atau menggunakan komputer.

Animasi dibedakan secara dimensi menjadi dua jenis yaitu animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi. Animasi 2 dimensi ialah gambar bergerak yang hanya memiliki latar dua dimensi. Animasi 3 dimensi adalah suatu animasi yang menggunakan ruang tiga dimensi.

2.1.5. Animasi 3 Dimensi

2.1.5.1. Definisi Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 dimensi merupakan proses pembuatan suatu gambar yang bergerak dalam ruang digital 3 dimensi (Soenyoto, 2017). Dilakukan dengan membuat *frame* yang menggambarkan masing-masing gambar, difilmkan dengan kamera *virtual*, dan keluarannya berupa video yang sudah di-*rendering*. Animasi 3 dimensi adalah sebuah model animasi yang memiliki bentuk, ruang, dan volume. Objek pada animasi 3 dimensi memiliki koordinat X, Y, dan Z.

2.1.5.2. Prinsip-Prinsip Animasi 3 Dimensi

Prinsip animasi 3 dimensi sendiri memiliki peranan yang besar bagi sebuah animasi karena prinsip ini merupakan dasar dalam pembuatan sebuah serial animasi. Prinsip ini populerkan oleh animator Disney, yaitu Ollie Johnston dan Frank Thomas pada buku *The Illusion of Life: Disney Animation* yang diterbitkan pada tahun 1981. Bertujuan untuk menghasilkan sebuah ilusi dari sebuah karakter mengikuti hukum dasar fisika, yang menjadikan sebuah animasi terlihat lebih realistis. Mereka juga harus berhadapan dengan isu-isu abstrak seperti emosional, waktu, dan penampilan karakter. Buku dan prinsip-prinsip tersebut telah diadopsi oleh studio animasi dan telah disebut oleh beberapa orang sebagai “*Bible of animation*” atau kitab dari animasi.

Pada tahun 1999 buku ini dipilih menjadi nomor satu dari “buku animasi terbaik sepanjang waktu” pada survei online. Meskipun dibuat untuk diterapkan pada animasi tradisional, animasi gambar tangan, prinsip-prinsip ini masih memiliki relevansi yang sangat luar biasa untuk animasi komputer sekarang. Berikut merupakan ke 12 prinsip animasinya :

- 1) Gambar yang Solid (*Solid Drawing*)

Solid drawing adalah kemampuan animator dalam membuat gambar animasi dengan benar dan juga kemampuan dalam mengkomposisikan gambar supaya terlihat lebih *real* atau nyata (Soenyoto, 2017). Menggambar merupakan dasar utama animasi yang memegang peranan yang penting dalam menentukan hasil. Animator harus peka pada anatomi, keseimbangan, berat, komposisi, pencahayaan, supaya animasi bisa terlihat hidup. Kini sketsa manual sudah tergantikan oleh sketsa digital dikomputer, dengan pemahaman dasar dari prinsip ini animator akan menghasilkan animasi yang lebih hidup.

2) Menekan dan Melentur (*Squash and Stretch*)

Squash and Stretch bertujuan untuk memberikan sebuah sensasi berat dan kelenturan dari sebuah objek yang digambar (Soenyoto, 2017). Prinsip ini diterapkan supaya animasi terlihat lebih realistis. Penerapan prinsip ini pada benda hidup akan membuat efek dinamis dalam gerakan tertentu, contohnya pada manusia, tumbuhan, binatang. Sementara untuk benda mati akan menjadikannya tampak seperti benda mati, misalnya: batu, bola, besi.

3) Antisipasi (*Anticipation*)

Anticipation adalah membuat gerakan pada sebuah objek secara berurutan sehingga penonton dapat memahami dan menikmati animasi yang disajikan (Soenyoto, 2017). Prinsip antisipasi bisa dikatakan sebagai ancang-ancang, persiapan gerak, atau awalan. Jika seorang anak-anak ingin melempar bola, maka ia memiliki gerak antisipasi berupa menarik tangan yang memegang bola kearah belakang kemudian ia melemparkan bola tersebut ke depan.

4) Pementasan (*Staging*)

Staging adalah penataan gerak dengan membuat ekspresi pada karakter atau objek dalam animasi sehingga penonton lebih mudah mengenalinya (Soenyoto, 2017). *Staging* pada animasi meliputi bagaimana sebuah lingkungan tertentu dibuat guna mendukung ‘*mood*’ atau suasana yang dikehendaki dalam adegan animasi.

5) *Straight Ahead and Pose to Pose*

Prinsip ini merupakan sebuah teknik dalam pembuatan gerak animasi 3 dimensi, yaitu dengan terencana dalam menentukan sebuah pose, menentukan sebuah ukuran gerakan, yang sudah ditentukan dari awal (Soenyoto, 2017). Dari sisi pengerjaan dan sumber dayanya, ada dua teknik yang biasa dipakai animator yaitu: (1) *Straight Ahead Action*, animator membuat animasi dengan menggambar satu-satu posenya. (2) *Pose to Pose*, animator hanya menggambar pada *keyframe* tertentu, dan *in between*-nya digambar terakhir.

6) Gerakan Mengikuti dan Aksi Bertumpuk (*Follow Through and Overlapping Action*)

Prinsip ini merupakan sebuah prinsip gerakan tambahan yang muncul setelah atau selama aksi utama berlangsung (Soenyoto, 2017). Ketika karakter berhenti bergerak, karakter tidak berhenti secara tiba-tiba. Terdapat gerak tambahan yang menjadikan sebuah gerakan memiliki suatu detail. Prinsip ini membuat sebuah animasi terlihat lebih realistis. *Follow through* ialah Bergeraknya bagian tubuh tertentu meskipun seseorang atau sesuatu itu berhenti bergerak. Misalnya, rambut panjang yang bergerak sedikit sesaat setelah berhenti berjalan atau berlari. *Overlapping action* ialah gerakan saling-silang atau

rangkaian gerakan yang mendahului (*overlapping*). Misalnya, pakaian yang dipakai penari akan terlihat bergerak mengikuti gerakan penari.

7) *Slow In and Slow Out*

Di awal dan di akhir suatu gerakan pasti memiliki kecepatan yang lambat. Prinsip ini berkaitan dengan *staging* dan *timing* dari satu *scene* ke *scene* lain dalam suatu animasi. Perlambatan masuk dan keluar yaitu setiap pergerakan akan mempunyai perlambatan dan percepatan yang berbeda-beda (Soenyoto, 2017). Pergerakan objek-objek di dunia nyata seperti tubuh manusia, binatang, kendaraan, membutuhkan waktu untuk berakselerasi dan melambat. Karena alasan inilah prinsip lambat masuk dan lambat keluar diterapkan untuk mendapatkan pergerakan yang lebih realistis.

8) Konstruksi Lengkung (*Archs*)

Prinsip ini membuat pergerakan tubuh karakter atau objek animasi terlihat lebih halus dan realistis karena mengikuti gerak lengkung imajinatif (Soenyoto, 2017). Misalnya gerakan tangan ketika berjalan, tentu akan membentuk suatu konstruksi lengkung pada tangan dan kaki. Prinsip lengkung ini menjadikan gerakan makhluk hidup atau gerakan benda-benda dalam animasi terlihat menjadi lebih *real* atau nyata. Sistem pergerakan anggota tubuh manusia, binatang, atau tumbuhan ketika bergerak, pasti akan mengikuti jalur tidak nyata (maya) yang bernama *Arcs*. Sistem pergerakan mekanik atau robotik tidak mempunyai prinsip lengkung, maka dari itu robot bergerak patah-patah.

9) Penentuan Waktu Jarak (*Timing and Spacing*)

Timing ialah tentang menentukan waktu kapan suatu gerakan harus dilakukan. Merupakan aspek pokok dalam animasi, karena penentuan waktu bisa membuat suatu suasana tertentu (Soenyoto, 2017). Penentuan waktu ini harus tepat, kapan gerakan harus bergerak, karena dapat mempengaruhi perasaan yang ada pada karakter atau objek dalam animasi. *Spacing* merupakan penentuan perlambatan dan percepatan dari suatu gerak.

10) Gerakan Pendukung (*Secondary Action*)

Prinsip gerakan pendukung menghasilkan beberapa gerakan untuk melengkapi sebuah aksi atau ekspresi agar terlihat lebih *real/nyata* (Soenyoto, 2017). Gerakan pendukung adalah gerakan tambahan yang bertujuan memperkuat gerakan utama supaya sebuah aksi animasi menjadi lebih realistik. Gerakan pendukung yang baik tidaklah merebut pusat perhatian, sehingga mengalihkan perhatian penonton dari gerakan utama. Gerakan pendukung berfungsi sebagai penekanan untuk memperkuat gerakan utama.

11) Melebihkan (*Exaggeration*)

Prinsip ini merupakan prinsip yang membuat suatu karakter terlihat lebih meyakinkan dalam aksinya, misalnya membuat sebuah karakter menjadi lebih lucu (Soenyoto, 2017). *Exaggeration* adalah prinsip untuk mendramatisir adegan sebuah animasi yang berbentuk rekayasa gambar dengan hiperbolis atau berlebihan. Fungsi prinsip melebihkan ialah sebagai penguat suatu ekspresi dan melebihkan ini biasa digunakan untuk tujuan komedi.

12) Daya Tarik (*Appeal*)

Prinsip ini berkaitan dengan digunakannya gambar yang memikat, desain yang bagus, punya daya tarik, dan kelebihan lainnya (Soenyoto, 2017). *Appeal* berhubungan dengan keseluruhan tampilan atau *look* dalam sebuah animasi.

2.1.6. Serial Animasi Nussa dan Rara

2.1.6.1. Profil Serial Animasi Nussa dan Rara

Nussa Official merupakan sebuah serial animasi Indonesia untuk anak-anak yang pertama kali rilis di YouTube pada tanggal 8 november tahun 2018. Serial animasi 3 dimensi ini diproduksi oleh Thelittlegiantz. Channel Nussa Official mengunggah episode terbaru untuk serial animasinya pada hari jum'at jam 04.30 WIB. Mereka sudah memiliki puluhan episode serial animasi Islami untuk anak-anak. Serial animasi Islami ini sangat menarik minat penonton YouTube khususnya dikalangan anak-anak. Karena capaiannya yang memuaskan, serial animasi Nussa Official telah mendapatkan penghargaan dari YouTube berupa *Play Button* 1 juta subscriber. Penghargaan ini tentunya diraih atas kerja sama tim mulai dari pra produksi, produksi, serta pasca produksi.

2.1.6.2. Daftar Episode Serial Animasi Nussa dan Rara

Channel animasi Nussa Official mulai mengunggah episode pertamanya pada tanggal 19 November 2018. Serial animasi Islami ini mengunggah kelanjutan dari episodanya seminggu sekali dihari jum'at pagi pukul 4.30 WIB pada akun YouTubanya. Dalam penelitian ini, akan digunakan dua episode yang memiliki *like*

terbanyak perbulan April. Musim pertama yang sudah terunggah sebanyak 18 episode antara lain:

Tabel 2.1 Daftar Episode Serial Animasi Nussa Volume 1

No	Judul episode	Tanggal rilis	Jumlah <i>like</i>	Penonton
1.	Tidur sendiri, ga takut!	19 Nov 2018	405.000	23.718.635
2.	Makan jangan asal makan	22 Nov 2018	315.000	26.975.023
3.	Dahsyatnya basmalah	29 Nov 2018	274.000	18.782.185
4.	Senyum itu sedekah	13 Des 2018	179.000	8.188.898
5.	Viral!!! Bersih kota kita bersih Indonesia	20 Des 2018	229.000	10.633.232
6.	Sudah adzan jangan berisik	31 Des 2018	249.000	9.759.579
7.	Jum'at hari raya	10 Jan 2019	184.000	7.654.844
8.	Belajar ikhlas	17 Jan 2019	326.000	9.400.740
9.	Siapa kita?	24 Jan 2019	207.000	8.177.656
10.	Jangan boros	31 Jan 2019	192.000	9.246.206
11.	Bulan hijriah penuh berkah	7 Feb 2019	158.000	9.581.069
12.	Yaah.. hujan!!!	14 Feb 2019	195.000	6.210.989
13.	Nussa <i>Compilation song</i> Volume 1	19 Feb 2019	76.000	6.397.411
14.	Kak Nussa!!	22 Feb 2019	176.000	5.751.788
15.	Jangan kalah sama setan	28 Feb 2019	176.000	8.426.462
16.	Tak bisa balas	7 Mar 2019	176.000	5.773.414
17.	<i>A paper's journey</i>	12 Mar 2019	39.000	682.298
18.	Rarra sakit	15 Mar 2019	236.000	9.396.528

*diakses pada tanggal 25 April 2019 pukul 12.20 WIB

2.1.6.3. Pemeran atau Tokoh Serial Animasi Nussa dan Rara

Adapun gambaran nama dan karakter yang dimainkan dalam serial animasi Islami Nussa dan Rara, diantaranya:

1. Nussa, tokoh utama dalam serial animasi Islami Nussa dan Rara.

Karakter Nussa ialah seorang anak laki-laki, berperan sebagai kakak yang selalu mengingatkan adiknya yang bernama Rara untuk selalu berbuat baik dan mengajak Rara untuk mengamalkan nilai-nilai yang ada dalam agama Islam.

Sifatnya yang tegas terhadap peraturan membuat Nussa menjadi contoh kakak

yang baik, selalu membimbing dan memberi arahan kepada adiknya. Nussa merupakan penyandang disabilitas, dimana kaki kirinya diganti dengan kaki palsu.

2. Rara, adik perempuan Nussa yang masih balita.

Karakter Rara adalah adik Nussa yang lucu dan enerjik, ia memiliki sifat keingintahuan yang tinggi. Rara berumur lima tahun, ia senang sekali bermain bersama Nussa dan hewan peliharaannya yaitu kucing yang bernama Anta. Meskipun Rara ini penakut, namun ia adalah sosok adik yang penurut dan patuh terhadap ibu dan kakaknya. Rara juga suka menolong dan peduli terhadap sesama. Sikap polosnya sangat menggemaskan, terlebih ia sering melakukan kesalahan karena ketidaktahuannya.

3. Ibu Nussa, ibu kandung Nussa.

Karakter ibu Nussa adalah karakter ibu dari dua bersaudara yaitu Nussa dan Rara. Ia merupakan sosok ibu yang soliha dan taat terhadap agama. Beliau tidak ditampilkan secara penuh di depan layar, sehingga wajahnya tidak dapat dilihat oleh penonton. Ibu Nussa ini jarang sekali muncul di layar, karena durasi animasi ini memang hanya sekitar 3-7 menit.

4. Anta, kucing peliharaan Rara.

Karakter Anta merupakan karakter kucing peliharaan di rumah keluarga Nussa. Ia memiliki kekuatan khusus yaitu bisa melihat dan merasakan kehadiran setan. Kucing ini memiliki sifat seperti kucing di dunia nyata pada umumnya; seperti

manja, senang bermain, memiliki rasa penasaran, dan menggemaskan. Anta selalu ada disekitar Rara, ia juga selalu bermain bersama Rara.

5. Setan, sosok pengganggu dalam animasi Islami Nussa dan Rara.

Karakter setan adalah karakter jahat yang digambarkan seperti kelelawar dimana ia memiliki tubuh bulat, warna yang gelap, memiliki tanduk, serta memiliki sayap yang menyerupai kelelawar. Nussa dan sekeluarga tidak bisa melihat sosok ini, yang hanya bisa melihatnya hanyalah Anta si kucing peliharaan. Sosok setan ini bisa diusir dengan menggunakan bacaan bismillah.

2.2. Penelitian Terdahulu

Banyak penelitian terdahulu mengenai prinsip desain pesan dan prinsip animasi. Penelitian terdahulu dijadikan salah satu acuan dalam penelitian ini sehingga dapat memperkaya bahan kajian dan teori yang dipakai. Berikut ialah penelitian terdahulu, dari beberapa jurnal yang terkait dengan penelitian ini :

Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Purwaka pada tahun 2015, tentang desain pesan pembelajaran pada serial animasi Upin & Ipin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap bentuk pengaplikasian prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin *session* 1. Jenis penelitian yang digunakan adalah analisis isi. Obyek analisis dalam penelitian ini ialah serial Upin dan Ipin *Session* 1, yang berjumlah enam episode. Hasil penelitian ini menunjukkan film Upin dan Ipin *Session* 1 telah menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Adi Bowo Nugroho pada tahun 2016 tentang penerapan prinsip desain pesan pembelajaran pada film Kancil Yang Bijak. Penelitian ini bertujuan meneliti penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dan bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran yang ada pada serial animasi Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar koding. Menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitiannya adalah ada penerapan prinsip desain pesan pembelajaran.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Mega Malinda Anggraini pada tahun 2018 tentang prinsip desain pesan pembelajaran pada animasi Adit & Sopo Jarwo. Penelitian analisis penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran pada serial film animasi Adit & Sopo Jarwo musim kedua. Pengumpulan data menggunakan lembar instrumen. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mencari tahu tingkat kualitas dari prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film animasi Adit & Sopo Jarwo musim kedua. Dalam penelitian ini respondennya adalah siswa yang belajar di lembaga les. Memakai jenis penelitian kuantitatif-deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dokumentasi, dan wawancara. Penelitian ini menghasilkan temuan berupa serial film animasi ini mempunyai persentase pada prinsip kesiapan dan motivasi memiliki tingkat kualitas dalam kategori baik (78%). Pada prinsip alat pemusat perhatian memiliki tingkat kualitas dalam kategori baik (75,6%). Pada prinsip partisipasi aktif penonton memiliki tingkat kualitas dalam kategori cukup baik (65%). Pada prinsip umpan balik memiliki tingkat kualitas

dalam kategori baik (83,1%). Pada prinsip perulangan memiliki tingkat kualitas dalam kategori baik (77,7%).

Penelitian keempat oleh Zain Riskyady Pintero pada tahun 2018 tentang pengaplikasian 12 prinsip animasi *Disney & Motion Capture* pada animasi *Gob & Friends*. Tujuan penelitian ini ialah menjelaskan dan mendeskripsikan karakteristik, proses pembuatan, dan pengaplikasian 12 prinsip animasi Disney dengan motion capture dalam proses produksi animasi *Gob & Friends*. Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini ialah deskripsi tentang karakteristik visual delapan tokoh karakter *Gob & Friends*.

Penelitian kelima oleh Ming-Hsin Tsai dan Andi Tenri Elle Hapsari pada tahun 2015, tentang penggunaan 12 prinsip animasi pada wayang kulit. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Untuk mendefinisikan apakah prinsip-prinsip animasi Disney telah diterapkan pada beberapa bagian pertunjukan wayang kulit. Teknik pengumpulan data memakai analisis isi, sampel yang digunakan adalah dalang dan wayang kulit. Tujuan penelitiannya adalah untuk mencari hubungan antara prinsip animasi dengan pertunjukan seni wayang kulit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak dari 12 teknik animasi yang ditemukan pada sebagian besar bagian pertunjukan wayang kulit, serta menunjukkan tingkat penggunaan teknik individu.

Dari berbagai penelitian di atas, terdapat beberapa hal yang belum diteliti serta menjadi pembeda untuk penelitian ini dari penelitian lainnya. Dari penelitian pertama dan kedua, fokus pada penerapan prinsip desain pesan pembelajaran pada serial animasi tertentu. Keduanya menggunakan analisis isi dan berjenis penelitian

kualitatif. Hal yang membedakan kedua penelitian di atas dengan penelitian ini ialah mereka tidak mengukur kualitas prinsip desain pesan pembelajaran sedangkan dalam penelitian ini akan mengukur kualitas prinsip desain pesan pembelajaran dan berjenis penelitian kuantitatif.

Penelitian ketiga memang hampir sama karena sudah mengukur tingkat kualitas dan menggunakan penelitian kuantitatif, namun hal yang membedakan penelitian kami ialah serial animasi yang berbeda. Jika dalam penelitian ketiga menggunakan televisi sebagai tempat serial animasinya disiarkan, dalam penelitian ini serial animasinya tayang di YouTube. Penelitian ini juga mengukur kualitas prinsip animasi, berbeda dengan penelitian ketiga yang hanya mengukur prinsip desain pesan pembelajaran saja.

Hal yang membedakan lainnya yaitu responden yang digunakan. Dalam penelitian ketiga, respondennya ialah siswa yang mengikuti lembaga les kelas 9 SMP dengan usia 14 tahun sedangkan dalam penelitian ini respondennya usia remaja akhir yaitu 16 tahun sampai 25 tahun dengan tingkatan pendidikan SMA/SMK dan mahasiswa yang akan mengisi angket secara *online* (melalui internet), psikologi kognitif dan perkembangan dari remaja awal dan akhir sangatlah berbeda. Pada masa remaja manusia akan mulai memiliki pemikiran kritis tentang suatu hal, berbeda dengan kognitif anak-anak (Santrock, 2011). Perbedaan lainnya yaitu jika dalam Lembaga les tersebut, terdapat *treatment* atau perlakuan berupa menonton animasi yg berkaitan kepada anak-anak sebelum mereka mengisi angket. Sedangkan dalam penelitian ini, responden merupakan penonton yang benar-benar telah menonton tayangan animasi Nussa.

Dalam penelitian keempat dan kelima membahas mengenai prinsip animasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian keempat dan kelima ialah, jika pada penelitian ini akan menghitung tingkat kualitas prinsip animasi pada sebuah serial animasi sedangkan penelitian keempat hanya membahas tentang pengaplikasian prinsip animasi pada serial tertentu. Pada penelitian kelima membahas mengenai penggunaan prinsip animasi dalam pertunjukan wayang kulit.

2.3. Kerangka Berpikir

Internet merupakan sebuah dunia maya bagi masyarakat dimana mereka banyak menghabiskan waktu luangnya disana. Akses internet sendiri sudah menyentuh seluruh aspek kehidupan, seperti aspek pekerjaan, aspek sosial, dan aspek pendidikan. Salah satu situs yang terkenal di internet merupakan YouTube, sebuah situs yang memiliki banyak video unggahan dari penggunanya. Dalam kategori video di YouTube, terdapat pula animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang bisa diakses oleh anak-anak untuk sekadar hiburan atau untuk belajar.

Namun pada kenyataannya masih banyak video animasi yang mengandung konten negatif yang tidak baik bagi anak dan tidak menggunakan prinsip desain pesan pembelajaran. Konten negatif pastinya akan membawa dampak yang negatif, begitupula dengan konten positif yang diharapkan dapat membawa dampak positif bagi anak-anak. Karena pengaksesan YouTube di *smartphone* pada anak yang dilakukan setiap harinya bisa memengaruhi perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal anak, jadi diharapkan anak-anak hanya mengonsumsi

konten positif saja untuk kepentingan perkembangan kognitifnya (Putra & Patmaningrum, 2018).

Jika dirumuskan maka (1) masih banyak tayangan animasi di YouTube atau televisi yang belum menggunakan prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi. Kedua prinsip ini merupakan sebuah isi dari dalam dan tampilan dari luar. Isi dari dalam merupakan sebuah pesan yang disampaikan menggunakan prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran, supaya isi dari pesan tersebut dapat diserap oleh anak. Prinsip animasi 3 dimensi adalah tampilan dari luar, prinsip animasi 3 dimensi merupakan pedoman dalam suatu proses pengerjaan animasi. (2) Terdapatnya tayangan di YouTube atau televisi yang kurang mendidik anak. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan prinsip desain penyampaian pesan pada pembuatan animasi tertentu yang kurang baik untuk anak.

Analisis pesan bisa didefinisikan sebagai teknik, penelitian yang tujuannya untuk mendeskripsikan gambaran karakteristik pesan. Analisis pesan merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan secara cermat untuk mengetahui sebuah karakteristik pesan suatu hal (Eriyanto, 2015). Analisis pesan dilaksanakan untuk kepentingan mengetahui sebuah isi pesan yang melalui ini dapat dilakukan analisis secara sistematis, rinci, dan menggunakan prosedur yang sudah diuji secara cermat. Pada penelitian ini analisis pesan digunakan untuk mengetahui karakteristik prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi yang ada pada serial animasi Nussa. Analisis deskriptif tidak menguji suatu hipotesis atau hubungan antara variabel satu dengan variabel lain,

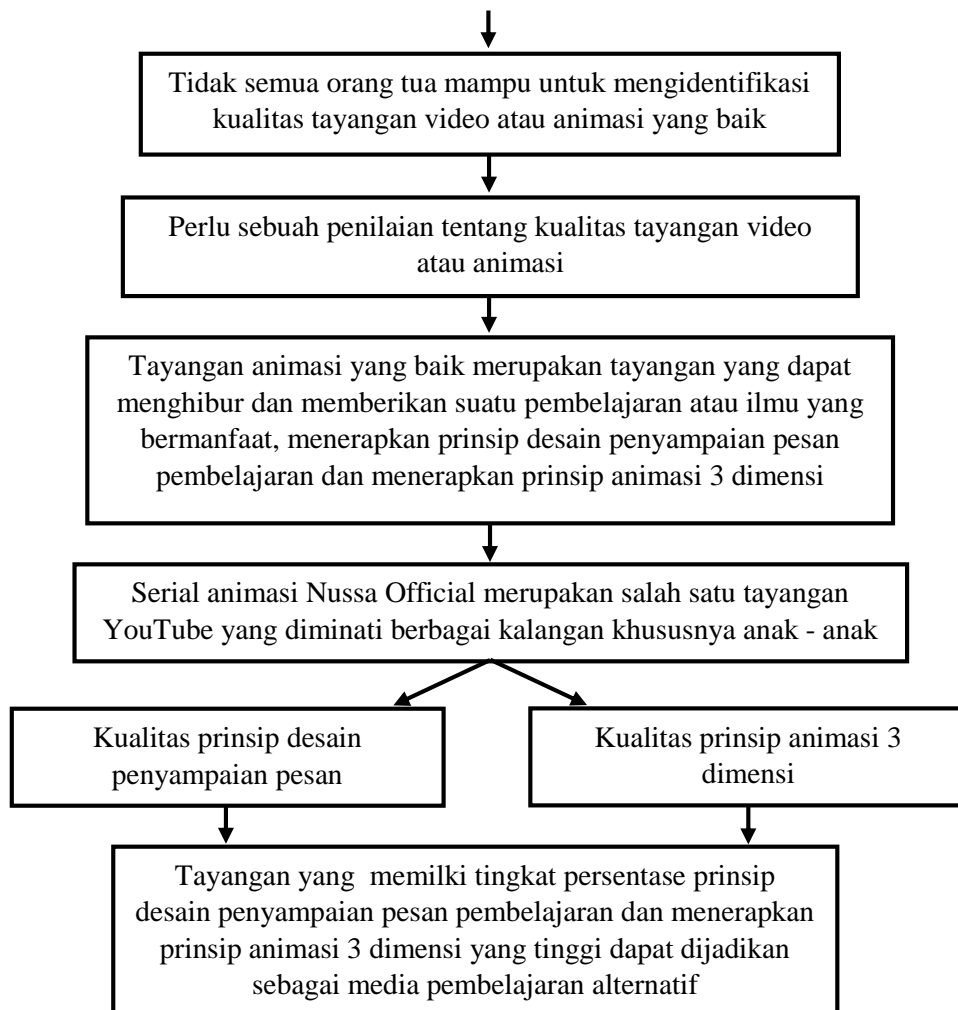
analisis ini hanya mendeskripsikan karakteristik dan aspek dari suatu pesan (Harnadi, 2017).

Serial animasi anak yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran haruslah memiliki prinsip-prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran yang harus diterapkan. Penerapan prinsip tersebut akan memengaruhi tingkat pemahaman penonton pada pesan pembelajaran yang ditampilkan. Pada serial animasi 3 dimensi terdapat prinsip-prinsip animasi yang menjadi sumber dalam pembuatan sebuah animasi.

Serial animasi Nussa Official merupakan serial animasi 3 dimensi, berisikan episode-episode yang bertujuan untuk pembelajaran dan merupakan salah satu akun YouTube yang memiliki peningkatan langganan terbanyak yaitu 2 juta orang yang berlangganan. Apakah tayangan ini menerapkan prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi? Penelitian ini akan menganalisis hal tersebut. Sebelum proses analisis, terlebih dahulu dilakukan pengumpulan data menggunakan lembar instrumen. Setelah itu dapat diketahui bentuk penerapan prinsip-prinsip pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi dalam serial animasi Nussa Official. Untuk itu akan dilakukan analisis pesan dan pengukuran tingkat kualitas persentase prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi 3 dimensi.

Berdasarkan pembahasan di atas, bila dimanfaatkan dengan baik, tayangan ini bukan hanya digunakan untuk hiburan semata tapi dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak. Dalam memberikan sebuah rekomendasi suatu media untuk pembelajaran siswa tentu harus ada pengujian aspek pesan tentang

kesesuaian pesan dan pembelajaran yang akan ditampilkan. Pengujian ini merupakan hal yang mendasari peneliti untuk meneliti analisis prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi pada serial animasi Nussa.



Gambar 2. 1 Bagan kerangka berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa:

5.1.1. Kualitas pengetahuan penonton tentang serial animasi Nussa berkategori baik karena memperoleh skor 76,4%.

5.1.2. Kualitas prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dalam serial animasi Nussa berkategori baik karena memperoleh skor 80,64%.

5.1.3. Kualitas prinsip animasi 3 dimensi dalam serial animasi Nussa berkategori baik karena memperoleh skor 78,69%.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran yang bisa disampaikan antara lain:

5.2.1. Untuk animator atau studio animasi

Animator disarankan untuk menerapkan prinsip desain penyampaian pesan dan prinsip animasi, agar pesan pembelajaran dalam animasi dapat tersampaikan dengan optimal.

5.2.2. Untuk tenaga pendidik

Tenaga pendidik dapat memanfaatkan media belajar masa kini seperti film animasi. Animasi yang digunakan tentunya harus menerapkan prinsip desain penyampaian pesan pembelajaran dan prinsip animasi seperti serial animasi Nussa.

5.2.3. Untuk orang tua

Disarankan untuk memilih serial animasi Nussa sebagai animasi favorit sebagai tontonan pembelajaran. Orang tua juga harus meningkatkan pengawasan terhadap anak ketika sedang menonton video di YouTube.

5.2.4. Untuk peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya disarankan meneliti animasi lainnya lebih lanjut lagi, mengkaji tentang dampak perilaku seseorang yang telah menonton serial animasi Nussa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan Media Informasidan Teknologi Terhadap Perkembangan Anak dalam Era Globalisasi. *Prosiding International Conference on Indonesian Studies*, 2, 362–371.
- Anggraini, M. M. (2018). Prinsip Desain Pembelajaran Terkandung dalam Serial Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo. *Indonesian Journal of Curriculum*, 5(1), 1–12.
- APJII. (2017). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. In *Apjii*. Retrieved from www.apjii.or.id
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan penabur*, 7(10), 11–21.
- Baharuddin, & Wahyuni, E, N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiningsih. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Christianna, A. (2016). Menebar Benih Kebencian melalui Visualisasi ‘ Banci ’ Kartun Benny Dan Mice. *Jurnal Lakon*, 5(1), 1–13.
- Darwanto. (2009). *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eriyanto. (2015). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Gafur, A. (2001). Resensi Buku Instructional Media and Technologies For Learning (Fifth Edition). *Cakrawala Pendidikan*, 2(20), 236–259.
- Gafur, A. (2003). Penerapan Konsep dan Prinsip Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Desain Pesan dalam Pengembangan Pembelajaran dan Bahan Ajar. *Cakrawala Pendidikan*, 22(3), 237–289.
- Gustina, E. (2018). Pencegahan Keterpaparan Dan Adiksi Pornografi Melalui Model Sekolah / Madrasah Sehat. *Penganugerahan Pemenang LSS*, 103. Retrieved from [http://kesga.kemkes.go.id/images/pedoman/Panel Penganugerahan Pemenang LSS tahun 2018.pdf](http://kesga.kemkes.go.id/images/pedoman/Panel/Penganugerahan Pemenang LSS tahun 2018.pdf)
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di SMP Negeri 25 Batam. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81–86.
- Harnadi, A. V. (2017). Analisis Konten Serial Film Animasi Upin Dan Ipin Musim 8 Ditinjau dari Prinsip Desain Pesan Pembelajaran. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(4), 383–392.
- Iqbal, M. Y. (2015). Penerapan Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Buku

- Sekolah Elektronik (Bse) Gemar Matematika 5 Kelas 5 Sd. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5(6), 131–138.
- Istiyarti, & Purnama, E. K. (2014). Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 63–70.
- Karima, S., & Christin, M. (2015). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Atas Presentasi Kekerasan Dalam Serial Film Kartun Little Krishna Episode 5. *EProceedings of Management*, 41(2), 84–93.
- Koenig, S., Wolf, R., & Heisenberg, M. (2016). Vision in Flies: Measuring the Attention Span. *PLoS ONE*, 11(2), 1–16.
- Kurniawan, M. R., & Gafur, A. (2014). Peranan Siaran Televisi Edukasi dalam Mendukung Terciptanya Sumber dan Motivasi Belajar bagi Siswa SMP di Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 98–108.
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktik Pemanfaatan, dan Pengembangan*. Semarang: UNNES Press.
- Lasseter, J., & Rafael, S. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. *Proceedings of the 14th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques, SIGGRAPH 1987*, 21(4), 35–44.
- Lemeshow, S., Hosmer, D. W., Klar, J., & Lwanga, S. K. (1991). Adequacy of Sample Size in Health Studies. *Biometrics*, 47(1), 347.
- Ma, Y., & Hung, W. (2007). The Effect of Animation in the Design of Instructional Messages. *Annual Convention of the Association for Educational Communications and Technology*, 2, 265–273.
- Makmun, A. S. (2009). *Psikologi Pendidikan – Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maunah, B. (2016). Dampak Regulasi di Bidang TIK Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 85(2), 176–186.
- Mayer, R. E., & Johnson, C. I. (2008). Revising the Redundancy Principle in Multimedia Learning. *Journal of Educational Psychology*, 100(2), 380–386.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87–99.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Kwangsan*, 2(1), 1–11.
- Muflihini, M. H. (2009). Aplikasi dan Implikasi Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran (Analisis Strategis Inovasi Pembelajaran). *Khazanah Pendidikan*, 1(2), 1–11.

- Mulyani, D. (2013). Hubungan Kesiapan Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar. *Konselor*, 2(1), 27–31.
- Munir. (2012). *Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muri, Y. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Noxinfluencer. (2019). Nussa Official Dasbor YouTube Stats & Analytics. Retrieved from <https://id.noxinfluencer.com/youtube/channel/UCV2jNjJEtO0Hr3b1Es3xPJg>
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Nugroho, A. B. (2016). Implementasi prinsip desain pesan pembelajaran dalam film “Pada zaman dahulu - Kancil yang bijak.” *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 5(6), 202–211.
- Pettersson, R. (2012). Introduction to Message Design. *Journal of Visual Literacy*, 31(2), 93–104.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Purwaka, F. (2015). Penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 4(7).
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2), 159–172.
- Riadi, A. (2012). Karakteristik Gaya Bahasa Judul-Judul Berita pada Media Online Detik.com. *Skripsi Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Santrock, J. W. (2011). *Life Span Development-13 ed*. New York: McGraw.
- Sapta, A. (2012). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diberi Umpan Balik Berupa Angka Saja Dengan Umpan Balik Berupa Angka Disertai Komentar. *Jurnal Agmasu Research*, 1(1), 85–92.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia pra Sekolah di TK Al Mukmin. *Profesi*, 13(Maret), 72–78.
- Satria, L. A. (2013). Konotasi Negatif Citra Islam dalam Film Taken 2. *Jurnal Teknologi*, 1(1), 69–73.
- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap

- Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2 Dimensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sultana, N., Meissner, N., & Peng, F. L. Y. (2013). Exploring Believable Character Animation based on Principles of Animation and Acting. *Proceedings - International Conference on Informatics and Creative Multimedia, ICICM 2013*, 321–324.
- Suryanta, N. H., & Khumaedi, M. (2018). *The Effect of The Use of Youtube Video Media and Conventional Pictures on The Result of Remote Kick Exercise of Extracurricular Participants in SMP Islam Al-Bisyri Semarang*. 7(9), 15–21.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Hyperion.
- Tsai, M., & Tenri Elle Hapsari, A. (2015). Usage of 12 Animation Principles in the Wayang Kulit Performances. *Jurnal Telematika*, 6(1).
- Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi & Pengukurannya – Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Usman. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Utami, D. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Wahyono, T. (2012). *Analisis Statistik Mudah dengan SPSS 20*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wakil, K., Nasraddin, R., & Abdulrahan, R. (2018). The Role of Social Media on Students GPA. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(1), 1–5.
- Wardani, I. A. K. (2014). Hakikat Penelitian Tindakan Kelas. In *Penelitian Tindakan Kelas* (pp. 1–36). Modul: Universitas Terbuka.
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya pendampingan dialogis orangtua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan*, 130–138.
- We Are Social. (2019). Digital 2019: Indonesia. *Global Digital Insights*, 77. <https://doi.org/https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>
- Widayanti, L. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35.

- Widyastono, H. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Akreditasi A di Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Kwangsan*, 5(1), 21.
- Wiratmaja, A. (2018). Analisis Muatan Kekerasan pada Film Animasi “Oscar Oasis” berdasarkan Prinsip Exaggeration. *Journal of Digital Education, Communication, and Art*, 1(1), 20–33.