

ANALISIS KONTEN ANIMASI “KAMPUNG EDU” DI TELEVISI EDUKASI DITINJAU DARI PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN

THE CONTENT ANALYSIS OF “KAMPUNG EDU” ANIMATION ON TELEVISI EDUKASI REVIEWED IN THE INSTRUCTIONAL MESSAGE DESIGN PRINCIPLES

Niken Setyaningsih

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

nikensetya21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi berupa gambaran mengenai bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam animasi “Kampung Edu” di Televisi Edukasi terkait konten yang disajikan dari aspek prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif, umpan balik dan pengulangan. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam animasi “Kampung Edu” di Televisi Edukasi. Adapun bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran, sebagai berikut: 1) kesiapan dan motivasi meliputi penampilan judul, pengenalan karakter, penyampaian misi karakter, dan pengondisian penonton, dan penyampaian manfaat film; 2) penggunaan alat pemusat perhatian meliputi penggunaan daya tarik karakter, humor, rasa takut, kesalahan, rasional, emosional, musik, dan teknik penyajian yang bervariasi; 3) partisipasi aktif dibuktikan dengan adanya partisipasi mental; 4) umpan balik meliputi umpan balik yang bersifat informatif, umpan baik dengan tujuan mengoreksi, umpan balik dengan tujuan memperingatkan, serta umpan balik dengan tujuan memotivasi; 5) pengulangan dibuktikan dengan adanya tinjauan selintas awal mengenai inti dari isi cerita, kesimpulan dan pengulangan penyajian pesan atau informasi.

Kata kunci: prinsip desain pesan pembelajaran, animasi kampung edu, televisi edukasi.

Abstract

This study aimed to describe the form of the instructional message design principles application in the “Kampung Edu” animation on Televisi Edukasi, related to the content presented on the aspect of the principles of readiness and motivation, attention, active participation, feedback, and repetition. This study used content analysis method. The results showed that the content presented in the “Kampung Edu” animation on Televisi Edukasi apply the instructional message design principles. The form of the application of the instructional message design principles, as follows: 1) readiness and motivation, includes the appearance of the title, the main character introduction, informing the character missions, conditioning the audience, and informing the film benefits; 2) attention, includes the use character appeal, humor appeal, fear appeal, error appeal, rational appeal, emotional appeal, music appeal, and the use of varied presentation techniques; 3) active participation, is evidenced by mental participation; 4) feedback, includes informative feedback, corrective feedback, warning feedback, and motivating feedback; 5) repetition, is evidenced by an initial contemplation of the story content, conclusions, and repetitions of messages or informations.

Keywords: instructional message design principles, kampung edu animation, televisi edukasi.

PENDAHULUAN

Perkembangan industri media massa di era globalisasi semakin pesat khususnya media elektronik televisi. Hal ini dapat diamati dari munculnya berbagai macam stasiun televisi swasta nasional dengan berbagai bentuk acara yang disajikan. Salah satunya adalah program animasi. Animasi dibuat sebagai sarana hiburan bagi anak-anak dengan berbagai alur cerita yang ringan dan lucu. Di samping sebagai media

hiburan, animasi juga berpotensi sebagai media pembelajaran. Animasi mampu menyajikan gambar yang dinamis, sehingga merangsang perhatian anak-anak, sehingga anak-anak lebih tertarik dan mencernakannya. Animasi sendiri akan berpotensi sebagai media pembelajaran bagi anak-anak, apabila ditunjang oleh sumber daya yang memiliki kemampuan mendesain pesan pembelajaran dalam merancang dan mengembangkan kontennya.

Namun, media anak-anak kini tengah mengalami revolusi dalam hal isi (*content*), tata letak, dan terutama watak media yang mempengaruhi waktu luang anak terutama ketika media dimanfaatkan para pemodal demi kepentingan politik atau penciptaan kesenangan semata (Ibrahim, dalam Nugroho, 2015: 2). Banyak aduan masyarakat perihal maraknya program tayangan anak yang dinilai tidak mendidik dan cenderung mengandung unsur kekerasan kepada KPI.

Anak-anak sebagai khalayak televisi diasumsikan mudah tersugesti dan rentan terkena pengaruh (Burton, 2007: 308). Anak-anak masih memiliki cara kerja pemikiran yang sederhana dan belum matang, sehingga pada tahap ini sering terjadi kesalahan persepsi atau pemahaman. Akibatnya, anak-anak rentan menirukan hal-hal negatif yang ditampilkan dalam tayangan yang ditontonnya.

Di tengah kekhawatiran akan perkembangan media film anak, kemunculan stasiun Televisi Edukasi yang dikembangkan oleh Pustekkom (Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan), di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dapat menjadi alternatif media dan sumber belajar bagi masyarakat. TV Edukasi, atau biasa disebut dengan TVE, hadir di tengah masyarakat sebagai media pembelajaran berbasis teknologi audio visual berupa televisi.

TV Edukasi ini bertujuan untuk menjadi televisi yang khusus menyiarkan program pendidikan dan berfungsi sebagai media pembelajaran masyarakat. Sasaran penontonnya yaitu peserta didik dari semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan; praktisi pendidikan; dan masyarakat. TV Edukasi memosisikan diri sebagai guru dalam dunia pendidikan yang mengajarkan materi pembelajaran, pendidikan karakter, ketrampilan, dan kebudayaan.

Sebagai televisi pendidikan, TV Edukasi dapat dikategorikan sebagai televisi yang ramah anak. Terkait dengan tayangan untuk anak-anak, TV Edukasi menyajikan berbagai program pendidikan untuk anak. Salah satunya adalah

program pendidikan karakter yang ditujukan khusus untuk anak usia dini dengan bentuk serial animasi, berjudul “Kampung Edu”.

Program tersebut merupakan salah satu program animasi unggulan TV Edukasi dengan tokoh-tokoh hewan yang beraktivitas seperti manusia. Pendidikan karakter yang disampaikan misalnya tentang kejujuran, kedisiplinan, menghormati orang tua, dan tolong menolong dengan sesama. Di akhir alur cerita, disajikan pula sedikit ulasan materi (pengetahuan) yang berkaitan dengan alur cerita.

Sajian pendidikan karakter melalui program serial animasi menjadi strategi dalam menarik minat anak usia dini untuk menonton tayangan. Program animasi dua dimensi dengan tampilan visual yang berwarna-warni dan tokoh hewan-hewan yang lucu akan lebih disukai dan mudah diingat oleh anak-anak. Strategi memasukkan nilai-nilai moral dan karakter ke dalam program animasi yang umumnya dinilai lucu dan menghibur, menunjukkan bahwa perancang program TV Edukasi berusaha menyediakan media belajar baru yang mengikuti selera sasaran penontonnya (Dian, 2017: 65).

Animasi “Kampung Edu” merupakan animasi yang bertujuan menyampaikan pesan pembelajaran. Efektifitas animasi dalam pembelajaran tidak hanya berhubungan dengan bagaimana animasi itu diterima dan dikonsepsikan, namun juga bagaimana animasi tersebut dirancang. Diperlukan kemampuan dalam mendesain pesan-pesan pembelajaran, agar pesan yang dikomunikasikan lebih tersampaikan pada penonton. Budiningsih (2003: 119) mengungkapkan, ada lima prinsip utama dalam desain pesan pembelajaran, yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Menyikapi hal tersebut, muncullah pertanyaan, apakah ada penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam animasi “Kampung Edu” di TV Edukasi tersebut. Belum ada penelitian yang mengkaji penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam

animasi “Kampung Edu” yang ditayangkan di Televisi Edukasi. Dengan demikian, kajian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang diungkapkan oleh Asri Budiningsih dalam animasi “Kampung Edu” ini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian analisis isi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Analisis isi deskriptif adalah analisis isi adalah analisis isi dengan tujuan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan, atau suatu teks tertentu (Eriyanto, 2011:47). Analisis isi ini tidak menguji hipotesis ataupun hubungan antar variabel, namun menggambarkan aspek dan karakteristik dari suatu pesan. Dalam penelitian ini, analisis isi menggambarkan bentuk penerapan desain pesan pembelajaran yang dikemukakan oleh Asri Budiningsih pada animasi “Kampung Edu”.

Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis data primer yakni data yang diperoleh langsung dari obyek penelitian. Objek penelitian ini adalah animasi “Kampung Edu” *season 2* yang ditayangkan di Televisi Edukasi. Animasi “Kampung Edu” *season 2* terdiri dari beberapa episode. Penelitian ini akan mengambil dua episode sebagai sampel data. Episode tersebut adalah episode “Hemat Itu Asyik” dan “Kami Sayang Kalian”.

Kedua episode ini dipilih dengan cara *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian. Film ini bertujuan sebagai pembelajaran untuk mendidik penonton agar dapat belajar dari kisah yang disajikan yang sarat akan pesan, nilai dan pendidikan karakter. Maka dari itu, dipilihlah dua episode tersebut karena episode-episode tersebut lebih sarat pesan dan nilai pembelajaran dibandingkan dengan episode-episode lainnya.

Prosedur

Tahapan penelitian analisis isi ini berdasarkan tahapan analisis isi menurut Eriyanto (2011:56). Tahapan dalam penelitian ini meliputi perumusan tujuan analisis, konseptualisasi dan operasionalisasi, pembuatan lembar koding (*coding sheet*) atau kisi-kisi instrumen, penentuan populasi dan sampel, proses koding, input data, dan analisis.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan jenis data primer yakni data yang diperoleh langsung dari obyek penelitian. Dalam penelitian ini digunakan instrumen berupa lembar koding (*coding sheet*), untuk mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam animasi “Kampung Edu”. Kisi-kisi untuk mempermudah pengisian lembar koding dibuat berdasarkan definisi operasional prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang dikemukakan oleh Asri Budiningsih.

Data diperoleh secara langsung oleh peneliti dengan mengamati serta mengkaji kedua episode animasi “Kampung Edu” ini. Konten animasi kemudian dikategorikan menggunakan instrumen lembar koding (*coding sheet*), berdasarkan definisi operasional prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran.

Peneliti menganalisis konten yang ada pada animasi “Kampung Edu” apakah sesuai atau menerapkan prinsip desain pembelajaran atau tidak. Dalam hal ini, peneliti memahami dan menafsirkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran melalui tampilan audio, visual atau kombinasi keduanya audio-visual dalam animasi “Kampung Edu”.

Teknik Analisis Data

Hasil data yang diperoleh dari lembar koding dianalisis kemudian dideskripsikan. Untuk memudahkan dalam mendeskripsikan hasil koding, hasil koding kemudian disajikan dalam bentuk diagram. Diagram dibuat berdasarkan konversi data hasil koding masing-

masing prinsip desain pesan pembelajaran yang terkandung dalam animasi, menjadi bentuk persentase. Hasil persentase ini kemudian diperinci dengan deskripsi dari berbagai bentuk penerapan dari masing-masing desain pesan pembelajaran dalam animasi “Kampung Edu” ini. Dengan demikian, peneliti memberikan gambaran dan deskripsi mengenai bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam animasi “Kampung Edu” yang akan menjawab rumusan masalah yang ada.

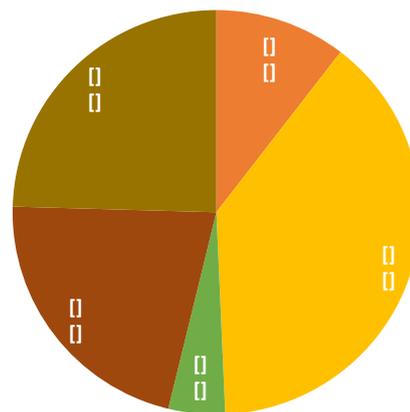
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

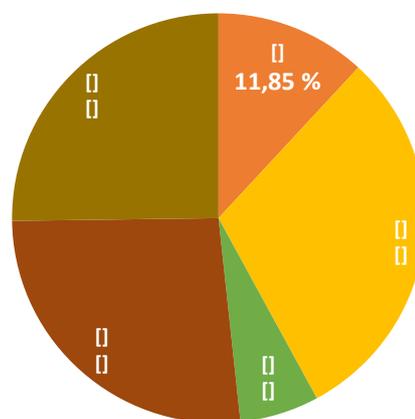
Dalam merancang animasi “Kampung Edu” sebagai animasi yang bertujuan menyampaikan pesan pembelajaran, perancang media perlu menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Penerapan prinsip-prinsip tersebut dapat meningkatkan perhatian, persepsi, dan daya serap penonton mengenai pesan yang dikomunikasikan. Dengan begitu, pesan dapat lebih tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan unit analisis yang telah ditentukan, animasi “Kampung Edu” yang terdiri dari dua episode sebagai sampel, yaitu episode *Hemat Itu Asyik* dan *Kami Sayang Kalian*, terbukti menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, dan prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Berdasarkan hasil pengkodean atau kategorisasi, maka ditemukanlah nilai persentase penerapan masing-masing prinsip desain pesan pembelajaran dalam masing-masing episode animasi “Kampung Edu”.



Gambar 01. Persentase Penerapan Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Animasi “Kampung Edu” Episode *Hemat Itu Asyik*



Gambar 02. Persentase Penerapan Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Animasi “Kampung Edu” Episode *Kami Sayang Kalian*

Dari diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip penggunaan alat pemusat perhatian memiliki nilai persentase yang lebih tinggi daripada prinsip yang lainnya. Dan prinsip yang memiliki nilai persentase rendah adalah prinsip partisipasi aktif.

Adapun bentuk-bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam animasi “Kampung Edu”, adalah sebagai berikut:

1. Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Animasi “Kampung Edu” memuat adegan yang dapat memberikan kesiapan dan motivasi untuk membuat penonton merasa siap dan termotivasi untuk menerima informasi baru dan memiliki kemampuan

untuk belajar. Hal tersebut tercermin dengan adanya bentuk penerapan sebagai berikut:

- a. Penampilan judul
- b. Perkenalan karakter
- c. Penyampaian misi karakter
- d. Pengondisian penonton
- e. Penyampaian manfaat film

2. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Animasi “Kampung Edu” memuat adegan yang memiliki daya tarik pesan, sehingga dapat memusatkan perhatian penonton untuk menyaksikan dan tetap fokus mengikuti cerita yang disajikan. Hal tersebut tercermin dengan adanya bentuk penerapan sebagai berikut:

- a. Daya tarik karakter
- b. Daya tarik humor
- c. Daya tarik rasa takut
- d. Daya tarik kesalahan
- e. Daya tarik rasional
- f. Daya tarik emosional
- g. Daya tarik musik
- h. Teknik penyajian yang bervariasi

3. Prinsip Partisipasi Aktif

Animasi “Kampung Edu” memuat ajakan pada penonton untuk ikut berpartisipasi atau terlibat dengan karakter dalam cerita. Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif dibuktikan dengan adanya stimulus yang dapat menggiring partisipasi aktif penonton berupa aktivitas mental (tidak nampak), seperti ikut berpikir dan mencari jawaban. Stimulus yang ditemukan dalam animasi berupa stimulus dengan teknik:

- a. Langsung (*Direct Adress*)
- b. Tidak Langsung

4. Prinsip Umpan Balik

Animasi “Kampung Edu” memuat respon atau umpan balik kepada tokoh lain, yang juga sebagai masukan dan tanggapan mengenai proses belajar penonton. Hal tersebut tercermin dengan adanya bentuk penerapan sebagai berikut:

- a. Umpan balik yang bersifat informatif
- b. Umpan balik dengan tujuan mengoreksi

c. Umpan balik dengan tujuan memperingatkan

d. Umpan balik dengan tujuan memotivasi

5. Prinsip Perulangan

Animasi “Kampung Edu” memuat pengulangan informasi atau pesan pembelajaran yang disampaikan melalui adegan dalam cerita. Hal tersebut tercermin dengan adanya bentuk penerapan sebagai berikut:

- a. Tinjauan selintas awal mengenai inti dari isi cerita
- b. Kesimpulan
- c. Pengulangan penyajian pesan atau informasi.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menemukan bahwa animasi “Kampung Edu” di Televisi Edukasi terbukti menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran, sebagai upaya agar pesan yang dikomunikasikan lebih tersampaikan pada penonton. Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang diterapkan dalam animasi “Kampung Edu” meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, dan prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi meliputi penampilan judul, perkenalan karakter, penyampaian misi karakter, pengondisian penonton, dan penyampaian manfaat film. Bentuk penampilan judul, perkenalan karakter, penyampaian misi karakter, dan pengondisian penonton ini merupakan kesiapan mental bagi penonton. Penyampaian manfaat film merupakan bentuk dorongan motivasi yang diberikan di awal episode. Kesiapan fisik penonton terlihat belum dibangun. Penerapan prinsip kesiapan dan motivasi tersebut berujung pada dampak mempersiapkan dan memotivasi penonton untuk bisa menerima dan menyimak cerita yang disajikan. Hal ini sesuai dengan teori dari Budiningsih (2003: 119) bahwa jika anak memiliki kesiapan seperti kesiapan mental,

kesiapan fisik dan motivasi, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

Bentuk penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian meliputi penggunaan daya tarik pesan yaitu daya tarik karakter, daya tarik humor, daya tarik rasa takut, daya tarik kesalahan, daya tarik rasional, daya tarik emosional, daya tarik musik, dan teknik penyajian yang bervariasi. Daya tarik pesan digunakan untuk memusatkan perhatian penonton agar tetap fokus menyaksikan dan mengikuti cerita yang disajikan, sehingga proses pembelajaran melalui isi cerita animasi dapat berjalan dengan baik. Hal ini sesuai dengan teori dari Budiningsih (2003: 122) bahwa jika dalam proses belajar menggunakan media perhatian anak terpusat pada pesan yang disampaikan, maka proses dan hasil belajarnya menjadi semakin baik. Tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi proses belajar (Gagne dan Berliner dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 42).

Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif dibuktikan dengan adanya partisipasi mental. Karakter dalam cerita menstimulus partisipasi aktif tersebut, secara langsung (*direct* adres) dan tidak langsung. Namun, dalam animasi "Kampung Edu" ini, penerapan prinsip partisipasi aktif masih sangat minim. Partisipasi aktif juga hanya diwujudkan dalam bentuk aktivitas mental. Tidak ditemukan adanya bentuk stimulus yang dapat menggiring aktivitas fisik penonton, sehingga penonton menjadi cenderung pasif dalam menyaksikan animasi ini. Padahal dengan ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, maka pesan yang disampaikan dalam pembelajaran yang dilakukan akan lebih bermakna dan berkesan, sehingga tidak mudah dilupakan oleh penonton. Hal ini sesuai dengan teori dari Budiningsih (2003: 124) bahwa jika dalam proses pembelajaran siswa berpartisipasi aktif, maka proses dan hasil belajar akan meningkat. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 44).

Bentuk penerapan prinsip umpan balik meliputi umpan balik yang bersifat informatif, umpan baik dengan tujuan mengoreksi, umpan balik dengan tujuan memperingatkan, serta umpan balik dengan tujuan memotivasi. Dengan adanya umpan balik yang diberikan, penonton dapat meningkatkan pemahaman mengenai maksud pesan yang disampaikan dalam cerita. Hal ini sesuai dengan teori dari Budiningsih (2003: 125) bahwa jika anak dalam proses belajarnya diberitahu kemajuan atau kelemahan belajarnya, maka hasil belajarnya akan meningkat. Fungsi dari umpan balik adalah untuk memberikan konfirmasi ataupun koreksi terhadap proses dan hasil belajar siswa, agar siswa mengetahui kemajuan belajarnya, sehingga dapat melakukan tindakan selanjutnya dalam belajar (Budiningsih, 2003:126).

Bentuk penerapan prinsip perulangan dibuktikan dengan adanya tinjauan selintas awal mengenai inti dari isi cerita, kesimpulan dan pengulangan penyajian pesan atau informasi. Dengan perulangan, penonton menjadi mengerti tentang pesan atau informasi mana yang perlu diberi perhatian lebih, sehingga tidak mudah dilupakan. Hal ini sesuai dengan teori dari Budiningsih (2003: 126) bahwa tidak adanya perulangan akan mengakibatkan informasi atau pesan pembelajaran tidak bertahan lama dalam ingatan (*retensi*) dan informasi tersebut mudah dilupakan. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengadaan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 46).

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan di atas, terdapat beberapa temuan. Pertama, prinsip yang memiliki nilai persentase paling rendah adalah prinsip partisipasi aktif. Partisipasi aktif dalam animasi ini hanya diwujudkan dalam bentuk aktivitas mental. Tidak ditemukan adanya bentuk stimulus yang dapat menggiring aktivitas fisik penonton. Kedua, prinsip yang memiliki nilai persentase rendah setelah prinsip partisipasi aktif adalah prinsip kesiapan dan motivasi. animasi ini hanya menerapkan prinsip

kesiapan mental, dan motivasi. Kesiapan fisik terlihat tidak dibangun guna menyiapkan anak-anak yang selalu aktif bergerak, agar dapat mengondisikan mereka untuk menyaksikan dan menyimak jalan cerita animasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa animasi “Kampung Edu” di Televisi Edukasi terbukti menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang diterapkan dalam animasi “Kampung Edu” meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, dan prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Adapun bentuk-bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam animasi “Kampung Edu”, adalah sebagai berikut:

1. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi meliputi penampilan judul, pengenalan karakter, penyampaian misi karakter, pengondisian penonton, dan penyampaian manfaat film. Bentuk penampilan judul, pengenalan karakter, penyampaian misi karakter, dan pengondisian penonton ini merupakan kesiapan mental bagi penonton. Penyampaian manfaat film merupakan bentuk dorongan motivasi yang diberikan di awal episode. Kesiapan fisik penonton terlihat belum dibangun.
2. Bentuk penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian meliputi penggunaan daya tarik pesan yaitu daya tarik karakter, daya tarik humor, daya tarik rasa takut, daya tarik kesalahan, daya tarik rasional, daya tarik emosional, daya tarik musik, dan teknik penyajian yang bervariasi.
3. Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif dibuktikan dengan adanya partisipasi mental. Karakter dalam cerita menstimulus

partisipasi aktif tersebut, secara langsung (*direct* adress) dan tidak langsung. Namun, dalam animasi “Kampung Edu” ini, penerapan prinsip partisipasi aktif masih sangat minim. Partisipasi aktif juga hanya diwujudkan dalam bentuk aktivitas mental. Tidak ditemukan adanya bentuk stimulus yang dapat menggiring aktivitas fisik penonton.

4. Bentuk penerapan prinsip umpan balik meliputi umpan balik yang bersifat informatif, umpan balik dengan tujuan mengoreksi, umpan balik dengan tujuan memperingatkan, serta umpan balik dengan tujuan memotivasi.
5. Bentuk penerapan prinsip perulangan dibuktikan dengan adanya tinjauan selintas awal mengenai inti dari isi cerita, kesimpulan dan pengulangan penyajian pesan atau informasi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi pengembang media atau film pembelajaran khususnya animasi pembelajaran yang ditujukan untuk anak-anak, disarankan untuk lebih meningkatkan serta mengembangkan penerapan kelima prinsip desain pesan pembelajaran dalam merancang animasi pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk dapat meneliti film animasi pembelajaran lain, agar semakin menambah wawasan pengetahuan mengenai penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam merancang, memproduksi dan mengembangkan suatu media pembelajaran terutama media animasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, A. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.

- Burton, G. (2007). *Membincangkan Televisi: Sebuah Pengantar Kepada Kajian Televisi*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Dian, F. C. C. (2017). Strategi Manajemen Media Penyiaran TV Edukasi Sebagai Televisi Pendidikan. *Skripsi*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta. Diakses dari <http://repository.isi-ska.ac.id/1793/>, pada 08 Januari 2018 pukul 22.00 WIB.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nugroho, A. B. (2016). Implementasi Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Film Animasi “Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari http://eprints.uny.ac.id/40129/1/Adi%20Bowo%20Nugroho_12105244008.pdf, pada tanggal 9 November 2017 pukul 20.00 WIB.
- Slameto. (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.