

**PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM
SERIAL FILM UPIN DAN IPIN**

JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Fajar Purwaka
NIM 08105241021

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

Artikel yang berjudul **“PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM SERIAL FILM UPIN DAN IPIN”** yang disusun oleh Fajar Purwaka, NIM 08105241021 telah disetujui oleh Pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I



Sungkono, M.Pd.
NIP. 196110031987031001

Yogyakarta, Agustus 2015
Pembimbing II



Estu Miyarso, M.Pd.
NIP. 197702032005011

PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM SERIAL FILM UPIN DAN IPIN

IMPLEMENTING INSTRUCTIONAL MESSAGE DESIGN PRINCIPLES IN UPIN DAN IPIN SERIES

Oleh: Fajar Purwaka, Universitas Negeri Yogyakarta
fajarpurwaka@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan dalam serial film Upin dan Ipin *session 1*.

Jenis penelitian ini adalah analisis isi. Obyek analisis dalam penelitian ini adalah serial Upin dan Ipin *Session 1*, terdiri atas enam episode. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar koding (*coding sheet*). Teknik analisis data yang dipakai adalah deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Upin dan Ipin *Session 1* menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip desain pesan pembelajaran yang diterapkan adalah prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif penonton, umpan balik, dan perulangan. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi berupa pengenalan karakter utama di setiap awal episode, menampilkan judul episode, pengkondisian penonton, memberikan pengantar cerita, dan mengenalkan *character objective* atau misi karakter utama. Bentuk penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian berupa daya tarik karakter berupa karakter yang atraktif, daya tarik rasa takut berupa adegan yang menampilkan rasa takut karakter utama akan misi yang akan dipikulnya, daya tarik humor, daya tarik kesalahan berupa kesalahan yang dibuat oleh Upin dan Ipin yang berpotensi menggagalkan puasanya, dan *anthropomorphic* berupa karakter asap seolah-olah hidup dan ayam yang bertingkah selayaknya manusia. Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif penonton berupa *direct address*. Lewat teknik *direct address*, Upin menginstruksikan penonton untuk duduk sebelum menonton. Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam serial Upin dan Ipin *session 1* meliputi umpan balik yang informatif, umpan balik peringatan, dan umpan balik motivasi. Umpan balik informatif berupa jawaban-jawaban Opah atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh Upin dan Ipin mengenai puasa Ramadhan. Umpan balik peringatan berupa peringatan Mei-mei kepada Upin dan Ipin agar tidak makan dan minum saat puasa meskipun tidak ada orang yang tahu. Umpan balik motivasi berupa dorongan Opah kepada Upin dan Ipin agar mereka berpuasa secara ikhlas. Bentuk penerapan prinsip perulangan dalam *session 1* berupa perulangan informasi mengenai waktu berbuka dan mengenai hukum berpuasa setengah hari.

Kata kunci: Upin dan Ipin, prinsip desain pesan, desain pesan pembelajaran

Abstract

This study aims to determine the form of the application of the principles of instructional message design that includes the principles of readiness and motivation, the principle of attention, the principle of the active participation of the audience, the feedback principle, and the principle of repetition in the film series Upin and Ipin session 1. This type of research is content analysis. The object of analysis in this study is the series Upin and Ipin session 1, consisting of six episodes. Data collection techniques using coding sheet. The data analysis technique used is descriptive. The results showed that the film series Upin and Ipin session 1 apply the principles of instructional message design. Instructional message design principles are applied is the principle of readiness and motivation, attention, the active participation of the audience, feedback and iteration. Form of application of the principle of readiness and motivation in the form of the introduction of the main character in the beginning of each episode, featuring the episode title, conditioning the audience, gives an introduction to the story, and introduces the character objective or mission of the main character. The form of the application of the principle of attention in the form of the appeal of the character of the character attractive, attractiveness fear of a scene featuring the fear of the main characters will be a mission that will carry it, the appeal of humor, the appeal of errors such as mistakes

made by Upin and Ipin are potentially thwart his fast, and anthropomorphic form of the character of the smoke as if life and the chicken man should behave. Form of application of the principle of active participation of the audience in the form of direct address. Through the technique of direct address, Upin instructed the audience to sit down before watching. Form of application of the principle of feedback in the series Upin and Ipin session 1 includes informative feedback, feedback as alerts and motivational feedback. Informative feedback Opah form of answers to questions posed by Upin and Ipin about Ramadan fasting. Feedback in the form of a warning alert Meimei to Upin and Ipin to not eat and drink while fasting even though no one knows. Feedback motivation in the form of encouragement to Upin and Ipin Opah that they fasted outright. Form of application of the principle of repetition in the first session in the form of a looping breaking information about the time and about the law of fasting half a day.

Keywords: Upin dan Ipin, message design principles, instructional message design

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi, cerita tak hanya tersaji lewat orang tua menjelang tidur anaknya, lewat radio, maupun lewat buku dongeng dengan gemerlap ilustrasi cantik, namun kini cerita- cerita telah dikemas dalam film- film, mengudara ke seantero negeri lewat televisi. Idi Subandy Ibrahim (2011:251) mengatakan,

Dengan sifatnya yang audio-visual, TV memiliki memiliki keunggulan dalam hal menampilkan tayangan gambar yang bergerak (*motion picture*) sehingga khalayak pemirsa lebih terlibat secara emosional dibandingkan ketika mereka melihat gambar mati seperti terpampang dalam Koran atau majalah.

Film dan televisi merupakan media yang memiliki potensi untuk menunjang pendidikan bagi anak-anak apabila ditunjang oleh sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dalam merancang dan mengembangkan kontennya. Kemampuan mendesain pesan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi penonton serta bentuk belajar yang diharapkan sangat diperlukan agar proses dan hasil belajar melalui film menjadi optimal. Namun, kurangnya kemampuan dalam mendesain pesan pembelajaran tidak akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang sesuai harapan (Asri Budiningsih, 2003:6).

Film dalam industri televisi memang memiliki potensi yang mulia terutama bagi anak-anak, yakni berfungsi dalam mendifusikan informasi (*to diffuse information*), mendidik (*to educate*), menghibur (*to entertain*), dan

mempengaruhi (*to influence*). UU No 33/2009 mendefinisikan film sebagai karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Sedangkan televisi merupakan media massa yang memakai frekuensi milik publik. Sehingga kombinasi keduanya seharusnya menjadi media massa yang mentransformasi masyarakat menuju masyarakat yang terdidik. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa televisi kita hanya tunduk pada hukum pasar (Riyanto Rasyid, 2013:114).

Banyak aduan masyarakat perihal film anak yang dinilai tidak mendidik dan cenderung mengandung unsur kekerasan kepada KPI (Komisi Penyiaran Indonesia). Berdasarkan data aduan yang masuk ke KPI tahun 2012, program televisi yang mengandung adegan kekerasan cenderung banyak pada program sinetron, lalu menyusul acara komedi, program anak (film dan kartun), iklan, berita dan *reality show* (Riyanto Rasyid, 2013: xiii).

Di tengah rasa khawatir dan pesimis terhadap perkembangan film anak, pada bulan September 2007 muncul serial film animasi yang cenderung ramah anak dan jauh dari unsur kekerasan. Serial film animasi ini ditayangkan di TVRI, menampilkan ikon Upin dan Ipin. Kakak beradik yang hidup bersama keluarganya yang bersahaja dan masyarakat di Kampung Durian Runtuh (https://id.wikipedia.org/wiki/Upin_%26_Ipin). TVRI hanya menayangkan *session 1* dari

serial animasi ini. *Session* berikutnya ditayangkan di MNCTV mulai tahun 2008 hingga sekarang.

Upin dan Ipin adalah serial animasi yang menceritakan pengalaman pertama Upin dan Ipin dalam berpuasa Ramadhan. Upin dan Ipin adalah sepasang anak laki-laki kembar berusia lima tahun. Serial Upin dan Ipin diceritakan dari sudut pandang Upin dan Ipin yang sederhana, lucu, dan kocak (<http://upindanipin.com.my/v7/info.php>).

Serial film Upin dan Ipin *session 1* merupakan *session* yang paling banyak diteliti dibandingkan *session-session* selanjutnya. Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, *session* ini mampu menghasilkan proses dan hasil belajar yang positif. Diantaranya Film Upin & Ipin berpengaruh terhadap pemahaman dan perilaku keagamaan anak usia 6-9 tahun (Ibnu Fatir, 2010: iv) dan adanya pengaruh positif antara minat menonton film Upin & Ipin episode tema Ramadhan terhadap pemahaman PAI pada aspek ibadah di bulan Ramadhan (Niat Murniati, 2010: iv).

Film Upin & Ipin tidak mengusung tema “membasmi kejahatan” ataupun menawarkan imajinasi yang selangit, namun cenderung mengusung tema yang sederhana dan logis tentang keseharian anak-anak. Berdasarkan situs resminya, www.upindanipin.com.my/v7/info.php, film ini bertujuan untuk memperkenalkan ramadhan kepada anak-anak. Di dalam film-film tersebut dimasukkan materi seputar bulan Ramadhan, misalnya konsep puasa, berbuka, tarawih, dan lain-lain.

Sebagai *session* yang sukses meningkatkan pemahaman anak mengenai puasa Ramadhan, tentunya serial film Upin dan Ipin *Session 1* menerapkan prinsip desain pesan pembelajaran yang mencakup prinsip perhatian, persepsi, dan daya serap. Prinsip perhatian, persepsi, dan daya serap mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan atau informasi, sehingga dapat terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima (Asri Budiningsih, 2003: 8).

Penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin

session 1 belum ada yang mengkaji. Padahal, prinsip desain pesan pembelajaran dalam *session 1* merupakan hal yang menentukan dalam meningkatnya pemahaman anak mengenai puasa Ramadhan. Prinsip desain pesan pembelajaran meningkatkan perhatian, persepsi, dan daya serap anak mengenai pesan yang dikomunikasikan.

Menurut Asri Budiningsih (2003:119), berdasarkan teori belajar kognitif, teori pemrosesan informasi, dan teori komunikasi, ada lima prinsip utama desain pesan pembelajaran, yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Hasil belajar akan lebih baik jika dalam kegiatan pembelajaran peserta belajar memiliki kesiapan dan motivasi yang tinggi (Asri Budiningsih, 2003: 119). Hasil belajar akan optimal jika peserta belajar atau penonton telah memiliki kesiapan belajar, seperti kesiapan mental berupa prasyarat belajar, kesiapan fisik, dan motivasi.

Jika dalam proses belajar menggunakan media perhatian anak terpusat pada pesan yang disampaikan, maka proses dan hasil belajarnya menjadi semakin baik. Namun, jika anak kurang memperhatikan maka proses dan hasil belajar menjadi rendah.

Jika dalam proses pembelajaran anak berpartisipasi aktif, maka proses dan hasil belajarnya akan meningkat. Partisipasi aktif anak dapat berupa aktifitas yang nampak (melakukan kegiatan fisik), maupun aktifitas yang tidak nampak (memikirkan sesuatu, mencari jawaban, atau menganalisis).

Prinsip umpan balik adalah pemberian informasi kepada anak/ siswa mengenai kemajuan atau kekurangan dalam belajarnya. Berdasarkan prinsip umpan balik, jika anak dalam proses belajarnya diberitahu kemajuan atau kelemahan belajarnya, maka hasil belajarnya akan meningkat.

Informasi yang disampaikan berulang-ulang dalam sebuah media pembelajaran akan

dapat menghasilkan pembalajara yang lebih baik. Pengulangan berfungsi agar informasi / pengetahuan mampu bertahan lama di dalam memori. Dengan adanya pengulangan, anak juga menjadi mengerti tentang informasi mena yang perlu diberi perhatian lebih.

Penelitian ini mengkaji penerapan masing-masing prinsip desain pesan pembelajaran sebagaimana disebutkan di atas dalam serial film Upin dan Ipin *session 1*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian analisis isi. Analisis isi menurut Darmiyati Zuchdi (1993, 1) adalah teknik yang sistematis untuk menganalisis makna pesan dan cara mengungkapkan pesan dengan tujuan membuat inferensi. Tak jauh berbeda, Krippendorff seperti yang dikutip Darmiyati Zuchdi (1993, 1) mendefinisikan analisis isi adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang dari data berdasarkan konteksnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Analisis isi deskriptif 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 prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial upin dan Ipin *session 1*.

Target/Subjek Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, yakni mendeskripsikan desan pesan pembelajaran dalam film serial Upin & Ipin, maka obyek dari penelitian ini adalah serial film Upin & Ipin. Sedangkan unit sampel yang digunakan adalah film-film Upin & Ipin *Session 1*. *Session 1* dipilih sebagai unit sampling dengan cara *purposive*

sampling. *Session 1* dipilih karena *session* ini merupakan serial Upin dan Ipin yang pertamakali dibuat dan oleh pembuatnya dimaksudkan untuk mengenalkan puasa Ramadhan kepada anak-anak. Selain itu, *session 1* adalah *session* yang telah diteliti dampaknya bagi pembelajaran oleh beberapa peneliti dan menghasilkan temuan adanya kemajuan dalam pemahaman puasa Ramadhan pada anak. Film-film Upin & Ipin dalam *Session 1* terdiri atas enam episode yang berurutan. Episode-episode tersebut berjudul *Esok Puasa*, *Dugaan*, *Nikmat*, *Terawih*, *Esok Raya*, dan *Dah Raya*. Dari keenam episode tersebut, peneliti mengambil 3 episode, yaitu *Esok Puasa*, *Dugaan*, dan *Nikmat*.

Unit pencatatan (*recording unit*) dalam penelitian ini adalah adegan-adegan dalam serial Upin dan Ipin yang sesuai dengan definisi operasional. Sedangkan unit konteks (*context unit*) dalam penelitian ini adalah prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran.

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.

Intrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk dapat mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin *session 1*, maka dibuat lembar koding (*coding sheet*).

Teknik Analisis Data

Darmiyati Zuchdi (1993:36) menyatakan bahwa analisis berhubungan dengan proses identifikasi dan penampilan pola-pola yang penting, signifikan secara statistik, atau yang memberikan keterangan yang memuaskan, atau merupakan deskripsi hasil-hasil analisis isi dan dapat dilakukan secara kuantitatif maupun kualitatif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif. Desain penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu atau menguji hubungan antar variabel. Penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan atau suatu teks tertentu. Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi dan mendeskripsikan berdasarkan adegan dalam serial film Upin & Ipin yang merepresentasikan prinsip desain pesan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Serial film Upin dan Ipin *Session 1* menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang diterapkan dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi meliputi pengenalan karakter utama (Upin dan Ipin) di setiap awal episode dengan pembawaan yang ceria, menampilkan judul di setiap awal episode berupa tulisan judul dengan diiringi suara Upin membaca judul, pengondisian penonton berupa adegan Upin menyuruh penonton untuk duduk sebelum mengikuti cerita, memberikan pengantar cerita sebelum cerita pengalaman puasa dimulai, dan mengenalkan *character objective* atau misi karakter utama.

Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian dalam serial film Upin dan Ipin meliputi daya tarik karakter berupa karakter yang atraktif, daya tarik rasa takut berupa adegan yang menampilkan rasa takut dirasakan karakter utama akan misi yang akan dipikulnya (ikut berpuasa), daya tarik humor, daya tarik kesalahan berupa kesalahan yang dibuat oleh Upin dan Ipin yang berpotensi menggagalkan puasanya, dan *anthropomorphic* berupa karakter asap yang seolah-olah hidup dan ayam yang bertingkah selayaknya manusia.

Bentuk penerapan partisipasi aktif penonton yang dibangun oleh serial Upin dan Ipin *session 1* berupa *direct address*. *Direct address*

adalah teknik adegan dimana karakter dalam cerita seolah-olah berbicara langsung kepada penonton. Lewat teknik *direct address*, Upin menginstruksikan penonton untuk duduk sebelum menonton.

Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam serial Upin dan Ipin *session 1* berupa umpan balik yang informatif, umpan balik peringatan, dan umpan balik motivasi. Umpan balik informatif berupa jawaban-jawaban Opah atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh Upin dan Ipin mengenai puasa Ramadhan. Umpan balik peringatan berupa peringatan Mei-mei kepada Upin dan Ipin agar tidak makan dan minum saat puasa meskipun tidak ada orang yang tahu. Umpan balik motivasi berupa dorongan Opah kepada Upin dan Ipin agar mereka berpuasa secara ikhlas bukan karena uang dan agar Upin dan Ipin berpuasa penuh sehari agar mendapatkan pahala.

Penerapan prinsip perulangan dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* terdapat berupa perulangan informasi mengenai waktu berbuka dan mengenai hukum berpuasa setengah hari. Diceritakan, Upin dan Ipin dua kali lupa bahwa berpuasa berarti menahan tidak makan dan minum sejak sahur hingga waktu berbuka. Mereka mencari makanan di dapur ketika hari pertama berpuasa. Mereka juga hendak makan ketika sajian berbuka baru disiapkan, padahal belum waktunya berbuka. Di dalam episode 5 diceritakan, Upin memberikan informasi kepada Fizi bahwa berpuasa setengah hari tidak mendapatkan pahala sebagaimana dikatakan oleh Opah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa serial Upin dan Ipin *session 1* menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang diterapkan dalam serial Upin dan Ipin *session 1* adalah prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, dan prinsip partisipasi aktif anak / penonton, prinsip perulangan dan prinsip umpan balik.

Menurut prinsip kesiapan dan motivasi, jika anak memiliki kesiapan dan dorongan untuk belajar sebelum memulai belajar, maka hasil belajarnya nantinya akan optimal (Asri Budiningsih, 2003: 119). Sehingga pengondisian anak dengan materi yang akan dipelajari menjadi hal yang penting.

Berdasarkan hasil penelitian, didapati bahwa serial film Upin dan Ipin *session 1* menerapkan bentuk kesiapan dan motivasi. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi di dalam *session 1* terdapat di setiap awal episode. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi dalam *session 1* meliputi pengenalan karakter utama di awal setiap episode, menampilkan judul di awal episode, mengondisikan penonton, memberikan pengantar cerita, dan menetapkan *character objective*.

Pengenalan karakter utama di awal episode, judul, dan pengantar cerita merupakan bentuk kesiapan secara mental bagi penonton. Kesiapan mental yang dibangun oleh bentuk-bentuk ini adalah kesiapan penonton untuk menonton cerita dalam setiap episode. Sedangkan pengondisian penonton merupakan bentuk kesiapan yang membangun kesiapan penonton secara fisik.

Bentuk kesiapan fisik berguna untuk mengontrol perilaku anak-anak yang cenderung selalu aktif bergerak. Kesiapan fisik ini diperlukan karena serial Upin dan Ipin bermaksud menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan pembelajaran puasa Ramadhan butuh konsentrasi dalam penyerapannya agar proses pembelajaran menjadi optimal.

Kesiapan mental yang berupa prasyarat belajar terdapat dalam adegan *character objective*. Prasyarat belajar merupakan kemampuan atau pengetahuan yang harus dimiliki penonton serial Upin dan Ipin untuk memahami puasa Ramadhan dengan lebih rinci. Menurut Ausubel dalam Asri Budiningsih (2012: 44), pengetahuan diorganisasi secara hirarkis dalam ingatan seseorang. Pengetahuan yang lebih umum, inklusif, dan abstrak membawahipengetahuan yang lebih spesifik dan konkret.

Penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian dalam *session 1* berupa daya tarik karakter, humor, daya tarik rasa takut, daya tarik kesalahan, dan *anthropomorphic*. Daya tarik karakter merupakan daya tarik yang berpengaruh besar terhadap perhatian penonton. Karakter yang empatik dapat membuat penonton rela menonton film dari awal sampai akhir. Dengan adanya daya tarik karakter, daya tarik yang lain akan terbangun dengan luwes.

Serial upin dan ipin menerapkan prinsip pemusat perhatian berupa daya tarik pesan. Sehingga, dapat dikatakan bahwa proses belajar puasa melalui *session 1* dapat berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan perhatian penonton akan terpusat kepada cerita dalam *session 1*.

Penerapan prinsip partisipasi aktif penonton berupa *direct address*. *Direct address* merupakan bentuk komunikasi antara karakter film dengan penonton. Sehingga memungkinkan adanya keterlibatan penonton secara fisik dengan tokoh film.

Bentuk *direct address* ini juga diaplikasikan oleh beberapa serial film anak. Serial film tersebut misalnya *Teletubbies*, *Dora de Explorer*, *Diego*, dan *Jalan Sesama*.

Dengan *direct address*, karakter dalam film anak dapat memberikan instruksi kepada anak. Anak sebagai penonton dapat diajak untuk ikut membantu sang karakter utama seperti dalam serial *Dora de Explorer* dan *Diego*. Namun, peneliti menilai skenario *direct address* dalam serial Upin dan Ipin kurang maksimal. Upin dan ipin sebenarnya dapat memberikan instruksi yang bervariasi, yaitu berupa instruksi fisik dan emosional.

Bentuk penerapan umpan balik dalam *session 1* berupa umpan balik informatif, peringatan, dan motivasi. Umpan balik informatif berupa jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan oleh Upin dan Ipin kepada Opah. Umpan balik peringatan dilakukan oleh Mei-mei kepada Upin dan Ipin. Sedangkan umpan balik motivasi dilakukan oleh Opah kepada Upin dan Ipin. Dengan adanya umpan balik yang dilakukan kepada Upin dan Ipin, proses belajar puasa Upin dan Ipin berjalan lancar. Dengan adanya umpan

balik tersebut, pemahaman penonton mengenai puasa juga akan meningkat.

Prinsip perulangan yang terdapat dalam *session 1* hanya berjumlah tiga, yaitu di episode 2,3, dan 5. Informasi yang diulang dalam episode 2 dan 3 merupakan informasi yang sama, yaitu berpuasa berarti menahan makan dan minum hingga waktu berbuka puasa. Sedangkan di dalam episode 5, informasi yang diulang adalah bahwa puasa setengah hari tidak mendapat pahala untuk masuk surga. Sehingga nampak bahwa *session 1* kurang mengoptimalkan bentuk perulangan, karena hanya dua informasi yang diulang. Padahal, menurut Asri Budiningsih (2003: 127), pesan pembelajaran harus disampaikan berulang-ulang agar proses dan hasil belajar lebih baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa serial animasi Upin dan Ipin *session 1* menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran, yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif penonton, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan. Bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* adalah sebagai berikut:

1. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi meliputi pengenalan karakter utama di setiap awal episode, menampilkan judul episode, pengondisian penonton, memberikan pengantar cerita, dan mengenalkan *character objective* atau misi karakter utama.
2. Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian dalam serial film Upin dan Ipin meliputi daya tarik karakter berupa karakter yang atraktif, daya tarik rasa takut berupa adegan yang menampilkan rasa takut karakter utama akan misi yang akan dipikulnya, daya tarik humor, daya tarik kesalahan berupa kesalahan yang dibuat oleh Upin dan Ipin yang berpotensi menggagalkan tujuannya, dan *anthropomorphic* berupa karakter ayam dan ayam yang bertingkah selayaknya manusia sehingga kelihatan ganjil atau aneh.

3. Bentuk penerapan partisipasi aktif penonton yang dibangun oleh serial Upin dan Ipin *session 1* berupa *direct address*. Lewat teknik *direct address*, Upin menginstruksikan penonton untuk duduk sebelum menonton.
4. Bentuk penerapan prinsip umpan balik dalam serial Upin dan Ipin *session 1* berupa umpan balik yang informatif, umpan balik peringatan, dan umpan balik motivasi. Umpan balik informatif berupa jawaban-jawaban Opah atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh Upin dan Ipin mengenai puasa Ramadhan. Umpan balik peringatan berupa peringatan Mei-mei kepada Upin dan Ipin agar tidak makan dan minum saat puasa meskipun tidak ada orang yang tahu. Umpan balik motivasi berupa dorongan Opah kepada Upin dan Ipin agar mereka berpuasa secara ikhlas.
5. Penerapan prinsip perulangan dalam serial film Upin dan Ipin *session 1* terdapat berupa perulangan informasi mengenai waktu berbuka dan mengenai hukum berpuasa setengah hari.

Saran

1. Bagi pengembang film pembelajaran, disarankan untuk membuat karakterisasi sebagaimana manusia pada umumnya, memiliki kelebihan dan kelemahan. Karakter yang memiliki kelemahan akan membangun empati penonton. Sehingga perhatian penonton akan terpusat pada *character objective* karakter film.
2. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk meneliti penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial Upin dan Ipin *session* selanjutnya secara kuantitatif dengan instrumen penelitian yang valid. Sehingga dapat diketahui cara penyampaian pesan pembelajaran di dalam serial Upin dan Ipin.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih C.. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Darmiyati Zuchdi. (1993). *Panduan Penelitian Analisis Konten*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.

- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ibnu Fatir. (2010). *Pengaruh Film Kartun Upin & Ipin Terhadap Pemahaman & Perilaku Keagamaan Anak Usia 6-9 Tahun di TPA Ash-Shofa Kecamatan Tegalsari, Surabaya*. IAIN Sunan Ampel.
- Idi Subandy Ibrahim. (2011). *Kritik Budaya Komunikasi: Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Niat Murniati. (2010). *Pengaruh Minat Menonton Film Kartun Upin & Ipin Episode Tema Ramadhan Terhadap Pemahaman PAI pada Aspek Ibadah di Bulan Ramadhan Siswa SDN Kemiri 06 Subah Kabupaten Batang*. IAIN Walisongo.
- Riyanto Rasyid. (2013). *Kekerasan di Layar Kaca: Bisnis Siaran, Peran KPI, dan Hukum*. Jakarta: Gramedia.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Upin_%26_Ipin, diakses pada tanggal 18 Agustus 2015.
- www.upindanipin.com.my/v7/info.php, diakses pada 10 maret 2014