

## ANALISIS KONTEN SERIAL FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN MUSIM 8 DITINJAU DARI PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN

### THE CONTENT ANALYSIS OF UPIN DAN IPIN FILM ANIMATION SERIAL SEASON 8 REVIEWED IN LEARNING DESIGN PRINCIPLES

Oleh: Azuna Vion Harnadi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
email: azunavion@gmail.com

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film animasi Upin dan Ipin musim 8 (*season 8*) terkait konten yang disajikan dari aspek prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam serial film animasi Upin dan Ipin musim 8 menerapkan prinsip desain pesan pembelajaran. Pada prinsip kesiapan dan motivasi adalah pengenalan karakter yang bersemangat dan antusias. Pada prinsip alat pemusat perhatian adalah bentuk ekspresi karakter, efek animasi, dan visual yang memiliki nilai unik dan menarik sehingga menjadi daya tarik yang berujung pada pemusatan perhatian penonton. Pada prinsip partisipasi aktif siswa atau penonton adalah stimulus kepada penonton untuk dipikirkan melalui adegan-adegan yang ada dalam film. Pada prinsip umpan balik adalah terjawabnya pertanyaan dari masalah-masalah atau misteri dalam film. Pada prinsip perulangan adalah pengulangan informasi berupa tambahan, perincian, dan penguatan informasi yang diperbincangkan karakter dalam film.

Kata Kunci: *Konten, Prinsip Animasi, Prinsip Desain Pembelajaran, Serial Film Animasi Upin dan Ipin Musim 8.*

#### Abstract

*This study aims to determine the form of the design principles learning message in a series of animated films Upin and Ipin season 8 (season 8) related to the content presented on the aspect of the principle of readiness and motivation, the principle of the use of tools attention focus, the principle of active participation, feedback principle, and the principle of looping. The results showed that the content presented in the animated film series Upin and Ipin season 8 apply instructional design principles message. On the principle of readiness and motivation is the introduction of a vibrant and enthusiastic character. In principle tool attention focus is a form of expression characters, animation effects, and visual therein has a unique value and interesting, so the main attraction that led to the concentration of the audience's attention. On the principle of active participation of students or the audience is the stimulus for the audience to think through the various scenes in the film. On the principle of feedback is answered question of problems or mysteries in the film. Answer here in the form of flashback and additional information. And on the principle of repetition is repetition of important information or the information into linguistic topic. Repetition here in the form of additional information, details, and the strengthening of the information discussed characters in the movie.*

*Keywords: Content, Principles of Animation, Principles of Instructional Design, Animation Film series Upin and Ipin Season 8.*

## PENDAHULUAN

Animasi adalah satu elemen multimedia yang banyak menarik perhatian pada masa ini karena mampu menciptakan (menuangkan) suatu fantasi manusia kedalam alam realiti. Menurut Theresia Ari Prabawati bahwa animasi atau *animation* berasal dari kata *Animate* dan *Motion*. Kata *Animate* mempunyai arti “hidup atau bernyawa”. Sedangkan *Motion* mempunyai arti

gerakan atau bergerak. Jadi yang dimaksud dengan animasi atau *animation* adalah gerakan yang hidup dari sebuah gambar (Ari Theresia Prabawati, 2008:95). Animasi sebagai bentuk inovasi teknologi memberikan dampak yang besar bagi seluruh tatanan industri. Mulai dari industri hiburan, industri pendidikan, sampai industri periklanan. Animasi dirasa mempunyai prospek yang bagus di masa yang akan datang, karena

animasi yang bersifat baru dan menarik (*attractive*) bisa membius dan menarik minat para generasi muda serta sesuai dengan zaman yang canggih saat ini. Untuk itu animasi diposisikan sebagai salah satu pilar perkembangan hiburan, pendidikan, iklan dan film.

Dalam perkembangannya baik animasi maupun film dipublikasikan melalui media massa televisi, karena media televisi mempunyai sifat audio visual yang memang sangat cocok untuk animasi dan film. Dengan modal audio visual yang dimiliki, siaran televisi sangat komunikatif dalam memberikan pesan dan informasi. Tidak heran jika media massa ini bisa memaksa para penonton duduk berjam-jam. Karena itulah televisi sangat bermanfaat sebagai upaya pembentukan sikap perilaku dan sekaligus perubahan pola pikir.

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. Namun kurangnya kemampuan dalam mendesain pesan pembelajaran tidak akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang sesuai harapan (Asri Budiningsih, 2003:6). Terbukti dengan banyaknya tayangan televisi yang mayoritas memberikan nilai-nilai negatif. Seperti mengajarkan perkelahian, percintaan dan lain-lain. Bila acara televisi yang disebutkan di atas tidak diawasi oleh orang tua akan sangat berbahaya untuk perkembangan anak-anak. Hal ini diperkuat oleh pendapat seorang tokoh Patricia Marks Greenfield dalam bukunya *Mind and Media*, yang telah dialih bahasakan oleh Sugeng P, dalam buku *Pengaruh Televisi, Video Game, dan Komputer terhadap Pendidikan Anak*.

“Menonton televisi dapat menjadi suatu kegiatan pasif yang mematikan apabila orang tuanya tidak mengarahkan apa-apa yang boleh dilihat oleh anak-anak mereka dan sekaligus mengajar anak-anak itu untuk menonton secara kritis serta untuk belajar dari apa-apa yang mereka tonton” (Greenfield, 1989:3)

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak pada masa kanak-kanak awal berada pada tahap perkembangan praoperasional (umur 2-7 tahun) dan intuitif (umur 4-7 atau 8 tahun). Dalam tahap praoperasional anak telah mampu menggunakan bahasa dan mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana. Maka sering terjadi kesalahan dalam memahami objek. Tahap intuitif anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstraks. Dari pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak dalam tahap praoperasional dan intuitif masih memiliki cara kerja pemikiran yang sederhana dan belum matang, sehingga pada tahap ini sering terjadi kesalahan persepsi atau pemahaman. Tidak hanya itu pada tahap ini anak belajar dari lingkungan sekitar terutama keluarga dan teman yang sering berinteraksi dengan diri anak. Anak akan menirukan sikap dan perilaku yang ditimbulkan dan dihasilkan dari lingkungan sekitarnya, terutama orang yang lebih dewasa dari dirinya baik itu orang tua, kakak dan teman yang lebih dewasa dari dirinya. Karena pada umur inilah anak banyak menyerap pengetahuan dan informasi untuk mengetahui siapa jati dirinya. Dengan kata lain pada tahap ini terjadi pembentukan perilaku imitasi, karena anak selalu melihat, merasakan, dan mengaplikasikannya. Disinilah awal masalah

jika anak dibiarkan terus-menerus berteman dengan televisi (acara televisi) dan tanpa pengawasan dan bimbingan orang tua. Hal tersebut akan mempengaruhi perkembangan sikap dan perilaku anak. Untuk itulah pentingnya perhatian orang tua terhadap apa saja yang dilihat dan ditonton anak-anak. Jika anak sampai salah menirukan nilai, sikap dan perilaku akan menjadi masalah yang serius bagi perkembangannya dimasa depan.

Dengan keadaan seperti itu ada salah satu serial film animasi yang sangat digemari oleh anak-anak. Film animasi yang ramah dengan banyak sekali nilai-nilai moral didalamnya yang membuat orang tua merasa tenang. Serial animasi yang menceritakan kisah dua orang saudara kembar yaitu Upin dan Ipin. Menceritakan keseharian dua orang saudara di tengah keluarga, teman dan lingkungan sosial di Kampung Durian Runtuh. Dengan tingkah lucu dan menggemaskannya anak usia belia (4-6 tahun) yang dikemas dengan cerita yang sederhana namun menarik. Film animasi ini mengangkat berbagai hal seputar anak usia dini, mulai dari kekreatifan, kecerdasan, hubungan sosial dan lain-lain yang memang dimiliki oleh anak-anak usia dini.

Film animasi ini mengusung tema yang sederhana, logis dan sesuai dengan keadaan asli di lingkungan sosial. Sehingga bisa menjadi acuan bagi para anak-anak bagaimana bertingkah laku dan bermain sesuai dengan usia yang dimiliki. Dengan demikian film animasi ini bisa menjadi sarana pembelajaran bagi anak-anak khususnya anak usia dini, dengan pembawaan cerita yang

sederhana dan mudah dipahami yang tidak jauh berbeda dari keadaan aslinya.

Penerapan desain pesan pembelajaran dalam serial film animasi anak-anak merupakan hal yang relatif baru. Apalagi, film animasi Upin dan Ipin tidak berbentuk format film instruksional, namun berbentuk naratif. Oleh karena itu, bentuk penerapan desain pesan pembelajaran dalam film animasi Upin dan Ipin berbeda dengan format video atau film instruksional maupun desain pembelajaran dalam media pembelajaran yang lain seperti modul dan audio pembelajaran.

Dengan penelitian awal tentang desain pesan pembelajaran film animasi Upin dan Ipin oleh Fajar Purwaka, peneliti ingin meneliti kelanjutan dari penerapan desain pesan yang lain dalam serial animasi Upin dan Ipin ini, ditinjau dari konten yang disajikan.

Dengan semakin berkembangnya berbagai hal dalam film animasi ini seperti cerita, warna, gerakan, dan isi-isi lainnya. Untuk itu penulis ingin meneliti dan mengkaji tentang serial film animasi Upin dan Ipin dalam season selanjutnya, khususnya musim 8 (*season 8*). Serial film animasi Upin dan Ipin musim 8 (*season 8*) berisikan 14 episode yaitu : *Upin & Ipin Kesayanganku, Kail dan Laga, Belajar Sambil Main, Cuai, Cuai, Cuai, Pengalaman Puasa, Raya Yang Bermakna, Warna Warni, Jaga & Hargai Mata, Upin, Ipin dan Ultraman Ribut, Upin Ipin Angkasa, Hasil Tempatan, Perangi Rasuah, Terompah Opah, dan Pokok Seribu Guna*. Penerapan desain pesan pembelajaran dalam musim 8 (*season 8*) belum ada yang mengkaji. Padahal dalam *season* atau musim 8 ini, banyak membahas dan memberi contoh anak-anak zaman sekarang, dengan kata

lain mengangkat isu terbaru saat ini, seperti belajar sambil bermain, jangan ceroboh, dan sebagainya. Tidak hanya dari perkembangan isinya saja yang membuat penulis ingin meneliti musim 8 (*season 8*) ini, tetapi hal-hal lainnya.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian analisis isi. Berikut merupakan pendapat beberapa ahli mengenai definisi analisis isi dari definisi lama hingga definisi terbaru. Neundorf (2002:10) analisis isi adalah sebuah peringkasan (*summarizing*), kuantifikasi dari pesan yang didasarkan pada metode ilmiah (diantaranya objektif-intersubjektif, reliabel, valid, dapat digeneralisasikan, dapat direplikasi dan pengujian hipotesis) dan tidak dibatasi untuk jenis variabel tertentu atau konteks dimana pesan dibentuk dan ditampilkan.

Metode analisis isi dapat digunakan untuk menganalisis semua bentuk dokumen baik cetak ataupun visual dan audio-visual seperti surat kabar, surat pribadi, buku, kitab suci, selebaran, radio, televisi, grafiti, iklan, dan film (Eriyanto, 2011:1).

Penelitian ini ingin mengetahui bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik dan prinsip perulangan dalam serial film animasi Upin dan Ipin musim 8 terkait konten yang disajikan.

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 desain pesan pembelajaran pada serial film animasi Upin dan Ipin musim 8.

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.

### Jenis Data

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian. Objek penelitian ini adalah serial film animasi Upin dan Ipin musim 8. Serial film animasi Upin dan Ipin musim 8 ini terdiri dari 14 episode, yaitu *Upin & Ipin Kesayanganku, Kail dan Laga, Belajar Sambil Main, Cuai, Cuai, Cuai, Pengalaman Puasa, Raya Yang Bermakna, Warna Warni, Jaga & Hargai Mata, Upin, Ipin dan Ultraman Ribut, Upin Ipin Angkasa, Hasil Tempatan, Perangi Rasuah, Terompah Opah, dan Pokok Seribu Guna*. Dan sampel data yang peneliti gunakan adalah episode pertama dan terakhir. Karena pada episode pertama merupakan awal dari musim 8 dimulai dengan ceritanya yang misterius dan merupakan pengantar episode-episode kedepannya, dengan kata lain sebagai pancingan awal untuk menarik minat penonton. Serta episode terakhir merupakan

akhir dari musim 8, dengan penutupan cerita yang tenang, damai, terdapat nilai pembelajaran, dan juga misteri untuk kelanjutan musim berikutnya.

### **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.

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 animasi Upin dan Ipin yang mempresentasikan prinsip desain pesan pembelajaran.

Dalam penelitian ini penulis menganalisis konten yang ada pada serial film animasi Upin dan Ipin musim 8 apakah sesuai atau menerapkan prinsip desain pembelajaran atau tidak. Film animasi biasanya mengandung konten, animasi (gerak), musik, visual (warna dan *background*), dan teks.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Deskripsi data dari kedua episode serial film animasi Upin dan Ipin musim 8, yakni *Upin dan Ipin Kesayanganku* dan *Pokok Seribu Guna* dalam menunjukkan bahwa serial film animasi ini mengandung prinsip-prinsip desain pembelajaran. Untuk lebih detailnya dibawah ini

merupakan penjelasan masing-masing prinsip desain pesan pembelajaran.

#### **1. Prinsip Kesiapan dan Motivasi**

Konten dalam 2 episode Upin dan Ipin menerapkan prinsip kesiapan dan motivasi. Dalam episode 1 prinsip kesiapan dan motivasi memiliki nilai persentase 28.10% dengan konten yang berada didalamnya memiliki nilai persentase, animasi 31.55%, musik 31.55%. teks 5.34%, dan visual 31.55%.

Pada episode 14 prinsip kesiapan dan motivasi memiliki nilai persentase 8.77% dengan konten yang berada didalamnya memiliki nilai persentase, animasi 28.01%, musik 28.01%. teks 15.97%, dan visual 28.01%.

Nilai keempat konten tersebut ada karena dalam film yang dianalisis, keempat konten tersebut dipilih dan disortir sesuai dengan kategori prinsip kesiapan dan motivasi.

Dari hasil temuan tersebut tentang kategori konten berdasarkan prinsip kesiapan dan motivasi sesuai dengan definisi dan penjelasan tentang prinsip kesiapan dan motivasi dalam pembelajaran bahwa hasil belajar akan jauh lebih baik dan optimal jika dalam pembelajaran peserta belajar memiliki kesiapan belajar seperti kesiapan mental yang berupa kemampuan awal atau prasyarat belajar, motivasi serta kesiapan fisik (Asri Budiningsih, 2003:119).

Dari hasil temuan tersebut tentang kategori konten berdasarkan prinsip kesiapan dan motivasi sesuai dengan definisi dan penjelasan tentang prinsip kesiapan dan

motivasi dalam pembelajaran bahwa hasil belajar akan jauh lebih baik dan optimal jika dalam pembelajaran peserta belajar memiliki kesiapan belajar seperti kesiapan mental yang berupa kemampuan awal atau prasyarat belajar, motivasi serta kesiapan fisik (Asri Budiningsih, 2003:119).

## 2. Prinsip Alat Pemusat Perhatian

Konten dalam 2 episode Upin dan Ipin menerapkan prinsip alat pemusat perhatian. Dalam episode 1 prinsip alat pemusat perhatian memiliki nilai persentase 12.73% dengan konten yang berada didalamnya memiliki nilai persentase, animasi 32.07%, musik 32.07%. teks 3.77%, dan visual 32.07%.

Pada episode 14 prinsip alat pemusat perhatian memiliki nilai persentase 18.24% dengan konten yang berada didalamnya memiliki nilai persentase, animasi 30.52%, musik 30.52%. teks 8.43%, dan visual 30.52%. Nilai keempat konten tersebut ada karena dalam film yang dianalisis, keempat konten tersebut dipilih dan disortir sesuai dengan kategori prinsip alat pemusat perhatian.

Dari hasil temuan tersebut tentang kategori konten berdasarkan prinsip alat pemusat perhatian sesuai dengan definisi dan penjelasan tentang prinsip alat pemusat perhatian dalam pembelajaran. Bahwa jika dalam proses belajar, perhatian siswa atau si belajar terpusat pada pesan yang dipelajari, maka proses dan hasil belajar akan semakin baik. Perhatian memegang peranan penting dalam kegiatan belajar. Semakin baik

perhatian siswa, proses dan hasil belajar akan semakin baik pula. Sebaliknya, jika siswa kurang memperhatikan maka hasil belajar akan menurun atau tidak optimal (Asri Budiningsih, 2003:122).

Tidak hanya itu, dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tidak mungkin terjadi proses belajar (Gage dan Berliner dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 42). Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Apabila bahan pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya.

## 3. Prinsip Partisipasi Aktif Siswa atau Penonton

Konten dalam 2 episode Upin dan Ipin menerapkan prinsip partisipasi aktif penonton. Dalam episode 1 prinsip partisipasi aktif penonton memiliki nilai persentase 4.80% dengan konten yang berada didalamnya memiliki nilai persentase, animasi 33.32%, musik 33.32%. teks 0%, dan visual 33.32%.

Pada episode 14 prinsip alat pemusat perhatian memiliki nilai persentase 4.92% dengan konten yang berada didalamnya memiliki nilai persentase, animasi 33.33%, musik 33.33%. teks 0%, dan visual 33.33%. Nilai keempat konten tersebut ada karena dalam film yang dianalisis, keempat konten tersebut dipilih dan disortir sesuai dengan kategori prinsip partisipasi aktif penonton.

Dari hasil temuan tersebut tentang kategori konten berdasarkan prinsip partisipasi aktif penonton sesuai dengan definisi dan penjelasan tentang prinsip partisipasi aktif penonton dalam pembelajaran. Bahwa kecenderungan psikologi dewasa ini menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 44).

Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi (Gage dan Berliner, 1984: 267 dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 45). Menurut teori ini, anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu untuk mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya.

#### 4. Prinsip Umpan Balik

Konten dalam 2 episode Upin dan Ipin menerapkan prinsip umpan balik. Dalam episode 1 prinsip umpan balik memiliki nilai persentase 25.76% dengan konten yang berada didalamnya memiliki nilai persentase, animasi 33.33%, musik 33.33%. teks 0%, dan visual 33.33%.

Pada episode 14 prinsip umpan balik memiliki nilai persentase 31.71% dengan

konten yang berada didalamnya memiliki nilai persentase, animasi 33.33%, musik 33.33%. teks 0%, dan visual 33.33%. Nilai keempat konten tersebut ada karena dalam film yang dianalisis, keempat konten tersebut dipilih dan disortir sesuai dengan kategori prinsip umpan balik.

Dari hasil temuan tersebut tentang kategori konten berdasarkan prinsip umpan balik sesuai dengan definisi dan penjelasan tentang prinsip umpan balik dalam pembelajaran. Bahwa umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai keberhasilan atau kemajuan serta kekurangan dalam belajarnya. Prinsip umpan balik menyatakan bahwa jika dalam proses belajar siswa diberitahukan kemajuan atau kelemahan dalam belajarnya, maka hasil belajarnya akan meningkat (Asri Budiningsih, 2003:125).

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa 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 (Asri Budiningsih, 2003:126).

Jadi dengan demikian dapat dikatakan bahwa umpan balik merupakan *output* dalam suatu pembelajaran atau dengan kata lain konfirmasi mengenai berbagai hal tentang pembelajaran, khususnya hasil belajar yang berkaitan dengan diri anak didik. Jika dalam sebuah film umpan balik yang dimaksud adalah konfirmasi mengenai hal-hal penting

atau inti dari cerita yang dibahas. Biasanya konfirmasi tersebut tidak langsung disampaikan kepada penonton, melainkan pada percakapan antar tokoh dalam film dan adegan-adegan yang disajikan, tinggal penontonlah yang bisa mengambil inti atau hal penting yang ingin disampaikan film tersebut. Dengan kata lain umpan balik yang bersifat tersirat.

## 5. Prinsip Perulangan

Konten dalam 2 episode Upin dan Ipin menerapkan prinsip perulangan. Dalam episode 1 prinsip perulangan memiliki nilai persentase 28.58% dengan konten yang berada didalamnya memiliki nilai persentase, animasi 33.33%, musik 33.33%. teks 0%, dan visual 33.33%.

Pada episode 14 prinsip perulangan memiliki nilai persentase 36.33% dengan konten yang berada didalamnya memiliki nilai persentase, animasi 33.33%, musik 33.33%. teks 0%, dan visual 33.33%. Nilai keempat konten tersebut ada karena dalam film yang dianalisis, keempat konten tersebut dipilih dan disortir sesuai dengan kategori prinsip perulangan.

Dari hasil temuan tersebut tentang kategori konten berdasarkan prinsip perulangan sesuai dengan definisi dan penjelasan tentang prinsip perulangan dalam pembelajaran. Bahwa menurut teori Psikologi Daya tentang prinsip belajar yang menekankan perlunya pengulangan, belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan

sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan, maka daya-daya tersebut akan berkembang. Seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya-daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan menjadi sempurna (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 46).

Jika dalam pembelajaran informasi disajikan berulang-ulang, maka proses dan hasil belajar akan lebih baik. Proses penguasaan materi pelajaran atau keterampilan tertentu memerlukan perulangan. Tidak adanya perulangan akan mengakibatkan informasi atau pesan pembelajaran tidak bertahan lama dalam ingatan (retensi), dan informasi tersebut mudah dilupakan. Oleh sebab itu, pesan pembelajaran perlu disampaikan berulang-ulang. Perulangan dapat dilakukan dengan cara yang sama, atau dengan cara dan media yang berbeda-beda.

Dalam suatu film, pengulangan merupakan sesuatu yang penting. Karena dengan pengulangan tersebut akan memudahkan penonton untuk memahami film yang ditontonnya. Bahkan penonton akan tahu inti, maksud, dan nilai-nilai yang disampaikan oleh film.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pemaparan, dan pembahasan, yang telah peneliti lakukan mengenai Analisis Konten Serial Film Animasi Upin dan Ipin ditinjau dari Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bentuk penerapan prinsip desain pesan pembelajaran terkait konten yang disajikan terkandung dalam setiap adegan berdasarkan kategori masing-masing prinsip desain pesan pembelajaran. Pada prinsip kesiapan dan motivasi adalah pengenalan karakter yang bersemangat dan antusias, sehingga memberikan kesan bahwa cerita yang akan dibawakan itu seru dan menyenangkan. Pada prinsip alat pemusat perhatian adalah bentuk ekspresi karakter, efek animasi, dan visual yang mendukung elemen-elemen didalamnya memiliki nilai unik dan menarik sehingga menjadi daya tarik yang luar biasa yang berujung pada pemusatan perhatian penonton. Pada prinsip partisipasi aktif penonton adalah pancingan atau stimulus kepada penonton untuk dipikirkan melalui berbagai adegan yang ada dalam film. Pada prinsip umpan balik adalah terjawabnya pertanyaan dari masalah-masalah atau misteri dalam film. Jawaban disini berupa *flashback* dan tambahan informasi. Pada prinsip perulangan terkait konten yang disajikan adalah pengulangan informasi penting atau informasi yang menjadi topik bahasaan. Pengulangan informasi disini berupa tambahan, perincian, dan penguatan informasi yang diperbincangkan karakter dalam film.
2. Terdapat beberapa temuan menarik, yakni: Serial film animasi Upin dan Ipin musim 8 merupakan jenis film naratif yang bersifat informatif dan rekreatif.

Karena sifat inilah membuat serial film animasi Upin dan Ipin menjadi film yang menyenangkan dan sekaligus membelajarkan. Dan film ini bisa memberikan efek ajakan kepada penonton yang mayoritas anak-anak untuk belajar. Namun demikian, dalam analisisnya masih terdapat prinsip yang memiliki kontribusi rendah dalam serial film animasi Upin dan Ipin musim 8, yakni prinsip partisipasi aktif penonton atau siswa dan prinsip alat pemusat perhatian. Prinsip alat pemusat perhatian berfungsi sebagai stimulus untuk memfokuskan perhatian penonton pada film yang disaksikan. Prinsip ini berpotensi membuat penonton dapat mengetahui nilai-nilai yang disampaikan dan dapat menyimpulkan topik yang dibicarakan dalam film, karena penonton fokus pada adegan yang disaksikan. Prinsip partisipasi aktif penonton berguna dalam meningkatkan retensi dan pemahaman penonton terhadap film yang disajikan. Maka jika prinsip-prinsip ini memiliki kontribusi yang sedikit dalam film akan menimbulkan resiko terhadap retensi dan pemahaman bahkan pemaknaan penonton terhadap film yang disaksikan.

3. Korelasi antara prinsip desain pesan pembelajaran dengan prinsip animasi signifikan dan sesuai. Keduanya berpadu untuk mengoptimalkan isi atau pesan yang disampaikan dalam serial film animasi Upin dan Ipin musim 8. Dalam kelima prinsip desain pesan pembelajaran

yang tertuang dalam film animasi ini mencakup keduabelas prinsip animasi. Jadi prinsip desain pesan pembelajaran tersampaikan dengan baik menggunakan keduabelas prinsip animasi yang ada, tentu saja dengan kombinasi yang menarik sehingga sesuai dengan prinsip desain pesan pembelajaran yang ditampilkan atau diterapkan.

### Saran

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

1. Saran untuk pengembang atau animator film pembelajaran

Bagi pengembang dan animator film pembelajaran yang mayoritas ditujukan untuk anak-anak, disarankan agar memperhatikan penggunaan prinsip desain pesan pembelajaran dalam mengembangkan film, khususnya animasi yang banyak digemari anak.

2. Saran untuk peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat meneliti penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam serial film pembelajaran yang lain, khususnya film animasi, karena animasi sangat digemari oleh anak-anak. Agar dengan penelitian tersebut dapat diketahui film pembelajaran benar-benar bisa menjadi acuan untuk membelajarkan anak-anak.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ari Theresia Prabawati. (2008). *Seri Panduan Lengkap: ADOBE AFTER EFFECTS CS 3*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Asri Budiningsih, C. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Darmiyati Zuchdi. (1993). *Panduan Penelitian Analisis Konten*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Darwanto. (2007). *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 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.
- Purwaka Fajar. (2015). *Penerapan Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Serial Film Animasi Upin dan Ipin*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Syahfitri Yunita. (2011). *Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer*. Sawit Seberang: Program Studi Sistem Komputer, STMIK Triguna Dharma (Jurnal SAINTIKOM vol 10. No 3)
- Zahroh Fatimatuz. (2013). *Dampak Televisi terhadap Perilaku Anak*. Jakarta: FIS UIN Syarif Hidayatullah.