

## **IMPLEMENTASI PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN DALAM FILM “PADA ZAMAN DAHULU - KANCIL YANG BIJAK”**

### *IMPLEMENTATION OF PRINCIPLES INSTRUCTIONAL MESSAGE DESIGN ON MOVIE “KANCIL YANG BIJAK”*

Oleh: Adi Bowo Nugroho, Universitas Negeri Yogyakarta  
jhele\_krt@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi prinsip desain pesan pembelajaran dan bentuk implementasi prinsip desain pesan pembelajaran dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar koding. Teknik yang digunakan dalam analisis data adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat implementasi prinsip desain pesan pembelajaran yang meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif, umpan balik, dan perulangan. Adapun bentuk implementasi prinsip desain pesan pembelajaran sebagai berikut: 1) kesiapan dan motivasi meliputi penampilan judul, misi karakter, dan memberitahukan manfaat film, 2) penggunaan alat pemusat perhatian meliputi daya tarik karakter, musik, emosional, humor, rasa bersalah, serta teknik penyajian bervariasi lainnya seperti fabel, 3) partisipasi aktif dibuktikan dengan adanya partisipasi mental berupa respon tidak nampak (memikirkan sesuatu), 4) umpan balik yang di tuangkan berupa umpan balik informatif, peringatan, dan motivasi, 5) perulangan yaitu memberikan kesimpulan berupa peribahasa yang sesuai dengan cerita.

Kata kunci: Prinsip desain pesan, kancil yang bijak, desain pesan pembelajaran

#### **Abstract**

*The purpose of these research is to determine the implementation of the principles instructional message design and the form of implementation instructional message design on an animation movie “Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak”. Data gathered by coding sheet. Data analysis by using a qualitative descriptive approach. The result of the research shows that there are implementation of principles instructional message design which includes readiness and motivation, attention directing devices, audience active participation, feedback, repetition. As for the form of implementation principles instructional message design the following: 1) readiness and motivation which includes title, character mission, and to inform the benefit of movie, 2) attention directing devices which includes attraction of the character, music, emosional, humor, feel guilty, and another presentation technique such as fable, 3) audience active participation, it proved by mental participation such as response of unvisble (thinking of something), 4) informative feedback, reminder, and motivation, 5) repetition such as giving a conclusion like a proverb matching with the story.*

*Keywords: principles message design, kancil yang bijak, instructional message design*

## **PENDAHULUAN**

Salah satu program menarik yang banyak menjadi pilihan stasiun televisi untuk ditayangkan adalah program film animasi atau kartun. Jenis film ini sangat populer di kalangan anak-anak, bahkan tidak sedikit juga orang dewasa yang menyukai film ini (Sunarto, 2009: 106). Film animasi dibuat sebagai sarana hiburan bagi anak-

anak dengan berbagai bentuk alur cerita yang lucu. Disamping memberikan hiburan, film animasi juga berpotensi untuk media pendidikan. Alasan rasional film animasi berpotensi untuk media pendidikan adalah melalui film animasi dapat memperkaya pengalaman dan kompetensi anak karena film ini mampu menyajikan tampilan visual yang lebih kuat dan informasi abstrak untuk

meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Rahmatullah, 2011: 178).

Media yang dapat berpotensi dalam menunjang pendidikan memang diharapkan. Namun, media anak-anak kini tengah mengalami revolusi dalam hal isi (*content*), tata letak, dan watak media yang mempengaruhi waktu luang anak terutama ketika media dimanfaatkan para pemodal demi kepentingan politik atau penciptaan kesenangan semata (Ibrahim, 2011: 276). Artinya, para pemodal tidak murni menyajikan tayangan untuk kepentingan penonton belaka, melainkan dijadikan sebagai komoditas bisnis yang menguntungkan pemiliknya. Para pemodal lebih mengedepankan *rating* atau jumlah penonton daripada nilai tayangan yang mereka publish itu mendidik atau tidak.

Juli Maini (bareskrim.com, 17/12/2014) juga mengatakan banyak tayangan film animasi yang disajikan kepada anak-anak kurang mendidik dan menampilkan adegan-adegan kekerasan. Contohnya film *Boboi Boy* (MNC TV) dan *Naruto* (Global TV) banyak menampilkan adegan berkelahi. Alur cerita negatif dapat menimbulkan perilaku buruk pada anak, dan anak-anak yang masih rentan terhadap hal-hal baru justru menirukan adegan kekerasan yang ditayangkan. Mereka cenderung menganggap apa yang ditampilkan dalam film itu sesuai dengan yang sebenarnya. Mereka masih sulit membedakan mana tayangan fiktif dan mana yang memang kisah nyata.

Hal di atas juga disebabkan karena tontonan yang ditampilkan cenderung menayangkan film anak yang populer saja dan kurang memperhatikan tayangan dari segi pembelajaran. Seperti diungkapkan oleh Ketua Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia (ISKI) Hendra (dalam [tribunnews.com](http://tribunnews.com), 11/04/2016) melalui hasil penelitiannya yaitu tayangan sifatnya mendidik hanya 25-35% saja. Selebihnya tayangan sinetron, tayangan anak-anak (film dan film kartun), infotainment tidak mendidik. Banyak tayangan film anak yang populer kualitasnya masih di bawah standar penyiaran yang telah ditetapkan oleh KPI.

Bahkan sekarang ini, film animasi produk impor atau luar negeri terus menghiasi layar kaca televisi di Indonesia. Berbagai macam judul film animasi bermunculan. Salah satu dari banyak Negara yang mengeksport film animasi ke Indonesia adalah Malaysia. Malaysia mencoba menjajah budaya Indonesia melalui tayangan cerita anak. Ada beberapa film dari Negara Malaysia karya *Les' Copaque Production* yang berhasil menarik perhatian anak-anak di Indonesia, misalnya *Upin & Ipin*. Setelah film *Upin & Ipin* berhasil menjadi fenomena, khususnya di Indonesia, *Les' Copaque Production* juga memunculkan film animasi terbaru yaitu *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak*.

Seiring dengan kekhawatiran terhadap media anak-anak yang kini tengah mengalami revolusi dalam hal isi (*content*), nampaknya film animasi buatan negeri

tetangga tersebut berupaya untuk memunculkan film yang tidak hanya mementingkan sisi hiburan semata, seperti film *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* garapan Les' Copaque Production itu dibuat sebagai hiburan dan juga pembelajaran yaitu membawa atau menyampaikan pesan moral yang bermakna bagi penontonnya. Film tersebut juga dinilai baik dan dapat digunakan sebagai media belajar bagi anak lantaran jalan ceritanya yang sederhana, mudah diserap dan menyuguhkan pesan yang mendidik (dalam website resmi Les Copaque Production <http://lescopaque.com/v10/padazamandahulu/>).

Film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* adalah film yang di dalamnya menggunakan teknik bercerita untuk menggabungkan antara dimensi realita dan imajinasi. Setiap cerita yang disajikan berasal dari kisah-kisah zaman dahulu mengenai petualangan sang kancil seperti Sang Kancil & Kerbau, Sang Kancil Mengira Buaya, Sang Kancil & Perigi Buta, dan Sang Kancil & Gergasi (raksasa). Secara keseluruhan, setiap judul atau episode dalam film ini mempunyai alur cerita yang sama. Melalui kisah sang kancil, di akhir cerita juga selalu disimpulkan dengan peribahasa yang sesuai dengan cerita-cerita tersebut. Peribahasa yang dimunculkan juga mempunyai maksud yang ingin disampaikan.

Film animasi ini sebenarnya bukan bercerita tentang kancil, melainkan dua orang cucu yang sedang berlibur di rumah kakek dan neneknya sehingga kakeknya sering bercerita tentang sang kancil. Jadi, penggambaran

karakter seperti Aris, Ara, dan Aki berada di zaman sekarang. Sedangkan, karakter binatang seperti sang kancil, kerbau, buaya dan sebagainya akan muncul apabila Aki menceritakan kisah-kisah zaman dahulu kepada dua cucunya, Aris dan Ara. Cerita yang dilontarkan Aki bertujuan sebagai pembelajaran untuk mendidik Aris dan Ara agar mereka belajar dari suatu kesalahan sehingga dapat menjadi individu yang bertanggung jawab. Aris dan Ara juga diajarkan untuk menggunakan pikiran dan kecerdikan dalam menyelesaikan masalah seperti yang dilakukan oleh sang kancil.

Sebagai film yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai pendidikan, maka kemampuan sang kreator dalam merancang informasi atau pesan-pesan pembelajaran sangat diperlukan agar pesan yang dikomunikasikan lebih mudah tersampaikan dan diserap dengan baik oleh penonton. Menyikapi hal tersebut, apakah ada implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang mencakup prinsip perhatian, persepsi, dan daya serap yang diberikan kepada penonton dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak*. Prinsip perhatian, persepsi, dan daya serap mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan atau informasi agar terjadinya komunikasi antara pengirim dan penerima (Asri Budiningsih, 2003: 8).

Asri 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. Kelima prinsip tersebut berdampak pada terancangnya media film yang efektif sesuai diharapkan.

Prinsip kesiapan dan motivasi menyatakan bahwa apabila anak dalam belajar memiliki kesiapan seperti kesiapan mental, kesiapan fisik dan motivasi tinggi, maka hasil belajar akan lebih baik. Kesiapan mental diartikan sebagai kemampuan awal, yaitu pengetahuan atau bekal awal yang telah dimiliki anak dalam belajar yang dapat dijadikan pijakan untuk mempelajari pengetahuan selanjutnya. Kesiapan fisik, berarti anak tidak mengalami halangan atau kekurangan apapun untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan motivasi merupakan dorongan terhadap anak untuk melakukan sesuatu sehingga memiliki kemampuan untuk belajar.

Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian menyatakan apabila dalam proses pembelajaran perhatian anak terpusat pada pesan yang disampaikan, maka hasil belajar akan semakin baik. Sehingga terpusatnya perhatian anak terhadap suatu objek memegang peranan penting terhadap keberhasilan belajar. Sebaliknya, jika anak kurang memperhatikan, maka hasil belajar akan gagal.

Prinsip partisipasi aktif meliputi aktivitas, kegiatan, proses mental, emosional ataupun fisik. Partisipasi aktif akan dapat diwujudkan dalam aktifitas fisik, mental, dan emosional dalam merespon pesan atau informasi, sehingga

respon yang diberikan si belajar akan nampak (melakukan sesuatu secara fisik), maupun respon yang tidak nampak (memikirkan sesuatu, merenungkan, merasakan, menganalisis, atau mencari jawaban).

Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada anak untuk melihat sejauhmana dia telah memahami pembelajaran.

Prinsip perulangan adalah dengan mengulang-ulang penyajian informasi atau pesan yang disampaikan. Adanya perulangan ini dimaksudkan agar pesan yang disampaikan dapat bertahan lama dalam ingatan anak.

Dengan demikian, peneliti mengkaji implementasi prinsip desain pesan pembelajaran yang diungkapkan oleh Asri Budiningsih di atas dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak season 1*. Mengingat film ini merupakan tayangan yang dekat dengan anak, sehingga kemungkinan akan sulit untuk anak-anak mengikuti atau memahami setiap alur ceritanya, maka sang kreator seharusnya dapat menata pesan pembelajaran agar menarik dan tidak mudah dilupakan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian yang berjudul “Implementasi Prinsip Desain Pesan Pembelajaran dalam Film Animasi *“Pada Zaman dahulu - Kancil Yang Bijak”* menggunakan jenis penelitian analisis isi. Menurut Budd (dalam Bungin, 2004: 134), analisis isi adalah suatu teknik yang sistematis untuk menganalisis isi pesan dan mengolah pesan yang terbuka dari komunikator dengan

tujuan membuat inferensi. Berdasarkan definisi tersebut, maka tujuan dari analisis isi yaitu memberikan uraian yang sistematis dan dapat diuji tentang isi pesan, serta menghasilkan kesimpulan yang valid tentang konteksnya.

Sedangkan untuk pendekatannya, penelitian ini termasuk pendekatan analisis isi deskriptif. Eriyanto (2011: 47) mengatakan penelitian analisis isi dapat berbasis pada deskriptif di mana peneliti tidak bermaksud untuk menguji suatu hipotesis tertentu melainkan untuk menggambarkan aspek dan karakteristik dari suatu pesan. Dalam penelitian ini, desain analisis isi untuk memberikan gambaran dan memaparkan suatu keadaan yang akan menjawab rumusan masalah yang ada.

### **Obyek Penelitian**

Obyek utama dari penelitian ini adalah tayangan film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak*. Tayangan film yang dipilih sebagai unit sampel dengan cara *purposive sampling*. Dengan alasan bahwa film ini merupakan *season 1* yang pertama kali dibuat, dan oleh sang kreator mencoba menampilkan pesan pembelajaran mengenai cerita sang kancil. Film ini juga bertujuan sebagai pembelajaran untuk mendidik penonton/anak agar dapat belajar dari suatu kesalahan sehingga menjadi individu yang bertanggung jawab. Melalui tampilan audio-visualnya juga anak diajarkan untuk menggunakan pikiran dan kecerdikan dalam menyelesaikan masalah seperti yang dilakukan oleh sang kancil. Judul yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Sang Kancil dan Kerbau, Sang Kancil Mengira Buaya, Sang

Kancil dan Perigi Buta, Sang Kancil dan Gergasi.

### **Prosedur**

Tahapan dari analisis isi ini adalah peneliti merumuskan tujuan dan konseptualisasi, kemudian menyusun lembar koding, menentukan sampel, mencatat semua isi pesan ke dalam lembar koding yang telah disusun, dan terakhir analisis data (Eriyanto, 2011: 57).

### **Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan jenis data primer yakni data yang diperoleh langsung dari obyek penelitian dengan mengamati serta mengkaji film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak*.

Dalam penelitian ini digunakan lembar koding untuk mengetahui ada atau tidaknya implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dan bentuk implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak*.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses pengelolaan, penyajian, interpretasi dengan tujuan agar data yang disajikan mempunyai makna (Martono, 2012: 143). Analisis data merupakan bagian yang amat penting, karena data-data yang telah ditemukan kemudian dianalisis agar mempunyai makna.

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh melalui pemahaman secara langsung peneliti dari lembar koding yang memuat unit-unit analisis dan kategorinya. Dalam hal ini, peneliti

mengidentifikasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran melalui tampilan audio, visual atau kombinasi keduanya audio-visual dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak*. Hasil data yang diperoleh dari lembar koding dianalisis kemudian dideskripsikan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran merupakan komponen yang perlu diimplementasikan oleh perancang media pembelajaran. Implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran akan membantu tersampainya pesan / informasi kepada penerima pesan secara maksimal. Berdasarkan unit analisis dan kategori yang telah ditentukan, film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* yang terdiri dari empat episode, meliputi Sang Kancil dan Kerbau, Sang Kancil Mengira Buaya, Sang Kancil dan Perigi Buta, Sang Kancil dan Gergasi (Raksasa) tersebut terdapat penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran diantaranya yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan. Adapun implementasinya dapat dilihat dari berbagai bentuk prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran sebagai berikut:

#### 1. Implementasi Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* menayangkan audio, visual atau audiovisual yang membuat penonton merasa siap / termotivasi untuk menonton. Hal tersebut tercermin dengan adanya bentuk sebagai berikut:

- a. Memberitahukan manfaat atau pentingnya film
- b. Menampilkan judul
- c. Misi karakter utama (audio-visual)

#### 2. Implementasi Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* memuat rangkaian cerita yang mampu menarik perhatian penonton untuk menyaksikan film. Hal tersebut tercermin dengan adanya bentuk sebagai berikut:

- a. Daya tarik karakter
- b. Daya tarik musik
- c. Daya tarik emosional
- d. Daya tarik humor
- e. Daya tarik kesalahan
- f. Fabel

#### 3. Implementasi Prinsip Partisipasi Aktif

Film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* menayangkan audio, visual atau audiovisual yang melibatkan penonton untuk ikut berpartisipasi, baik secara fisik maupun mental. Hal tersebut tercermin dengan adanya bentuk sebagai berikut:

- a. Respon tidak nampak (memikirkan sesuatu)

#### 4. Implementasi Prinsip Umpan Balik

Film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* menayangkan audio, visual atau audiovisual yang memberikan respon / umpan balik kepada tokoh lain. Hal tersebut tercermin dengan adanya bentuk sebagai berikut:

- a. Memberikan umpan balik informasional
- b. Memberikan umpan balik peringatan
- c. Memberikan umpan balik memotivasi

## 5. Implementasi Prinsip Perulangan

Dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* mengulang penyajian informasi atau pesan yang disampaikan dengan cara berbeda yaitu memberikan kesimpulan berupa peribahasa yang sesuai dengan cerita-cerita tersebut.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menemukan bahwa film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* dalam mendukung penyampaian pesan agar lebih mudah mempengaruhi penonton untuk menyaksikan dan memahami isi filmnya terdapat implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran diantaranya yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Penggunaan prinsip kesiapan dan motivasi dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* dibuktikan dengan menampilkan judul dan misi karakter yang mana itu merupakan kesiapan mental bagi penonton. Hal ini menjadi bekal awal yang diberikan kepada penonton untuk lebih mudah memahami pesan yang akan disampaikan selanjutnya. Serta penonton akan mudah untuk mengerti kemana arah cerita dalam setiap episode. Sedangkan dorongan motivasi terkandung dalam film ini di awal episode dengan memberitahukan manfaat atau pentingnya film. Dengan diberitahukan bahwa film tersebut dapat memberi manfaat, secara langsung dapat meningkatkan minat penonton

dan menjadi terpacu untuk menyaksikan cerita yang akan disajikan. Hal ini merupakan dorongan motivasi eksternal. Dalam film ini, hanya menampilkan kesiapan mental, dan motivasi, sedangkan untuk kesiapan fisik terlihat tidak dibangun guna mengkondisikan penonton khususnya anak-anak yang selalu aktif bergerak. Padahal, Asri Budiningsih (2003: 119) mengungkapkan jika anak memiliki kesiapan seperti kesiapan mental, kesiapan fisik dan motivasi, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian dibuktikan dengan adanya penggunaan daya tarik pesan sebagai strategi khusus dalam menyampaikan pesannya. Daya tarik pesan yang digunakan berupa daya tarik karakter, daya tarik musik, daya tarik emosional, daya tarik humor, daya tarik kesalahan, serta teknik penyajian bervariasi lainnya seperti fabel (penggunaan karakter hewan). Daya tarik pesan digunakan agar proses belajar/memahami isi cerita melalui film ini dapat bertahan dan berjalan dengan baik karena penonton akan terus memusatkan perhatiannya ke film tersebut. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Asri Budiningsih (2003: 122) jika dalam proses belajar perhatian anak terpusat pada pesan yang dipelajari, maka proses dan hasil belajar akan semakin baik.

Implementasi prinsip partisipasi aktif dibuktikan dengan adanya partisipasi mental yang dibangun berupa respon tidak nampak (memikirkan sesuatu). Dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* dalam penggunaan bentuk partisipasi aktif

sangat minim, karena kurang memberikan kesempatan kepada penonton untuk ikut membantu sang karakter dalam menyelesaikan masalah. Sehingga, penonton cenderung pasif dalam menyaksikan film tersebut. Padahal, Asri Budiningsih (2003: 124) mengatakan dalam belajar anak harus dapat berpartisipasi dan interaktif agar proses dan hasil belajar akan lebih baik.

Prinsip umpan balik di tuangkan dalam film ini berupa umpan balik informatif, umpan balik peringatan, dan umpan balik motivasi. Dengan adanya umpan balik yang diberikan, penonton juga dapat meningkatkan pemahamannya terhadap maksud pesan/informasi yang disampaikan dalam cerita. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Asri Budiningsih (2003: 125) bahwa jika dalam penyampaian pesan anak diberi umpan balik, maka hasil belajar akan meningkat.

Dalam setiap episode film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* mengulang penyajian informasi atau pesan dengan cara berbeda yaitu memberikan kesimpulan berupa peribahasa yang sesuai dengan cerita-cerita tersebut. Dengan adanya kesimpulan, penonton akan mengerti tentang informasi atau inti yang dapat diambil dari menyaksikan cerita tersebut. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Asri Budiningsih (2003: 126) bahwa dengan adanya perulangan berupa ringkasan/kesimpulan agar pesan yang disampaikan mudah dimengerti dan dapat bertahan lama di ingatan anak.

Sebagai film yang bertujuan untuk menyampaikan isi pesan dan nilai-nilai pendidikan, isi pesan atau informasi dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* tampaknya oleh kreator sudah berusaha untuk mengemasnya dengan matang. Hal ini dapat di lihat bahwa film ini mengimplementasikan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Dengan demikian penonton diharapkan dapat dengan mudah menangkap pesan pembelajaran yang disampaikan. Namun peneliti menilai bahwa implementasi prinsip desain pesan pembelajaran yang terdapat dalam film ini dapat dikatakan kurang maksimal. Hal ini karena gaya penyampaian/pengemasan ceritanya lebih berbentuk naratif bukan format pembelajaran seperti video pembelajaran atau multimedia pembelajaran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada implementasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak*, meliputi:

1. Prinsip kesiapan dan motivasi.
2. Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian.
3. Prinsip partisipasi aktif.
4. Prinsip umpan balik
5. Prinsip perulangan.

Adapun bentuk-bentuk implementasi prinsip desain pesan pembelajaran dalam film

animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* sebagai berikut:

1. Bentuk prinsip kesiapan dan motivasi meliputi penampilan judul berupa teks/caption dan misi karakter. Bentuk dorongan motivasi terkandung dalam film ini di awal episode dengan memberitahukan manfaat atau pentingnya film. Dalam film ini, hanya menampilkan kesiapan mental, dan motivasi. Sedangkan untuk kesiapan fisik terlihat tidak dibangun.
2. Bentuk prinsip penggunaan alat pemusat perhatian meliputi penggunaan daya tarik karakter, musik, emosional, daya tarik humor, rasa bersalah, serta teknik penyajian bervariasi lainnya seperti fabel.
3. Bentuk prinsip partisipasi aktif dibuktikan dengan adanya partisipasi mental yang dibangun berupa respon tidak nampak (memikirkan sesuatu).
4. Bentuk prinsip umpan balik di tuangkan dalam film ini berupa umpan balik informatif, umpan balik peringatan, dan umpan balik motivasi.
5. Bentuk prinsip perulangan berupa penyajian informasi atau pesan dengan cara berbeda yaitu memberikan kesimpulan berupa peribahasa yang sesuai dengan cerita-cerita tersebut.

### **Saran**

Setelah penelitian tentang implementasi prinsip desain pesan pembelajaran di media film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* dilakukan, pada bagian ini peneliti ingin ikut serta

memberikan kontribusi berupa saran sebagai berikut:

1. Bagi pengembang media dalam pembuatan film pembelajaran khususnya untuk anak-anak agar memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran, terutama prinsip partisipasi aktif.
2. Bagi pembelajar disarankan untuk sadar dalam menggali pesan-pesan yang ada dalam film, bukan hanya menarik karena menghibur, namun dapat menyerap akan pesan dan nilai-nilai pendidikan yang disampaikan.
3. Untuk penelitian selanjutnya supaya meneliti film yang lain agar wawasan pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran lebih bervariasi. Atau dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggali lebih dalam mengenai prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam film animasi *Pada Zaman Dahulu - Kancil yang Bijak* dengan pendekatan berbeda.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- C. Asri Budiningsih. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Burhan Bungin. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Idi Subandy Ibrahim. (2011). *Kritik Budaya Komunikasi: Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.

Irvan Sugito. “Hanya 25 sampai 35 Persen Siaran TV yang Mendidik”. Diakses dari <http://tribunnews.com/nasional/2016/04/11/hanya-25-sampai-35-persen-siaran-tv-yang-mendidik>, pada tanggal 19 Mei 2016 pukul 10.17 WIB.

Juli Maini. (2014). “Dampak Film Kartun Terhadap Perilaku Anak”. Diakses dari <http://bareskrim.com/2014/12/17/dampak-film-kartun-terhadap-perilaku-anak/> pada tanggal 25 Februari 2016 pukul 18.27

Les Copaque Production. “Pada Zaman Dahulu: Animated Series”. Diakses dari <http://lescopaque.com/v10/padazamandahulu/>, pada tanggal 25 Februari 2016 pukul 19.20 WIB.

Nanang Martono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Muhammad Rahmatullah. (2011). “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar”. *Jurnal Unesa* (Vol. 1) Hlm. 178

Sunarto. (2009). *Televisi, Kekerasan, dan Perempuan*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.