

2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA

2.1 Studi Literatur

2.1.1. Tinjauan tentang karya audio visual untuk anak-anak di Indonesia

Sejarah panjang perfilman Indonesia membuktikan, film-film Indonesia memiliki kekuatan untuk menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Meski pernah mengalami masa keemasan pada 1970-1980-an, industri film sempat mengalami pasang-surut akibat datangnya film asing dan krisis ekonomi, tak luput juga pada film anak - anak. Namun, kini industri perfilman Indonesia makin menunjukkan keberadaannya. Keberadaan ini tak lepas dari hadirnya sutradara-sutradara seperti Garin Nugroho, Riri Riza, Mira Lesmana, Rizal Mantovani, Jose Purnomo, dan beberapa sutradara lainnya yang berani membuat perubahan dan semangat baru dalam industri film Indonesia. Sejak tahun 2000-an, beberapa film Indonesia bahkan meledak di pasaran dengan jumlah penonton yang melebihi jumlah penonton film-film asing. Mulai dari film layar lebar *Petualangan Sherina* (2000), *Laskar Pelangi* (2007), *Sang Pemimpi* (2008), *Garuda di Dadaku* (2009), hingga film animasi 3D musikal pertama dari studio animasi di Indonesia yaitu *Meraih Mimpi* di tahun 2009 bermunculan dan menarik banyak perhatian anak-anak.

Masalah yang dihadapi dalam industri film Indonesia harus diakui sangatlah kompleks, mulai dari persoalan dana, sumber daya manusia, hingga kebijakan pemerintah. Persoalan ini dari tahun ke tahun semakin melebarkan jarak antara film, bioskop (terutama film layar lebar), dan penonton. Tiga bagian yang seharusnya memiliki pemahaman yang sama terhadap sebuah industri film (Wardana 15).

Kehadiran film kartun anak *Upin dan Ipin* yang bernuansa edukatif islami karya Haji Burhanuddin, alumnus ITB Indonesia juga turut membawa warna baru dalam dunia perfilman anak di Indonesia. Film animasi 3D ini menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik yang mengajarkan tentang shalat taraweh, puasa, zakat, salam, dan makna dari bulan suci Ramadhan kepada anak-anak. Seperti halnya film anak-anak dari luar negeri seperti *Dora The Explorer*, *Barney*, *Tweenies*, dan *Sesame Street*, selain bertujuan menghibur (entertaining), film

anak-anak juga wajib memasukkan unsur edukatif di dalamnya sehingga anak-anak juga dapat sekaligus belajar ketika menonton film tersebut. Jadi, tak hanya menawarkan film yang menghibur, dalam setiap jalan ceritanya disisipkan nilai moral yang tentu saja sangat penting dalam pendidikan dan perkembangan anak.

2.1.2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Pertanyaan yang sering muncul adalah mempertanyakan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran. Sebelumnya, kita harus mengetahui terlebih dulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran. Karena Proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*. Dalam penafsiran tersebut ada kalanya berhasil dan adakalanya tidak berhasil atau gagal. Dengan kata lain dapat dikatakan kegagalan ketidakberhasilan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan / ketidakberhasilan itu di sebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi yang dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima (Daryanto 5).

Menurut Daryanto (6), kegunaan media secara umum adalah antara lain :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

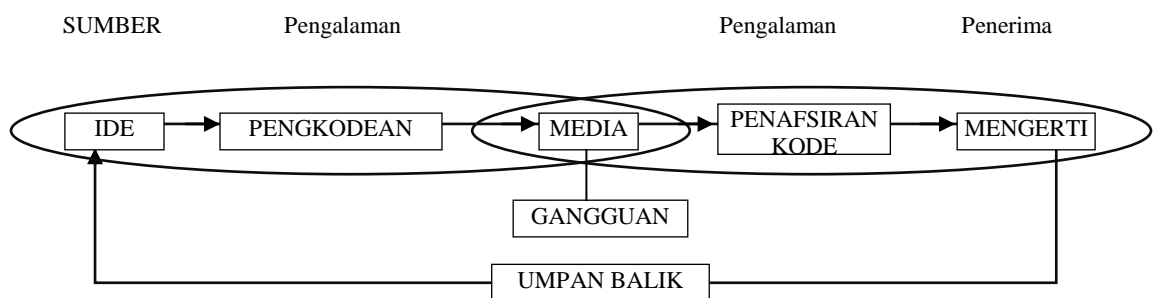
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (18) :

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h. Peran guru mengalami perubahan ke-arah yang positif

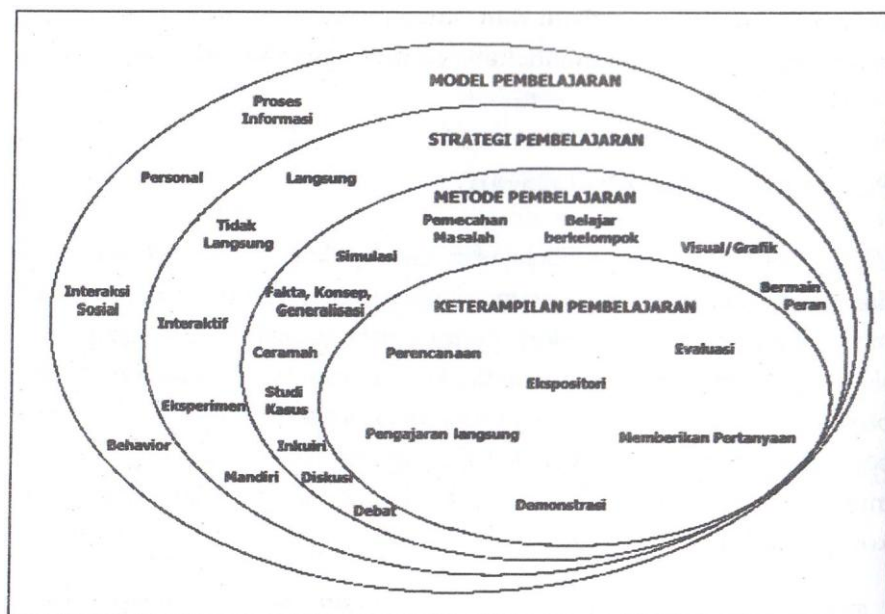
Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh media kaset audio, merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal seperti pengucapan (*pronunciation*) bahasa asing. Untuk pengajaran bahasa asing media ini tergolong tepat karena bila secara langsung diberikan tanpa media sering terjadi ketidaktepatan yang akurat dalam pengucapan pengulangan dan sebagainya. Pembuatan media kaset audio ini termasuk mudah, hanya membutuhkan alat perekam dan narasumber yang dapat berbahasa asing, sementara itu pemanfaatannya menggunakan alat yang sama pula.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1. Posisi media dalam sistem pembelajaran

Sumber : Daryanto (2010, p.7)



Gambar 2.2. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi

Sumber : Daryanto (2010, p.8)

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia tidak dilengkapi

dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Cara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas cakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang (Daryanto 19).

Dengan demikian efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasarannya atau suatu tingkatan terhadap mana tujuan-tujuan dicapai (Prokopenko,1987), atau tingkat pencapaian tujuan (Hoy dan Miske1,1992). Sementara Era belajar dapat pula dikatakan sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola

berperilaku yang diperlukan individu untuk mewujudkan secara lengkap tugas atau pekerjaan tertentu (Bramley,1996). Dengan pemahaman tersebut di atas, maka dapat dikemukakan aspek- aspek efektivitas belajar sebagai berikut : (1) peningkatan pengetahuan, (2) peningkatan ketrampilan, (3) perubahan sikap, (4) perilaku , (5) kemampuan adaptasi, (6) peningkatan integrasi, (7) peningkatan partisipasi, dan (8) peningkatan interaksi kultural. Hal ini penting dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar (Daryanto 57).

Empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan (Tan 37), yaitu:

a. *Learning to know* (belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan)

Dalam hal ini posisi seorang guru seyogyanya berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Di samping itu guru juga dituntut untuk dapat berperan aktif sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan siswa dalam mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.

b. *Learning to do* (belajar untuk menguasai keterampilan)

Akan bisa berjalan jika sekolah memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimilikinya, serta bakat dan minatnya.

Pendeteksian bakat dan minat siswa dapat dilakukan melalui tes bakat dan minat (attitude test). Walaupun bakat dan minat anak banyak dipengaruhi unsur keturunan (heredity) namun tumbuh berkembangnya bakat dan minat tergantung pada lingkungannya. Dewasa ini, keterampilan bisa digunakan menopang kehidupan seseorang bahkan keterampilan lebih dominan dari pada penguasaan pengetahuan dalam mendukung keberhasilan kehidupan seseorang. Untuk itu pembinaan terhadap keterampilan siswa perlu mendapat perhatian serius.

c. *Learning to live together* ((belajar untuk hidup bermasyarakat)

Salah satu fungsi lembaga pendidikan adalah tempat bersosialisasi, tatanan kehidupan, artinya mempersiapkan siswanya untuk dapat hidup bermasyarakat. Situasi bermasyarakat hendaknya dikondisikan di

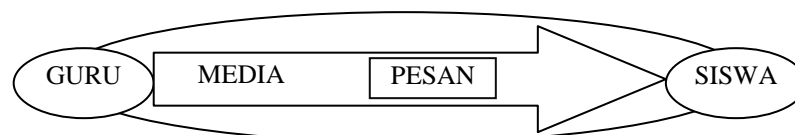
lingkungan pendidikan. Kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima, perlu ditumbuhkan dan dikembangkan.

d. *Learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal)

Pengembangan diri secara maksimal erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri akan berjalan bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya bagi anak yang pasif peran guru sebagai pengarah sekaligus fasilitator sangat dibutuhkan untuk pengembangan diri siswa secara maksimal. Kemampuan diri yang terbentuk di sekolah Cara maksimal memungkinkan anak untuk mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi. Keempat pilar akan berjalan dengan baik jika diwarnai dengan pengembangan keberagaman.

Nilai-nilai keberagaman sangat dibutuhkan bagi setiap warga negara Indonesia dalam menapaki kehidupan di dunia ini. Pengintegrasian nilai-nilai agama ke dalam mata pelajaran yang diajarkan/dipelajari siswa akan lebih efektif dalam pembentukan pribadi anak yang ber-Ketuhanan Yang Maha Esa dari pada diajarkan secara monolitik yang penuh dengan konsep.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut ;



Gambar 2.3. Fungsi media dalam proses pembelajaran

Sumber : Daryanto (2010, p.8)

Dalam Kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Tiga kelebihan kemampuan media (Daryanto 35) adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- c. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara misalnya siaran TV atau Radio.

Hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran (Daryanto 12) adalah berikut.

- a. Verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.
- b. Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya.
- c. Perhatian tidak berpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain, gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan,

cam menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru. Keempat, tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermanaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran (Daryanto 10-11) adalah :

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
- b. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya..
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga,

burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.

- f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/ sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
- h. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- i. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dan i kuncup sampai mekar_yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
- j. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
- k. Mengamati gerakan-gerakan mesin / alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dan sebagainya.
- l. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dan i suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
- m. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan).
- n. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu

obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang sama.

- o. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.

Format sajian media pembelajaran interaktif dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok (Daryanto 13) sebagai berikut:

a. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik.

Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

b. Drill dan Practise

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga mempunyai kemahiran di dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan terhadap suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu

berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini juga dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

c. Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

d. Percobaan atau Eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan – kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikurn di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

e. Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian

pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Media pembelajaran yang menggunakan banyak media, dikenal sebagai media pembelajaran berbasis multimedia, dapat dibuat dengan menggunakan banyak perangkat lunak yang dapat untuk mengolah teks, seperti *Microsoft Office Family* atau *Note Pad*; mengolah gambar seperti *Corel Draw*, *Microsoft Visio*, *Adobe Photosop* dan lain-lain; mengolah animasi baik animasi teks ataupun animasi gambar seperti *Macromedia Family (Flash, Freehand, Authorware, Dreamweaver)*, *3D Max*, *Swish* dan lain-lain; mengolah suara seperti *Cool Edit Pro*, *Audio Studio* dan lain-lain; mengolah video seperti *Windows Moviemaker*, *VCD Cutter* dan lain-lain dan digabungkan menjadi satu dengan program-program authoring (*authoring tool*) seperti *Macromedia Authorware*, *Dreamweaver*, *Visual Basic*, *Delphi* dan lain-lain.

Media pembelajaran berbasis multimedia haruslah mudah digunakan yang memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna. Selain itu harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik. Materi pembelajaran yang terkandung didalamnya juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Karena dengan kemudahan tersebut membuat pengguna merasa lebih praktis dan penyebarannya akan lebih luas.

2.1.2.1. Tinjauan tentang Paper Toy sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk anak-anak

Paper toy adalah jenis permainan yang mendidik dan diminati oleh semua kalangan, baik orang tua maupun anak-anak. Pada dasarnya *paper toy* adalah sebuah seni 3D *papercraft*, yaitu seni kerajinan menggunakan bahan dasar kertas tiga dimensi. Yang dibutuhkan hanya kertas dengan selotip atau lem, gunting dan sebuah printer. Bentuk dari *paper toy* sendiri harus dirancang sesederhana

mungkin karena paper toy sangat mengutamakan kemudahan bagi perakitnya.

Berbeda dengan origami (seni melipat kertas dari Jepang), perakitan paper toy memerlukan proses tambahan, yaitu pemotongan (menggunakan gunting atau cutter) dan pengeleman. Versi modern dari paper toy biasanya berupa pola yang dicetak dan digunting untuk dilipat menjadi bentuk yang diinginkan. Orang-orang juga mendesain atau mengunduh template untuk bekerja dari pola tersebut dan membuat miliknya sendiri (Faisal 6).

Selain ramah lingkungan, keunggulan lain dari papertoy adalah lebih murah dan tentunya mudah dibuat. Kebanyakan paper toy yang ada berbentuk karakter-karakter unik, mulai dari hewan, monster, hingga aneka tokoh film dan kartun yang imut dan lucu. Seringkali gambar dibuat di program seperti *Adobe Illustrator* dan di upload sebagai pdf sehingga orang lain dapat mencetaknya sendiri.

Di daratan Amerika dan Eropa, seni paper toy ini telah berkembang pesat sejak tahun 1941. Disana paper toy sering disebut juga dengan urban paper. Sedangkan di Indonesia, paper toy baru mulai berkembang pada akhir 2008 lalu dan mulai dicoba dalam aneka proses belajar mengajar di beberapa instansi pendidikan (Sugianto 7).

Banyak juga manfaat yang diperoleh dari merakit paper toy ini, seperti melatih kecermatan, kehati-hatian, dan kesabaran. Selain itu juga anak - anak akan memperoleh kepuasan dan kebanggaan tersendiri setelah berhasil merakitnya. Benar - benar sebuah objek yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang murah, kreatif, dan bernilai ekonomis (Faisal 8). Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk menggunakan paper toy sebagai karakter dalam karya perancangan video pembelajaran untuk anak-anak karena bentuknya yang menarik, edukatif, dan ekonomis.

2.1.2.2. Tinjauan tentang Panggung Boneka sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk anak-anak

Boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dart bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Penggunaan

boneka dalam pendidikan telah populer sejak tahun 1940-an di Amerika. Di Indonesia, penggunaan boneka sudah lumrah, misalnya wayang golek (di Jawa Karat) digunakan untuk memainkan ceritera Mahabarata dan Ramayana. Macam-macam boneka dibedakan atas: boneka jari (dimainkan dengan jari tangan), boneka tangan (satu tangan memainkan satu boneka), boneka tongkat seperti wayang-wayangan, boneka tali sering disebut marionet (cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki), boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayang. Keuntungan menggunakan boneka adalah: efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; tidak memerlukan keterampilan yang rumit; dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira. Agar penggunaannya menjadi efektif, maka harus memperhatikan hal-hal: merumuskan tujuan pengajaran secara jelas, didahului dengan pembuatan naskahnya, lebih banyak mementingkan gerak ketimbang verbal, dimainkan sekitar 10-15 menit, diselingi dengan nyanyian, ceritera disesuaikan dengan umur anak, diikuti dengan tanya jawab, siswa diberi peluang memainkannya.

Panggung boneka juga adalah salah satu media yang baik untuk memberitakan Injil dan pengajaran kepada anak-anak, baik pengajaran etika, moral, maupun karakter.

Menurut Melati Tan (9-10) panggung boneka adalah sebuah media yang sangat efektif dalam pengajaran Firman Tuhan di sekolah minggu karena :

a. Boneka disukai oleh anak-anak

Mainan anak dari dulu sampai sekarang terus mengalami perubahan dan perkembangan. Dulu anak-anak bermain kelereng, karet gelang, kartu-kartu, atau lompat tali. Kini anak-anak bermain *computer games*, *play station*, hingga aneka *online games*. Lain halnya dengan boneka, dari dulu hingga sekarang pada umumnya anak-anak sangat menyukainya, bahkan banyak juga orang dewasa yang juga suka mengoleksinya. Bisa jadi, boneka adalah mainan sepanjang zaman. Selain itu, boneka adalah mainan anak-anak di seluruh dunia. Banyak jenis mainan yang hanya ada di tempat tertentu, tapi belum ada di tempat lain. Umumnya boneka ada dimana-mana.

b. Tokoh boneka menarik perhatian anak-anak

Banyak tokoh boneka, baik yang berupa manusia maupun hewan, yang diangkat ke layar lebar. Mereka sangat disukai oleh anak-anak. Tak jarang pula anak-anak menjadikan mereka sebagai idola. Anak-anak juga sangat mudah mengingat karakter tokoh boneka dalam memorinya. Bahkan banyak juga diantara mereka yang mengidentifikasi diri mereka dengan tokoh boneka favorit mereka seperti misalnya Barney, Teletubbies, Barbie, Unyil, dan tokoh-tokoh dalam *Sesame Street*.

c. Tokoh yang diperankan boneka membantu anak lebih berkonsentrasi pada isi cerita

Pada umumnya anak-anak sulit berkonsentrasi mendengarkan cerita selama lebih dari 30 menit. Namun, untuk menyaksikan panggung boneka, anak-anak masih dapat berkonsentrasi dengan baik dalam waktu yang lebih lama lagi. Anak-anak lebih mudah berkonsentrasi mengikuti jalan cerita dengan mendengarkan dialog tokoh boneka, sehingga pengajaran yang disampaikan lebih efektif dicerna anak-anak. Selain itu, mereka dapat lebih memahami makna cerita karena melihat langsung kejadian-kejadian yang diperankan oleh tokoh boneka dibanding dengan alat peraga cerita yang berupa gambar karena anak-anak lebih tertarik kepada boneka yang lebih "hidup", karena mampu bergerak dan tiga dimensi.

d. Panggung boneka tidak kalah menarik dengan alat-alat peraga lainnya

Kini, alat peraga yang digunakan untuk menunjang pelayanan Sekolah Minggu bergerak mengikuti perkembangan zaman. Kini sudah banyak pengajar yang menyampaikan cerita melalui *OHP* atau layar *LCD* untuk menayangkan gambar, memutar film, dan lain-lain namun panggung boneka tetap merupakan cara yang menarik, interaktif, dan komunikatif untuk menyampaikan Firman Tuhan kepada anak-anak.

2.1.2.3. Tinjauan tentang Video sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk anak-anak

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses

pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal maupun individual. Visualisasi ataupun tulisan pada papan tulis ukurannya tetap, tidak dapat diperbesar ataupun diperkecil. Sedangkan ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan pemutar kaset / *video player*.

Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Sehingga, siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti anda ketahui bahwa tingkat *retensi* (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu anda menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video. Misalnya tentang perubahan kepompong menjadi kupu-kupu, akan terlihat detail dan dramatis kalau hal itu divisualisasikan lewat teknologi video.

Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD (*compact disc*), dan DVD (*Digital Versatile Disc*). Hal ini dapat mempermudah kita dalam menontonnya bisa lewat *video player*, VCD, DVD juga bisa didistribusikan melalui siaran televisi. Oleh karena itulah suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat

digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. Karena kemampuan itulah maka teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan, terutama di negara-negara maju.

Terlepas dari keuntungan-keuntungan diatas video juga sebagai media elektronik mempunyai kelemahan-kelemahan sebagai berikut :

a. *Fine details*

Video terutama kalau media tayangnya televisi tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna. Jadi dalam menulis naskah hindarilah visualisasi yang terlalu mendetail.

b. *Size information*

Video tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya. Oleh karena itu maka obyek yang ditampilkan harus selalu disertai obyek lainnya sebagai pembanding. Misalnya kalau kita menampilkan bola pingpong secara *close up*, orang yang melihat akan ragu apakah itu bola pingpong atau bola voli. Akan tetapi kalau disamping bola pingpong itu kita tampilkan juga *bat* (alat pemukulnya) maka orang akan segera mengenali bahwa itu bola pingpong.

c. *Third dimention*

Gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi, untuk tampak seperti tiga dimensi dapat diatasi dengan mengatur pengambilan gambar, letak property, atau pengaturan cahaya.

d. *Opposition*

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. Oleh karena itu penulis naskah harus mencantumkan dengan jelas apa yang sebenarnya ingin diperlihatkan pada penonton.

e. *Setting*

Kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakapcakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung, bisa saja ditafsirkan dipasar, di stasiun, atau tempat keramaian lain. Oleh karena itu penulis

naskah harus menuliskan dalam naskahnya dimana kejadian itu berlangsung atau obyek itu berada.

f. Material pendukung

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat gambar yang ada didalamnya.

g. Budget

Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit, terutama untuk membayar pemain, membeli atau menyewa peralatan dan tenaga pendukung lainnya.

Langkah awal dalam membuat naskah video adalah bagaimana kita mendapatkan gagasan untuk membuat suatu naskah, hal ini sering kali membuat kita bingung dari mana kita mulai dan gagasan apa yang akan kita tuangkan dalam naskah video. Untuk itu marilah kita mulai dari bagai mana kita mendapatkan ide atau gagasan, tapi sebelumnya kita harus tahu dulu apa itu ide.

Ide adalah pokok pikiran hasil olah pikir dan olah rasa yang menjadi dasar dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya. Ide bisa di dapat dari mana saja dan kapan saja atau dengan cara kita membuat berbagai pertanyaan seperti: apa, mengapa, bagaimana, dimana, kapan dan siapa. Ide yang kita dapatkan harus bisa kita visualisasikan dan dirancang sebaik mungkin agar dapat lebih dipahami benar sehingga tidak terjadi kesalahpahaman pengertian. Oleh karena itu kemampuan visualisasi ide adalah hak mutlak yang harus dimiliki oleh sipenulis naskah. Visualisasi ide sendiri itu maksudnya adalah keterampilan memvisualisasikan pokok-pokok pikiran yang masih bersifat verbal kedalam bentuk visual yang komprehensif. Terdapat tiga cara utama dalam memvisualkan ide, yakni: simbol gambar (pictorial), simbol grafis, dan simbol verbal.

a. Simbol gambar (pictorial)

Diberikan dalam bentuk 3 dimensi; ukiran relief, potret, ilustrasi, maupun gambar. Semua itu merupakan usaha untuk merekonstruksi benda atau objek yang diwakili serealistik dan senyata mungkin. Simbol ini hampir tidak pernah digunakan dalam pembuatan naskah

b. Simbol grafis

Menurut Modley ada tiga kategori grafts: Simbol grafis berupa bayangan, simbol ini memberi bayangan (*silhouette*) atau menunjuk profil benda nyatanya. Dengan melihat bayangan, *silhouette* atau profil benda nyatanya dapat dikenal dengan baik.

- Simbol grafis yang berupa konsep, hanya menggambarkan garis besar benda nyatanya. Bagian-bagian kecilnya tidak digambarkan. Yang tampak hanya bagian-bagian essensialnya saja.
- Simbol grafts asal suka, memberikan gambaran abstrak tentang suatu benda. Seringkali tidak sesuai sama sekali dengan benda nyatanya.

c. Simbol verbal

Dapat berupa kata atau kalimat yang memberi label pada benda nyatanya. Dapat pula simbol ini berupa uraian, yang memberikan deskripsi bagi benda nyatanya. Pembagian simbol kedalam tiga kelompok ini dapat membantu kita dalam mengelompokkan cara yang dapat ditempuh dalam membuat gambaran visual suatu objek. Cara-cara ini bergerak dari penyajian visual yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Simbol *pictorial* lebih kongkrit dari simbol grafis. Simbol grafts kadang dapat dipahami kadang juga tidak. Simbol verbal lebih abstrak dari simbol grafis. Sering terjadi kita tidak dapat menangkap penjelasan yang disampaikan secara verbal, lebih-lebih kalau yang digunakan adalah Bahasa asing yang tidak kita mengerti.

Simbol pictorial, grafis, maupun verbal disajikan pula dalam berbagai media seperti video, filmstrips, soundslide, media cetak dan sebagainya. Kita sebagai komunikator hendaknya dapat memilih simbol-simbol tadi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan tergantung juga kepada sasaran kita.

Khusus untuk keperluan penulisan naskah video simbol yang sering digunakan adalah simbol grafis dan verbal atau untuk menguatkan supaya tidak terlalu abstrak maka digunakan keduanya secara bersamaan.

Dalam praktek pembuatan perfilman, seringkali menggunakan musik sebagai pendekatan emosional maupun untuk penyampaian pesan lebih dalam. Musik yang digunakan dalam sebuah perfilman seringkali disebut musik latar belakang atau musik video. Dalam pengembangannya musik-musik yang digunakan sebenarnya adalah musik-musik yang telah ada dalam masyarakat, mungkin musik tersebut digunakan sebagai pelengkap dalam suatu film karena artinya yang sama dengan tema pada film tersebut, atau jika berupa musik instrumental dapat berguna untuk mengikat emosi penonton melalui warna nadanya. (Yoyok 23).

Menurut Riris K. T. Sarumpaet, ada 5 aspek yang sangat penting dalam cerita anak, yaitu :

a. Alur

Dalam cerita fiksi kita menyadari bahwa bangun yang menentukan atau mendasarinya adalah alur. Alurlah yang menentukan sebuah cerita menarik atau tidak. Dan hal penting dari alur ini adalah konflik karena konfliklah yang menggerakkan sebuah cerita. Konflik pula yang bisa menyebabkan seseorang menangis, tertawa, marah, senang, jengkel ketika melihat sebuah cerita. Alur cerita anak biasanya dirancang secara kronologis, yang menaungi periode tertentu dan menghubungkan peristiwa-peristiwa dalam periode tertentu. Alur lain yang digunakan adalah sorot balik. Alur ini digunakan penulis untuk menginformasikan peristiwa yang telah terjadi sebelumnya. Biasanya alur sorot balik ini dijumpai pada bacaan anak pada anak usia 9 -12 tahun seputar ajaran-ajaran religi.

b. Tokoh

Tokoh adalah "pemain" dalam sebuah cerita. Tokoh yang digambarkan secara baik dapat menjadi teman, tokoh identifikasi, atau bahkan menjadi orang tua sementara bagi anak-anak. Peristiwa tak akan menarik bagi anak, jika tokoh yang digambarkan dalam cerita tidak mereka gandrungi. Hal penting dalam memahami tokoh adalah penokohan yang berkaitan dengan cara penulis dalam membantu

pembaca untuk mengenal tokoh tersebut. Hal ini terlihat dari penggambaran secara fisik serta kepribadiannya. Aspek lain adalah perkembangan tokoh. Perkembangan tokoh menunjuk pada perubahan baik atau buruk yang dijalani tokoh dalam cerita.

c. Latar

Waktu yang menunjukkan kapan sebuah cerita terjadi dan tempat di mana cerita itu terjadi menunjukkan latar sebuah cerita. Misalnya dalam cerita kesejarahan, penciptaan waktu yang otentik ini sangatlah penting untuk memahami sebuah cerita.

d. Tema

Tema sebuah cerita adalah makna yang tersembunyi. Tema mencakup moral atau pesan / amanat cerita. Tema bagi cerita anak haruslah yang perlu dan baik bagi mereka. Ia harus mampu menerjemahkan kebenaran. Hal penting yang perlu kita perhatikan juga, bahwa tema jangan mengalahkan alur dan tokoh-tokoh cerita. Tentu saja cerita yang ditulis dengan baik akan menyampaikan pesan moral, tetapi juga harus bercerita tentang sesuatu, dari mana pesan itu mengalir. Dengan cara itu, tema disampaikan kepada anak secara tersamar.

Jadi, jika nilai moral hendak disampaikan pada anak, tema harus terjahit dalam bahan cerita yang kuat. Dengan demikian, anak dapat membangun pengertian baik atau buruk tanpa merasa diindoktrinasi.

e. Gaya

Bagaimana penulis mengisahkan dalam cerita itulah yang disebut dengan gaya. Aspek yang digunakan untuk menelaah gaya dalam sebuah cerita, terutama cerita fiksi adalah pilihan kata. Apakah panjang atau pendek, biasa atau tidak, membosankan atau menggairahkan. Kata-kata yang digunakan haruslah tepat dengan cerita itu. Karena kita tahu bahwa pilihan kata akan menimbulkan efek tertentu.

Hal lain adalah masalah kalimat. Kalimat dalam cerita anak-anak haruslah lugas, tidak bertele-tele, dan tidak harus menggunakan kalimat tunggal. Kita bisa menggunakan kalimat kompleks asalkan logis dan langsung mengarah kepada apa yang ingin disampaikan.

Beberapa prinsip dalam menulis cerita anak yang diuraikan di atas kiranya semakin membantu anda dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki untuk menulis sebuah cerita anak. Sebuah cerita yang syarat pesan moral bagi anak tanpa harus menggurui mereka, dan mampu mengintegrasikan elemen di atas dalam jalinan cerita yang menyenangkan

(111 - 121)

Dalam perancangan video tentang peristiwa *Yesus Memberi Makan Lima Ribu Orang* nantinya akan dibuat sesuai dengan alur Constance Nas dan Virginia Oakey di atas. Bagian terjadinya mukjizat penggandaan roti akan menjadi bagian anti klimaks yang kemudian akan ditutup dengan konklusi dan penyampaian pesan moral oleh narator cerita pada bagian akhir.

Membuat naskah bukan hal yang mudah karena diperlukan suatu keterampilan dan sikap kejelian menangkap suatu fenomena serta mampu untuk merunutkannya kedalam suatu tulisan bermakna dan mudah dipahami. Banyak orang yang memiliki ide bagus, akan tetapi pada waktu akan menuliskannya dalam bentuk naskah ia tidak tahu harus dari mana mulainya. Walaupun ia bisa memulainya, seringkali macet ditengah jalan, tidak tahu bagaimana melanjutkannya.

Langkah umum dalam membuat naskah video pembelajaran :

a. Tentukan Ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada. Jadi misalnya saudara sebagai guru SMP bidang studi Biologi, ternyata siswa sulit sekali memahami pelajaran tentang adaptasi, padahal pelajaran tersebut harusnya sudah dikuasai. Ini merupakan suatu masalah, hal ini terjadi mungkin karena sulit mencerna pelajaran tersebut karena ketiadaan bahan ajar yang mendukung.

Dari sanalah muncul ide bagaimana membuat suatu program yang dapat

memudahkan siswa mencerna atau menangkap materi pelajaran tersebut.

b. Rumuskan Tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan tadi. Untuk mengetahui apakah kompetensi tersebut dikuasai siswa maka perlu dibuat rumusan standar kompetensi secara operasional (dalam perilaku yang dapat diukur dan diamati). Selain itu kita perlu menentukan sasarannya siapa.

c. Lakukan Survey (Mengumpulkan Bahan Materi)

Survey ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program yang akan kita buat. Atau bila perlu jangan malu untuk berkonsultasi dengan ahli bidang studi tertentu atau mungkin kita perlu juga untuk studi banding dengan sekolah atau instansi lain sebagai bahan perbandingan.

d. Buat Garis Besar Isi

Bahan/informasi/ data yang sudah terkumpul melalui *survey* tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan tadi. Untuk itu susunlah bahan-bahan tersebut dalam bentuk *out-line* (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka. Dengan begitu dalam menyusun *out-line* ini kita sudah dapat memperkirakan materi mana yang perlu disampaikan secara rinci dan materi mana yang cukup disampaikan secara global saja.

e. Buat Sinopsis

Sinopsis ialah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat secara umum.

f. Buat Treatment

Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah

kita susun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat *literature*. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas, dengan begitu orang yang membaca *treatment* kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program kita nanti.

g. Menulis Naskah

Naskah ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan story board. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci. Dalam naskah ini sudah dibahas lebih detil lagi sehingga dapat semakin memaksimalkan proses shooting nantinya.

h. Membuat Storyboard

Story board sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana perlembarannya berisi satu *scene* dan *setting*, namun bagi yang masih amatir, dalam setiap lembarannya bisa diisi dengan 2 sampai 3 *scene/setting*. *Story board* ini di dalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video. Pada bagian visual kita gambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, baik berupa sketsa, grafis, verbal, atau gabungan semuanya. Pada bagian audio kita cantumkan narasi atau dialog yang akan menyertai visualisasi tadi. *Story board* ini dibuat dengan maksud untuk membantu kita berpikir secara visual atau membantu kita dalam memvisualisasikan ide. Dengan demikian kita tidak hanya membayangkan bagaimana kelihatannya program kita nanti, akan tetapi kita dapat melihatnya dengan jelas melalui simbol-simbol komunikasi yang kita buat.

Shoot	Judul
Setting	External
Pengambilan gambar	Musik
Visualisasi	Narasi
Pemain	
Perusahaan	

Gambar 2.4. Contoh format story board

Sumber : Daryanto (2010, p.106)

2.1.3. Tinjauan anak-anak usia 9 – 12 tahun (Masa Anak Tengah)

Menurut Tuti Gunawan dalam bukunya "Tahap Perkembangan Anak dan Mengenal Cara Belajar Anak " mengategorikan anak-anak ke dalam 4 buah kelompok tahap perkembangan, yakni :

- a. Masa Anak Batita (2 - 3 tahun)
- b. Masa Anak Balita (4 - 5 tahun)
- c. Masa Anak Kecil (6 - 8 tahun)
- d. Masa Anak Tengah (9 - 12 tahun) (2)

Anak - anak pada Masa Anak Tengah dengan usia 9 - 12 tahun sudah berkembang menjadi pemikir karena merasa dirinya dewasa. Mereka memiliki pola pikir yang lebih dalam dan kompleks, bahkan cukup kritis dalam mengeksplorasi suatu hal. Mereka dapat membawa informasi ke dalam suatu desain untuk menghasilkan suatu pengalaman interkatif yang kompleks. Mengalami perkembangan kosakata budaya, memiliki selera humor, dan rasa penghargaan yang luar biasa terhadap kemustahilan.

Berikut beberapa ciri khas anak-anak pada masa ini menurut Tuti Gunawan (27) :

a. Ciri khas secara jasmani :

- Secara fisik otot tangan terus berkembang. Pada umumnya mereka masih menyukai berbagai aktivitas tetapi memiliki aktivitas favorit untuk kesehariannya
- Menguasai beberapa keterampilan yang kompleks seperti menjahit aksesoris yang menjadi kegiatan favoritnya

b. Ciri khas secara rohani :

- Mulai sanggup menerima hal-hal serius dalam kehidupan
- Mudah menerima injil. Masa ini sangat tepat untuk mempersiapkan anak-anak mengenal Juru Selamat mereka beserta ajaran-ajarannya secara lebih kritis dan mendalam.

c. Ciri khas secara mental :

- Daya khayalnya sangat kuat, bahkan masih menghadapi kesulitan dalam membedakan apa yang sungguh (nyata) dan apa yang khayal. Kemampuan membaca semakin bertambah baik. Instruksi sederhana dan lebih panjang mampu ditoleransi. Desain yang digunakan juga boleh menggunakan berbagai macam warna gelap dari warna spesifik tertentu. Gambar lebih detail sebagai contoh eksplorasi dari sudut bentuk. Mampu menganalisa perubahan suasana seperti contohnya awan yang diberi tetesan air menggambarkan suasana mendung akan hujan. Sehingga diperbolehkan menggunakan banyak elemen dalam gambar.
- Permainan boleh menggunakan permainan strategi seperti puzzle dan aktivitas lainnya yang mengasah otak. Pemikiran anak meningkat atau bertambah logis dan koheren. Kemampuan berpikir anak sudah operasional, imajinatif, dan dapat menggali objek untuk memecahkan suatu masalah. Selain itu, anak akan belajar untuk bekerjasama dan bersaing dalam kegiatan melalui permainan yang dilakukan bersama.
- Memiliki daya ingat yang sangat baik. Mengembangkan konsep yang lebih *modern*

- Anak usia ini cenderung dapat merasakan stress. Perubahan badan pun membuat mereka lebih sadar diri. Desain yang dibutuhkan adalah desain yang memberikan nilai positif bagi sang anak.
- d. Ciri khas secara emosi :
- Anak akan belajar untuk bekerja sama dan bersaing dalam kegiatan akademik maupun dalam pergaulan melalui permainan yang dilakukan bersama.
 - Anak selalu berusaha untuk mencapai sesuatu yang diinginkan sehingga anak pada usia ini rajin dalam melakukan sesuatu. Mereka lebih banyak belajar mengenai dunia yang termasuk mitos dan biografi.
 - Apabila dalam tahap ini anak terlalu mendapat tuntutan dari lingkungannya dan anak tidak berhasil memenuhinya maka akan timbul rasa *inferiorty* (rendah diri).
 - *Reinforcement* orang lain menjadi begitu penting untuk menguatkan perasaan berhasil dalam melakukan sesuatu
- e. Ciri khas secara sosial :
- Sering bertanya mengenai "What if"
 - Mudah bergaul dan dapat terlibat dalam berbagai aktivitas / permainan kelompok. Sudah mengutamakan persahabatan sehingga menjadi lebih emosional.

Jadi dalam usia ini anak-anak sudah mampu berpikir lebih dalam dan kritis terhadap cerita yang didengarnya namun cerita yang ada pun juga harus disesuaikan dengan usia dan kemampuan berpikir mereka, serta up to date dengan tren saat itu (23).

2.2. Identifikasi Data Produk

2.2.1. Data Produk

Nama produk adalah *Kacamata Hati Maria*. Jadi sesuai dengan judul filmnya, pemeran utama dalam video pembelajaran ini adalah seorang anak gadis bernama Maria. Dia dikisahkan sebagai seorang gadis petualang yang sangat malas membaca Alkitab dan datang ke sekolah minggu hingga pada suatu saat

seorang Malaikat mengirimkan sebuah kacamata berbentuk hati yang membuatnya terbawa ke dunia lain di dalam Alkitab. Di dalam dunia inilah si Maria banyak belajar mengenai kisah-kisah dalam Alkitab secara lebih mendalam, menarik, dan menantang sehingga membuatnya menjadi rajin membaca alkitab dan datang ke sekolah minggu.

Bentuk produk adalah program audio visual anak dalam format DVD yang memiliki tema khusus dalam setiap serialnya. Dalam serial perdana ini akan mengangkat mengenai kasih yang aktif dan peduli terhadap sesama. Dalam tiap serial muncul satu karakter, berfungsi sebagai narator. Karakter itu muncul di awal film untuk membuka cerita dan di akhir film untuk menutup serta menyampaikan kesimpulan sekaligus pesan moral dalam cerita. Malaikat Gabriel adalah karakter yang dihadirkan sebagai narator, seorang malaikat pewarta kabar gembira. Dalam video ini, Malaikat Gabriel ini juga akan bertugas melakukan interaksi dengan audience.

Durasi film ini tidak lebih dari 20 menit, sehingga dapat dimasukkan dalam sesi Firman dan Renungan di sekolah minggu. Kehadiran film ini dapat menjadi suatu inovasi dalam teknik mengajar/ menyampaikan kisah-kisah di Alkitab dalam sekolah minggu, yang nantinya diharapkan bisa menarik minat anak untuk datang ke Sekolah Minggu.

2.2.2. Data Pemasaran

Program audio visual *Kacamata Hati Maria* ini akan diberikan kepada tim-tim pengajar Sekolah Minggu di Gereja Katolik seluruh Surabaya tanpa memandang kelas sosial ekonomi dari masing-masing sekolah minggu. Film ini juga akan dibagikan di sekolah minggu yang jarang menggunakan media audio visual sekalipun, dengan harapan kehadiran media ini bisa memotivasi minat anak datang ke Sekolah Minggu. Hal ini sengaja dilakukan karena sesuai perkataan dari para pengajar sendiri bahwa anak-anak dari segala lapisan masyarakat memiliki minat yang cukup tinggi terhadap media audio visual. Berikut *target audience* dari video pembelajaran ini:

- a. Faktor Demografis; anak laki-laki dan perempuan berusia 10 – 12 tahun dari kelas ekonomi bawah sampai ke atas. Pelajar sekolah dasar tingkat kelas 4 –

- 6, sekolah negeri maupun swasta, beragama katolik, semua ras, dan berkewarganegaraan Indonesia.
- b. Faktor Geografis; bertempat tinggal di Surabaya.
 - c. Faktor Psikografis; menyukai hal-hal yang berbau kreativitas dan keterampilan.
 - d. Faktor Behavioral; suka bermain, suka belajar hal-hal baru, suka berpetualang, suka berimajinasi.

2.2.3. Potensi Pasar

Program audio visual *Kacamata Hati Maria* dibuat dengan tujuan mengajarkan nilai-nilai Alkitab bagi anak peserta Sekolah Minggu kelas besar dengan usia 10 - 12 tahun dan akan disajikan dalam bentuk DVD. Film ini dibuat tematik, yakni mengangkat tema/ cerita khusus dalam tiap serialnya. Untuk edisi perdana akan mengangkat tema kasih yang aktif dan peduli terhadap sesama, sesuai dengan realitas saat ini, di mana anak-anak harus disadarkan agar tidak menjadi pribadi yang egois juga tentang pentingnya kepedulian terhadap sesama di sekitar, terutama mereka yang membutuhkan. Film akan dibuat semenarik, seunik, dan seinteraktif mungkin sehingga anak-anak mampu memahami dan mengingat pesan yang ada dalam cerita serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

Dalam zaman modern seperti sekarang ini, dimana anak-anak menaruh minat yang cukup tinggi dalam aneka media audio visual, maka media ini dirasa akan cukup efektif karena diminati oleh anak-anak dari seluruh lapisan masyarakat. Mudahnya penyajian karena formatnya dalam DVD yang cukup umum dan dapat diakses dengan mudah, semakin memudahkan para pengajar untuk dapat menampilkannya dalam sekolah minggu bahkan juga dapat ditonton kapanpun oleh anak-anak ketika di rumah sekalipun. Keunggulan produk yang mampu menyajikan hiburan (entertaining) sekaligus pembelajaran (edukatif) semakin meningkatkan daya tarik produk sehingga dapat diminati oleh anak-anak seperti halnya aneka film / program anak dewasa ini.

2.2.4. Potensi Produk

Sasaran program audio visual ini adalah anak usia 10 - 12 tahun, yang setingkat kelas 4 - 6 di Sekolah Dasar dan masuk kategori kelas besar dalam Sekolah Minggu. Media ini sebenarnya sangat efektif digunakan saat sekolah minggu, bagi siswa kelas ekonomi menengah ke atas maupun menengah ke bawah karena media ini cukup digemari oleh semua lapisan anak. Media ini diharapkan cukup efektif dalam menarik perhatian anak, khususnya mereka yang berada dalam kelas sosial ekonomi menengah ke atas, yang sering kali teralihkannya karena dampak buruk perkembangan IPTEK dan program audio visual modern. Melalui media ini, anak dapat lebih mudah memahami alur cerita. Mereka bisa melihat karakter dan lokasi kejadian secara lebih *real* dan imajinatif.

Tampilan kemasan produk juga akan dibuat cukup menarik, dengan menampilkan tipografi dari *Kacamata Hati Maria* secara mencolok dan menarik perhatian, di samping *layout* kemasannya yang *up to date* dan sangat menarik minat anak-anak sehingga kualitasnya tidak kalah dengan produk impor apabila diletakkan bersebelahan dalam satu rak di toko.

Karakter dalam cerita pun akan dibuat semenarik mungkin menggunakan warna-warna primer dan menghadirkan motif/ corak yang sesuai dengan tampilan aslinya. Warna primer dipilih karena anak-anak sangat menyukai warna yang *eye catching* dan mudah ditangkap. Sementara corak/ motif yang dihadirkan diusahakan semirip mungkin dengan yang asli agar menggambarkan keadaan sesungguhnya saat peristiwa terjadi. Gaya desain yang digunakan adalah perpaduan modern dan pop art. Alasannya, agar tampil menarik dan keren bagi anak-anak saat ini. *Target market* dapat memperoleh film ini dengan mudah di toko-toko buku yang ada di mall, plaza, toko grosir, hingga aneka toko buku rohani.

2.3. Analisis Data

2.3.1.1. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pengajar Sekolah Minggu di beberapa Gereja Katolik di Surabaya, yakni mulai dari Paroki Kristus Raja, Paroki Kelahiran Santa Perawan Maria, Paroki Hati Kudus Yesus, Paroki Redemptor Mundi, hingga Paroki Yakobus agar data yang didapatkan cukup aktual dan

representatif, sesuai kondisi sekolah minggu zaman sekarang. Jadi data yang didapat juga cukup variatif sesuai dengan realita keadaan sosial ekonomi masing-masing paroki. Beberapa hasil yang diperoleh dari pertanyaan yang diajukan adalah kondisi Sekolah Minggu yang semakin menurun, statistik peserta yang semakin merosot, efektivitas teknik dan media pengajaran yang pernah digunakan, harapan para pengajar untuk aneka inovasi dalam Sekolah Minggu, hingga tema tentang kasih yang cocok diangkat dalam Sekolah Minggu zaman sekarang, khususnya untuk mereka yang ada di kelas besar.

Kondisi yang dialami Sekolah Minggu secara garis besar hampir sama, misalnya kualitas SDM pengajar yang masih di bawah standar serta penurunan statistik peserta Sekolah Minggu dalam beberapa tahun terakhir. Kurangnya kualitas SDM ternyata memberikan dampak yang sangat besar dalam proses belajar mengajar di Sekolah Minggu, seperti kesulitan menafsirkan makna kitab suci serta mencari alat peraga yang tepat dalam mengajar. Hal ini dialami oleh hampir seluruh Sekolah Minggu dan memang sudah menjadi masalah umum. Kesibukan masing-masing pengajar juga mengakibatkan waktu dalam mempersiapkan materi semakin terbatas, setiap minggunya.

Media atau alat peraga yang digunakan dalam Sekolah Minggu sebenarnya sudah cukup variatif, mulai dari dongeng, drama, panggung boneka, hingga aneka permainan interaktif dan edukatif. Ada beberapa Sekolah Minggu yang sudah cukup aktif menggunakan aneka media visual, seperti film kartun dan animasi. Namun, ada pula yang sama sekali belum pernah menyentuh media tersebut, karena merasa tidak perlu. Kebanyakan Sekolah Minggu yang sudah menggunakan media visual adalah Sekolah-sekolah Minggu yang mayoritas pesertanya berasal dari kelas ekonomi sosial atas, yang memang lebih tertarik dengan media visual semacam itu.

Harapan kebanyakan pengajar Sekolah Minggu zaman sekarang adalah bermunculannya aneka inovasi media pengajaran yang baru dan tidak kalah dengan perkembangan IPTEK. Media pengajaran yang tidak menarik sering membuat anak-anak tidak lagi tertarik datang ke Sekolah Minggu. Padahal, peran sekolah minggu sangat besar dalam pembentukan iman anak sejak dini.

Sementara untuk tema, banyak sekali usulan yang disarankan oleh para kakak pengajar, mulai dari tema keluarga, budaya instan, *leadership*, hingga kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Namun, yang paling sesuai dengan realitas kehidupan dewasa ini adalah tentang kasih dan kepedulian terhadap sesama. Aneka perkembangan zaman dan IPTEK seringkali membuat anak-anak menjadi pribadi yang egois dan tidak peka terhadap sesamanya. Oleh karena itu, perlu sekali mengajarkan kepekaan terhadap sesama kepada anak-anak sejak usia dini. Bukan hanya sekedar peka terhadap sesama, namun juga mampu melakukan karya nyata untuk membantu sesama yang membutuhkan.

2.3.1.1. Hasil Observasi

Pengamatan dilakukan di beberapa Gereja Katolik di Surabaya, bersamaan dengan wawancara terhadap pengajar Sekolah Minggu. Berikut data hasil pengamatan pribadi serta hasil tanya jawab dengan beberapa pengajar, wali murid, dan beberapa peserta Sekolah Minggu.

- Peserta Sekolah Minggu cenderung sedikit dan hanya beberapa anak. Nyaris tidak ada penambahan siswa baru. Yang sering terjadi adalah semakin berkurangnya jumlah peserta Sekolah Minggu
- Di beberapa Sekolah Minggu, pengajar sering terlihat kurang mantap dalam mempersiapkan materi, sehingga terlihat kurang maksimal dan dapat menguasai materi dan audience dengan baik, saat mengajar.
- Peserta Sekolah Minggu terlihat sangat antusias ketika memasuki sesi permainan dan aktivitas kelas, seperti membuat aneka kerajinan. Bahkan, jauh lebih tertarik daripada saat firman dan renungan.
- Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan dalam Sekolah Minggu, mulai dari menyusun kata, mewarnai gambar, menyanyi bersama, menonton film, mencari pesan rahasia, serta aneka aktivitas kesenian lainnya.
- Beberapa Sekolah Minggu mempunyai semacam kegiatan ekstrakurikuler/ kegiatan minat dan bakat, seperti taekwondo, basket, *modern dance*, dan menggambar yang biasanya berbeda-beda, tergantung dari tersedianya SDM di masing-masing Sekolah Minggu.

Penulis melihat dan menyimpulkan bahwa, anak-anak memang jauh lebih menyukai aneka media visual daripada media verbal. Anak-anak juga sangat senang mengoleksi sesuatu yang sedang trend saat ini. Terlihat dari barang bawaan, seperti tas dan aneka alat tulis yang selalu menampilkan citra tokoh/ film favorit mereka di dalamnya. Oleh karena itu, penulis mencoba melakukan pendekatan melalui perancangan karya audio visual yang sangat digemari oleh semua anak, tidak peduli kelas sosial ekonominya, dengan tampilan yang menarik, inovatif, dan interaktif. Diharapkan dalam waktu tidak lebih dari 30 menit, anak-anak peserta Sekolah Minggu tertarik mendengarkan kisah Alkitab beserta pesan moral yang terkandung di dalamnya, dari awal hingga akhir, secara lebih antusias dan bersemangat, sehingga tujuan dan makna dari materi dapat tercapai secara maksimal serta bisa diaplikasikan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari.

2.3.2. SWOT, USP, Positioning

2.3.2.1. SWOT

- Strength
 - Media (alat peraga) panggung boneka sudah teruji keefektivannya dalam mengajarkan materi Sekolah Minggu secara atraktif dan menarik
 - Tampilan panggung boneka yang disajikan dalam media audio visual tidak kalah menarik dengan aneka *commercial program* yang biasa ditonton anak-anak
 - Pihak gereja selalu memberikan dukungan penuh terhadap aneka usaha pengembangan Sekolah Minggu.
- Weakness
 - Terbatasnya jumlah SDM yang memadai untuk mengembangkan media videografi panggung boneka selanjutnya.
- Opportunity
 - Anak-anak mudah sekali tertarik terhadap sesuatu yang baru (inovasi)
 - Mudahnya membuat satu konsep cerita dalam panggung boneka. Tinggal menyesuaikan dengan materi Sekolah Minggu yang sudah tersusun setiap tahunnya sesuai penanggalan Liturgi Gereja

- Aneka inovasi dan kreasi dalam dunia Sekolah Minggu akan mendapat dukungan penuh dari pihak gereja
- Mudahnya melakukan koordinasi antara pengajar Sekolah Minggu Gereja-gereja Katolik di Surabaya karena adanya rapat koordinasi tiap bulan
- Threat
- Dalam hal ini tidak ada ancaman yang berarti bagi proses pengadaan video pembelajaran, kecuali hambatan kecil diantaranya beberapa produsen di luar terus memproduksi aneka permainan yang selalu baru dan sesuai dengan perkembangan IPTEK serta mampu mengalihkan perhatian anak-anak, sehingga malas datang ke Sekolah Minggu.

2.3.2.2. (USP atau *Unique Selling Proposition*)

Dari hasil wawancara dan pengamatan di atas, tampak jelas bahwa media yang paling efektif dan diminati anak-anak, dewasa ini, adalah media visual. Selain karena tampilannya yang menarik dan tidak kalah dengan aneka hiburan teknologi di luar, penciptaan karakter dan kisah yang lebih konkret dan imajinatif membuat anak lebih mudah memahami alur cerita dan pesan moral yang terkandung di dalamnya secara lebih mendalam, sehingga lebih mudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu penulis merancang suatu program audio visual untuk menghadirkan inovasi dalam proses belajar mengajar di Sekolah Minggu.

2.3.2.3. Positioning

Dari data di atas, mulai dari studi literatur, hasil wawancara, hingga hasil pengamatan sudah ditemukan bahwa tema yang paling cocok untuk anak Sekolah Minggu dewasa ini adalah kasih yang aktif dan peduli terhadap sesama di zaman egoisnya seorang manusia serta semakin rendahnya kepedulian manusia terhadap lingkungan sekitarnya, terutama terhadap sesama yang membutuhkan.

2.3.3. Kesimpulan Analisis Data

Hampir semua Sekolah Minggu mengalami kelesuan dalam proses belajar mengajar. Kurangnya inovasi dan keterbatasan SDM seringkali menjadi salah satu faktor penghambat perkembangan Sekolah Minggu. Hal ini berdampak pada

turunnya minat anak untuk datang ke Sekolah Minggu. Belum lagi tawaran teknologi yang menggiurkan yang membuat anak malas datang ke Sekolah Minggu.

Perkembangan IPTEK ini sebenarnya bisa diatasi dengan cerdas pula. Aneka media visual hasil perkembangan IPTEK yang ada juga dapat digunakan sebagai media/ alat peraga di Sekolah Minggu. Apalagi, minat dan antusiasme anak-anak terhadap media visual saat ini begitu tinggi. Sesuai dengan pendapat para pengajar Sekolah Minggu serta melihat realitas zaman, perkembangan teknologi seringkali membuat manusia menjadi pribadi yang egosentris. Karena itu, tema yang cocok ditanamkan pada anak-anak peserta Sekolah Minggu adalah tentang kasih yang aktif dan peduli terhadap sesama.