

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Membaca buku adalah kegiatan yang tidak asing bagi seluruh orang. Melalui membaca buku, seseorang mampu melihat dunia lebih luas, mengenali perspektif dan pengalaman orang lain, hingga berpetualang dengan imajinasi. Sebuah kegiatan yang bisa dinikmati sekaligus bermanfaat bagi orang yang melaksanakannya. Sayangnya di Indonesia terbukti bahwa minat untuk membaca jauh tertinggal jika dibandingkan dengan negara-negara lain, khususnya bagi para remaja. Membaca buku dipandang sebagai kegiatan yang membosankan dan orang-orang lebih berminat bermain *gadget* untuk menghabiskan waktu. Remaja pun banyak menghabiskan waktu untuk kegiatan kontraproduktif dengan *gadget* mereka. Remaja perlu cara untuk menjalani masa muda yang lebih produktif dan mencari kegiatan yang bermanfaat untuk masa depan seperti membiasakan membaca buku. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan media *storytime animation* untuk memperkenalkan dan mengajak para remaja membangun kebiasaan membaca buku.

Remaja yang aktif menggunakan *gadget* pada umumnya mengetahui cara menggunakan internet dan mengakses platform YouTube untuk mencari hiburan. Maka *storytime animation* yang dipublikasikan di YouTube dipilih sebagai media edukasi untuk memperkenalkan dan membangun kebiasaan membaca buku bagi remaja. Tokoh dalam *storytime animation* ini ditampilkan sebagai seorang remaja sehingga penonton bisa *relate* dengan konten yang ditayangkan.

Dalam *storytime animation* ini diceritakan tentang seorang narator yang membantu tokoh yang dia sebut dengan Remaja A untuk membangun kebiasaan membaca buku. Narator dalam *storytime animation* ini berperan sebagai teman yang ingin membantu supaya Remaja A bisa memanfaatkan waktu agar lebih produktif dengan membaca buku. Remaja A dalam *storytime animation* ini pun dipancing oleh narator supaya tertarik untuk membangun kebiasaan membaca buku dan menyampaikan pentingnya membaca buku. Kemudian, Remaja A diajak untuk melaksanakan kiat-kiat yang bisa mendukung proses penanaman kebiasaan

membaca buku dan mempertahankannya.

Dalam tahap pembuatan *storytime animation*, *storyboard* dibuat sebagai patokan awal, berisi beberapa ide adegan dan narasi tentang kebiasaan membaca buku yang masih kasar. Kemudian narasi dikembangkan dalam tahap perekaman dengan beberapa penyesuaian. Rekaman audio narasi kemudian menjadi referensi *timing* ketika memulai proses pembuatan animasi. Proses pembuatan animasi digambar dengan teknik *bouncy effect* sehingga aset animasi bisa digunakan secara efektif. Musik latar serta *sound effect* pun ditambahkan ketika proses *editing video*. Setelah semua dipastikan selesai, video *storytime animation* ini dipublikasikan di YouTube.

Storytime animation ini bisa ditonton secara gratis di YouTube dengan harapan remaja yang sudah terbiasa mengakses internet bisa terjangkau dengan mudah oleh *storytime animation* ini. *Storytime animation* tentang membangun kebiasaan membaca buku di YouTube menghadirkan edukasi tentang kebiasaan membaca buku, dimulai dengan pengenalan pentingnya kebiasaan membaca buku beserta manfaatnya pada bagian pertama, dilanjutkan dengan kiat-kiat yang bisa mendukung proses pembangunan kebiasaan membaca buku serta mempertahankannya pada bagian kedua. Tidak sekedar edukasi, tayangan *storytime animation* ini juga dibungkus dengan *meme* dan *joke* seperti *stand up comedy* yang erat dengan kehidupan remaja. Visual dalam bentuk kartun berwarna hangat yang diisi *voice over*, *sound effect* serta musik latar pun digunakan untuk mendukung tayangan *storytime animation* ini agar lebih menarik bagi remaja. Dengan tayangan *storytime animation* ini, diharapkan mampu memberikan pancingan kepada remaja agar tertarik membiasakan membaca buku.

Pada proses perancangan *storytime animation* ini pun terdapat berbagai dukungan serta rintangan. Pandemi COVID-19 pun mempersulit pencarian data secara langsung, namun dengan dukungan responden yang mengisi *google form* secara *online*, data pun bisa diperoleh dengan baik. Kemudian akses untuk meminjam buku di perpustakaan secara langsung juga dibatasi sehingga informasi perlu digali melalui perpustakaan digital nasional yaitu IPUSNAS. Tidak lupa dukungan dari keluarga pun menjadi penting ketika harus *work from home* selama pandemi, sehingga wawasan baru bisa didapatkan tanpa harus keluar rumah

khususnya seputar *storytime animation*.

B. Saran

Storytime animation masih cukup asing di Indonesia, khususnya yang bermuatan edukasi. Namun, media ini berpotensi besar sebagai alat penyampaian pesan baik opini, pengalaman, atau pemikiran. Maka ketika dimanfaatkan sebagai alat untuk mengedukasi, *storytime animation* bisa sangat efektif jika dikemas sesuai dengan target audiens yang diinginkan. Memanfaatkan animasi, visual dan suara akan menjadi bahan eksplorasi yang luas untuk menyampaikan berbagai pesan khususnya tentang edukasi. Jadi, diharapkan akan bermunculan beraneka ragam *storytime animation* lainnya yang bertema edukasi dimasa yang akan datang.

Membaca buku adalah kegiatan yang bisa dinikmati sekaligus bermanfaat bagi semua orang. Membiasakan membaca buku pun menjadi penting tidak hanya sebatas bagi remaja, tapi untuk semua kalangan. *Storytime animation* hanya salah satu dari sekian banyak media yang bisa dipakai untuk menyebarkan semangat untuk membaca buku. Terdapat banyak media yang bisa menjangkau kalangan lainnya dengan media yang cocok bagi kalangan masing-masing seperti buku interaktif, *game*, komik atau film animasi. Maka cara penyebaran semangat membaca buku ini diharapkan semakin berkembang dimasa depan khususnya di Indonesia.

Perancangan *storytime animation* yang mengangkat tema kebiasaan membaca buku hanya salah satu dari sekian banyak potensi perancangan dengan topik atau media yang serupa. *Storytime animation* bisa dibuat dengan gaya animasi *frame by frame* agar tampak lebih hidup, kemasan narasi pun bisa dengan gaya menghibur, lucu, atau bahkan mengharukan dibantu audio yang sesuai, narasi yang dibuat bisa beraneka ragam seperti pengalaman pribadi, pandangan terhadap sebuah topik, opini bahkan pemikiran *random* yang terpikir jam 3 pagi tapi lebih baik lagi jika *storytime animation* yang dibuat bermanfaat bagi orang banyak. *Storytime animation* memiliki lahan eksplorasi yang luas, sehingga batasnya hanyalah batas dari kemampuan dan kreativitas perancangnya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Barr, Pennycock, Stolz, dan Fugelsang. 2015. "The Brain in Your Pocket: Evidence That Smartphones Are Used for Supplant Thinking". dalam Jurnal *Computers in Human Behavior*, vol. 48, 2015, khususnya halaman 473–480.
- Beyer BK. 1985."Critical Thinking:What is it?" Dalam Jurnal *Social Education*, volume 49 pada halaman 270-276.
- Bruning, R., Schraw, G., Norby, M. , & Ronning, R. 2004. *Cognitive psychology and instruction*. New Jersey: Prentice Hall.
- Chang, Yu-Hung & Wu, I-Chien & Hsiung, Chao. 2020. Reading activity prevents long-term decline in cognitive function in older people: evidence from a 14-year longitudinal study. Dalam jurnal *International Psychogeriatrics* 33(1) . pada halaman 1-12.
- Desmita. 2016. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Edwin, G. 2018. *Self Discipline: Stop Being A Child And Beat Procrastination, Distraction Habits And Have Self-driven Positive Attitude And Willpower (Be Obsessed With Success While Being An Average Mortal)*. Grant Edwin.
- Filistin, Yasmin. 2020. *Perancangan Buku Visual Adaptasi Buku '7 Kebiasaan Remaja Yang Sangat Efektif'*. Yogyakarta: Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
- Hasanah, Uswatun, and Warjana. 2018. *Pengembangan Pembelajaran Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Daya Baca Siswa*. SMK Negeri 2 Yogyakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Herlina, Dyna. 2019 *Literasi Media: Teori Dan Fasilitasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hyang, O. S. 2019. *Bicara Itu Ada Seninya* (Terjemahan A. Ningsih). Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kurniawan dan Laely. 2019. *30 Praktik Baik Literasi Sekolah: Mewujudkan Anak-Anak Yang Suka Membaca, Berpikir Tingkat Tinggi, Dan Terampil Menulis*. Yogyakarta: Hijaz Pustaka Mandiri.
- Lewis, D. (2009), *Galaxy Stress Research*. Mindlab International, Sussex University, UK.
- Muijs, Daniel, & Reynold, F. 2009. *Effectiveness and disadvantage in education. Can a focus on effectiveness aid equity in education?* Abingdon: Routledge

- Musiin, dan Indrajit, Richardus E.. 2020. *Literasi Digital Nusantara*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Ningrum, Dyaloka P. 2019. PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TERHADAP FENOMENA “HOAX” DI KALANGAN REMAJA MILENIAL (STUDI DI SMAN 1, KECAMATAN PLERET, BANTUL, YOGYAKARTA). Dalam *Jurnal Ilmiah Padma Sri Kreshna*. 2019.
- Peng, P., Wang, T., Wang, C., & Lin, X. 2019. “A Meta-Analysis on the Relation Between Fluid Intelligence and Reading/ Mathematics: Effects of Tasks, Age, and Social Economics Status”. Dalam *Jurnal Psychological Bulletin*, 145(2) pada halaman 189-236, 2019.
- Pragiwaksono, P., & Fakhri, U. 2020. *Pecahkan*. Jakarta, Kelapa Gading: Institut Humor Indonesia Kini.
- Sanyoto, Sadjiman E. 2009. *Nirmana : elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta: JALASTURA.
- Schunk, D. H. 2012. *Learning theories: An educational perspective*. Diterjemahkan oleh Eva Hamdiah, Rahmat Fajar, dengan judul *Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suparlan. 2019. TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN. Dalam *Jurnal Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, Nomor 2, pada halaman 79-88, 2019.
- Sutrianto, Rahmawan, N., Hadi, S., & Fitriyono, H. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Menengah Atas*. Cipete, Jakarta Selatan: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Suwiknyo, D., dan penulis trenlis.co lainnya 2019. *Panduan Menulis True Story*. Banguntapan, Yogyakarta: Noktah.
- Utami, Dina. 2011. “Animasi Dalam Pembelajaran.” dalam *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, vol. 7 Mei 2011, terdapat pada halaman 44-52.
- Von Glassersfeld, E. 1989. “Cognition, Construction of Knowledge and Teaching”. Dalam *Jurnal Synthese*, 80 (1), Pada halaman 121-140, Juli 1989.
- Widiyati, W. 2014. “Belajar dan Pembelajaran Perspektif Teori Kognitivisme”. Dalam *Jurnal Biology Science & Education*. 2014.

WEBTOGRAFI

<https://data.oecd.org/pisa/reading-performance-pisa.htm>. Diakses pada pukul 20:40 WIB, 8 Maret 2021

https://www.youtube.com/watch?v=Phud_GcGtFo. Diakses pada pukul 16:09 WIB, 10 Maret 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=EYmSLoPQfzI>. Diakses pada pukul 16:09 WIB, 10 Maret 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=m1Q8K-vVP6U>. Diakses pada pukul 16:09 WIB, 10 Maret 2021

<https://thriveglobal.com/stories/brain-reading/>. Diakses pada pukul 20:46 WIB, 10 Maret 2021

<https://jakartainsight.com/Kolaborasi-Dengan-Perpusnas--NLCY-Korea-Selatan-Gaungkan-Kampanye--Read-Me-a-Book-->. Diakses pada pukul 14:02 WIB, 23 Maret 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=WAwRrtH-4Lg&>. Diakses pada pukul 13:36 WIB, 15 April 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=SxFvKdObTmg> Diakses pada pukul 13:36 WIB, 15 April 2021

<https://www.youtube.com/channel/UC9n3IgleIaFrJrp2hipGQpQ> Diakses pada pukul 13:36 WIB, 15 April 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=8hkLdMSiRnE>. Diakses pada pukul 9:34 WIB, 16 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=4vAKX4FyWtU>. Diakses pada pukul 9:34 WIB, 16 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=qL7G5DXLXHI&t=60s>. Diakses pada pukul 9:37 WIB, 16 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=1EA2GfMZjvs&t=83s>. Diakses pada pukul 9:39 WIB, 16 Desember 2021

<https://dreamfarmstudios.com/blog/3d-animation-storyboard/>. Diakses pada pukul 9:45 WIB, 16 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=byldfZxK0AU>. Diakses pada pukul 9:53 WIB, 16 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=EblRTiy57dE>. . Diakses pada pukul 9:54 WIB, 16 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=5-siKFPFy1k&t=573s>. Diakses pada pukul 12:08 WIB, 16 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=rqX65RHTWrA>. Diakses pada pukul 12:12 WIB, 16 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=wIG2aDV5CHQ>. Diakses pada puku 12:13 WIB, 16 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=t-W9vw2hpaU&t=286s>. Diakses pada pukul 12:16 WIB, 16 Desember 2021

https://www.youtube.com/watch?v=YEoCQSXl_EY. Diakses pada pukul 9:51 WIB, 17 Desember 2021

https://www.youtube.com/watch?v=3hw_y9hI_js&t=16s. Diakses pada pukul 9:54 WIB, 17 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=RFz1xOFHhqc> Diakses pada pukul 9:57 WIB, 17 Desember 2021

<https://www.facebook.com/Kemdikbud.RI/photos/membaca-buku-selama-15-menit-sebelum-pelajaran-dimulai-adalah-salah-satu-bentuk-/1113141368795302/> Diakses pada pukul 16:12 WIB, 17 Desember 2021

<https://www.facebook.com/gerakanliterasisekolah/photos/yuk-hadiri-acara-sarasehan-literasi-sekolah-3-ketemu-guru2-literat-penggiat-lite/2071261523122250> Diakses pada pukul 16:14 WIB, 17 Desember 2021

https://www.instagram.com/p/CA7WEk7As_f/ Diakses pada pukul 16:16 WIB, 17 Desember 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=1EA2GfMZjvs> , Diakses pada pukul 17:38 WIB, 28 Desember 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=qUk1ZoCGqsA>, Diakses pada pukul 13:10 WIB, 29 Desember 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=1EA2GfMZjvs>, Diakses pada pukul 13:22 WIB, 29 Desember 2021.

<https://www.youtube.com/c/Emirichu/>, Diakses pada pukul 16:49 WIB, 29 Desember 2021

<https://www.youtube.com/c/Daidus>, Diakses pada pukul 16:51 WIB, 29 Desember 2021

<https://www.youtube.com/c/shgurr>, Diakses pada pukul 16:51 WIB, 29 Desember 2021

<https://www.youtube.com/c/jaiden>, Diakses pada pukul 16:51 WIB, 29 Desember 2021

<https://www.youtube.com/c/theodd1sout>, Diakses pada pukul 16:54 WIB, 29 Desember 2021

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/buku>, Diakses pada pukul 21:54 WIB, 1 Januari 2022

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kebiasaan> , Diakses pada pukul 22:06 WIB, 1 Januari 2022

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/membaca> , Diakses pada pukul 22:06 WIB, 1 Januari 2022

<https://www.theladders.com/career-advice/the-reading-brain-why-your-brain-needs-you-to-read-every-day>, Diakses pada pukul 21:15 WIB, 2 Januari 2022

<https://www.theguardian.com/books/2014/jan/23/can-reading-make-you-smarter>
Diakses pada pukul 21:41 WIB, 2 Januari 2022

<https://news.mit.edu/2015/brain-peaks-at-different-ages-0306#:~:text=Scientists%20have%20long%20known%20that,then%20begins%20a%20slow%20decline.>
Diakses pada pukul 21:36 WIB, 2 Januari 2022

<https://www.halodoc.com/artikel/membaca-buku-malam-hari-baik-untuk-otak>
Diakses pada pukul 23:10 WIB, 2 Januari 2022

<https://tirto.id/jangan-main-ponsel-menjelang-tidur-cybA> Diakses pada pukul 23:15 WIB, 2 Januari 2022

<https://www.cornerstone.edu/blog-post/5-ways-reading-can-change-your-life-and-best-practices/#:~:text=Reading%20Grows%20Your%20Vocabulary&text=It's%20much%20easier%20to%20learn,it%20easier%20to%20remember%20later.> Diakses pada pukul 10: 43 WIB, 3 Januari 2022

<https://dictionary.apa.org/cognitive-decline> Diakses pada pukul 21:21 WIB, 3

Januari 2022

<https://sains.kompas.com/read/2018/10/15/113352623/kasus-ratna-sarumpaet-soal-gampang-dibohongi-atau-gampang-percaya?page=all> Diakses pada pukul 09:45 WIB, 4 Januari 2022

<https://www.poltekkes-malang.ac.id/index.php/sugeng/detail/artikel/269/5> Diakses pada pukul 9:56 WIB, 4 Januari 2022

<https://www.idntimes.com/life/education/latifah-3/alasan-penting-menyempatkan-diri-untuk-membaca-buku-c1c2/5> Diakses pada pukul 10:43 WIB, 4 Januari 2022

<https://www.youtube.com/watch?v=HrhvQBdx5rY>, Diakses pada pukul 14: 15 WIB, 13 Januari 2022

<https://www.youtube.com/watch?v=hkh6j44pHSY> , Diakses pada pukul 17:03 WIB, 17 Januari 2022

