

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



Judul Penelitian

**PENCIPTAAN FILM SERI ANIMASI “SAHABAT PANCASILA” SEBAGAI MEDIA
PENDIDIKAN MORAL PANCASILA DI KANAL MEDIA YOUTUBE**

Peneliti :

Arif Sulistiyo, M.Sn. (NIP. 197604222005011002)

Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. (NIP. 198402012019031008)

Tabita Sekar Melati (NIM. 1900283033)

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2020

Nomor: DIPA-023.17.2.667539/2020 tanggal 27 Desember 2019

Berdasarkan SK Rektor Nomor: 287/IT4/HK/2020 tanggal 30 Juni 2020

Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian

Nomor: 2370E/IT4/PG/2020 tanggal 3 Juli 2020

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2020**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

Judul Kegiatan : PENCiptaan FILM SERI ANIMASI "SAHABAT PANCASILA" SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL PANCASILA DI KANAL MEDIA YOUTUBE

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Arif Sulistiyono, M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 197604222005011002
NIDN : 0022047607
Jab. Fungsional : Lektor
Jurusan : Film Dan Televisi
Fakultas : FSMR
Nomor HP : 081312442888
Alamat Email : arifgokong@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta: Rp. 13.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2020

Anggota Peneliti (1)

Nama Lengkap : Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIP : 198402012019031008
Jurusan : D3 Animasi
Fakultas : FSMR

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Tabita Sekar Melati
NIM : 1900283033
Jurusan : ANIMASI
Fakultas : SENI MEDIA REKAM



Yogyakarta, 23 November 2020

Ketua Peneliti

Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIP 197604222005011002



RINGKASAN

Banjirnya informasi di era revolusi industri keempat berakibat pada perubahan perilaku masyarakat dalam mengkonsumsi informasi. Hal ini juga berimbas pada dunia pendidikan sehingga mengakibatkan perilaku belajar anak-anak dan generasi muda saat ini lebih cenderung suka memanfaatkan media alternatif seperti halnya media sosial, Google dan YouTube sebagai perangkat bantu belajar dibandingkan dengan belajar teoritis secara konvensional. Fenomena ini harus dengan cepat ditangkap oleh para pendidik agar mulai berinovasi mendekatkan informasi kepada generasi sekarang dengan memanfaatkan media tersebut. Strategi-strategi belajar yang baru haruslah mengadopsi media dan konten-konten yang disukai oleh siswa agar unsur keaktifan dan keterlibatan siswa semakin baik.

Pancasila sebagai ideologi bangsa sudah sepantasnya diajarkan dengan melakukan inovasi pendekatan-pendekatan yang dinamis terhadap perkembangan jaman. Penanaman ideologi dengan cara konvensional harus didampingi dengan media alternatif yang disukai oleh generasi saat ini. Nilai-nilai praktis pengamalan Pancasila harus dijaga agar bangsa ini tidak lupa akan jati dirinya sebagai bangsa yang beragam namun tetap satu utuh. Pendekatan kepada anak-anak sebagai pendidikan dini sangatlah mudah didekati dengan media film animasi. Kompleksitas konflik sosial dapat disederhanakan dan didekatkan dengan mudah ke dunia anak-anak dengan strategi penyajian media film animasi. Aspek kedekatan inilah yang menjadi strategi utama usulan penciptaan film animasi “Sahabat Pancasila” sebagai sebuah media pendidikan moral Pancasila di kanal media *YouTube*. Kanal ini dipilih karena merupakan kanal yang paling banyak dikunjungi dan sudah sangat familiar di kalangan anak-anak.

Proses penciptaan film animasi “Sahabat Pancasila” dilakukan dengan kerangka kerja proses produksi film animasi pada umumnya, yaitu diawali dengan tahap pra-produksi yang kemudian dilanjutkan dengan tahap produksi serta diakhiri dengan tahapan post-produksi. Tahapan distribusi dilakukan setelah post-produksi selesai dengan mendaftarkan kanal “Sahabat Pancasila” di situs *YouTube* dan mulai

mengunggah karya hasil produksi supaya dapat dinikmati oleh khalayak ramai dengan dibantu melalui promosi dan sosialisasi karya secara dari melalui media sosial lainnya. Evaluasi karya dilakukan dengan merekam tanggapan dan respon penonton melalui media *YouTube*. Hasil tersebut kemudian akan menjadi bahan evaluasi pengembangan bagi keberlanjutan karya berikutnya. Berdasarkan capaian tersebut, maka hasil akhir yang didapat adalah produk film animasi yang telah memiliki hak cipta dengan status *granted* dan hasil evaluasi yang dituangkan dalam bentuk artikel ilmiah di jurnal terakreditasi SINTA-2 dengan status *accepted*. Dikarenakan produk film animasi “Sahabat Pancasila” telah didistribusikan dalam kanal media *YouTube* dan dapat disajikan dalam lingkungan yang relevan, maka hasil tersebut sesuai TKT tingkat ke-6.

Kata kunci : animasi edukasi, pendidikan moral, Sahabat Pancasila

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan akhir penelitian dosen ISI Yogyakarta skema Penelitian Terapan berjudul **“Penciptaan Film Seri Animasi SAHABAT PANCASILA sebagai Media Pendidikan Moral Pancasila di Kanal Media YouTube”** dapat selesai tepat pada waktunya.

Selanjutnya disadari sepenuhnya bahwa dalam melakukan proses penelitian/penciptaan dan penulisan laporan akhir tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu, diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Pembantu Rektor I Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Stepanus Hanggar Budi Prasetya, S.Sn., M.Si.
3. Ketua Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Nur Sahid, M.Hum
4. Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, M.Sn. yang telah memberikan ijin penelitian.
5. Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. yang selalu mendorong kegiatan penelitian.
6. Ketua Program Studi D3 Animasi Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia, Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T., yang selalu aktif mendorong penelitian mutakhir.
7. Bapak Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn., anggota peneliti
8. Tabitha Sekar Melati, mahasiswa prodi D3 Animasi angkatan 2019 yang telah bersedia menjadi anggota penelitian dan membantu dari sisi teknis penciptaan.
9. Segenap civitas akademika Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas dukungan moral maupun material.

Semoga Tuhan selalu melimpahkan berkat dan karunia kepada kita semua. Diharapkan bahwa hasil penelitian dan penulisan laporan kemajuan ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi peneliti khususnya, civitas akademika Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, 23 November 2020

Arif Sulistiyono, M.Sn.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	
1. Tujuan	6
2. Manfaat	6
BAB IV. METODE PENELITIAN	7
1. <i>DEVELOPMENT</i>	8
a. Riset	8
b. Target Audiens	8
c. Desain Karakter	9
d. Menentukan Ide Pokok/Premis dan <i>Logline</i>	9
e. Membuat Sinopsis	9
f. Menentukan Plot dan Membuat <i>Treatment</i>	10
g. Membuat Skenario	10
2. <i>PRE-PRODUCTION</i> (PRAPRODUKSI)	10
a. Desain Produksi	10
b. <i>Storyboard</i>	10
c. Rekaman Panduan Dialog	11
d. <i>Storyboard Animatic</i>	11
3. <i>PRODUCTION</i> (PRODUKSI)	
a. Menggambar (<i>Drawing</i>)	11
b. Penganimasian (<i>Animating</i>)	11
c. Pewarnaan (<i>Coloring</i>)	12
d. <i>Compositing</i>	12
e. Rekaman Dialog	12
f. Rekaman Efek Suara dan Atmosfir	12
g. <i>Scoring</i> Musik	13
4. <i>POST-PRODUCTION</i> (PASCAPRODUKSI)	13
a. Editing <i>Off-line</i>	13
b. <i>Mixing</i> Suara dan <i>Lip-Sync</i>	13
c. Editing <i>On-Line</i>	14
d. <i>Rendering</i>	14

5. TAHAP EKSHIBISI DAN DISTRIBUSI	14
BAB V. HASIL YANG DICAPAI	
A. CERITA	15
1. Identitas Film	16
2. Ide Pokok/Premis	16
3. <i>Logline</i>	16
4. Sinopsis	17
5. <i>Treatment</i>	17
6. <i>Skenario</i>	20
7. Desain Karakter	24
8. <i>Storyboard</i>	28
B. <i>MISE EN SCENE</i>	32
C. STRUKTUR NARATIF	35
1. Babak Awal	35
2. Babak Tengah	36
3. Babak Akhir	37
D. ASPEK SINEMATIK	37
1. Sinematografi	37
2. Editing	48
3. Suara	49
E. EKSHIBISI DAN DISTRIBUSI	52
F. EVALUASI	54
BAB VI. KESIMPULAN	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. *Treatment* film animasi “Sahabat Pancasila” 17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Metode penciptaan film animasi “Sahabat Pancasila”	7
Gambar 2.1	Karakter Boas	24
Gambar 2.2	Karakter Ridwan	25
Gambar 2.3	Karakter Sulis	26
Gambar 2.4	Karakter Robert	26
Gambar 2.5	Karakter Wayan	27
Gambar 2.6	Karakter Meichan	27
Gambar 3.1	Storyboard film animasi “Sahabat Pancasila” halaman 1	28
Gambar 3.2	Storyboard film animasi “Sahabat Pancasila” halaman 2	28
Gambar 3.3	Storyboard film animasi “Sahabat Pancasila” halaman 3	29
Gambar 3.4	Storyboard film animasi “Sahabat Pancasila” halaman 4	29
Gambar 3.5	Storyboard film animasi “Sahabat Pancasila” halaman 5	30
Gambar 3.6	Storyboard film animasi “Sahabat Pancasila” halaman 6	30
Gambar 3.7	Storyboard film animasi “Sahabat Pancasila” halaman 7	31
Gambar 3.8	Storyboard film animasi “Sahabat Pancasila” halaman 8	31
Gambar 3.9	Storyboard film animasi “Sahabat Pancasila” halaman 9	32
Gambar 4.1	<i>Environment</i> setting lokasi, komplek perumahan	33
Gambar 4.2	Spanduk gapura perumahan yang menunjukan informasi setting waktu bulan Ramadhan	33
Gambar 4.3	Setting kamar Ridwan	34
Gambar 4.4	Setting kamar Ridwan dari sudut lain	34
Gambar 4.5	Properti/Aset Gelas dan Mangkuk	35
Gambar 5.1	<i>Established shot</i> dibuat dalam bentuk <i>long shot</i> Perumahan	37
Gambar 5.2	<i>Long shot</i> untuk memperilhatkan aktifitas bermain bola di lapangan secara luas	38
Gambar 5.3	<i>Full shot</i> untuk memperilhatkan aktifitas bermain bola di lapangan yang tertuju pada aktifitas interaksi antar Karakter	38

Gambar 5.4	<i>Medium shot</i> untuk memperilhatkan aktifitas objek karakter	39
Gambar 5.5	<i>Medium Close Up</i> untuk memperilhatkan aktifitas objek karakter lebih dekat	39
Gambar 5.6	Lantunan lagu “Ramadhan Tiba” pada shot 3	40
Gambar 5.7	Komposisi <i>Role of Third</i> pada Boas	40
Gambar 5.8	Komposisi <i>Role of Third</i> pada Ridwan dan Sulis di Jendela	41
Gambar 5.9	Komposisi <i>Asymmetrical Balance</i> pada saat berbuka puasa di ruang makan	42
Gambar 5.10	Efek <i>lens flare</i> yang merupakan pantulan dari sinar Matahari	42
Gambar 5.11	Sumber cahaya matahari terlihat dari arah bayang yang tegas pada dinding pagar dan rumah	43
Gambar 5.12	Sumber cahaya matahari terlihat dari arah bayang yang tegas pada dinding rumah yang masuk melalui jendela	43
Gambar 5.13	Sumber cahaya matahari terlihat dari arah bayang yang tegas pada lantai kamar Ridwan yang masuk melalui jendela	44
Gambar 5.14	Sumber cahaya matahari terlihat dari arah bayang yang tegas pada lantai kamar Ridwan yang masuk melalui jendela	44
Gambar 5.15	Sumber cahaya matahari terlihat dari arah bayangan yang tegas pada dinding kamar Ridwan yang masuk melalui Jendela	45
Gambar 5.16	Sumber cahaya matahari terlihat dari arah bayang yang tegas pada dinding pagar dan disela-sela daun	45
Gambar 5.17	<i>Montage Sequence 01 Shot</i> mengambil gunting	46
Gambar 5.18	<i>Montage Sequence 02 Shot</i> mengambil lem	46

Gambar 5.19	<i>Montage Sequence 03 Shot</i> proses melipat kertas untuk menjadi prakarya	47
Gambar 5.20	<i>Montage Sequence 04 Shot</i> pesawat kertas yang Diterbangkan	47
Gambar 5.21	<i>Montage Sequence 05 Shot</i> penambahan elemen karya perahu kertas	48
Gambar 6.1	Tangkap layar dalam proses editing	48
Gambar 6.2	Tangkap layar dalam proses editing	49
Gambar 7.1	Tangkap layar dalam proses perekaman suara	49
Gambar 7.2	Tangkap layar dalam proses pemasangan suara sesuai Visual	50
Gambar 7.3	Tangkap layar dalam proses produksi ilustrasi music Sahabat Pancasila	50
Gambar 7.4	Tangkap layar pada <i>scene 2 shot 11.1</i> yang disertai dengan suara iklan dari televisi yang mengidentifikasi bulan puasa	51
Gambar 7.5	Tangkap layar pada <i>scene 2 shot 11.2</i> yang disertai dengan suara iklan dari televisi yang mengidentifikasi bulan puasa	51
Gambar 7.6	Tangkap layar pada <i>scene 4 shot 20</i> ibu Ridwan dan sulis sedang membawakan minuman	52
Gambar 8.1	Tangkap layar data analisis pada <i>Dasbor</i> film animasi Sahabat Pancasila yang telah diunggah pada media Youtube	53
Gambar 8.2	Tangkap layar film animasi Sahabat Pancasila yang telah diunggah pada media Youtube	54

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia memiliki tingkat keanekaragaman yang sangat kompleks termasuk di dalamnya menyangkut aliran kepercayaan. Masyarakat dengan berbagai keanekaragaman tersebut, dikenal dengan istilah masyarakat multi-religius [1]. Sila pertama dalam Pancasila disebutkan bahwa bertaqwa kepada Tuhan menurut agama dan kepercayaan masing-masing merupakan hal yang mutlak. Oleh karena itu, semua umat beragama juga harus saling menghargai, sehingga terbina kerukunan hidup antar umat beragama, berdampingan secara damai dalam menjalankan aspek kehidupan [2]. Akan tetapi dalam pelaksanaan kehidupan sehari-hari sering timbul hal yang mengganggu jalannya toleransi. Sepanjang sejarah peradaban manusia, agama dan keyakinan sebetulnya telah banyak memberikan sumbangsih besar bagi terciptanya perdamaian di muka bumi. Akan tetapi, karena pengetahuan dan kedewasaan masyarakat yang kurang mengenal toleransi, persoalan agama justru kerap menjadi pemicu lahirnya konflik horizontal [3]. Wahid Foundation bersama LSI bahkan merilis hasil *survey* pada tahun 2016 tentang potensi intoleransi dan radikalisme sosial keagamaan yang menyatakan bahwa 40% toleran terhadap non-Muslim, 38,4% intoleran, 18,1% netral cenderung toleran dan 3,1% netral namun cenderung intoleran [4] .

Pancasila sebagai ideologi bangsa diharapkan benar-benar menjadi watak yang mencirikan pribadi bangsa Indonesia serta menjadi cita-cita normatif yang memasuki tulang dan daging putra putri bangsa [5]. Untuk itu Pancasila harus dikenalkan sedini mungkin agar perilaku anak tidak menyimpang dari nilai-nilai Pancasila. Pembentukan moral Pancasila perlu dilakukan sedikit demi sedikit agar anak bisa mengerti dan meresapinya sehingga bisa diterapkan dalam tingkah laku dan perbuatannya [6]. Pada masa orde baru lalu, negara turut serta membentuk sikap warga negara dalam pengamalan nilai-nilai Pancasila melalui Tap MPR No. II/MPR/1978 tentang Penataran Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila(P4), serta dilaksanakan oleh BP7 dengan wajibkan siswa, mahasiswa,

pegawai negeri, tokoh masyarakat wajib mengikuti Penataran P4 sebagai bentuk pendidikan Pancasila [7].

Penelitian-penelitian tentang efektivitas media alternatif menunjukkan bahwa media belajar dengan bantuan gawai berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dan menaikkan capaian nilai akademis siswa [8] [9] [10]. Media-media edukasi tersebut berbentuk film *live action*, film animasi dan gim baik melalui aplikasi interaktif maupun berbentuk tayangan *platform* video seperti YouTube. Film animasi kartun merupakan salah satu program favorit anak-anak. Kartun berperan penting dalam memberikan hiburan kepada anak-anak. Animasi kartun biasanya warna-warni dengan karakter unik sehingga lebih menarik perhatian anak-anak [11]. Edukasi tentang nilai-nilai Pancasila menggunakan animasi diharapkan lebih cepat diserap anak-anak karena secara psikologi perkembangan, anak-anak belajar melalui peniruan dan mengembangkan tindakan tertentu dalam kehidupan nyata dengan mengamati hal-hal yang mereka tonton dalam film animasi kartun tersebut [12]. Terlebih apabila film edukasi tentang nilai-nilai Pancasila tersebut ditayangkan pada kanal YouTube.

Jumlah pengguna YouTube di Indonesia dari tahun ke tahun terus meningkat. Semakin banyak anak muda menggemari konten video dan memilih YouTube sebagai salah satu sumber informasi dan hiburan utamanya [13]. Sayangnya mayoritas kanal YouTube di Indonesia masih didominasi oleh konten-konten hiburan, sehingga porsi konten yang memuat informasi dan konten edukasi masih sangat sedikit [14]. Meskipun demikian bukan berarti pengguna YouTube di Indonesia tidak menyukai konten edukasi. Survey yang dilakukan firma riset JakPat pada tahun 2017 menemukan bahwa kanal tutorial merupakan kanal terpopuler pengguna YouTube di Indonesia, lebih banyak dibanding kanal-kanal tokoh, hiburan dan selebriti. 54,0% responden lebih memilih kanal-kanal dengan konten edukasi [15]. YouTube dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran efektif bagi generasi muda untuk memahami nilai-nilai pancasila. Pembelajaran nilai-nilai moral Pancasila secara praktis bagi anak-anak dan generasi muda dapat diwadahi oleh teknologi digital dalam bentuk konten-konten edukasi.

Penelitian ini dibuat dengan maksud sebagai salah satu strategi menghadirkan media film animasi yang mampu mengenalkan dan memberikan contoh pengamalan moral Pancasila dalam sendi-sendi kehidupan bermasyarakat dalam bentuk praktis yang dipadupadankan dengan konflik-konflik sosial yang sering dijumpai dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia dengan keberagamannya. Film animasi ini nantinya akan didistribusikan sebagai sebuah kanal pendidikan moral Pancasila di media daring *YouTube* sehingga mampu diakses oleh khalayak luas secara bebas. Aspek seni, budaya, dan keberagaman yang disajikan dalam menghadirkan pendidikan moral Pancasila di film animasi ini menjadi standar kualitas penyajian yang penting untuk diperhatikan sehingga karya ini akan memiliki aspek kemanfaatan yang luas sekaligus sebagai titik awal pengembangan produk-produk animasi edukasi lainnya.