

**LAPORAN AKHIR PELAKSANAAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D
SEBAGAI MEDIA MENANAMKAN NILAI-NILAI PANCASILA
PADA ANAK SEKOLAH DASAR**

Tahun Pertama dari rencana dua (2) tahun

TIM PENGUSUL

Ketua

Drs. Arief Agung S., M.Sn.
NIDN : 0016116701

Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIDN : 0025118007
Novi Mayasari. SH., LL.M.
NIDN : 0005048202

Dibiayai oleh :
Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Program Penelitian
Nomor : 084/SP2H/PL/DIT.LITABMAS/II/2015. Tanggal 5 Februari 2015

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
Desember 2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA MENANAMKAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Drs. ARIF AGUNG SUWASONO M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIDN : 0016116701
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Nomor HP : 087838715981
Alamat surel (e-mail) : zwazono@yahoo.com

Anggota (1)
Nama Lengkap : ANDI HARYANTO S.Sn, M.Sn.
NIDN : 0025118007
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Anggota (2)
Nama Lengkap : NOVI MAYASARI S.H., L.L.M.
NIDN : 0005048202
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra
Alamat
Penanggung Jawab
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 60.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp 146.000.000,00

Mengetahui,
Dekan

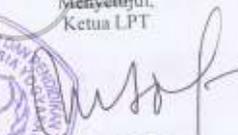

(Dr. Suastwi, M.Des.)
NIP/NIK 195908021988032002

Yogyakarta, 6 - 11 - 2015
Ketua


(Drs. ARIF AGUNG SUWASONO M.Sn.)
NIP/NIK 196711161993031001

Menyetujui,
Ketua LPT




(Dr. Nur Sahid, M.Hum.)
NIP/NIK 196202081989031001

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah film animasi 2 Dimensi sebagai media menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak sekolah dasar. Dengan media film 2 dimensi diharapkan anak-anak akan lebih mudah untuk memahami nilai-nilai Pancasila karena pada dasarnya di usia tersebut anak-anak akan lebih mudah untuk menangkap informasi visual.

Target yang ingin dicapai pada tahun pertama adalah untuk membuat sinopsis, naskah (script) serta story board, desain karakter serta desain Background dari film animasi. Sedangkan target untuk tahun kedua adalah visualisasi dari film animasi yang meliputi proses key animation, Inbetween dan Background serta proses pasca produksi yang meliputi Dubbing, final compose, Noise Design dan mastering. Selain itu pada tahun kedua juga akan dibuat buku ajar serta jurnal berskala nasional.

Metode yang digunakan dalam penelitian dan penciptaan ini adalah metode 5W+1H. Analisis 5W+1H merupakan tinjauan tentang What (Apa), Why (Mengapa), Where (Dimana), Who (Siapa), when (Kapan), dan How (Bagaimana). Manfaat dari penelitian ini adalah untuk merancang pesan atau komunikasi dalam bentuk film yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa dengan cara yang menarik dan mudah diterima.

Kata Kunci : Film, Animasi, pancasila, 2D

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke-Hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian Skem Hibah Bersaing yang didanai oleh Ditjen Dikti Kemendikbud untuk tahun anggaran 2015, yang berjudul “Perancangan Film Animasi 2D Sebagai Media Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Anak-Anak Sekolah Dasar”.

Adapun penelitian dan perancangan ini adalah hasil dari usulan tahun pertama dari dua tahun yang kami rencanakan, dimana hasil dari penelitian dan perancangan ini adalah produk dari konsep perancangan yang berbentuk storyboard atau pedoman visual yang nanti akan digunakan sebagai dasar pergerakan animasinya (film animasi). Dengan rampungnya storyboard ini kami mengharapkan pembuatan animasinya tidak akan menghadapi kendala yang berarti. Namun tidak lepas dari segala keterbatasan dan kekurangan, kami berharap bahwa hasil penelitian dan perancangan ini dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi mahasiswa yang berminat mendalami atau menghasilkan karya film animasi 2D, terutama dalam konteks pembuatan konsep dan metode perancangannya.

Akhirnya kami mengharapkan semoga hasil dari penelitian dan perancangan ini secara umum dapat berguna dalam pendidikan seni dan desain, dan khususnya dalam pendidikan animasi sendiri. Tak lupa kami mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pembuatan penelitian dan perancangan film animasi ini. Tentunya segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan seluas-seluasnya untuk kemajuan yang lebih baik.

Yogyakarta, 6 Desember 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

Judul	1
Lembar Pengesahan	2
Ringkasan	3
Prakata	4
Daftar Isi	5
Daftar Gambar	6
Bab 1. Pendahuluan	7
A. Latar Belakang Masalah	7
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Urgensi Penelitian	11
E. Target Inovasi dan Penerapan	11
Bab 2. Tinjauan Pustaka	12
A. Penelitian Tentang Pancasila	12
B. Penelitian Tentang Animasi	14
C. Studi Pendahuluan	16
D. Peta Jalannya Penelitian	20
Bab 3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	22
Bab 4. Metode Penelitian	24
A. Jenis Data	24
B. Metode Pengumpulan Data	24
C. Metode Analisis Data	25
D. Langkah Langkah Perancangan	25
E. Sosialisasi	26
F. Bagan Alur Penelitian dan Luaran Tahun Pertama	26
G. Bagan Alur Penelitian dan Luaran Tahun Kedua	27
Bab 5. Hasil Yang Dicapai	28
A. Analisis 5W 1H	28
B. Tujuan Komunikasi	30
C. Setrategi Komunikasi	31
D. Tujuan Media	31
E. Setrategi Media	32
F. Tujuan Kreatif	33
G. Setrategi Kreatif	33
H. Pra Produksi	35
1. Jenis Film	35
2. Tema	35
3. Premis	35
4. Seting	36

5. Sinopsis	36
6. Storyline	38
7. Profil Karakter	44
8. Script	45
I. Produksi	55
1. Studi Visual	55
2. First Stage Storyboard	63
3. Second Stage Storyboard	71
BAB 6. Rencana Tahap Selanjutnya	123
BAB 7. Kesimpulan dan Saran	124
Daftar Pustaka	125
Lampiran	126

Daftar Gambar

1. Animasi Ipin dan Upin	17
2. Animasi Bernard The Bear	17
3. Naruto	18
4. Spongebob	19
5. Si Jarwo	19
6. Keluarga Somat	20



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pancasila merupakan pandangan hidup dan filsafat bangsa Indonesia. Sebagai pandangan hidup serta filsafat bangsa (Notonagoro, 1997: 29), maka nilai-nilai Pancasila merupakan pedoman hidup bagi seluruh bangsa Indonesia dalam semua aspek kehidupan. Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa mengandung konsepsi dasar mengenai kehidupan yang dicita-citakan, mengandung dasar pikiran terdalam dan gagasan mengenai wujud kehidupan yang dianggap baik. Oleh karena Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa merupakan suatu kristalisasi dari nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat Indonesia, maka pandangan hidup tersebut dijunjung tinggi oleh warganya karena pandangan hidup Pancasila berakar pada budaya dan pandangan hidup masyarakat (Kaelan, 2004: 109).

Pancasila sendiri merupakan nilai-nilai yang telah hidup dalam masyarakat Indonesia dan kemudian dikristalisasi oleh para pendiri bangsa Indonesia menjadi Pancasila. Unsur-unsur Pancasila telah ada sebelumnya dalam adat kebiasaan, kebudayaan dan agama bangsa Indonesia (Notonagoro, 1997: 24). Sebagai intisari dari nilai budaya masyarakat Indonesia, maka Pancasila merupakan cita-cita moral bangsa yang memberikan pedoman dan kekuatan rohaniah bagi bangsa untuk berperilaku luhur dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Notonagoro, 1997: 109).

Sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia, Pancasila bukan hanya menjadi arahan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia tetapi juga bertindak sebagai landasan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara bangsa Indonesia. Dalam kedudukannya tersebut Pancasila sering disebut sebagai dasar filsafat atau Dasar Falsafah Negara (*Philosophische Grondslag*) dari negara, ideologi Negara atau (*Staatsidee*). Dalam pengertian ini Pancasila merupakan suatu dasar nilai serta norma untuk mengatur pemerintahan Negara atau dengan kata lain, Pancasila merupakan suatu dasar untuk mengatur penyelenggaraan Negara. Konsekuensinya seluruh pelaksanaan dan penyelenggaraan Negara terutama segala peraturan perundang-undangan termasuk proses reformasi dalam segala bidang dewasa ini, dijabarkan dan diderivasikan dari nilai-nilai Pancasila. Maka Pancasila merupakan sumber dari segala sumber hukum, Pancasila

merupakan sumber kaidah hukum Negara yang secara konstitusional mengatur Negara Republik Indonesia beserta seluruh unsur-unsurnya yaitu rakyat, wilayah serta pemerintahan Negara (Notonagoro, 1997: 110).

Sebagai dasar Negara, Pancasila merupakan suatu asas kerokhaniaan yang meliputi suasana kebatinan atau cita-cita hukum, sehingga merupakan suatu sumber nilai, norma serta kaidah, baik moral maupun hukum Negara, dan menguasai hukum dasar baik yang tertulis atau Undang-Undang Dasar maupun yang tidak tertulis atau Konvensi. Dalam kedudukannya sebagai dasar Negara, Pancasila mempunyai kekuatan mengikat secara hukum.

Nilai-nilai Pancasila merupakan filsafat (pandangan hidup) bangsa Indonesia, sehingga menjadi jati diri bangsa yang diyakini sebagai sumber nilai atas kebenaran, kebaikan, keadilan dan kebijaksanaan dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Nilai-nilai Pancasila sesungguhnya merupakan nilai-nilai yang sesuai dengan hati nurani bangsa Indonesia, karena bersumber pada kepribadian bangsa. Nilai-nilai Pancasila itu bagi bangsa Indonesia menjadi landasan, dasar serta motivasi atas segala perbuatan baik dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kehidupan kenegaraan. Dengan perkataan lain, nilai-nilai Pancasila merupakan *das sollen* atau cita-cita tentang kebaikan yang harus diwujudkan menjadi suatu kenyataan atau *das sein*.

Sebagai dasar filsafat negara sudah seharusnya kita sebagai bangsa Indonesia melestarikan dan memegang teguh nilai-nilai Pancasila. Sebagai bangsa penganut Pancasila, bangsa Indonesia harus selalu memegang teguh nilai-nilai Pancasila dalam setiap aspek kehidupannya. Bahkan bisa diibaratkan bahwa bangsa Indonesia bernafas dengan Pancasila, namun sayangnya akhir-akhir ini kemerosotan nilai-nilai Pancasila telah semakin menjadi-jadi. Contoh sederhana adalah ketika seorang Taufik Kemas yang notabene adalah menantu dari Bapak Proklamator kita ternyata juga tidak hafal Pancasila apalagi memahaminya (<http://m.news.viva.co.id>). Maraknya kasus korupsi di negara ini juga dapat menjadi bukti merosotnya nilai-nilai Pancasila sebagai dasar filsafat negara.

Kemerosotan nilai-nilai Pancasila juga terjadi pada para generasi muda kita. Kita bisa melihat bahwa budaya kekerasan telah merembes pada generasi muda. Sebagai contoh adalah maraknya kasus-kasus pembunuhan yang dilakukan oleh remaja seperti kasus pembunuhan Ade Sarah serta kasus pembunuhan ABG di Bandungan Semarang, dimana kasus-kasus tersebut terjadi dengan alasan yang sangat sederhana seperti putus cinta. Selain itu kita juga bisa melihat bahwa budaya asing begitu mudah

memberikan pengaruh pada generasi muda seperti cara berpakaian bahkan cara bertingkah laku.

Di Kota Yogyakarta sendiri berdasarkan hasil survei dari beberapa lembaga yang dilakukan pada tahun 2006 dan 2007 menunjukkan bahwa pengetahuan masyarakat tentang Pancasila telah merosot tajam. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Studi Pancasila (PSP) UGM terhadap siswa SMA pada tahun 2010 memperteguh kemerosotan pemahaman tentang Pancasila. Merosotnya nilai-nilai Pancasila disebabkan karena tidak diberlakukannya lagi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang telah diganti dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) (M. As'ad Said Ali, 2010).

Merosotnya nilai-nilai Pancasila tersebut tentu menjadi keprihatinan bagi semua pihak baik pemerintah maupun masyarakat pada umumnya. Kita harus dapat mengembalikan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai pandangan hidup masyarakat Indonesia. Oleh karena itu harus ada upaya untuk mengingatkan kembali dan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada masyarakat Indonesia. Namun menanamkan nilai-nilai Pancasila bukanlah suatu hal yang mudah. Karena nilai-nilai tersebut harus melekat dan menjadi bagian dari hidup masyarakat Indonesia itu sendiri. Oleh karena itu nilai-nilai Pancasila perlu diperkenalkan sedini mungkin pada masyarakat Indonesia, yaitu pada masa anak-anak terutama sekolah dasar. Hal ini dikarenakan pendidikan di sekolah Dasar lebih cenderung mengutamakan aspek pembentukan mental dan moralitas. Selain itu pada masa ini anak masih berada pada tahap operasional konkrit menurut perkembangan kognitif Jean Piaget, dimana pada tahap ini anak cenderung untuk mulai menggunakan logika (<http://paulineivy.blogspot.com>).

Memperkenalkan nilai-nilai Pancasila pada anak-anak bukanlah suatu hal yang mudah karena rentang perhatian mereka masih sangat pendek. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang dapat menstimulasi mereka agar dapat menerima nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih mudah diterima. Salah satu media tersebut adalah film animasi 2D. Media animasi dipandang cukup lekat dalam dunia anak-anak sebagai sebuah hiburan dan sarana informasi. Dengan animasi diharapkan stimulasi penanaman nilai-nilai Pancasila dapat ditransformasikan secara natural sekaligus sebagai bentuk hiburan. Meskipun animasi sendiri saat ini sudah tidak lagi menjadi domain anak-anak, dan pada akhirnya berkembang menjadi industri untuk keperluan teknologi, bisnis dan informasi, akan tetapi animasi ataupun kebanyakan film-film animasi dengan karakteristiknya yang 'unrealis' tentu masih banyak diminati oleh anak-anak. Animasi sendiri merupakan terjemahan dari kata "*anima*" dalam

kamus Umum inggris-Indonesia berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup (Gatot Prakoso, 2010).

Pada akhirnya, JJ Rousseau seorang tokoh pendidikan berpendangan bahwa seorang anak harus dididik sesuai dengan kemampuannya atau kesiapannya menerima pendidikan. Jadi, anak harus dipandang sesuai dengan alamnya dan jangan dipandang dari sudut orang dewasa saja (Suwama dan Poedjiadi, 2012: 1.16). Senada dengan Suwama dan Poedjiadi, Robert J. Havighurst mengemukakan bahwa setiap perkembangan individu harus sejalan dengan perkembangan aspek lain seperti di antaranya adalah aspek psikis, moral dan sosial (<http://baliteacher.blogspot.com>). Dengan demikian dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila pada anak-anak sekolah dasar diperlukan suatu media yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Film animasi dapat digunakan sebagai media menanamkan nilai-nilai Pancasila pada anak-anak sekolah dasar karena pada dasarnya di usia ini anak-anak cenderung lebih mudah untuk menangkap pendidikan yang menitik beratkan pada aspek visual. Selain itu pada usia 6-12 tahun anak-anak lebih cenderung suka meniru hal-hal yang dianggap menarik menurut mereka. Hal ini bisa kita lihat dari besarnya pengaruh film upin ipin, di benak anak-anak Indonesia. Apalagi saat ini masih sangat jarang film animasi di Indonesia, terutama yang bermuatan nilai-nilai Pancasila.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat ditarik permasalahan yaitu: Bagaimanakah Merancang film animasi 2D sebagai media menanamkan nilai-nilai Pancasila pada anak Sekolah Dasar yang menarik dan mudah dipahami sehingga bisa mewujudkan perilaku yang bisa ditiru?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang sebuah film animasi 2D sebagai media menanamkan nilai-nilai Pancasila pada anak Sekolah Dasar yang menarik dan mudah dipahami sehingga bisa mewujudkan perilaku yang bisa ditiru.

D. Urgensi Penelitian

1. Penelitian ini akan mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam masyarakat terutama anak-anak serta perkembangan film animasi di Indonesia sebagai bahan untuk menciptakan/merancang sebuah film animasi 2 D sebagai media menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada anak sekolah Dasar.
2. Perancangan ini dapat menjadi media informasi dalam mengatasi merosotnya nilai-nilai Pancasila pada masyarakat yang terjadi akhir-akhirini dengan cara menanamkan nilai-nilai Pancasila sedini mungkin sejak di sekolah Dasar.
3. Anak-anak merupakan generasi penerus yang berharga, dengan demikian perancangan ini diharapkan dapat menjadi media yang dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh anak-anak sehingga mereka tumbuh menjadi generasi yang memegang teguh Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia.

E. Target Inovasi dan Penerapan

Target dalam perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah film animasi 2D sebagai media menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada anak Sekolah Dasar yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini dapat dilakukan dengan memadukan antara tahap-tahap perkembangan anak sebagai target audience film animasi dengan nilai-nilai Pancasila yang merupakan local colour masyarakat Indonesia.

Penerapan hasil penelitian ini anak-anak Sekolah Dasar sebagai target audience dari perancangan ini. Hal ini dikarenakan penanaman nilai-nilai Pancasila akan lebih efektif jika diberikan sedini mungkin dalam rangka pembinaan dan pembentukan pribadi.