

**EKSPLORASI SOAL MATEMATIKA PADA KONFLIK SKENARIO
PROGRAM CERITA GAUSSEULIER EPISODE “THE TRUE HERO”**

KARYA SENI
Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata I
Program Studi Televisi



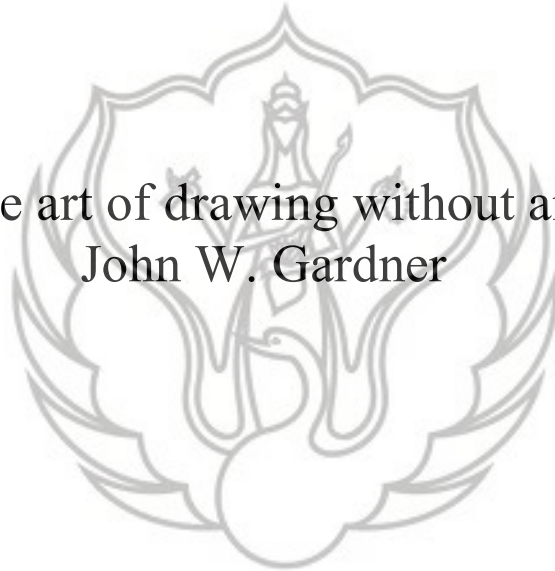
Disusun oleh
Dwianto Humardhani
NIM: 0710277032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

HALAMAN MOTTO

“Life is the art of drawing without an eraser”
John W. Gardner



HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya Tulis ini Kupersembahkan untuk:

Setiap orang yang selalu mengalahkan dirinya demi memenangkan diriku

Setiap orang yang selalu terseyum padaku di saat aku berpaling darinya

Setiap orang yang menggantungkan harapannya di kedua bahu

Setiap orang merelakan kepentingannya demi kepentingan diriku

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 17 Juli 2014.

Pembimbing I

Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., M.A.

NIP. 19700618 199802 2 001

Pembimbing II

Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I

NIP. 19760123 200912 1 003

Cognate

Dyah Arum Retnowati, M.Sn

NIP. 19710430 199802 2 001

Ketua Jurusan Televisi

Dyah Arum Retnowati, M.Sn

NIP. 19710430 199802 2 001

Mengetahui
**Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia**

Drs. Alexandri Luthfi R., M.Sn

NIP. 19580912 198601 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188
Telepon (0274) 384107
www.isi.ac.id

Form VIII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : DWIANTO HUMARDHANI
No. Mahasiswa : 0710277032
Angkatan Tahun : 2007
Judul Penelitian/ : Eksplorasi Soal MATEMATIKA PADA KONFLIK SKENARIO
Perancangan karya : PROGRAM CERITA GAUSS EULIER EPISODE THE TRUE HERO

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 4 Juli 2014

Yang menyatakan



Dwianto Humardhani

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan kuasa-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Eksplorasi Soal Matematika Pada Konflik Skenario Program Cerita Gausseulier Episode “*The True Hero*”. Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, diantaranya :

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Lucia Ratnaningdyah S., SIP, MA. selaku Dosen Pembimbing I.
3. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I selaku Dosen Pembimbing II.
4. Dyah Arum Retnowati, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Televisi.
5. Kedua orang tuaku, Juniar Haryawan dan F. Gadis Budi Permata J.
6. Kakakku Paramitha Ayuningtyas.
7. Lela Utama dan Ashari Jusuf.
8. Dias Ajeng Utami.
9. Studio Wara Animasi.
10. Archi Tobias Chandra.
11. Dwiki Baskorojati.
12. Irawan Saptowibowo S.
13. Lilik Kustanto, selaku dosen wali.
14. Para Dosen Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut.

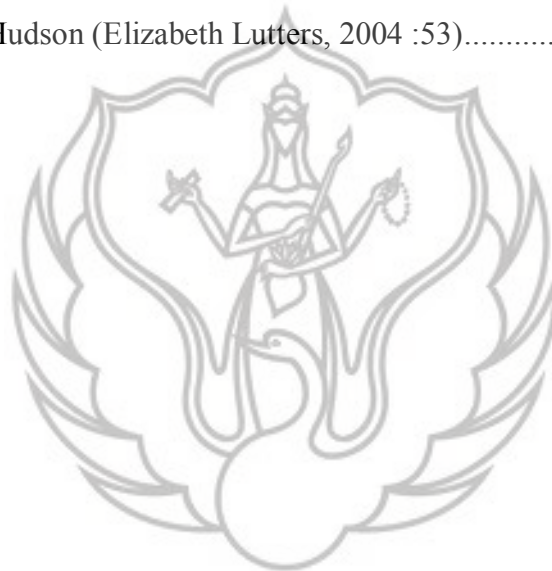
Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan karya ini. Semoga karya ini membawa manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 4 Juli 2014

Dwianto Humardhani

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Cover Film Die Hard “ <i>With A Vengeance</i> ”	3
Gambar 1.2 Cover Buku Doraemon “Matematika”	4
Gambar 1.3 Cover Buku Crayon Sinchan “Matematika Kreatif”	5
Gambar 2.1 Hubungan Operasi-Operasi Hitung	9
Gambar 3.1 Grafik Hudson (Elizabeth Lutters, 2004 :53).....	27
Gambar 4.1 Grafik Hudson (Elizabeth Lutters, 2004 :53).....	44
Gambar 5.1 Grafik Hudson (Elizabeth Lutters, 2004 :53).....	49



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Siklus perjalanan Karakter Eulier	34
Tabel 4.2 Siklus perjalanan Karakter Gaussac	35
Tabel 4.3 Siklus perjalanan Karakter Afla	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Desain Poster Karya

Lampiran 2 Desain Poster Screening Karya

Lampiran 3 Desain Undangan Screening

Lampiran 4 Desain Naskah

Lampiran 5 Desain X-banner Karya

Lampiran 6 Dokumentasi Screening

Lampiran 7 Form I-VII

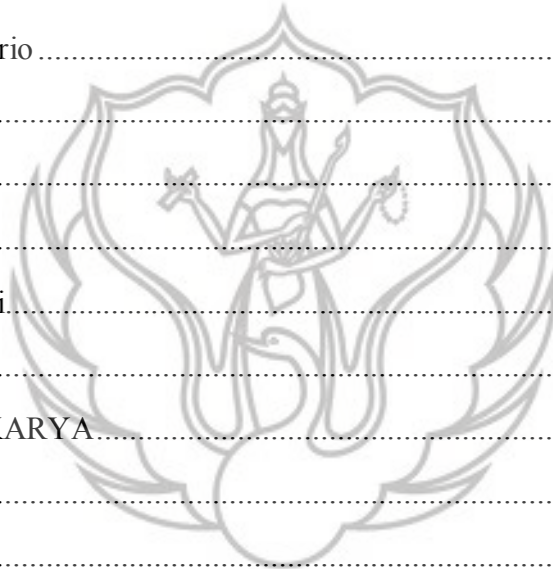
Lampiran 8 Surat Keterangan Melakukan Seminar Karya



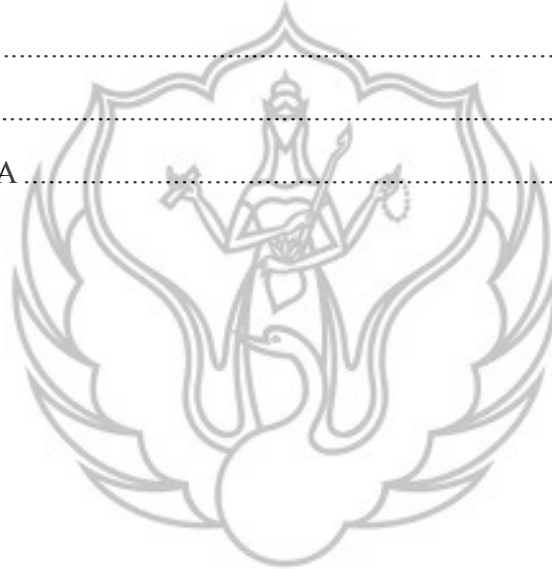
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN MOTTO.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Ide Penciptaan Karya	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya.....	2
D. Tinjauan Karya	3
BAB II OBJEK PENELITIAN	6
A. Matematika	6
a. Hakikat Matematika	6
b. Konsep Operasi Hitung Dasar Dalam Matematika.....	8
c. Operasi Hitung Dasar	9
B. Anak Usia Dini	14
a. Karakteristik Anak Usia Dini.....	14
b. Karakteristik Anak Belajar Matematika.....	16
c. Tahap Operasi Konkrit	17

d. Belajar dan Bermain.....	18
e. Gaussac dan Eulier	19
BAB III LANDASAN TEORI.....	20
A. Program Acara Televisi.....	20
a. Format program.....	20
b. Program Fiksi.....	21
c. Animasi Sebagai Media Pembelajaran.....	23
B. Skenario.....	24
a. Format Skenario	24
b. Grafik Cerita	26
c. Karakter	27
d. Plot Cerita.....	29
e. Setting/Lokasi.....	30
f. Konflik	30
BAB IV KONSEP KARYA.....	32
A. Konsep Estetik.....	32
a. Karakter	32
b. Plot Cerita.....	36
c. Setting/Lokasi	36
d. Eksplorasi soal matematika	36
B. Desain Program.....	39
a. Deskripsi Isi Program.....	40
b. Program Gausseulier	41
C. Desain Produksi.....	43
D. Konsep Teknik.....	44
a. Grafik Cerita	44
b. Format Skenario.....	45



BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	48
A. Perwujudan Karya.....	48
B. Pembahasan Karya.....	52
a. Alur Cerita	52
b. Pembabakan.....	53
c. Penokohan.....	53
d. Eksplorasi Soal Matematika	56
BAB VI PENUTUP	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	



ABSTRAK

Dewasa ini minat anak-anak terhadap animasi sangatlah tinggi, baik animasi berupa game maupun film cerita. Kegemaran anak-anak terhadap animasi ini berbanding terbalik terhadap minat anak dalam belajar, terlebih mata pelajaran yang umumnya tidak disukai oleh sebagian besar anak yaitu matematika. Hal ini akan sangat baik apabila animasi dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak.

Tujuan daripada di buatnya karya ini adalah menyajikan skenario film cerita dalam bentuk program animasi yang di dalamnya mengandung unsur-unsur pendidikan matematika, menyajikan pembelajaran matematika dalam bentuk soal cerita, serta memperkaya ragam penciptaan karya program televisi di jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam. Karya seni ini berupa program cerita seri untuk anak-anak pada usia 7-12 tahun yang pada penyajiannya dikemas ke dalam bentuk program animasi.

Konsep estetik penciptaan karya seni ini berupa eksplorasi soal matematika yang akan disajikan, eksplorasi tersebut merujuk pada pembuatan soal-soal matematika yang dikemas ke dalam sebuah program cerita.

Kesimpulan dari pembuatan karya ini adalah matematika yang identik dengan soal-soal yang rumit dapat di buat menyenangkan apabila disajikan dengan cara yang tepat, hal inilah yang diharapkan dapat merangsang minat belajar anak dan meningkatkan kualitas berfikir seorang anak.

Kata kunci : skenario, animasi, soal matematika

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan manusia sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kualitas pendidikan. Melalui pendidikan dapat mengembangkan kemampuan pribadi, daya pikir dan tingkah laku yang lebih baik. Strategi maupun metode belajar pun ditingkatkan untuk pemahaman dalam materi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan, dalam proses belajar mengajar melalui metode ceramah terkesan monoton, terlebih pada mata pelajaran yang umumnya tidak disukai oleh sebagian besar anak-anak yaitu matematika. Matematika sering dianggap sebagai pelajaran dengan soal bacaan yang rumit, kaku, dan hanya menghasilkan satu jawaban sudut pandang seperti ini sangat tidak disukai bagi anak, dimana pada akhirnya target yang diinginkan tidak tercapai.

Diperlukan satu upaya peningkatan pemahaman terhadap kajian materi yang akan diberikan, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran dalam bentuk animasi. Animasi sendiri pada mulanya merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan yang dibuat dari berlembar-lembar kertas dan diputar berulang-ulang sehingga memunculkan efek gambar bergerak.

Di masa sekarang ini, minat masyarakat khususnya anak-anak terhadap animasi sangat tinggi sehingga akan sangat baik apabila dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Animasi sebagai sarana pembelajaran memberikan kesempatan pada anak untuk belajar secara dinamis dan interaktif sehingga dapat memacu efektivitas belajar. Animasi juga dapat menjadi suatu bentuk rangsangan yang kuat terhadap minat belajar anak sejak dini, hal ini dapat menjadi dampak positif apabila berada dalam penanganan yang tepat.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan program animasi yang membawa aspek pendidikan ini berawal dari rasa prihatin terhadap minat seorang anak untuk belajar. Tidak dapat dipungkiri belajar menjadi kendala yang cukup serius bagi sebagian anak, hal ini sangat bertolak belakang minat anak terhadap game, menonton televisi, atau dalam arti yang lain bermain. Orang tua pun menjadi khawatir terhadap hal ini, untuk itu dengan menggabungkan hal-hal yang disukai anak namun tetap mengandung aspek pendidikan dapat menjadi sebuah solusi terhadap kekhawatiran orang tua.

Pembuatan skenario karya ini bercerita tentang dua tokoh yang saling bertolak belakang namun memiliki bidang keahlian yang sama, yaitu matematika.

Skenario karya ini menggunakan *plot* linier. *Plot* linier adalah *plot* yang alur ceritanya terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral yang mana ditujukan agar cerita ini lebih mudah dipahami.

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

- 1) Menyajikan skenario film cerita dalam bentuk animasi yang di dalamnya mengandung unsur matematika
- 2) Menyajikan pembelajaran matematika dalam bentuk soal cerita
- 3) Memperkaya ragam penciptaan karya program televisi di jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam

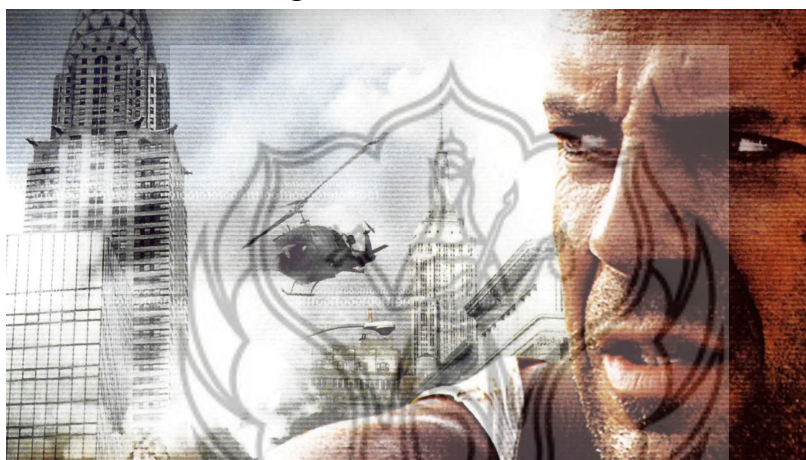
b. Manfaat

- 1) Merangsang minat belajar anak khususnya pada pelajaran matematika usia 7-12 tahun
- 2) Membantu anak berfikir kreatif dalam memecahkan persoalan

D. Tinjauan Karya

Pembuatan skenario film cerita ini mengambil beberapa referensi dalam pembuatannya, Hal ini untuk menunjang proses terciptanya karya ini, beberapa hal diantaranya berupa alur cerita, shot dalam pengambilan gambar, pencahayaan, efek suara, dan lain sebagainya. Karya-karya yang dijadikan acuan sebagai berikut:

a. Die Hard “*With a Vengeance*”



Gambar 1.1 Cover Film Die Hard “*With a Vengeance*”

Die Hard “*With a Vengeance*” adalah sebuah film yang dibintangi oleh Bruce Willis, Samuel Jackson, dan Jeremy Irons. Film ini merupakan sekuel ketiga dari film *Die Hard*, mengisahkan tentang Seseorang yang dikenal sebagai Letnan John McClane, dipermainkan oleh perampok yang mendalangi pencurian emas di salah satu Bank di New York. Simon, pemimpin perampok tersebut, mengalihkan perhatian seluruh keamanan New York, khususnya Lt. McClane, agar mereka leluasa menjalankan aksinya. Simon diceritakan sebagai saudara kandung dari Hans Gruber yang mati di Gedung Nakatomi. Simon bermaksud melakukan balas dendam terhadap McClane. Film yang memiliki *Genre action* ini memiliki unsur matematika di dalamnya. Pengemasan soal matematika dalam film inilah yang menjadi referensi penciptaan karya ini. Soal matematika yang akan disajikan diubah ke dalam bentuk teka-teki dan petunjuk dalam proses penyelesaiannya

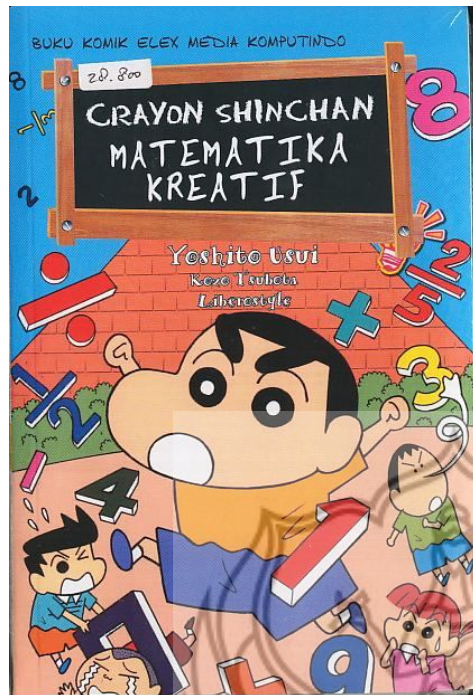
b. Doraemon Matematika



Gambar 1.2 Cover Buku Doraemon “Matematika”

Karya ini berupa buku bacaan bergambar atau yang biasa disebut komik, karya dari Fujiko F Fujio ini pada dasarnya sama seperti komik Doraemon pada umumnya. Buku ini juga bercerita tentang kehidupan Nobita dan teman-temannya dalam kesehariannya, namun yang berbeda buku ini memiliki unsur pendidikan matematika didalamnya. Alur cerita yang disajikan cukup ringan dan mudah dipahami. Matematika yang dibahas dalam karya ini dikelompokkan menurut jenjang pendidikannya. Karya ini menjadi referensi dalam pembuatan naskah program cerita Gausseulier dikarenakan memiliki kemiripan pada *plot* cerita yang digunakan yaitu, penggunaan *plot* linier atau *plot* lurus didalamnya. Doraemon matematika hanya menceritakan persoalan-persoalan yang dialami Nobita sebagai tokoh utama, begitu juga dengan program Gausseulier yang hanya menceritakan perseteruan Gaussac dan Eulier sebagai inti ceritanya.

c. Crayon Shinchan “Matematika Kreatif”



Gambar 1.3 Cover Buku Crayon Shinchan “Matematika Kreatif”

Karya Yoshito Usui dengan judul “Crayon sinchan Matematika Kreatif” ini juga merupakan sebuah komik atau cerita bergambar yang memiliki unsur-unsur pendidikan didalamnya. Cerita bermula ketika munculnya sebuah piramida aneh di taman Kasukabe, bersamaan dengan hal itu semua angka di kota itu menghilang. Hilangnya angka-angka tersebut mengundang tanya seluruh warga kota Kasukabe termasuk Shinchan dan teman-temannya. Petualangan Shinchan dan teman-temannya pun dimulai dengan misi mengembalikan angka-angka yang hilang di kota Kasukabe. Karya ini memiliki banyak soal-soal matematika yang cara penyajian dan pemecahannya berbeda, pembaca komik dituntut berpikir kreatif untuk memecahkan soal-soal yang disajikan didalamnya. Program Gausseulier yang juga mengangkat matematika sebagai objek utamanya menjadikan karya ini sebagai acuan dikarenakan hal tersebut.