

11 /S1/KTP/JULI 2022

**ANALISIS PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN
PADA FILM PENDEK “JAGA” PRODUKSI MILANG PICTURES**

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada
program studi Teknologi Pendidikan*



Oleh

Dyanti Safana

NIM. 1607097

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

Dyanti Safana, 2022

**ANALISIS PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN PADA FILM PENDEK “JAGA”
PRODUKSI MILANG PICTURES**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**ANALISIS PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN
PADA FILM PENDEK “JAGA” PRODUKSI MILANG PICTURES**

Oleh:

Dyanti Safana

NIM. 1607097

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan

© Dyanti Safana 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

DYANTI SAFANA

**ANALISIS PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN
PADA FILM PENDEK “JAGA” PRODUKSI MILANG PICTURES**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Cepi Riyana, M.Pd.

NIP. 197512302001121001

Pembimbing II



Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T.

NIP. 920200119820710101

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

NIP. 19691204 2005011002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Analisis Penerapan Prinsip Desain Pesan Pembelajaran pada Film Pendek ‘JAGA’ Produksi Milang Pictures“ ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Dyanti Safana

NIM. 1607097

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang. Kami panjatkan puji syukur atas kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Analisis Penerapan Prinsip Desain Pesan Pembelajaran pada Film Pendek ‘JAGA’ Produksi Milang Pictures“** yang diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknologi Pendidikan.

Penelitian ini disusun untuk menganalisis unsur dan pola prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang ada pada tayangan film pendek yang berjudul “JAGA” serta kesesuaian dengan penonton anak-anak. Kritik dan saran pada penulisan karya ini sangat penulis harapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan, sehingga penulis dapat belajar dari kesalahan yang telah dilakukan. Untuk itu, penulis berharap semoga penelitian skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi para tenaga pendidik.

Bandung, Juni 2022

Penulis,



Dyanti Safana

NIM. 1607097

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari kekurangan dan keterbatasan, dalam hal ini peneliti telah mendapatkan banyak dukungan serta dorongan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menuliskan ucapan terima kasih sebesar-besarnya atas bantuan, dukungan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT dengan segala karunia-Nya yang telah memberikan ridhoNya kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.
2. Kepada Dr. Cepi Riyana, M.Pd selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingannya kepada peneliti dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Kepada Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingannya kepada peneliti dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepada seluruh dosen pengajar dan staf Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan sebagai dasar penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Kepada ibu, ayah, dan saudara-saudaraku tercinta yang telah mendoakan, memberikan semangat, bantuan, dan pengorbanan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada keluarga besar Milang Pictures yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian sedari awal.
7. Kepada teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan 2018 yang telah bekerja keras untuk belajar bersama-sama.
8. Kepada teman-teman Pendidikan Bahasa Arab 2016 dan teman-teman SMAku yang turut memberikan dukungan serta semangatnya selama proses penelitian.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan dalam proses penelitian ini dan tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Semoga kebaikan-kebaikannya dibalas oleh Allah SWT.

ANALISIS PENERAPAN PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN PADA FILM PENDEK “JAGA” PRODUKSI MILANG PICTURES

Dyanti Safana

ABSTRAK

Pendidikan dan media adalah hal yang tidak dapat dipisahkan. Film dapat dijadikan sebagai media pendidikan. Namun, tak jarang film dapat berdampak buruk bagi penontonnya. Film juga termasuk bagian dari komunikasi yang dapat digunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Maka dari itu, film dapat mempengaruhi emosional hingga perubahan perilaku penontonnya. Dengan demikian, pada saat mengirim dan menerima pesan harus menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Fokus pada penelitian ini adalah mengenai unsur dan pola prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang ada pada tayangan film pendek “JAGA”. Hal ini didasarkan pada permasalahan yang ditemui berupa keberadaan film yang tidak memiliki unsur pendidikan pada sajiannya, sehingga penulis berfokus pada film “JAGA” ini sebagai solusi masalah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan datanya menggunakan teknik dokumentasi. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu para ahli dalam bidang pembelajaran, komunikasi, dan media video. Instrumen yang digunakan adalah peneliti sendiri, dibantu dengan penggunaan lembar koding. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat unsur prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran pada tayangan film “JAGA”. Hal ini dibuktikan dengan adanya aktivitas belajar dengan mempengaruhi keterampilan dan menambah pengetahuan penonton melalui pesan-pesan yang disampaikan. Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran ini meliputi: 1) kesiapan dan motivasi, 2) penggunaan alat pemusat perhatian, 3) partisipasi aktif peserta didik, 4) perulangan, dan 5) umpan balik. Dalam implementasinya film pendek “JAGA” mengandung pesan atau makna yang disampaikan secara audiovisual melalui dialog dan adegan. Dengan demikian, film pendek “JAGA” dapat dijadikan sebagai media pendidikan.

Kata Kunci: Desain Pesan Pembelajaran, Film Pendek, Film Jaga

***ANALYSIS OF THE IMPLEMENTATION OF THE PRINCIPLE OF
LEARNING MESSAGE DESIGN ON THE SHORT MOVIE “JAGA”
PRODUCED BY MILANG PICTURES***

Dyanti Safana

ABSTRACT

Education and media are inseparable things. Movie can be used as an educational medium. However, movie can have a bad impact on their audiences. Movie is a part of communication that can be used to send and receive messages. Therefore, movie can influence emotional and behavior changes. Thus, when sending and receiving messages must apply the principles of learning message design so that the message can be conveyed properly. The focus of this research is on the elements of learning message design principles in the short movie "JAGA". This is based on the problems that is existed of movies that do not have an educational element, so the author focuses on this movie as a solution of its problem. This research uses qualitative methods. Its data collection uses documentation techniques. The participants involved in this study were experts in the fields of learning, communication, and video. The instrument used is the researcher himself, assisted by coding sheets. The results of this study shows that there are elements of the principles of learning message design in this movie. This is evidenced by the existence of learning activities by influencing skills and increasing the knowledge of audiences through the messages. The principles of this learning message design is: 1) readiness and motivation, 2) attention directing devices, 3) student's active participation, 4) repetition, and 5) feedback. On its implementation, the short movie "JAGA" contains a message that is conveyed audio visually through dialogues and scenes. Thus, the short movie "JAGA" can be used as an educational medium.

Keyword: Learning Message Design, Short Movie, Jaga The Movie

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| UCAPAN TERIMAKASIH..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| <i>ABSTRACT</i> | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 6 |
| 1.3. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| 1.4. Manfaat Penelitian..... | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 8 |
| 2.1. Proses Belajar | 8 |
| 2.1.1. Konsep Belajar | 8 |
| 2.1.2. Konsep Komunikasi | 9 |
| 2.1.3. Komunikasi dalam Pembelajaran..... | 10 |
| 2.2. Media Pembelajaran | 11 |
| 2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran..... | 11 |
| 2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran | 12 |
| 2.2.3. Media Audio Visual Film | 13 |
| 2.2.4. Jenis-Jenis Film..... | 14 |
| 2.2.5. Film sebagai Media Pendidikan | 16 |

| | | |
|----------------|---|-----------|
| 2.3. | Desain Pesan Pembelajaran | 16 |
| 2.3.1. | Konsep Desain Pesan | 16 |
| 2.3.2. | Prinsip-prinsip Desain Pesan Pembelajaran..... | 17 |
| 2.3.3. | Desain Pesan dalam Media Audiovisual..... | 19 |
| 2.4. | Penelitian Terdahulu..... | 20 |
| 2.5. | Kerangka Berpikir | 21 |
| BAB III | METODE PENELITIAN | 23 |
| 3.1. | Desain Penelitian | 23 |
| 3.2. | Partisipan | 23 |
| 3.3. | Pengumpulan Data | 24 |
| 3.4. | Analisis Data | 24 |
| 3.5. | Instrumen Penelitian..... | 24 |
| BAB IV | TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 28 |
| 4.1. | Gambaran Umum Film Pendek JAGA..... | 28 |
| 4.2. | Temuan..... | 32 |
| 4.3. | Pembahasan | 45 |
| 4.3.1. | Penerapan Prinsip-prinsip Desain Pesan Pembelajaran pada Tayangan Film Pendek “JAGA” Produksi Milang Pictures yang Tayang di Saluran <i>Youtube</i> | 45 |
| 4.3.2. | Prinsip-prinsip Desain Pesan Pembelajaran yang Dimuat dalam Film Pendek “JAGA” Produksi Milang Pictures yang Tayang di Saluran <i>Youtube</i> | 50 |
| 4.3.3. | Bentuk Representasi Pesan dalam Film Pendek “JAGA” Produksi Milang Pictures yang Tayang di Saluran <i>Youtube</i> | 65 |
| BAB V | SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI..... | 70 |
| 5.1. | Simpulan..... | 70 |

| | |
|--|----|
| 5.1.1. Penerapan Prinsip-prinsip Desain Pesan Pembelajaran pada Tayangan Film Pendek “JAGA” Produksi Milang Pictures yang Tayang di Saluran <i>Youtube</i> | 70 |
| 5.1.2. Prinsip-prinsip Desain Pesan Pembelajaran yang Dimuat dalam Film Pendek “JAGA” Produksi Milang Pictures yang Tayang di Saluran <i>Youtube</i> | 71 |
| 5.1.3. Bentuk Representasi Pesan dalam Film Pendek “JAGA” Produksi Milang Pictures yang Tayang di Saluran <i>Youtube</i> | 71 |
| 5.2. Implikasi..... | 72 |
| 5.3. Rekomendasi | 72 |
| DAFTAR PUSTAKA | 73 |
| LAMPIRAN..... | 76 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen..... | 25 |
| Tabel 2 Hasil (1) Lembar Koding Ahli Pembelajaran | 32 |
| Tabel 3 Hasil (2) Lembar Koding Ahli Komunikasi | 35 |
| Tabel 4 Hasil (3) Lembar Koding Ahli Media Video | 39 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1 Kerangka Berpikir | 22 |
| Gambar 2 Poster Film JAGA | 28 |
| Gambar 3 Jaga Membongkar Celengan | 46 |
| Gambar 4 Anak-anak Mendatangi Rumah Jaga..... | 47 |
| Gambar 5 Ibu Jaga Melihat Album Foto..... | 47 |
| Gambar 6 Jaga Piawai Bermain Bola | 47 |
| Gambar 7 Perisakan pada Jaga..... | 48 |
| Gambar 8 Maskulinitas Beracun | 49 |
| Gambar 9 Dinamika Relasi Keluarga Jaga | 49 |
| Gambar 10 Dinamika Relasi Keluarga Bobi..... | 50 |
| Gambar 11 Animasi Judul Film Jaga | 52 |
| Gambar 12 Perkenalan Karakter Utama | 52 |
| Gambar 13 Perkenalan Karakter Pendukung | 53 |
| Gambar 14 Bumper Pembuka Film..... | 55 |
| Gambar 15 Jaga Menabung ke dalam Celengan | 57 |
| Gambar 16 Jaga Berkomunikasi dengan Ayahnya | 57 |
| Gambar 17 Ibu Jaga Membuka Album Foto..... | 58 |
| Gambar 18 Jaga sedang Menjaga Gawang | 58 |

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ahmad, J. (2018). Desain Penelitian Analisis Isi (content analysis). *Research Gate*, 5(9).
- Akbar, A., & Noviani, N. . (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 18-25.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Deepublish.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bleakley, A., Ellithorpe, M., Hennessy, M., Jamieson, P., Khurana, A., Weitz, I. (2017). Risky movies, risky behaviors, and ethnic identity among Black adolescents. *Social Science & Medicine*, 195, 131-137.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*.
- Darmawan, D. (2016). *Komunikasi Pendidikan Perspektif Bio-Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fardhani, W. (2019). Analisis Konten Prinsip-Prinsip Desain Pesan Pembelajaran Dalam Multimedia Pembelajaran Hanacaraka Produksi Balai Tekkomdik DIY. *Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 29-35.
- Handayani, M. A. (2006). Studi Peran Film dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 11(2), 176-186.

- Husmiati, R. (2010). Kelebihan dan Kelemahan Media Film Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 7(2), 61-72.
- Ismaniati, C. (2012). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Video Instruksional Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Mejia, R., dkk. (2017). Smoking in movies and adolescent smoking initiation: a longitudinal study among Argentinian adolescents. *The Journal of pediatrics*, 180, 222-228.
- Miyarso, E. (2011). Peran Penting Sinematografi dalam Pendidikan pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi. *Majalah Pendidikan*.
- Moleong, L. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mukroji. (2013). Analisis Desain Pesan dan Materi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Buku Ajar Duruus Al Mufradat Wa Al Muhaadtsaat Al Arabiyah. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 64-79.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Cakra Books.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- Rahmattullah, M. (2011). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12, 178-186.
- Rakhmat, J. (2015). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rosana. (2019). *Belajar Menulis PTK*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rustan, A. S., & Hakki, N. (2017). *Pengantar ilmu komunikasi*. Deepublish.
- Sadiman, A. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, I. N. (2018). *Sinema Paradoks: Pengantar dan Konteks Kontemporer*. STMIK STIKOM Indonesia.
- Situmorang, R., dkk. (2019). *Desain Pesan dalam Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Subadi, T. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Edisi 3)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadie, D., & Darmawan, D. (2018). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Syafril, M. P., & Zen, Z. (2019). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Prenada Media.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wahyudi, N. G. (2019). Desain Pesan Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 104-135.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran serta Perannya dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Kwangsan*, 1(2), 72-94.