

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang universal bagi manusia (Hasan, 2013). Pendidikan memiliki makna segala kegiatan yang dapat mengembangkan seseorang di lingkungannya sepanjang kehidupannya. Kegiatan atau aktivitas ini dapat yang disengaja maupun tidak disengaja dan dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja. Pendidikan sejatinya merupakan kegiatan yang memiliki tujuan untuk menaikkan derajat manusia. Manusia merupakan makhluk Tuhan yang paling sempurna, diberikan hati, moral, serta potensi yang begitu besar sehingga mampu dikembangkan selama hidup manusia. Sebaik-baiknya manusia maka akan mengembangkan kehidupannya selama di muka bumi. Jika potensi diri manusia dikelola dengan baik, maka harkat dan derajat manusia pun akan memperoleh hasil yang baik. Dalam pengembangan potensinya diperlukan upaya yang maksimal, baik dari diri manusia itu sendiri maupun dari lingkungan sekitarnya. Segala macam pengembangan potensi tersebut, harus dapat membuahakan kehidupan yang lebih baik. Sadar tidak sadar pendidikan kerap diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu.

Teknologi pendidikan termasuk kedalam cabang disiplin ilmu yang berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi pendidikan lahir ketika kajian praktek dan pendidikan disatukan dengan teknologi. Sekarang ini peran teknologi informasi dan komunikasi sangat penting khususnya dalam bidang pendidikan. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam rangka memperbaiki mutu pendidikan, yaitu 1) Pendidik dan peserta didik memiliki akses terhadap teknologi digital, 2) Terdapat materi yang bermanfaat dan berkualitas, dan 3) Pendidik harus memiliki keterampilan serta pengetahuan dalam menggunakan media pendidikan (Akbar & Noviani, 2015).

Semua orang dapat menggunakan media apapun sebagai media pendidikan. Seperti penggunaan media audio visual film. Film memiliki kemampuan untuk

mempengaruhi emosional penontonnya, karena mampu menangkap realitas di sekitarnya sehingga film dapat dijadikan media alternatif untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu film termasuk bagian dari komunikasi yang dapat digunakan oleh individu ataupun kelompok untuk mengirim dan menerima pesan.

Media yang baik adalah media yang dapat memfasilitasi pembelajaran. Film sendiri dapat berpotensi sebagai media pendidikan apabila memiliki nilai-nilai yang positif di dalamnya. Konten yang dihasilkan pun harus memiliki unsur-unsur pendidikan. Untuk itu dalam merancang pesan-pesan pendidikan pada suatu produk perlu dilakukan agar dapat menghasilkan proses belajar yang diharapkan.

Film dapat dijadikan sebagai media pendidikan, karena mudah diakses, menarik, serta dapat membangun imajinasi khususnya pada anak-anak. Tayangan film dapat menjadi sahabat yang baik bagi anak dan dapat memberikan dampak yang positif bagi mereka apabila sajiannya berguna. Seperti memberikan pengetahuan dan keterampilan, yaitu anak-anak dapat mengembangkan ide-ide barunya yang mereka dapatkan dari film yang mereka saksikan. Selain itu, film dapat dijadikan sebagai sarana hiburan, dalam hal ini film dapat menghilangkan tekanan dan dapat membangun kepercayaan diri pada anak-anak.

Namun, tidak jarang film dapat berdampak buruk bagi penontonnya. Implementasi pada tayangan film terkadang memberikan dampak yang tidak sesuai. Seperti yang terjadi pada remaja di Argentina pada tahun 2016, paparan merokok (adegan) pada tayangan film membuahakan prediksi transisi merokok di masa depan di kalangan remaja Argentina menjadi lebih awal, dengan sebagian besar paparan berasal dari menonton film. Paparan merokok yang terdapat pada tayangan film ini memberikan hasil yang signifikan pada penontonnya. Signifikansi ini yaitu remaja yang tidak pernah merokok menjadi rentan merokok, kemudian terdapat laporan pernah mencoba, dan sisanya merupakan perokok aktif saat ini. Selain itu, masih terdapat banyak kasus adegan-adegan film yang menggambarkan kekerasan, adegan dewasa, perkataan kasar hingga pembunuhan yang sudah seharusnya tidak dikonsumsi oleh anak-anak dibawah umur. Anak-anak merupakan peniru yang baik, mereka memutuskan untuk menirukan adegan-adegan itu karena menganggap bahwa perilaku tersebut diperbolehkan. Kondisi peniruan ini biasanya terjadi pada

saat sebelum, selama, dan sehabis menonton tayangan film tersebut. Oleh karena itu, terdapat beberapa hal yang menjadi faktor utama yaitu diakibatkan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak, atau bahkan letak lemahnya proses pembelajaran ini adalah kurangnya tayangan film yang tidak sesuai untuk mereka.

Sebuah film sejatinya tidak hanya memiliki kepentingan untuk hiburan saja, akan tetapi dapat mengangkat hal yang bisa dijadikan sebagai pelajaran. Film bertajuk “JAGA” ini dinilai dapat digunakan sebagai media pendidikan, karena memiliki unsur-unsur pendidikan didalamnya. Selain itu, film ini juga memiliki jalan cerita yang sederhana dan mudah diserap khususnya bagi anak-anak.

Film “JAGA” ini merupakan sebuah film pendek beraliran drama keluarga yang diproduksi oleh rumah produksi *Milang Pictures*, sebuah komunitas pegiat film yang berbasis di kabupaten Sumedang. Film ini mengisahkan seorang anak laki-laki berumur 10 bernama Jaga yang tinggal bersama ibunya di sebuah pedesaan. Jaga adalah seorang anak yang rajin menabung. Suatu ketika ia menabung di celengannya untuk membeli sebuah bola kaki. Hingga pada akhirnya uangnya sudah terkumpul banyak dan Jaga segera pergi ke pasar untuk membeli bola tersebut bersama ibunya. Ketika di pasar ternyata David teman sepermainannya melihat Jaga sedang membeli bola. Siang itu anak-anak yang lain sedang bermain bola di sawah cileutik yang merupakan sebuah persawahan kering yang mereka jadikan lapangan ala kadarnya. Anak-anak itu bermain bola dengan menggunakan bola plastik, yang pada akhirnya bola terinjak oleh salah satu pemain dan bola pun penyok. Tak lama David datang ke lapangan, sembari memberi tahu teman-temannya bahwa ia melihat Jaga memiliki bola baru. Mereka pun mempunyai ide untuk mengajak Jaga bermain bola bersama, agar mereka tak perlu membeli bola plastik yang baru. Mereka menyusuli Jaga ke rumahnya dan Jaga pun bersedia untuk bermain bersama mereka sambil membawa bola barunya. Mereka kembali ke sawah cileutik untuk bermain bola. Di permainan ini Jaga memiliki tugas sebagai penjaga gawang. Disela permainan nampaknya Jaga masih agak ketakutan menghadapi bola yang menghampirinya. Namun, Kevin teman setimnya terus menyemangati Jaga untuk berani melawan rasa takutnya. Jaga pun mulai percaya diri, hingga akhirnya mampu menangkap setiap bola yang menghampirinya. Hingga akhir permainan Jaga terlihat sangat mahir dan teman-

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

teman setimnya pun merasa bangga memilikinya. Waktu menjelang malam, Jaga dan teman-temannya pun pulang. Tiba dirumah, Jaga selalu menanyakan sisa-sisa uangnya, hingga ibu Jaga pun merasa terheran-heran. Ibu Jaga secara diam-diam melihat Jaga sedang memasukkan uang-uang tersebut ke celengan. Ternyata Jaga berkeinginan untuk mengumpulkan uang-uang sisanya itu untuk ditabungkan lagi. Ibu pun merasa terharu dan bangga terhadap anak semata wayangnya itu.

Pendidikan dan media merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Media merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan juga oleh para pendidik. Apalagi di era modern ini mereka sangat terbantu dengan adanya teknologi yang serba canggih. Secara umum media ini memiliki tugas untuk mengirimkan pesan kepada penerimanya. Pada saat mengirim dan menerima pesan maka harus memperhatikan dan menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran di dalamnya. Fleming & Levie (dalam Situmorang, 2019) mengemukakan bahwa secara umum desain pesan sama halnya dengan menganalisa masalah komunikasi yang memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu rencana yang sengaja dimanipulasi oleh suatu simbol. Untuk itu, agar dapat mencapai tujuan dari komunikasi, maka pesan perlu dirancang terlebih dahulu agar sesuai dengan karakteristik sasaran (penerima pesan).

Desain atau rancangan merujuk pada suatu proses yang sengaja dilakukan berdasarkan atas kebutuhan manusia yang diharapkan dapat memberikan solusi. Untuk itu, perlu diupayakan kondisi yang dapat menciptakan pesan pendidikan yang tepat, informatif, dan komunikatif. Penyampaian pesan tersebut merupakan proses komunikasi antara sumber ke penerima melalui suatu media. Penciptaan pesan ini memiliki tujuan untuk sarana belajar dan juga dapat meningkatkan kinerja pada penggunanya. Adanya media proses belajar pun dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Pemanfaatan media ini merupakan salah satu solusi dari sekian banyak persoalan dalam pendidikan. Hal inilah yang dapat mendorong para pendidik untuk berpikir lebih kreatif dalam memanfaatkan maupun membuat sebuah media, dengan demikian media memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Peneliti berharap film pendek “JAGA” ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan sebagai media pendidikan. Penelitian ini perlu

dilakukan sekiranya untuk menghindari ketidaksesuaian media pendidikan yang digunakan terhadap sasarannya (pengguna media). Dalam hal ini untuk mengetahui apakah film pendek berjudul “JAGA” ini memiliki kualitas yang baik sebagai media pendidikan untuk anak-anak atau tidak. Hal inilah yang menarik penulis untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam pada sajian film “JAGA” tersebut melalui analisis isi kontennya.

Berkenaan dengan hal tersebut, sudah banyak dilakukan penelitian yang berkaitan dengan hal serupa. Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal (2016) yang membahas tentang penerapan prinsip desain pesan pembelajaran dalam Buku Sekolah Elektronik (BSE) untuk siswa Sekolah Dasar. Hasil kesimpulan dari penelitian ini mengatakan bahwa Buku Sekolah Elektronik (BSE) tersebut telah menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini bisa menjadi acuan bagi peneliti untuk menganalisis media pendidikan lainnya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ashifana (2019) yang membahas tentang analisis nilai-nilai pendidikan karakter pada film animasi *Bilal: A New Breed of Hero*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa film tersebut mengandung banyak pelajaran, nasihat serta nilai-nilai pendidikan karakter. Mengenai penelitian ini aspek yang dianalisis hanyalah nilai-nilai pendidikan, sedangkan untuk aspek prinsip desain pesan pembelajarannya tidak dikaji. Penulis menemukan disimilaritas diantara kedua penelitian sebelumnya. Pertama, sumber data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah dalam bentuk media audiovisual film. Kedua, fokus penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penggambaran analisis prinsip desain pesan pembelajaran pada sebuah film pendek yang berjudul “JAGA”.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa sebuah tayangan film sangat menarik untuk dikaji karena terdapat pola komunikasi atau pesan didalamnya, yang akan berdampak baik atau buruk bagi penontonnya. Proses komunikasi ini merupakan salah satu kegiatan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran ini dapat tercapai, maka sudah seharusnya sebuah media atau dalam hal ini film pendek harus memiliki unsur prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam sajiannya. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan

penelitian dengan menganalisis penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran terhadap film pendek “JAGA”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebelumnya, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran pada film pendek “JAGA” produksi Milang Pictures yang tayang di saluran *Youtube*?
2. Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran apa saja yang dimuat dalam film pendek “JAGA” produksi Milang Pictures yang tayang di saluran *Youtube*?
3. Bagaimana bentuk representasi pesan dalam film pendek “JAGA” produksi Milang Pictures yang tayang di saluran *Youtube*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menggambarkan sajian prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran pada tayangan film pendek “JAGA”.
2. Untuk mengidentifikasi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran apa saja yang diterapkan pada film pendek “JAGA”.
3. Untuk mengidentifikasi bentuk representasi pesan dalam film pendek “JAGA”.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai rujukan bagi para pembaca dan peneliti dalam menentukan kesesuaian media pendidikan berupa film secara analitis dengan aspek prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya peningkatan kualitas perfilman selanjutnya.

- b. Bagi mahasiswa
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran baru, khususnya para pelaku dunia pendidikan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi guru/lembaga pendidikan
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai penentuan media film yang tepat untuk digunakan dalam pendidikan.
- d. Bagi peneliti
Penelitian ini dijadikan batu loncatan bagi peneliti untuk bisa terus berkembang dan berkarya serta menciptakan penemuan lainnya. Juga menjadi pembelajaran dan pengetahuan yang baik di masa depan.