

**PENYUTRADARAAN FILM ANIMASI NARA MENGENAI
FENOMENA PENDIDIKAN DI MASA PASCA PANDEMI
DIRECTING OF NARA FILM ANIMATION ABOUT EDUCATION**

PHENOMENON IN POST-PANDEMIC

Asyhali Putri Herdinata¹, Aris Rahmansyah² dan Angelia Lionardi³

^{1,2,3} S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
asyhaxcv@student.telkomuniversity.ac.id, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id
angelialionardi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Pandemi Covid-19 yang berkepanjangan pada negara Indonesia menyebabkan kerugian besar pada beberapa sektor, baik dari kesehatan, perekonomian maupun pendidikan. Sistem pendidikan yang diubah menjadi sistem daring sering menyebabkan adanya *trial* dan *error* sehingga menghambat proses pembelajaran. Pembelajaran daring yang dilalui oleh peserta didik dapat berakibat kejenuhan, begitupun dari sisi pengajar. Kebanyakan peserta didik tinggal bersama keluarga selama masa pandemi ini. Hal ini menyebabkan peserta didik memiliki keterbatasan dalam mengerjakan tugas hingga malam hari dan kemungkinan beberapa mahasiswa juga memiliki hubungan keluarga yang tidak baik. Maka itu, dibutuhkan media yang dapat mengilustrasikan fenomena tersebut beserta solusi yang berguna kepada pengajar untuk berkreasi dan menciptakan ruang belajar yang lebih menarik dan menyenangkan selama masa pandemi ini. Media yang dirancang berupa film animasi pendek. Pengumpulan data untuk kebutuhan tugas akhir ini menggunakan teknik fenomenologi dalam data kualitatif yang didapatkan melalui studi literatur, observasi dan wawancara mengenai fenomena pendidikan yang terjadi pada masa pandemi. Perancangan tugas akhir ini diharapkan menjadi bentuk motivasi kepada pengajar di bidang pendidikan agar dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta memiliki kesempatan pula untuk berkolaborasi dengan anggota keluarga dalam menyelesaikan suatu masalah. **Kata kunci:** animasi, kejenuhan, pandemi, pendidikan, dan penyutradaraan.

Abstract : Covid-19 in Indonesia can causes suffered heavy losses in several sectors, from health, economy and education. The education system that is converted into an online system often causes many trial and error that hinders the learning process. The online learning that students go through can result in boredom, as well as from the teacher's side. Most students live with their families during this pandemic. This causes students have limitations to staying awake while doing homework and it is possible that some students

also in a poor family relationships. Therefore, we need media that can illustrate this phenomenon along with useful solutions for teachers to be creative and create more entertaining and fun learning spaces during this pandemic. Media designed in the form of short animated films. the mixed-method technique is a method that will be used in this research. I also used the phenomenology method for analytics needs for qualitative data that was obtained through literature studies, observations, and interviews regarding educational phenomena that occurred during the pandemic. The design of this final project is expected to be a form of motivation for educators in the field of education so that they can make learning more entertaining and interactive. They also have the opportunity to collaborate with their family members in solving a problem.

Keywords: Animation, Director, Education, Satiation and Pandemic.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang diberlakukan secara global memiliki dampak yang besar bagi tiap negaranya, begitupun Indonesia. Dikutip dari tribunnews.com, Indonesia telah mengalami pandemi berkepanjangan selama 1 tahun lebih yang dianggap sebagai sebuah refleksi bagi Indonesia untuk hidup berdampingan dengan Covid-19. Berbagai sektor yang dialami oleh Indonesia memiliki perubahan sistem secara daring dan mengalami ketidakstabilan baik pada bidang ekonomi, kesehatan terutama pendidikan. Pemberlakuan pembelajaran jauh menimbulkan beberapa akibat pada peserta didik Indonesia. UNICEF menemukan 938 anak di Indonesia putus sekolah akibat pandemi Covid-19. Dari jumlah tersebut 75% diantaranya tidak bisa melanjutkan pendidikan karena masalah biaya. Perwakilan UNICEF Indonesia Debora Comini mengatakan hal tersebut terjadi karena orang tua siswa banyak yang kehilangan pendapatan dan pekerjaan sejak virus corona masuk ke Indonesia.

Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDIKTI) juga mencatat, sebanyak 414,9 ribu atau 59% mahasiswa putus kuliah berada di Pulau Jawa. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang menyebabkan kurang efektifnya peserta didik dalam menempuh pendidikan secara daring. Penilaian siswa bergerak secara daring mengalami banyak *trial and error* akibat dari sistem yang tidak pasti, sehingga menyebabkan penilaian peserta didik sering tertunda. Selain itu,

pendidikan waktu jangka panjang secara daring menyebabkan ketidakadilan dan ketidaksetaraan antarkelompok masyarakat dan antardaerah di Indonesia. Hal ini dikarenakan perbedaan fasilitas mencakup jaringan maupun perangkat yang digunakan untuk mengakses pendidikan secara daring. Dikutip dari MasukKampus.com, menurut SS (19) mahasiswa Ilmu Komunikasi di salah satu perguruan tinggi negeri Jakarta mengaku mengalami stres akibat pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan selama pandemi. Menurutnya, pembelajaran jarak jauh membuatnya merasa cepat lelah dan pusing akibat terlalu sering menatap layar laptop. Banyaknya tugas yang diberikan oleh dosen selama pembelajaran jarak jauh juga dikeluhkan oleh Syefi (20) mahasiswa pendidikan di salah satu perguruan tinggi Jakarta. Menurutnya beban tugas yang beruntun menjadi penyebab munculnya stres yang dialami mahasiswa.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, penulis memilih dampak pandemi sebagai suatu permasalahan yang diangkat kedalam cerita yang akan dirancang. Dampak pandemi yang dimaksud lebih memfokuskan pada tokoh peserta didik yang mengalami kejenuhan selama pandemi berlangsung. Penulis memilih animasi sebagai media penyampaian cerita. Penulis ingin menyadarkan kepada penonton bahwa pendidikan juga mengalami dampak serius dari pandemi. Menurut diangkatnya topik yang *relateable*, hal ini dapat membangun relasi dengan target audiens yang dituju (Prajana & Syafikarani, 2021).

Penulis juga ingin memberikan pesan bahwa pendidikan yang utama berasal dari keluarga, sehingga mahasiswa juga dapat menyelesaikan masalah dengan berkolaborasi sesama anggota keluarga di rumah. Penulis memilih media animasi dengan tujuan agar lebih menarik dan menghibur penonton terkhusus untuk usia remaja menuju dewasa. Penulis juga telah melakukan pencarian film animasi pendek yang terkait dengan topik yang sejenis melalui platform Youtube, alhasil penulis hanya menemukan beberapa animasi

layanan masyarakat maupun film pendek terkait pendidikan daring. Oleh karena itu, penulis ingin merancang topik ini dengan media yang berbeda yaitu animasi.

Pengerjaan film animasi pendek tersebut perlu memiliki peran sutradara. Seorang sutradara merupakan kunci utama dalam proses produksi suatu pembuatan film dan memiliki tanggung jawab dalam semua aspek kreatif film, mengontrol keseluruhan isi dan plot film dan mengarahkan animator. Selama awal pelaksanaan produksi film dilakukan, sutradara harus mengarahkan seluruh tim dimulai dari pembuatan naskah, desain karakter, penganimasi, tata letak kamera, pencahayaan, audio, editing, dan lainnya. Hal ini menyatakan bahwa sutradara merupakan suatu bagian dari seluruh tim produksi (Taqiuddin, 2019).

METODE PENELITIAN

Penulis melakukan penelitian melalui observasi pada kegiatan pembelajaran jarak jauh dan melakukan wawancara dengan orang yang terlibat dalam kegiatan tersebut. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan beberapa referensi mengenai sudut pandang peserta didik terhadap fenomena pembelajaran daring. Penulis melakukan studi pustaka dengan mengutip beberapa tesis yang terkait dengan fenomena yang terjadi.

Penulis menggunakan metode fenomenologi sebagai riset desain. Riset fenomenologi merupakan bentuk penelitian yang bersangkutan dengan pengalaman dari sebuah kehidupan manusia. Riset tersebut lebih berfokus pada pemahaman serta pemaknaan pada fenomena melalui perspektif *world views subject* (bukan peneliti). Dengan adanya gambaran dari pengalaman, kita lebih dapat merasakan maupun mendapatkan gambaran dari suatu fenomena yang terjadi (Farid, 2018). Penggunaan metode ini dilakukan oleh penulis secara kualitatif, yakni berupa data non-numerik dan berisikan informasi. Adapun analisis karya sejenis juga dilakukan setelah melakukan analisis pada objek penelitian.

Analisis karya sejenis digunakan untuk mengambil beberapa referensi elemen visual yang dapat menambah pengetahuan sehingga menghasilkan kreativitas baru.

Menurut Creswell (dalam Qatrunnada, 2020:6), perancangan penelitian merupakan tahapan berbentuk rencana yang dijadikan sebagai sebuah panduan dalam prosedur penelitian. Berdasarkan data analisis yang sudah disajikan, penulis dapat menggunakan data tersebut ke dalam konsep kreatif dan memulai proses penyutradaraan. Berikut ialah tahapan proses penyutradaraan yang penulis lakukan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Data dari Studi Pustaka

Studi pustaka ialah penelitian dengan melakukan analisis maupun kajian pada konsep dalam suatu wacana maupun literatur (Soeherman, 2019). Penelitian dengan menggunakan metode studi pustaka bertujuan untuk menambahkan informasi dari topik yang terkait serta memperkuat data. Kajian studi pustaka dilakukan dengan menganalisis data pada buku, literatur dan laporan dari topik yang terkait.

- Pembelajaran Jarak Jauh Berkepanjangan terhadap Masyarakat Pendidikan

Perubahan sistem pembelajaran yang terjadi secara cepat serta berlangsung lama sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar dari peserta didik. Peserta didik dan pendidik dituntut untuk menguasai media pembelajaran yang digunakan secara daring. Sistem pembelajaran jarak jauh membutuhkan media yang memadai dan jaringan internet yang stabil dan bagus. Selain itu, membutuhkan biaya yang besar untuk kebutuhan pemenuhan kuota internet. Hal ini dikarenakan penyerapan kuota pada pertemuan virtual lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran via pesan melalui grup kelas pada aplikasi

sosial media (Sulistio, 2021). Evayanti dalam Nafrin menyebutkan bahwa kebutuhan internet pun banyak diperlukan sehingga sebagian orang tua tidak siap untuk menyiapkan biaya dalam penggunaan internet. Kejenuhan serta kebosanan yang diakibatkan pembelajaran jarak jauh membuat peserta didik terkadang memberikan jawaban secara asal asalan terhadap pertanyaan yang diajukan pendidik. (Nafrin & Hudaidah, 2021)

Selain itu, model pembelajaran ini dapat memungkinkan terjadinya *down* pada server karena banyaknya *user* mengakses LMS secara bersamaan. Adapun *e-learning* memiliki model pembelajaran *blended-learning* dan *mixed-learning* yang merupakan bentuk kombinasi antara pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* (Irawan, Arif, & Hakim, 2020).

Orang tua dari pelajar kurang memberikan perhatian terhadap pendidikan anaknya akibat kepercayaan yang sepenuhnya diserahkan kepada pengajar di lembaga pendidikan. Padahal kegiatan pembelajaran jarak jauh sangat membutuhkan pendamping dan dukungan positif serta fasilitas yang dipersiapkan dari orangtua (Sarwa, 2021).

Adapun hasil penelitian mengenai pengaruh kuliah *online* terhadap mahasiswa Telkom University yang dilakukan oleh Agus Kunayat. Tertulis bahwa 47% mahasiswa setuju bahwa dosen memberikan tugas yang berlebihan dalam pembelajaran jarak jauh sedangkan 23% mahasiswa memilih ragu dan 30% mahasiswa tidak masalah dengan jumlah tugas yang diberikan. Kemudian 90% mahasiswa menyetujui terhadap pernyataan kuliah tatap muka di kelas daripada kelas *online* dan 10% mahasiswa memilih ragu ragu serta tidak ada yang memilih untuk tetap kuliah *online*. (Kusnayat dkk. 2020)

Perbandingan yang diperlihatkan bahwa 89% mahasiswa memiliki kenaikan pada IPK sesudah masa pandemi. Adapun 85,2% mahasiswa setuju bahwa dosen menggunakan media online sebagai sarana pembelajaran. Dikutip bahwa 33,3% lebih dominan tidak memiliki motivasi dalam perkuliahan

menggunakan media online serta 57% mahasiswa sulit untuk memahami pembelajaran setelah menggunakan media online. (Nuriansyah, 2020)

- Film Animasi

Animasi ialah suatu proses membuat objek yang diam menjadi bergerak dengan pergerakan *frame* yang disusun secara urut. (Rakadea, Ramdhan, & Sumarlin, 2021). Animasi membutuhkan tingkat perencanaan dan kontrol yang tinggi pada proses pengerjaannya. Animasi membutuhkan tingkat perencanaan dan kontrol yang tinggi pada proses pengerjaannya. Semua itu tergantung dari seberapa konsisten gambar yang dibuat pada tiap kertas yang dikumpulkan. Dalam memulai pengerjaan animasi, harus dimulai dengan memperkirakan waktu secara kasar yang digunakan terhadap objek yang ingin dianimasikan. Hal ini untuk menghindari hal yang krusial terhadap pergerakan yang terjadi ketika telah masuk ke tahap yang lebih spesifik pada penggambaran objek (Rall, 2017).

Menurut Pratista (dalam Belasunda, dkk.,2021), film memiliki struktur fisik dan berbagai unsur pembentuknya. Struktur pada film terdiri atas *shot*, *scene* (adekan) dan *sequence* (sekuen).

- Penyutradaraan

Menurut pendapat Bancroft, sutradara ialah seseorang yang membimbing ataupun menginspirasi tim visual dalam lingkup pengerjaan produksi film, acara tv, komersial maupun *video game*. Khususnya, penyutradaraan animasi perlu memperhatikan segala aspek visual dan memegang kendali setiap 24 *frame* per detiknya (Bancroft, 2014). Sutradara perlu memperhatikan pihak klien maupun rekan kerja pada studio ruang produksi. Pekerjaan yang dilakukan sebagai sutradara pada bidang animator memiliki posisi tertinggi dimana seluruh kru harus mengikuti aturan yang ditetapkannya (Williams, 2009).

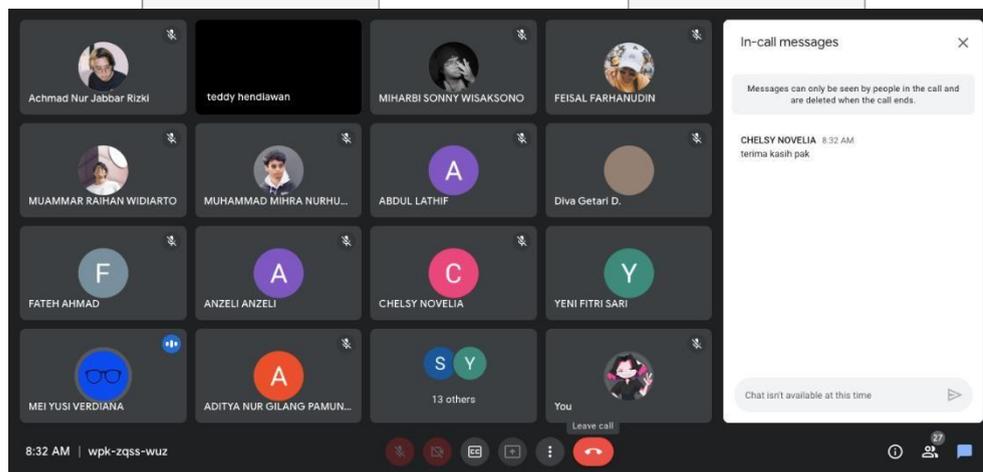
- Bahasa sinema

Penerapan bahasa sinema sangat dibutuhkan dalam lingkup pembuat film. Bahasa sinema memberikan referensi secara langsung mengenai kamera dalam

mendiskusikan suatu shot dan visual dalam *storytelling*. Konsep dalam pengayaan kamera ialah yang menentukan sudut pandang sebuah cerita (Jew, 2013).

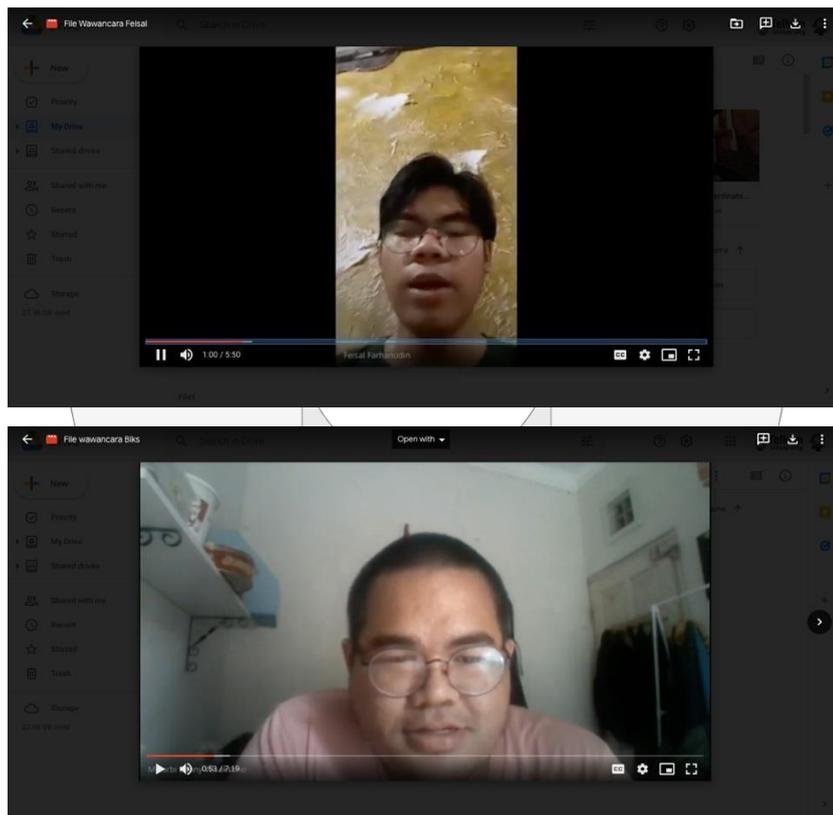
Hasil Analisis Observasi

Hasil observasi dari perkuliahan daring tersebut, dapat dikatakan bahwa peserta didik kurang memiliki keaktifan dalam bersosial dengan pendidik. Hal ini didukung dengan mayoritas seluruh objek yang ditunjukkan pada proses pembelajaran dimana mereka tidak menghidupkan kamera (*on-cam*) maupun menghidupkan mikrofon (*on-mic*). Ketika proses pembelajaran berakhir, mayoritas seluruh objek melakukan *on-mic* untuk mengucapkan “terima kasih” pada pendidik. Namun dibalik ketidaktifan tersebut belum bisa dibuktikan bahwa keseluruhan dari mereka memang tidak memperhatikan pemberian materi dari pendidik ataupun sebaliknya. Untuk mendapatkan validasi data, penulis perlu melakukan *depth-interview* terhadap subjek yang berkaitan dengan kegiatan observasi sebelumnya.



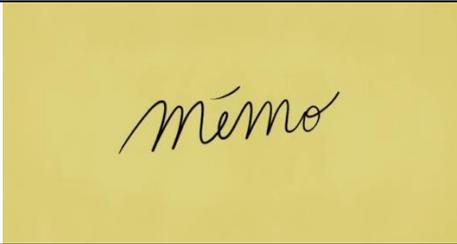
Hasil Analisis Wawancara

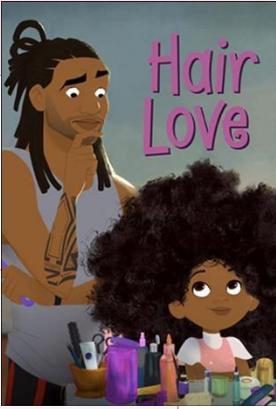
Kesimpulan dari hasil wawancara tersebut ialah kedua narasumber memberikan pendapat bahwa dosen sudah menjelaskan dengan baik. Keduanya juga memberikan sudut pandang yang sama mengenai peristiwa *off-cam* saat pembelajaran berlangsung. Dimana ada rasa tidak enak terhadap diri sendiri maupun terhadap dosen. Untuk pembelajaran daring diperlukannya tindakan yang tegas maupun perilaku interaktif antara dosen dan mahasiswa pada pembelajaran berlangsung. Data yang penulis kumpulkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk adegan yang menggambarkan aktivitas pendidikan daring. Selain itu, penulis juga mendapatkan inspirasi mengenai gambaran dosen yang diinginkan oleh mahasiswa untuk situasi perkuliahan daring saat ini.



Hasil Analisis Karya Sejenis

Pengumpulan data serta analisis yang dilakukan hanya berfokus kepada visual dan struktur cerita di setiap karya yang berbeda. Hal ini bertujuan agar data yang dikelola dapat membantu untuk meningkatkan improvisasi dari segi visual maupun struktur cerita. Data tersebut juga dapat dijadikan referensi agar penulis dapat lebih mudah memberikan gambaran kepada rekan tim.

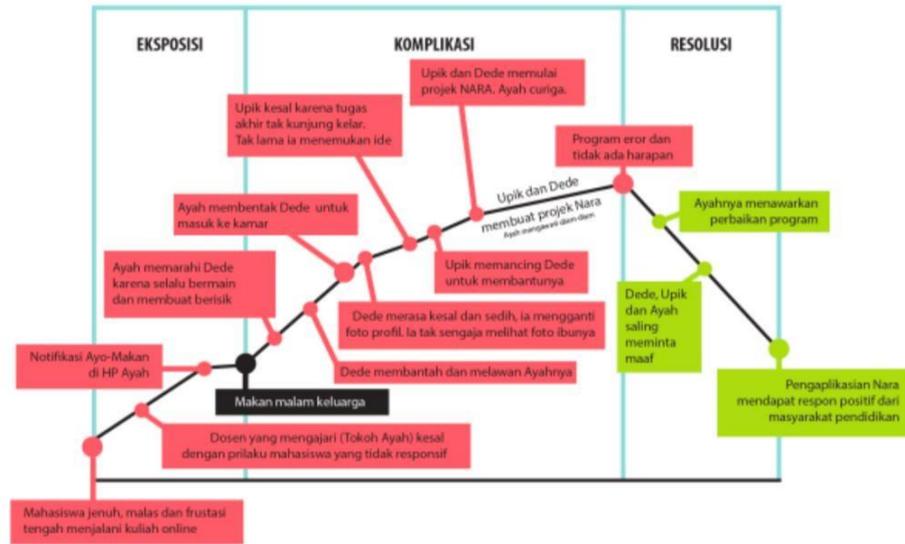
No.	Karya Sejenis	Poin yang diambil
1.		<p>Adegan yang menunjukkan mood dan <i>environment</i> dimensi khayalan dijadikan acuan referensi <i>in-game</i> Nara.</p>
2.		<p>Penggayaan animasi secara visual pada film animasi pendek berikut akan dijadikan sebagai referensi.</p>
3.		<p><i>Motion graphic</i> pada tampilan glitch serta nuansa teknologi pada film animasi pendek berikut akan dijadikan sebagai referensi pada <i>in-game</i> Nara</p>

<p>4.</p>		<p>Komposisi warna maupun pengambilan sudut pandang kamera pada cuplikan film animasi pendek berikut akan dijadikan sebagai referensi untuk kebutuhan adegan bersama keluarga di film animasi Nara.</p>
<p>5.</p>		<p>Struktur cerita pada film animasi pendek berikut dijadikan referensi untuk film animasi Nara.</p>
<p>6.</p>		<p>Struktur cerita dan ambiens pada film animasi pendek berikut dijadikan acuan untuk film animasi Nara.</p>

Hasil Perancangan

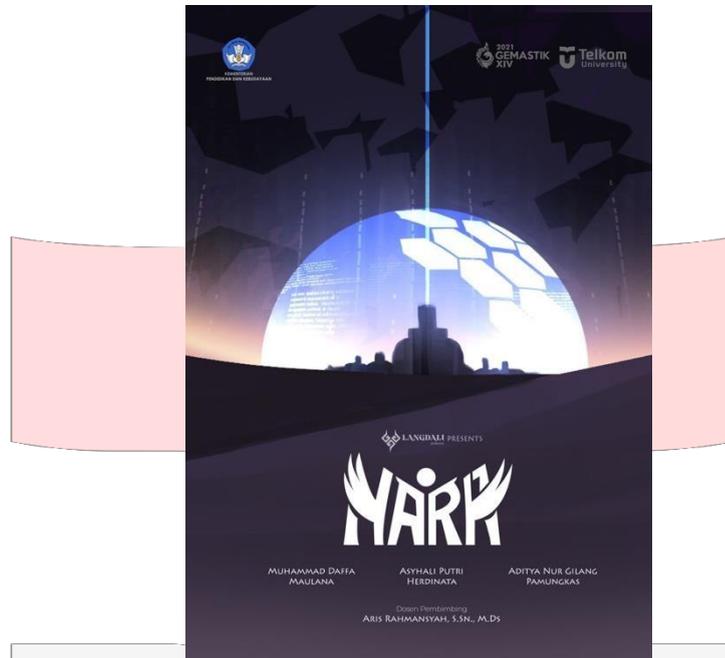
Berdasarkan data dan hasil analisis yang telah dilakukan, penulis dapat melakukan tahap perancangan dan produksi film animasi Nara. Berikut adalah hasil yang telah penulis rancang untuk kebutuhan film animasi Nara.

- Dramatic Tension

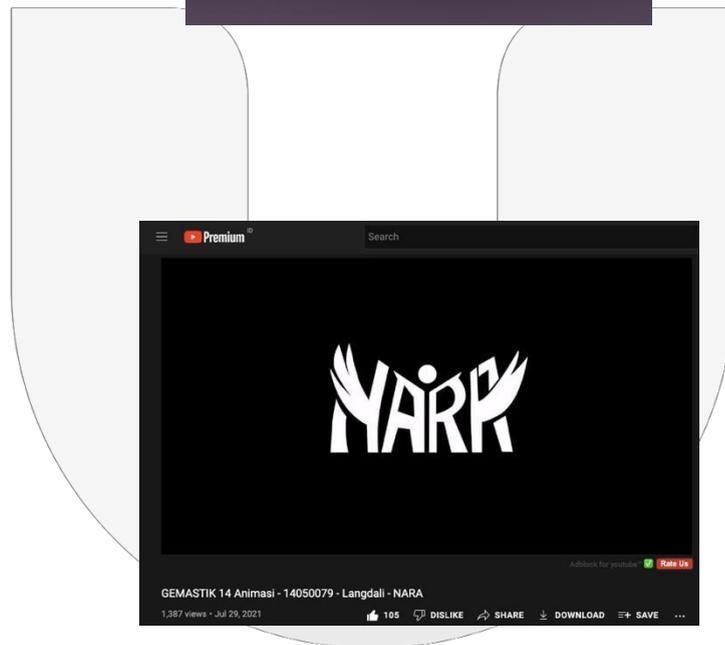


Pembagian struktur cerita tersebut menggunakan alur cerita maju. Tahap eksposisi menjelaskan awal permasalahan dengan mengenalkan isu pendidikan yang terjadi pada Covid-19 sehingga berdampak pada keluarga. Dilanjutkan dengan tahap komplikasi dimana permasalahan meningkat akibat perselisihan Ayah dan anak anaknya akibat dampak dari profesi dan lingkungan sekitar. Pada tahap resolusi, penyelesaian konflik diakhiri dengan keterlibatan tokoh Ayah untuk membantu memperbaiki program Nara.

- Poster



- Teaser



KESIMPULAN

Fenomena pandemi Covid-19 memberikan dampak yang besar bagi sektor pendidikan, sehingga mengharuskan masyarakat pendidikan untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh. Masyarakat pendidikan juga mengalami kejenuhan dan stres akibat lamanya mereka tidak saling bertemu dan juga sering mendapatkan beban tugas yang lebih banyak dibandingkan pembelajaran secara luring. Lingkungan keluarga yang kurang sehat juga memberikan dampak bagi masyarakat pendidikan.

Dengan berbagai data yang telah penulis kumpulkan, penulis dapat melihat sudut pandang mahasiswa lain yang juga merasakan pembelajaran jarak jauh dalam situasi dan kondisi yang berbeda beda. Cerita-cerita tersebut menjadi bentuk koneksi yang sehingga dapat penulis rancang ke dalam film animasi Nara. Selain itu, penulis berharap penonton dapat menyalurkan aspirasi maupun inspirasi untuk memanfaatkan kesempatan berkolaborasi bersama keluarga dalam menyelesaikan masalah di rumah. Dalam kondisi yang sangat berat, pasti selalu ada celah untuk menyelesaikannya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Bancroft, T. (2014). *Directing for Animation: Everything You Didn't Learn in Art School*. Massachusetts: Focal Press.

Jew, A. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. Waltham: Focal Press.

Rall, H. (2017). *Animation from Concept to Production*. Boca Raton: CRC Press.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Faber Limited.

JURNAL

Belasunda, R., Tohir, M., & Hendiawan, T. (2021). Representasi hubungan keluarga dalam teks fim indie "We Need to Talk about Mom". *ProTVF*, 183-202.

Farid, M. (2018). *Fenomenologi dalam Penelitian Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Kusnayat, A., Muiz, M. H., Sumarni, N., Mansyur, A. S., & Zaqiah, Q. Y. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online di Era Covid-19 dan Dampaknya terhadap Mental Mahasiswa. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 161-162.

Nafrin, I. A., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 458-459.

Nuriansyah, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 63-64.

- Prajana, A. M., & Syafikarani, A. (2021). ANALISIS KOMPONEN VISUAL PADA IKLAN ANIMASI SHOOPPE "SEKOTAK HARAPAN DARI SHOPEE. *Jurnal Desain*, 16-35.
- Qatrunnada, F. G., & Anwar, A. A. (2020). PENYUTRADARAAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG PENGARUH BODY SHAMINGYANG TERJADI PADA LINGKUNGAN PERGAULAN MAHASISWI DI UNIVERSITAS TELKOM. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7,*.
- Ramdhan, Z., & Iskandar, M. (2020). Perancangan Karakter Prabu Siliwangi dengan Teori Bryan Tillman. *Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif*, 30.
- Sarwa. (2021). *Pembelajaran Jarak Jauh: Konsep, Masalah dan Solusi*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Soeherman, B. (2019). *Fun Research: Penelitian Kualitatif dengan Design Thinking*. Jakarta: Elex Media komputindo.
- Sulistio, A. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam Penerapan Pembelajaran Sinkron dan Asinkron melalui Google Classroom, Google Meet dan Aplikasi E-Learning. 63-69.
- Taqiuddin, M. H. (2019). Penyutradaraan dan Editing dalam Pembuatan Film Animasi 3D Bergenre Action Berjudul "Beda". *Tugas Akhir*, 8-9.