

Komunikasi Gambar Bercerita Pada Video Animasi Rupa Rungu pada Anak Usia 6-9 Tahun

Leni Aprilliani¹, Dianing Ratri², Riama Maslan Sihombing³

^{1,2,3} Program Studi Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung,
Jl. Ganesa 10 Bandung 40132

Email: nileni.aprilliani@gmail.com, atri174@office.itb.ac.id, riama-ms@office.itb.ac.id

ABSTRAK

Gambar merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan oleh manusia di zaman primitif, pra-sejarah dan juga anak-anak pada masa sebelum mengenal kosakata. Gambar bercerita menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bagi anak untuk menstimulus kosa rupa dalam kegiatan menggambar. Penelitian ini menguji cobakan model komunikasi cerita dengan media video rupa rungu yang bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak wimba yang dihasilkan oleh anak ketika mendapatkan stimulus tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran, metode kuantitatif digunakan dengan cara tabulasi bahasa rupa, untuk mengetahui jumlah wimba yang dihasilkan pada setiap gambar anak dan metode kualitatif deskriptif untuk menjabarkan hasil tabulasi variabel wimba. Hasil penelitian menunjukkan video animasi rupa rungu diberikan kepada anak usia 6-9 Tahun dengan model komunikasi cerita 3 (Tidak diawali dengan pengenalan tokoh) menghasilkan wimba sebanyak 57,5% dan model komunikasi cerita 2 (diawali dengan pengenalan tokoh dan cerita di balik tokoh) menghasilkan wimba sebanyak 41,1%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video rupa rungu dapat diterapkan kepada anak usia 6 – 9 tahun untuk menstimulus kosa rupa, yang dibuktikan oleh penerapan model komunikasi cerita 3 (tanpa pengenalan tokoh) terdapat lebih banyak wimba. Perbedaan pada model komunikasi cerita 2 dan 3, yaitu model komunikasi cerita 2 (diawali dengan pengenalan tokoh dan cerita di balik tokoh) anak hanya menjelaskan kembali apa yang diceritakan, model komunikasi cerita 3 (tanpa pengenalan tokoh) anak banyak mengimprovisasi cerita, menambahkan cerita baru sehingga wimba yang terjadi lebih banyak.

Kata kunci: Gambar Anak, Video Rupa Rungu, Model Komunikasi Cerita

ABSTRACT

Pictures are one of the communication tools used by humans in primitive times, pre-history and also children in the pre-vocabulary era. Picture storytelling is one of the media that can be used in learning for children to stimulate visual vocabulary in drawing activities. This study tested the story communication model with deaf media, which aims to find out how much wimba the child produces when he gets the stimulus. The method used in this research is mixed methods, quantitative methods are used by means of visual language tabulation, to determine the amount of wimba produced in each child's drawing and descriptive qualitative method to describe the results of tabulation of wimba variables. The results of the study showed that a deaf animation video was given to children aged 6-9 years with story communication model 3 (not starting with character recognition) produced 57.5% wimba and story communication model 2 (starting with the introduction of characters and stories behind the characters) produce wimba as much as 41.1%. The results showed that deaf visuals can be applied to children aged 6 - 9 years to stimulate visual vocabulary, as evidenced by the application of story communication model 3 (without character recognition) there are more wimba. The difference in the story communication model 2 and 3, namely the story communication model 2 (starting with the introduction of the character and the story behind the character) the child only explains what is being told, the story communication model 3 (without character introduction) the child improvises a lot of stories, adding new stories so that more wimba happens.

Keywords: Children's Pictures, Story Communication Models, Visual Deaf Video

1. Pendahuluan

Usia kanak-kanak oleh berbagai ahli disebut juga sebagai golden age atau masa keemasan, sehingga pada usia ini pendidikan atau penanaman konsep pada anak harus lebih diperhatikan, karena hal apapun yang anak ingat dalam usia ini akan bertahan lama. Perkembangan anak dalam usia ini mencakup beberapa aspek, yaitu perkembangan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa dan psikososial. Secara keseluruhan, untuk mendukung perkembangan anak tersebut, maka orang tua atau guru harus

menyesuaikan dengan keadaan lingkungan anak, zaman dan perkembangan teknologi. Pada masa ini, teknologi memiliki potensi yang sangat tinggi dalam perkembangan anak. Hal tersebut dikarenakan teknologi memiliki sifat yang praktis digunakan.

Teknologi pada era modern ini besar perannya hingga dalam berberapa aspek kehidupan atau bahkan semua aspek pada kehidupan manusia memerlukan teknologi. Kenyataan tersebut membuat teknologi menjadi salah satu kebutuhan dasar manusia, setiap orang dengan latar belakang yang berbeda-beda, orang tua hingga anak-anak, laki-laki perempuan, seseorang yang berpendidikan hingga orang awam memerlukan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Jauh sebelum anak-anak mengenal dan membaca tulisan, dalam sejarahnya manusia terlebih dulu mengenal gambar dibandingkan dengan tulisan atau bahkan bahasa. Gambar pada zaman pra sejarah bahkan digunakan sebagai salah satu alat komunikasi karena itu, dalam tahapan perkembangan bahasa anak, gambar bercerita menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat penting.

Pada masa ini cerita bergambar telah beralih fungsi, kegunaan yang sebenarnya dari cerita bergambar itu sendiri adalah untuk menyampaikan pesan melalui gambar, namun saat ini gambar bercerita lebih sering digunakan untuk menjelaskan sebuah tulisan. Berdasarkan hasil questioner yang dilakukan oleh Setiawati, L (2013), menyatakan bahwa 98% orang tua dan semua guru dari 90 orang tua dan 28 dari empat taman kanak-kanak, setuju bahwa aktivitas anak menatap gambar penting dilakukan jauh sebelum anak bisa membaca kata. Sari, MP (2019), menuturkan bahwa buku gambar bercerita dan video rupa runggu memiliki kesamaan, yaitu tidak menggunakan teks dalam setiap cerita yang disuguhkan sebagai cara agar gambar tetap menjadi alih pesan dan alih makna, bukan menjadi media saja namun tetap menjadi pesan yang aktif.

Penelitian yang dilakukan kemudian bermaksud untuk meluruskan kembali peranan dari cerita bergambar seperti semula, penelitian yang dilakukan berpusat pada komunikasi yang terjadi antara gambar dan anak, dengan gambar bercerita yang peneliti buat menjadi sebuah karya video rupa runggu, sehingga gambar yang peneliti buat dapat bergerak dan bersuara. Sehingga dengan penelitian ini akan tercapai dua tujuan sekaligus, yaitu menunjukkan gambar bercerita sebagai pembawa pesan mandiri dan mengenalkan anak pada teknologi digital. Seperti hasil penelitian Hidayah, N (2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajarn video dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini terdiri dari (1) Bagaimana menerapkan video rupa runggu pada usia 6-9 tahun dengan model komunikasi cerita 2 (Pengenalan tokoh dan cerita di balik tokoh) dan modek komunikasi cerita 3 (Tidak diawali dengan pengenalan tokoh). (2) Bagaimana perbedaan hasil variable wimba pada penerapan model komunikasi cerita 2 (Pengenalan tokoh dan cerita di balik tokoh) dan modek komunikasi cerita 3 (Tidak diawali dengan pengenalan tokoh).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif. Metode kuantitatif dengan cara tabulasi bahasa rupa cara wimba dalam cara khas. Metode Kualitatif deskriptif digunakan untuk menjabarkan hasil dari tabulasi variabel bahasa rupa atau imaji yang terdapat pada wimba. Sebelum dianalisis tahapan penelitian ini yaitu mengujicobakan video rupa runggu kepada 10 sample anak usia 6-9 Tahun, untuk mengapresiasi video rupa runggu. Kegiatan anak menggambar diberi jeda satu minggu untuk satu model komunikasi cerita. Setelah 10 anak menghasilkan gambar, barulah data tersebut menjadi objek desain yang dianalisis lebih lanjut menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif

a. Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif menggunakan tabulasi bahasa rupa untuk menghitung jumlah imaji dari seluruh variabel wimba 1 – 5, variabel tersebut merupakan cara khas.

Tabel 1. Model Komunikasi Cerita 2 dan 3

Gambar (Pemisahan Imaji)	W-I			W-II		W-III	W-IV			W-V	Jumlah Wimba
	1	2	3	1	2	1	1	2	3	1	

Keterangan:

Tabel 2. cara khas wimba I-V (Tabrani, 2012)

W = Wimba			
I	Ukuran Pengambilan	1	Ada yang diperbesar
		2	Ada yang di perkecil
		3	Dari kepala kaki
II	Sudut Pengambilan	1	Aneka tampak
		2	Sinar X
III	Skala	1	Ukuran Raksasa
IV	Penggambaran	1	Kejadian
		2	Aneka tampak
		3	Perwakilan
V	Cara Dilihat	1	Arah lihat kanan kiri/kiri kanan
		2	Arah lihat bawah atas
		3	Arah lihat tengah pinggir
		4	Arah lihat pinggir tengah
		5	Arah lihat berhadapan
		6	Arah lihat berkejaran
		7	Arah lihat rata-rata
		8	Arah lihat berkeliling
		9	Arah lihat dari mana saja

Setelah pemisahan imaji dan mendapatkan jumlah wimba pada setiap gambar, maka dihitung rata-rata persentase dari jumlah wimba tersebut menggunakan rumus berikut ;

$$\frac{\text{Jumlah Wimba}}{\text{Jumlah Data}} \times 100\%$$

a. Metode Kualitatif

Metode kualitatif yang digunakan diantaranya dokumentasi, wawancara, dan ditampilkan dengan deskriptif untuk menjabarkan seluruh kegiatan dan hasil jumlah wimba pada setiap model komunikasi cerita. Analisis lain yang dijabarkan secara deskriptif diantaranya ;

1. Perbedaan terhadap wimba yang terjadi pada masing-masing model komunikasi cerita
Perbedaan gambar yang dihasilkan pada setiap model komunikasi cerita

3. Hasil dan Pembahasan

Gambar Bercerita

Karya seni rupa menjadi salah satu bentuk komunikasi manusia sejak zaman dahulu, seperti yang diungkapkan oleh tabrani (Tabrani, 2006), karya seni rupa adalah sesuatu yang kasat mata dan sedikit banyak merupakan perpaduan dari aspek estetik, simbolis, dan bercerita. Karya seni rupa memiliki aspek bercerita namun menggunakan bahasanya sendiri yang berbeda dengan bahasa kata. Yang menarik dari bahasa rupa adalah cara objek itu digambar. Dalam bahasa rupa sendiri terdapat istilah wimba. Wimba adalah penyebutan untuk objek yang digambar, pada dasarnya penggunaan kata wimba digunakan oleh Primadi Tabrani sebagai padanan kata dari imaji dalam bentuk kasat mata., seperti yang dikatakan Tabrani, "Isi wimba adalah objek apa yang digambar".

Penggambaran suatu objek dalam karya dilakukan dengan berbagai cara, cara menggambar objek tersebut dijelaskan dalam buku bahasa rupa, terbagi menjadi tiga, cara wimba yaitu cara untuk menggambar suatu objek hingga bisa bercerita, kemudian tata ungkapan dalam yaitu cara menyusun berbagai wimba dalam satu adegan dan tata ungkapan luar yaitu tata ungkapan dalam antara satu panel dengan panel berikutnya tersusun hingga menghasilkan sebuah cerita. (Tabrani, 2012).

Video Rupa Rungu

Sebelum peneliti menjelaskan mengenai video rupa runggu, dalam bahasa rupa telah dijelaskan sebelumnya bahwa bahasa rupa membedakan antara isi wimba dengan cara wimba. Misalnya gambar kerbau, maka kerbau yang digambar adalah isi wimba. Cara wimba adalah dengan cara apa objek gambar itu digambar. Gambar tunggal terdiri atas susunan berbagai wimba, masing-masing dengan cara wimbanya. Cara menyusun berbagai wimba termasuk cara wimbanya agar dapat bercerita disebut Tata Ungkap Dalam. Misalnya sebuah komposisi yang memusat, maknanya pusat perhatian pada gambar itu adalah wimba yang di tengah. Sebuah gambar seri (relief cerita/komik) sebenarnya merupakan rangkaian sejumlah gambar tunggal. Cara membedakan Tata Ungkap Dalam yang menceritakan peralihan tertentu antara kedua gambar ini, disebut Tata Ungkap Luar. Misalnya bila pada gambar yang satu lokasinya di dalam ruang dan pada gambar berikutnya diluar ruangan, maka telah terjadi peralihan ruang dan waktu. (Mutiaz, 2009)

Gambar yang diteliti adalah gambar yang deskriptif, bukan yang abstrak, geometris, ragam hias, dan sebagainya. Dari rumpun bahasa rupa ini, yang paling kompleks bahasa rupanya adalah media rupa runggu dwimatra dinamis, seperti film, video, televisi dan wayang kulit. Pada gradasi menurun berikutnya, bahasa rupa pada gambar media rupa runggu dwimatra statis misalnya slide suara dan wayang beber. Selanjutnya ada bahasa rupa pada gambar seri, misalnya komik dan relief candi. Dan terakhir adalah bahasa rupa gambar tunggal, baik yang benar-benar mandiri sebagai sebuah karya, (lukisan, Foto, Sketsa, dsb) maupun sebagai bagian dari gambar seri. Bahasa rupa yang telah cukup berkembang adalah bahasa rupa media rupa runggu dinamis seperti film, video dan televisi. Demikianlah bahasa rupa lainnya banyak dipengaruhi atau mengacu pada bahasa rupa film dan televisi. (Mutiaz, 2009).

Menurut Permata, SI (2019), jenis video ada 4 yaitu (1) *Motion*, (2) *Locomotion*, (3) *Interaction*, (4) *Emotion*. *Motion Graphic*. Jenis video rupa runggu ini merupakan jenis *motion* karena terdiri dari beberapa unsur dan prinsip rupa untuk mendapatkan perhatian dari apresiator atau penonton video.

Model Komunikasi Cerita

Tiga model komunikasi cerita rupa pada anak yang dijelaskan oleh Setiati, Luna (2013), terdiri dari :

1. Model 1, Pengenalan tokoh.

Model 1 Pengenalan tokoh cerita menjadi pembuka, anak tidak terpengaruh mengenai isi cerita karena pengenalan tokoh. Namun anak dapat menemukan isi cerita pada gambar bercerita dengan penuturan struktur yang khas untuk menangkap setiap pesan pada gambar. Kelebihan model ini

2. Model 2, Pengenalan tokoh dan cerita di balik tokoh.

Model 2 Pengenalan dan cerita partisipatif menjadi pembuka, cerita partisipatif bertujuan untuk mengenalkan kosa kata baru bukan urutan peristiwa. Anak lebih aktif melihat gambar dan bertutur secara khas dan variatif karena gambar RWD dimunculkan pada model ini.

3. Model 3, Tidak diawali dengan pengenalan tokoh.

Model ini digunakan untuk membuktikan kemandirian anak dalam mengkonstruksi pesan saat menatap gambar, maka model tidak diawali cerita maupun pengenalan tokoh. Anak dapat menangkap pesan aktif dari cerita dan mengkonstruksi cerita dengan khas.

Pada penelitian ini model komunikasi yang digunakan hanyalah model komunikasi cerita 2 dan 3, sehingga akan menghasilkan 2 gambar setiap anak.

Percobaan Model 3, Tidak diawali dengan pengenalan tokoh.

Tabel 3. Analisis model komunikasi cerita 3

Gambar	Wimba I			Wimba II		Wimba III	Wimba IV			Wimba V	Jumlah Wimba
	1	2	3	1	2	1	1	2	3	Arah Lihat	
	-	-	8	24	-	-	3	24	9	Dari Atas ke Bawah	68

 <p>Karya Ayya</p>												
 <p>Karya Finni</p>	5	-	6	31	-	-	3	31	16	Dari Atas ke Bawah	92	
 <p>Karya Naida</p>	2	4	21	70	-	-	8	70	47	- Dari Kiri ke Kanan - Dari Atas ke Bawah	222	
 <p>Karya Anya</p>	2	7	16	41	-	-	6	41	23	- Tengah ke Samping	136	
 <p>Karya Darma Metode 1</p>	1	2	7	17	-	-	2	17	11	-Dari Atas ke Bawah	57	

Jumlah Wimba	575
---------------------	------------




$$\frac{575}{10} \times 100\% = 57,5\%$$



Jika dirata-rata

Dari hasil analisis variable wimba yang teradapat pada 5 gambar anak menggunakan mmodel komunikasai cerita 3, atau tanpa pengenalan cerita dan tokoh didapatkan wimba sejumlah 575, yang artinya memiliki persentase 57,7%.

Percobaan Model 2, Pengenalan tokoh dan cerita di balik tokoh

Tabel 4. Analisis model komunikasi cerita 2

Gambar	Wimba I			Wimba II		Wimba III	Wimba IV			Wimba V	Jumlah Wimba
	1	2	3	1	2	1	1	2	3	Arah Lihat	
 Karya Ayya	3	-	8	27	-	-	4	27	8	Dari Atas ke Bawah	77
 Karya Finni	3	-	3	13	-	-	1	13	9	Dari Kiri ke Kanan	42
 Karya Naida	3	4	12	29	-	-	4	29	23	Berkeliling	104

 Karya Anya	2	5	11	34	2	-	5	34	12	Dari Tengah ke Samping	
 Karya Darma	2	-	8	28	-	-	3	28	10	-Dari Atas ke Bawah	79
Jumlah Wimba											441

Jika dirata-rata kan

$$\frac{441}{10} \times 100\% = 441,0\%$$

Dari hasil analisis variable wimba yang teradapat pada 5 gambar anak menggunakan mmodel komunikasai cerita 2, atau menggunakan pengenalan cerita dan tokoh didapatkan wimba sejumlah 441, yang artinya memiliki persentase 44,1%.

Dari kedua hasil percobaan model komunikasi cerita 2 dan 3, didapatkan hasil model komunikasi cerita 3 menghasilkan lebih banyak variabel wimba pada gambar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil uji coba, penelitian ini memiliki dua kesimpulan, pertama bahwa video rupa runggu dapat diterapkan sebagai media komunikasi bercerita kepada anak usia 6 – 9 Tahun sebagai sarana pembelajaran dan pesan yang aktif, dimana setiap model komunikasi cerita memiliki hasil yang berbeda terhadap cara anak menggambar dan terlihat pada banyaknya wimba yang dapat dihasilkan oleh anak dari stimulus yang diberikan. Penerapan model komunikasi yang diawali oleh model komunikasi 3 (Tidak diawali dengan pengenalan tokoh), anak lebih banyak memperhatikan video, kemudian bertanya dan mencari tau apa isi dari cerita didalam video sedangkan pada model komunikasi cerita 2 (pengenalan tokoh dan cerita di balik tokoh), anak fokus untuk memperhatikan pencerita untuk mengetahui isi dari cerita didalam video. Kesimpulan yang kedua adalah model komunikasi cerita 3 (Tidak diawali dengan pengenalan tokoh) pada gambar anak menghasilkan variable wimba sebanyak 57,5%, sedangkan model komunikasi cerita 2 (Pengenalan tokoh dan cerita di balik tokoh) menghasilkan variabel wimba sebanyak 41,1%. Hal tersebut membuktikan bahwa model komunikasi 3 mampu menstimulus kosa rupa anak, karena banyak terjadi improvisasi cerita, menambahkan isi cerita, mengurangi isi cerita bahkan ada beberapa cerita yang berubah sehingga wimba yang terjadi lebih banyak. Kedua kesimpulan tersebut menandakan bahwa gambar dalam video rupa runggu merupakan pesan aktif yang mampu menstimulus kosa rupa anak dengan pembuktian banyaknya jumlah variabel wimba yang dibuat oleh anak dalam satu cerita dan satu model komunikasi cerita.

Daftar Pustaka

1. Hidayah, N dan Sari, MP, 2019, Claymotion SAjian Inovatif Animasi Multimedia sebagai Literasi Digital dalam Pendidikan Karakter Anak, *Jurnal Pendidikan Multimedia : Edsence*, Vol. 1 No.2, 2019, Hal. 89-98.
2. Mutiaz, I, dan Tabrani ,P, 2009, Cara Wimba dan Tata Ungkap Bumper MTV : Sebuah Kajian Bahasa Rupa Rungu Dinamis. *Jurnal Komunikasi Visual*, Vol.1 No.1, 2009, Hal. 37-59.
3. Permata, S, I, 2019, Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Aditif untuk Remaja, *Jurnal Pendidikan Multimedia : Edsence*, Vol.1 No.1, 2019. Hal.43-52.
4. Sari, M,P, Rinjani, D dan Hidayah, N, 2019, Rancang Bangun Video Cerita Rakyat Nusantara “Lok Si Naga”, *Jurnal Pendidikan Multimedia : Edsence*, Vol. 1 No.2, 2019, Hal. 79-88.
5. Setiati, L, Sunarto, P dan Setiawan, P, 2013, Komunikasi Gambar Bercerita pada Buku Belajar Baca Anak Taman Kanak-Kanak, *ITB J.Vis. Art&Des*, Vol.5, No.1, 2013, Hal. 35-53.
6. Tabrani, P, 2012, *Bahasa Rupa*, Kelir, Yogyakarta.
7. Tabrani, P. 2006, *Kreativitas dan HUMANITAS*, Jalasutra, Yogyakarta.