BAB II
PERSEPSI VISUAL ANAK-ANAK DAN PESAN MORAL PADA FILM ANIMASI KARTUN

1.1. Pengertian Persepsi

Proses pemahaman ataupun pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus didapat dari proses penginderaan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak. Rangkaian proses pada saat mengenali, mengatur, dan memahami sensasi dari panca indera yang diterima dari rangsangan lingkungan. Dalam kognisi rangsang visual memegang peranan penting dalam membentuk persepsi. Kognisi merupakan kepercayaan seseorang tentang sesuatu yang didapatkan dari proses berpikir tentang seseorang atau sesuatu tersebut. Proses yang dilakukan adalah memperoleh pengetahuan dan memanipulasi pengetahuan melalui aktivitas mengingat, menganalisis, memahami, menilai, menalar, membayangkan dan berbahasa. Persepsi disebut bentuk pengamatan karena merupakan suatu proses psikologis di mana rangsang yang diterima individu atau seseorang diolah sedemikian rupa, sehingga rangsang tersebut mempunyai makna. Persepsi menurut Saptaria (2006:11) merupakan potensi psikis yang membuka hubungan antara diri individu dengan lingkungannya, berupa benda-benda, manusia, pikiran dan gagasan. Persepsi melampaui proses penginderaan dan tingkah laku, sehingga tidak dapat dilihat dan diamati secara langsung.

Persepsi merupakan suatu proses mengorganisasikan dan mengartikan pola-pola stimulus yang ada dalam lingkungan yang dialami langsung oleh individu atau seseorang. Persepsi sebagai proses menerima, menyeleksi, mengorganisasikan, mengartikan, menguji, dan memberikan reaksi kepada rangsang panca indera atau data. Persepsi dimulai dari penglihatan hingga terbentuk tanggapan yang terjadi dalam diri individu sehingga individu sadar akan segala sesuatu dalam lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya. Persepsi menurut Mulyana (2007:179) adalah proses internal

yang memungkinkan untuk memilih, mengorganisasikan, dan menafsirkan rangsangan dari lingkungan, dan proses tersebut mempengaruhi perilaku seseorang.

1.2. Jenis-jenis Persepsi

Proses pemahaman terhadap rangsang atau stimulus yang diperoleh dari indera menyebabkan persepsi terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

1. Persepsi visual. Didapatkan dari indera penglihatan yaitu mata.
2. Persepsi auditori. Didapatkan dari indera pendengaran yaitu telinga.
3. Persepsi perabaan. Didapatkan dari indera peraba yaitu kulit.
4. Persepsi penciuman. Didapatkan dari indera penciuman yaitu hidung.
5. Persepsi pengecapan. Didapatkan dari indera pengecapan yaitu lidah.

1.3. Proses Pembentukan Persepsi

Persepsi dapat diartikan sebagai proses penafsiran atau interpretasi data sensoris yang diterima seseorang. Proses persepsi terdiri dari dua tahapan yaitu, tahap pertama terjadi pada penginderaan diorganisir berdasarkan prinsip-prinsip tertentu, tahap kedua yaitu stimulasi pada penginderaan diinterpretasikan dan dievaluasi.

1.4. Anak-anak sebagai Target Audiens

Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual, usia 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk pria. Setelah anak matang secara seksual maka disebut remaja. Anak-anak mengalami perubahan yang sangat mencolok baik secara fisik maupun psikologis. Hal itu dikarenakan adanya tekanan budaya dan harapan untuk menguasai hal-hal tertentu pada

usia tertentu itu berbeda dari pada usia yang lain, maka pada awal masa kanak-kanak agak berbeda dengan anak pada akhir periode ini.

Berdasarkan psikologis, anak-anak mengalami perubahan besar ketika beranjak menjadi remaja. Selain pertumbuhan fisik dan perubahan tingkah laku, anak-anak juga mengalami perkembangan kognisi, yakni berkembangnya daya tangkap, daya ingat, daya khayal, pengertian, penilaian, dan penalaran anak menurut Drever dalam Surbakti (2008:11). Pakar psikologi Perancis, Jean Piaget (2008:12) mengemukakan bahwa kognisi seseorang mengalami perkembangan mulai dari sejak lahir hingga dewasa, Piaget memetakan perkembangan kognisi anak ke dalam empat tahapan. Keempat tahapan tersebut, diantaranya:

1. Tahap Sensori-Motorik (0-2 tahun)

   Seorang anak sedang belajar menemukan hubungan antar tindakannya dan akibat dari tindakan tersebut. Pada tahap ini, anak akan mencapai "permentasi objek", yakni suatu kesadaran, bahwa objek terus ada sekalipun tidak terlihat oleh indera. Pada tahapan ini pemikiran anak berdasarkan tindakan indrawinya seperti meraba, menghisap, mencium (membaui), melihat atau mendengar.

2. Tahap Pra-operasional (3-6 tahun)

   Seorang anak belajar menggunakan bahasa dan sudah mampu menggambarkan objek melalui imajinasi dan kata-kata. Dengan menggunakan bahasa, seorang anak pra-operasional sudah dapat mengungkapkan pikirannya tentang sesuatu objek meskipun objek tersebut tidak sedang dilihatnya. Pola berpikir anak pada usia ini adalah egosentris (berpusat pada dirinya).

3. Tahap Operasi Konkret (7-11 tahun)

   Seorang anak sudah mampu berpikir secara logis yang ditandai dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan kepada aturan-aturan tertentu yang logis. Mampu berpikir *reversible* (dibalik), mengelompokkan objek berdasarkan serial atau jenis, dan memahami relasi antara dua terminologi.

4. Tahap Operasi Formal (di atas 11 tahun)

   Seorang anak sudah mampu berpikir secara abstrak, hipotesis, mampu menggunakan logika, membedakan antara fakta dan fantasi, mengelola perasaan dan juga berpikir secara deduktif maupun induktif.

Istilah audiens menurut Burton (2008:169) menyiratkan ide tentang orang-orang yang mendengarkan atau menonton. Audiens menunjukkan sekelompok orang yang menjadi kelompok untuk maksud-maksud performansi yang diterima, tetapi memang tidak dimiliki kesamaan dalam hal-hal lain. Hal tersebut sama seperti yang dikemukakan oleh McQuail, audiens sebagai kumpulan penonton, pembaca, pendengar atau pemirsa. Audiens diartikan sebagai penerima pesan-pesan dalam komunikasi massa, yang keberadaannya tersebar, heterogen, dan berjumlah banyak.

Berdasarkan kajian psikologi komunikasi tayangan-tayangan televisi khususnya film menawarkan atau menyajikan pesan-pesan yang akan menstimulus organisme audiens atau penontonnya. Stimulus pesan-pesan film ini sebelum menimbulkan respon akan mengendap di organisme audiens setelah melalui tahapan perhatian, pengertian, dan penerimaan. Menurut Sumartono, pada anak-anak komponen organisme atau daya pikir masih labil. Artinya pesan-pesan tayangan film animasi kartun memberikan memori yang cepat atau lambat mempengaruhi perilaku yang ditimbulkan. Sebagaimana karakter anak-anak, mereka akan meniru apa yang telah dilihatnya di film animasi kartun.

1.5. Persepsi Visual

Persepsi visual menurut Gogor Bangsa (2008), merupakan suatu kemampuan untuk menginterpretasikan informasi yang ditangkap oleh mata. Masalah utama dalam persepsi visual bahwa apa yang dilihat orang adalah bukan hanya terjemahan dari stimulus retina. Jadi orang tertarik pada persepsi telah lama untuk menjelaskan pemrosesan visual tidak untuk menciptakan apa

yang sebenarnya dilihat. Sistem visual memungkinkan individu untuk menyerap informasi dari lingkungan. Sistem visual berkembang untuk tujuan mendeteksi dan menggunakan informasi dari cahaya pantulan. Fotoreseptor SD yang hanya membedakan terang dari gelap, sampai yang lebih kompleks interaksi jauh dari mata dan otak bertanggung jawab untuk persepsi visual. Kemampuan sistem saraf ini untuk membangun representasi visual yang internal dari dunia luar merupakan salah satu tonggak paling penting dalam evolusi kognisi dan perilaku.

1.6. Teori Komunikasi

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti "sama", *communico, communicatio,* atau *communicare* yang berarti "membuat sama". Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari pembicara yang disebut komunikator kepada pendengar atau komunikan. Perilaku komunikasi melibatkan pesan verbal, isyarat tubuh, atau kombinasi dari keduanya yang terjadi dalam paket isyarat. Perilaku verbal dan nonverbal saling memperkuat dan saling mendukung karena semua itu bagian dari sistem pesan yang bekerjasama mengkomunikasikan makna tertentu. Menyampaikan pesan diartikan sebagai proses pemberian atau pertukaran informasi melalui aktivitas. Informasi merupakan bukti yang diperoleh dari sumber primer dan sekunder seperti yang telah dikemukan oleh Burton (2008:11).

Komunikasi dapat terjadi apabila komunikatornya menggunakan sistem isyarat yang sama. Komunikasi disebut sebagai suatu proses penyesuaian karena dilakukan dengan mengidentifikasikan isyarat orang lain, mengenali bagaimana isyarat-isyarat tersebut digunakan dan memahami artinya. Komunikasi mencakup dimensi isi dan hubungan. Aspek isi mengacu pada tanggapan perilaku yang diharapkan sedangkan aspek hubungan menunjukkan bagaimana komunikasi dilakukan. Aspek hubungan bisa berbeda tetapi aspek isi sama. Artinya, mensegmentasikan arus kontinyu

komunikasi ke dalam potongan-potongan yang lebih kecil yang disebut sebagai sebab atau stimulus dan lainnya sebagai efek atau tanggapan.

Komunikasi merupakan suatu proses yang komponen-komponennya saling terkait dan para komunikatornya beraksi dan bereaksi sebagai suatu kesatuan atau keseluruhan. Setiap orang yang terlibat dalam komunikasi beraksi dan bereaksi sebagai satu kesatuan yang utuh. Komunikasi juga bersifat tidak *reversible*, proses yang tidak dapat dibalik arahnya. Peristiwa komunikasi disebut transaksi yang kontinyu. Proses yang kontinyu tersebut dibagi ke dalam sebab dan akibat atau ke dalam stimulus dan tanggapan.

Verberder dalam Mulyana (2007:5) mengemukakan bahwa komunikasi mempunyai dua fungsi. Fungsi sosial dan fungsi pengambilan keputusan. Fungsi sosial, yaitu untuk tujuan kesenangan, untuk menunjukkan ikatan dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan sedangkan fungsi pengambilan keputusan, yaitu memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu pada saat tertentu.

Melalui komunikasi seseorang dapat memenuhi kebutuhan emosional dan meningkatkan kesehatan mental seseorang. Kebutuhan emosional dan intelektual pertama-tama diperoleh dari keluarga, orang-orang terdekat di sekeliling seperti kerabat dan kawan-kawan, masyarakat umum seperti sekolah dan media massa. Khususnya dalam lingkungan keluarga, kebutuhan biologis, emosional dan intelektual anak bisa dipenuhi dengan tindakan anggota keluarga terutama orangtua. Littlejohn dalam Mulyana (2007:63) menyebutkan juga bahwa komunikasi terbatas pada pesan yang secara sengaja diarahkan kepada orang lain dan diterima oleh mereka, komunikasi juga harus mencakup semua perilaku yang bermakna bagi penerima, apakah disengaja atau tidak, komunikasi harus mencakup pesan-pesan yang dikirimkan secara sengaja, namun sengaja ini sulit ditentukan. Komunikasi sebagai suatu proses linier atau proses sebab-akibat, yang mencerminkan pengirim pesan atau yang biasa disebut komunikator yang aktif untuk mengubah pengetahuan, sikap atau perilaku komunikan yang pasif.

Menurut Tubbs dan Moss (2007:65) terdapat dua bentuk umum tindakan yang dilakukan orang yang terlibat dalam komunikasi, yaitu penciptaan pesan dan penafsiran pesan. John Wenburg, William Wilmot, Kenneth Sereno, Edward Bodaken (2007:67) menyebutkan ada tiga kerangka pemahaman mengenai komunikasi, yakni komunikasi sebagai tindakan satu arah, komunikasi sebagai interaksi, dan komunikasi sebagai transaksi. Komunikasi sebagai tindakan satu arah yaitu komunikasi yang mengisyaratkan penyampaian pesan searah dari seseorang (atau lembaga) kepada seseorang (sekelompok orang) lainnya, baik secara langsung (tatap muka) ataupun melalui media seperti surat (selebaran), surat kabar, majalah, radio, atau televisi. Komunikasi sebagai proses searah oleh Burgoon (2007:68) disebut sebagai definisi berorientasi sumber. Definisi berorientasi sumber mengabaikan sifat prosesual interaksi, memberi dan menerima, yang menimbulkan pengaruh timbal balik antara pembicara dan pendengar. Konseptualisasi komunikasi sebagai tindakan satu arah menyoroti penyampaian pesan yang efektif dan mengisyaratkan bahwa semua kegiatan komunikasi bersifat instrumental dan persuasif.

Komunikasi sebagai interaksi menyetarakan komunikasi dengan proses sebab akibat atau aksi reaksi yang arahnya bergantian. Pada dasarnya proses interaksi yang berlangsung masih bersifat mekanis dan statis. Unsur dalam konseptualisasi komunikasi interaksi adalah umpan balik (*feed back*), yaitu apa yang disampaikan penerima pesan kepada sumber pesan, yang sekaligus digunakan sumber pesan sebagai petunjuk mengenai efektivitas pesan yang ia sampaikan sebelumnya, apakah dapat dimengerti, dapat diterima, menghadapi kendala dan sebagainya, sehingga berdasarkan umpan balik tersebut, sumber dapat mengubah pesan selanjutnya agar sesuai dengan tujuannya.

Komunikasi sebagai transaksi bersifat intersubjektif lebih sesuai untuk komunikasi tatap muka yang memungkinkan pesan atau respons verbal dan nonverbal bisa diketahui secara langsung. Dalam komunikasi transaksional, komunikasi dianggap telah berlangsung bila seseorang telah menafsirkan

perilaku orang lain, baik perilaku verbal ataupun perilaku nonverbalnya. Transaksi mengisyaratkan bahwa pihak-pihak yang berkomunikasi berada dalam keadaan interdependensi atau timbal balik, eksistensi satu pihak ditentukan oleh eksistensi pihak lainnya.

1.7. Proses Komunikasi

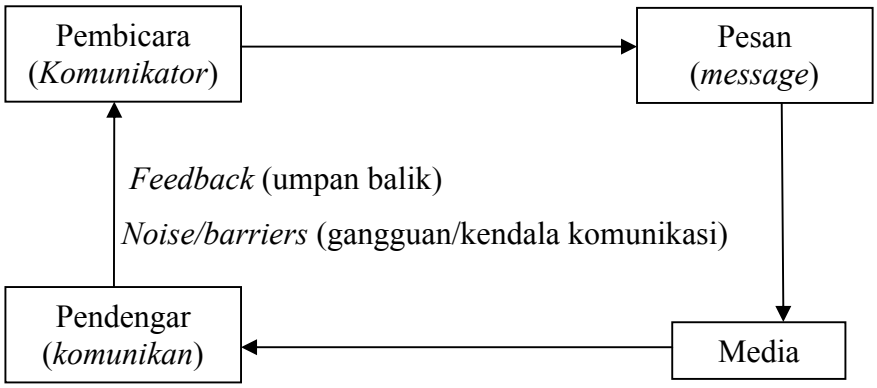
Proses komunikasi merupakan cara bagaimana komunikator menyampaikan pesan kepada komunikannya, sehingga dapat menciptakan suatu persamaan makna antara komunikan dengan komunikatornya. Proses komunikasi bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang efektif sesuai dengan tujuan komunikasi pada umumnya. Dalam suatu proses komunikasi menurut Lasswell (2007:69) terdapat 5 unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, diantaranya:

1. Sumber *(source)* disebut juga pengirim (sender). Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi bisa individu, kelompok, organisasi, perusahaan bahkan suatu negara. Penyandi *(encoder)* untuk menyampaikan apa yang ada dalam hatinya (perasaan) atau dalam kepalanya (pikiran) sumber harus mengubah perasaan atau pikiran tersebut ke dalam seperangkat simbol verbal dan atau nonverbal yang idealnya di pahami oleh penerima pesan. Proses inilah yang disebut penyandian. Komunikator *(Communicator)*, Pembicara *(speaker)*, *Originator.*
2. Pesan *(message)* yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud sumber. Pesan mempunyai tiga komponen: Makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan.
3. Saluran atau media yaitu alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran merujuk

pada penyajian pesan apakah langsung (tatap muka) atau lewat media cetak (surat kabar, majalah) atau media elektronik (radio, televisi).

4. Penerima *(receiver)*, disebut sasaran atau tujuan (destination), komunikate *(communicatee)*, umpan balik *(decoder)* atau khalayak *(audience)*, pendengar *(listener)*, penafsir *(interpreter)* yaitu orang yang menerima pesan dari sumber.
5. Efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut. Misalnya penambahan pengetahuan (dari tidak tahu menjadi tahu, terhibur, perubahan sikap, perubahan keyakinan, dan perubahan perilaku).

Terdapat unsur-unsur lain selain kelima unsur diatas. Diantaranya umpan balik *(feedback)*, gangguan atau kendala komunikasi *(noise/barriers)* dan kontek atau situasi komunikasi. Dari kelima unsur diatas maka dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.7.1. Proses Komunikasi

1.8. Macam-macam Komunikasi

Dilihat berdasarkan sifatnya, menurut Kusrianto (2006:4) komunikasi dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Komunikasi Verbal atau lisan,
2. Komunikasi Nonverbal atau tulisan.

1.8.1. Komunikasi Verbal atau lisan

Pada jenis komunikasi ini dipergunakan pengucapan maupun bunyi-bunyian serta telinga atau pendengaran sebagai sensasi dengar. Komunikasi verbal atau lisan terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Bahasa Lisan. Penggunaan bahasa yang tepat sangat penting dalam berkomunikasi. Contoh: bahasa daerah, bahasa Indonesia, bahasa Prokem, dan sebagainya.
2. *Auditory/Voice*. Komunikasi ini menyangkut bunyi-bunyian atau suara dan sebagainya. Contoh: musik duka cita membawakan pesan suasana duka, musik pernikahan membawakan pesan khidmatnya suatu upacara pernikahan yang dianggap sakral, dan sebagainya.

Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Semua rangsangan wicara yang disadari termasuk ke dalam kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan. Suatu sistem kode verbal disebut bahasa. Bahasa merupakan seperangkat simbol dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut yang digunakan dan dipahami suatu komunitas.

Bahasa verbal menurut Mulyana (2007:260) merupakan sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual. Kata-kata adalah abstraksi realitas yang tidak mampu menimbulkan reaksi yang merupakan totalitas objek atau konsep yang diwakili kata-kata itu.

1.8.2. Komunikasi Nonverbal atau tulisan

Komunikasi nonverbal disampaikan secara visual melalui tulisan. Oleh karena itu, komunikasi nonverbal merupakan bagian dari komunikasi visual. Menurut Kusrianto (2007:10) komunikasi visual

adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadikan kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan.

Berikut istilah-istilah yang berhubungan dengan visual:

- *Visual Language*, yakni bahasa visual. Visualisasi, yakni kegiatan menerjemahkan atau mewujudkan informasi dalam bentuk visual.
- *Visualiser*, yaitu orang yang pekerjaannya menangani masalah visual atau mewujudkan suatu ide ke dalam bentuk visual.
- *Visual Effect*, membuat efek-efek tipuan seolah-olah terjadi pada suatu keadaan atau kejadian yang sulit dilakukan manusia.
- *Visual Information,* yakni informasi melalui penglihatan.
- *Visual Litteracy,* yakni kumpulan atau daftar karya visual.

1.9. Pesan Moral

Pesan menurut Berlo dalam Mulyana (2007:162) merupakan terjemahan gagasan ke dalam kode simbolik, seperti bahasa atau isyarat. Yongky Safanayong (2006:18), mengemukakan ada tiga tahapan untuk merumuskan pesan yang efektif, diantaranya melahirkan pesan, mengevaluasi dan memilih pesan serta menyampaikan pesan. Setiap pemberitahuan, kata atau komunikasi secara lisan maupun tulisan disebut dengan pesan. Pesan menjadi inti dari setiap proses komunikasi yang terjalin. Pesan terbagi menjadi dua, yaitu pesan verbal dan pesan nonverbal. Yang dimaksud pesan verbal adalah jenis pesan yang penyampaiannya menggunakan kata-kata dan dapat dipahami isinya oleh penerima berdasarkan apa yang didengarnya. Sedangkan pesan nonverbal adalah jenis pesan yang penyampaiannya tidak menggunakan kata-kata secara langsung dan dapat dipahami isinya oleh penerima berdasarkan gerak-gerik, tingkah laku, ekspresi muka pengirim

pesan. Pesan nonverbal mengandalkan indera penglihatan sebagai penangkap stimuli yang timbul.

Moral berasal dari bahasa Latin yaitu moralitas. Istilah manusia menyebut ke manusia atau orang lainnya dalam tindakan yang mempunyai nilai positif. Moral merupakan nilai keabsolutan dalam kehidupan bermasyarakat secara utuh. Penilaian terhadap moral diukur dari kebudayaan masyarakat setempat. Moral juga dapat diartikan sebagai perbuatan atau tingkah laku atau ucapan seseorang dalam berinteraksi dengan manusia. Selain itu, kondisi pikiran, perasaan, ucapan, dan perilaku manusia yang terkait dengan baik dan buruk bisa juga disebut dengan moral.

Pesan moral selalu mengacu pada baik buruknya manusia sebagai manusia, ajaran-ajaran, patokan-patokan, kumpulan peraturan, ketetapan tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Norma-norma moral adalah tolak ukur untuk menentukan benar salahnya sikap dan tindakan manusia dilihat dari segi baik buruknya sebagai manusia. Baik buruknya dilihat dari segi hatinya, wataknya, sikapnya, dan inti kepribadiannya.

Selain mengedepankan unsur hiburan dan bisnis menurut Rachmad Widodo, dalam setiap pembuatan film animasi kartun terdapat pesan moral. Beberapa contoh film animasi kartun yang sering ditonton dan disukai anak-anak mengandung unsur mendidik budi pekerti adalah *Spongebob SquarePants* yang bertemakan persahabatan, *Dora The Explorer* dengan tema petualang, *Scooby Doo* tentang pemberantasan kejahatan, dan *Avatar The Legend* tentang tema perjuangan dan kepahlawanan. Pesan moral yang terdapat pada film animasi kartun dapat dilihat dari perilaku tokoh. Baik buruknya perilaku tokoh-tokoh dalam film animasi kartun terlihat dari segi watak, sikap, dan kepribadiannya.

1.10. Proses Komunikasi dalam Media Film Animasi Kartun

Proses komunikasi visual dapat dipahami dengan baik apabila menerapkan pendekatan yang luas, mengenal teori-teori, prinsip-prinsip dan

teknik-teknik yang membantu dalam pemecahan masalah visual, teori komunikasi, teori semiotik, teori persepsi, dan estetika bentuk. Namun, dalam penelitian ini menggunakan teori komunikasi dan teori persepsi, diantaranya organisasi visual, persepsi visual, persepsi figur, dan bentuk. Teori persepsi membantu dalam pembentukan struktur dasar dengan cara mengidentifikasi bentuk yang dikenali oleh khalayak sasaran. Prinsip organisasi visual membantu dalam pembentukan hubungan unsur-unsur visual bentuk ilustrasi, warna, dan tipografi untuk menciptakan pesan yang diinginkan.

Proses komunikasi dalam film animasi kartun adalah cara komunikator menyampaikan pesan kepada komunikannya melalui media film animasi kartun. Di dalam proses komunikasi itu bertujuan untuk menciptakan suatu persamaan makna antara komunikan dengan komunikatornya, dan menciptakan komunikasi yang efektif sesuai dengan tujuan komunikasi pada umumnya. Komunikasi akan berjalan jika memenuhi tiga unsur utama, yaitu pembicara, pesan, dan penerima. Dalam film animasi kartun *Spongebob SquarePants* terdapat pesan. Di mana pesan tersebut merupakan isi komunikasi atau informasi yang memiliki nilai-nilai norma yang harus disampaikan kepada komunikannya, yaitu anak-anak.

Komunikasi dalam media film animasi kartun merupakan komunikasi sebagai tindakan satu arah. Karena komunikasi dalam film animasi kartun mengisyaratkan penyampaian pesan searah dari seseorang atau lembaga kepada sekelompok orang tertentu secara langsung melalui media televisi.

1.11. Film Animasi Kartun

Sebagai media penyampai pesan melalui *audio visual*, film merupakan medium yang kompleks, karena menurut Garin Nugroho dalam *Workshop* LA Light Indie Movie 2009 di Jakarta, ada banyak unsur pendukung di dalamnya. Ada dua unsur terpenting dalam film, yaitu pesan dan aspek produksi. Pesan merupakan konten yang akan disampaikan kepada penonton, sedangkan aspek produksi berhubungan dengan bagaimana menerjemahkan pesan tersebut ke dalam medium *audio visual*. Tujuan film

sebagai media komunikasi akan lebih mudah dicapai apabila sinergi antara pesan dan aspek produksi terjalin dengan baik.

Seberapa menarik atau seberapa membosankan sebuah film adalah bagaimana menyajikan pesan ke dalam medium *audio visual*, sehingga setiap orang yang menyaksikan film tersebut tidak akan pernah merasa bosan untuk melihatnya. Bahkan ada sebagian dari banyaknya penikmat film yang terus menerus memutar dan mengulang film yang sama untuk kesenangan semata.

Sasaran cerita dalam sebuah film adalah kepada siapa cerita tersebut akan ditujukan. Salah satunya berkaitan dengan tingkat usia. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan karena kategori yang satu ini berkaitan dengan cara bertutur dan tema cerita yang sudah pasti berbeda jika sasarannya berbeda. Untuk kategori cerita anak-anak dibatasi pada usia tingkat sekolah dasar, yaitu antara 5-12 tahun. Membuat cerita dengan sasaran penonton kelompok anak-anak harus menampilkan unsur-unsur pendidikan, panutan, kabajikan, binatang, fantasi, dan hiburan. Selain itu, bahasa yang digunakan pun harus sesuai dengan bahasa sehari-hari yang dimengerti oleh anak-anak. Sehingga tidak akan terjadi tokoh anak kecil yang berbicara seperti orang dewasa.

Film pertama kali lahir di abad ke-19, dibuat dengan bahan selluloid yang mudah terbakar. Effendy (2008:2), mendefinisikan film adalah media untuk merekam gambar yang menggunakan selluloid sebagai bahan dasarnya. Memiliki berbagai macam ukuran lebar pita, seperti 16 mm dan 35 mm. Semakin lebar pita selluloid, semakin langka pula alat perekam dan alat proyeksi yang tersedia. Lebar pita film menentukan jenis kamera.

Berdasarkan segi pemerannya film dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Film animasi
2. Film non animasi

Kata *animation* berasal dari kata dasar *to animate*, dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997). Menurut Mohan (2009), secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati yang diberikan dorongan

kekuatan, semangat dan emosi agar menjadi hidup dan bergerak atau hanya terkesan hidup. Sedangkan Hafiz dan Gotot Prakoso (2008:12) berpendapat bahwa animasi atau *motion graphic* secara umum berarti menghidupkan urutan *still images* atau gambar tidak bergerak atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi. Berdasarkan durasinya, animasi dibagi menjadi dua yaitu *Short Form Animation* (SFA) adalah animasi berdurasi pendek dan berdurasi mulai dari 1 menit, 30 detik, atau 15 detik dan *Long Form Animation* (LFA) adalah animasi berdurasi panjang diatas 5 menit.

Animasi dapat digolongkan menjadi dua jenis berdasarkan materi atau bahan dasar obyek animasinya, yaitu :

1. Animasi dwi-matra atau *flat animation/2D*



Gambar 2.11.1. Film animasi kartun 2D Doraemon

Sumber: hujansaatsenja.blogspot.com

2. Animasi Tri-matra atau *object animation/3D*



Gambar 2.11.2. Film animasi kartun 3D Upin dan Ipin

Sumber: ikastara.org

Animasi dwi-matra atau *flat animation/2D* adalah animasi yang menggunakan bahan papar yang dapat digambar di atas permukaannya. Bisa disebut juga sebagai jenis animasi gambar. Jenis animasi dwi-matra, diantaranya :

1. Film animasi sel atau *cel technique*. Teknik animasi kartun yang memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang yang disebut dengan sel.
2. Teknik penggambaran obyek animasi dibuat langsung pada pita selluloid baik positif atau negatif, tanpa melalui runtun pemotretan kamera stop frame, untuk kebutuhan karya seni yang bersifat pengungkapan, percobaan, dan mencari sesuatu yang baru.

Animasi Tri-matra atau *object animation* adalah animasi yang menggunakan teknik runtun kerja yang dipakai dalam wujud tri-matra. Dengan memperhitungkan karakter obyek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya, dan ruang. Berdasarkan bentuk dan bahan yang digunakan, jenis animasi tri-matra dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

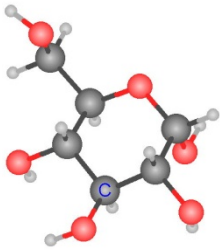
1. Animasi boneka atau *puppet animation*. Merupakan penyederhanaan dari bentuk alam dan benda yang ada, terbuat dari bahan-bahan yang mempunyai sifat lentur atau plastik dan mudah untuk digerakkan ketika melakukan pemotretan bingkai per bingkai. Seperti bahan kayu yang mudah diukir, kain, kertas, lilin, tanah lempung, dan lain-lain untuk menciptakan karakter yang tidak kaku dan terlalu sederhana.



Gambar 2.11.3. Puppet animation
Sumber: doodledoo.com

2. Animasi model. Memanfaatkan lembaran sel merupakan suatu pertimbangan penghematan gambar dengan memisahkan bagian dari obyek animasi yang bergerak. Dibuat dengan beberapa gambar sesuai kebutuhan dan bagian yang tidak bergerak cukup dibuat sekali. Bentuk-bentuknya menyerupai benda-benda abstrak, seperti balok, bola, prisma, piramida, silinder, kerucut, dan lain-

lain. Bentuk model seperti percontohan bentuk dari ukuran yang sebenarnya, misalnya bentuk molekul dalam senyawa kimia dan bola bumi.



Gambar 2.11.4. Animasi model molekul glukosa

Sumber: belina13.wordpress.com

3. Animasi potongan atau *cut-out animation*. Obyek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya.



Gambar 2.11.5. Cut-out animation

Sumber: anim.usc.edu

4. Animasi bayangan atau *silhouette animation*. Obyek animasi berupa bayangan dengan latar belakang yang terang karena pencahayaannya berada di belakang layar.



Gambar 2.11.6. Silhouette animation

Sumber: eddyandedwina.typepad.com

5. Animasi kolase atau *collage animation*. Teknik yang bebas mengembangkan keinginan untuk menggerakkan obyek animasi semaunya di meja dudukan kamera.



Gambar 2.11.7. College animation

Sumber: motionprinted.com

Animasi kartun atau *cartoon animation* merupakan jenis film animasi dwi-matra atau *flat animation/2D*. Teknik animasi memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang yang disebut dengan *Cel Technique*. Figur animasi digambar di atas sel untuk setiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu yang menjadi bagian yang diam adalah latar belakang atau *background*, dibuat untuk tiap adegan digambar memanjang lebih besar daripada lembaran sel. Animasi mulai dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan (2009:60).

1.12. Aspek Komunikasi Visual dalam Film Animasi Kartun

Aspek komunikasi visual dalam film animasi kartun meliputi ilustrasi, tipografi dan warna.

1.12.1. Ilustrasi

Secara harfiah ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu seperti ruang kosong. Ilustrasi menurut Kusrianto (2006:140) adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi berfungsi antara lain:

- Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita film animasi kartun.
- Mengkomunikasikan cerita.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- Atau sekadar membuat penonton tersenyum atau tertawa.

Ilustrasi mempunyai fungsi sebagai daya tarik sebuah pesan. Ilustrasi harus informatif, komunikatif, dan merupakan gerbang utama menuju pesan yang disampaikan melalui film animasi kartun. Ilustrasi merupakan bagian yang mempunyai kelebihan makna daripada *headline*, bahkan bisa menggantikannya. Ilustrasi harus mewakili konten yang ada di dalamnya, maksud serta tujuan dari film animasi kartun. Ilustrasi harus merangsang penonton agar bisa menangkap pesan di dalamnya, harus mudah diingat, harus menarik secara visual. Karena ilustrasi berfungsi untuk merebut perhatian, identifikasi subjek, *center of interest*, membangkitkan minat untuk menonton film, memberikan kesinambungan keseluruhan film, dan menitikberatkan pada pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 2.12.1.1. Ilustrasi film animasi kartun

Sumber: literalminded.wordpress.com

Dalam ilustrasi terdapat ekspresi wajah dan karakter. Ekspresi wajah (2004:71) adalah pancaran dari emosi sehingga menghadirkan suasana tertentu. Ekspresi terdiri dari ekspresi marah, ekspresi senyum dan tertawa, ekspresi kaget dan takut, dan ekspresi sedih.

- Ekspresi marah: pada ekspresi ini darah naik ke bagian kepala dan terfokus di daerah T pada wajah. Posisi alis bagian dalam turun. Terdapat kerutan di daerah T, yakni antara dua alis dan kening. Posisi mata membesar dengan pupil mata yang juga membesar. Hidung terangkat ke atas. Mulut terbuka dengan posisi ujung bibir turun ke bawah. Terbentuk kerutan di bawah mata, pipi, dan dagu.



Gambar 2.12.1.2. Ekspresi marah

Sumber: dihujanicinta.wordpress.com

- Ekspresi senyum dan tertawa: posisi alis normal. Mata mengecil dan pupil mata membesar. Otot pipi tertarik ke atas sehingga timbul kerutan di bawah dan di samping mata. Posisi ujung bibir naik ke atas dan menimbulkan kerutan di pinggir mulut.



Gambar 2.12.1.3. Ekspresi tertawa

Sumber: free-extras.com

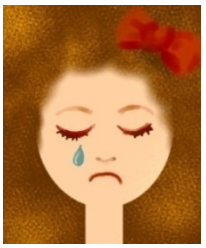
- Ekspresi kaget dan takut: pada posisi ini darah meninggalkan kepala sehingga muka akan tampak pucat. Posisi alis bagian dalam naik, kebalikan dari marah. Timbul kerutan di kening. Mata membesar dengan pupil mata mengecil. Hidung mengembang. Mulut terbuka.



Gambar 2.12.1.4. Ekspresi kaget

Sumber: haifani.wordpress.com

- Ekspresi sedih: posisi alis turun. Mata menyipit. Timbul kantung mata. Ujung bibir ke bawah.



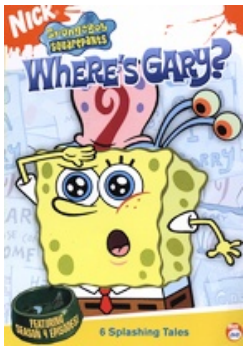
Gambar 2.12.1.5. Ekspresi sedih

Sumber: hanyasmarini.wordpress.com

Untuk memberikan identitas dan penokohan pada gambar animasi kartun adalah dengan memberikan karakter. Karakter tokoh dalam film animasi kartun dapat dilihat dari sikap, bahasa tubuh, potongan rambut, serta pakaian dan aksesoris yang dikenakan. Pengetahuan dan wawasan dalam penokohan sangat penting bagi pencipta film animasi kartun. Hal ini akan memberikan cerita yang menarik pada hasil karyanya.

1.12.2. Tipografi

Teks merupakan bagian penting dalam film animasi kartun. Oleh karena itu penting pula mempelajari tipografi, yaitu ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang teks atau huruf cetak. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat tidak saja berarti suatu makna yang mengacu pada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Maholo dalam Kusrianto (2006:191) berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas, dan terbaca. Menggabungkan teks dan gambar adalah salah satu teknik sehingga keduanya menjadi suatu kesatuan *image* yang mampu menyampaikan pesan. Tipografi dalam film animasi kartun terdapat pada teks dialog film, judul film dan episode film.



Gambar 2.12.2.1. Tipografi pada judul dan episode film animasi kartun
Sumber: rottentomatoes.com

1.12.3. Warna

Warna adalah faktor yang sangat penting dalam komunikasi visual. Menurut Hendratman (2006:43) warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, dan suasana yang melihatnya. Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana dalam berkomunikasi. Warna menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang

munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood* atau semangat. Secara visual warna memiliki kekuatan yang mampu memengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respons secara psikologis.

Warna memiliki fungsi dan arti yang berpengaruh secara psikologis terhadap seseorang yang melihatnya. Hal ini dikenal dengan asosiasi warna (simbol). Menurut Pujiriyanto (2005:47) setiap warna dapat menimbulkan respons psikologis yang berbeda-beda, namun secara umum hubungan psikologis antara warna dengan manusia dapat dilihat tabel di lampiran.

Peran warna dalam film animasi kartun membantu dalam memunculkan ciri khas atau identitas tertentu suatu karakter tokoh. Warna juga dapat mempengaruhi sifat dari tokoh tersebut seperti dalam film animasi kartun *Little Krisna*. Identitas warna dalam karakter tokoh Krisna berwarna biru. Secara psikologis warna biru mengandung pengertian tentang kepercayaan. Hal ini dikaitkan dengan kepercayaan sekelompok orang atau umat tertentu pada salah satu ajaran agama yang dianutnya.



Gambar 2.12.3.1 Film animasi Little Krisna

Sumber: fauzi-ghazali.blogspot.com