

KAJIAN SEMIOTIKA PADA ANIMASI MEDIA PEMBELAJARAN “PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP MENGGUNAKAN ANIMASI DIGITAL”

Gede Lingga Ananta Kusuma Putra¹⁾, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa²⁾

¹⁾*Institut Desain dan Bisnis Bali*
linggaananta@std-bali.ac.id

²⁾*Institut Seni Indonesia Denpasar*
pasekputra99@gmail.com

ABSTRACT

Animation is a flexible medium. In the current era of globalization, animation media can be used for various purposes. One of the needs of animation is as a learning medium. Learning media in the form of animation using signs to explain the material in it. The study of signs is the science of semiotics. Therefore, animation as a learning medium is designed to use visuals that have meaning. The method used in this paper is a qualitative method. The theory used is Charles Sanders Peirce's semiotic theory, which examines signs based on icons, indices and symbols. The semiotic element in the visual animation of learning is very important to help the target audience better understand and understand the material presented. It is hoped that this writing can help maximize the use of semiotics in learning animation so that its application is more effective.

Keywords: semiotics, animation, learning

ABSTRAK

Animasi merupakan media yang fleksibel. Pada era globalisasi saat ini, media animasi dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Salah satu kebutuhan animasi adalah sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berupa animasi menggunakan tanda-tanda untuk menerangkan materi di dalamnya. Ilmu yang mempelajari tentang tanda adalah ilmu semiotika. Oleh karena itu, animasi sebagai media pembelajaran dirancang menggunakan visual yang memiliki makna. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode kualitatif. Teori yang digunakan adalah teori semiotika Charles Sanders Peirce, yang mengkaji tanda berdasarkan ikon, indeks, dan simbol. Unsur semiotika dalam visual animasi pembelajaran sangat penting untuk membantu target audiens agar lebih mengerti dan memahami materi yang disajikan. Diharapkan dengan penulisan ini dapat membantu memaksimalkan penggunaan semiotika dalam animasi pembelajaran agar penerapannya lebih efektif.

Kata Kunci : semiotika, animasi, pembelajaran

PENDAHULUAN

Animasi telah berkembang dengan pesat seiring perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sebelumnya animasi lebih dominan dikerjakan dengan teknik manual, yaitu menggambar tiap frame melalui *freehand* atau gambar tangan. Adanya perkembangan teknologi, kini pengerjaan animasi sebagian besar dilakukan melalui proses komputerisasi. Melalui proses komputerisasi ini, tentu mempermudah dan mempercepat pengerjaan sebuah animasi. Melalui kemudahan ini, banyak animasi yang bermunculan dan digunakan untuk berbagai keperluan, seperti sebagai media hiburan, animasi sebagai media promosi produk maupun

jasa, dan digunakan dalam bidang pendidikan contohnya animasi sebagai media pembelajaran.

Animasi sebagai media pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Animasi sebagai media pembelajaran cukup mudah didapatkan di era saat ini, karena banyaknya wadah online yang dapat menampilkan sebuah animasi, seperti media sosial (facebook maupun instagram) dan youtube yang fungsi utamanya adalah untuk menampilkan video atau gambar bergerak (animasi). Animasi pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa, terlebih lagi di era pandemi ini yang mengharuskan siswa belajar dari rumah. Banyaknya animasi pembelajaran yang tersebar di internet, dapat membuat siswa memilih animasi pembelajaran sesuai kebutuhan mereka.

Idelanya, sebuah animasi pembelajaran harus mampu menyampaikan informasi atau isi materi di dalamnya kepada siswa agar dapat diterima secara utuh dan efektif. Gerakan, suara dan visual merupakan elemen penting dalam animasi sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi informasi di dalamnya. Dalam artikel ini kajian dikhususkan terhadap tanda-tanda visual animasi pembelajaran. Penggunaan tanda visual dari animasi pembelajaran memiliki makna, karena dari visual tersebutlah sarana penyampaian materinya kepada siswa.

Untuk mengetahui makna tanda-tanda yang terkandung di dalam animasi pembelajaran, maka kajian dilakukan menggunakan teori semiotika. Semiotika merupakan ilmu tentang tanda yang digunakan untuk mengetahui makna yang terkandung dalam animasi pembelajaran. Penerapan tanda yang baik dalam animasi pembelajaran, dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Selain itu, informasi materi yang ada di dalamnya akan dapat diterima secara utuh oleh siswa.

TEORI DAN METODE PENELITIAN

Teori semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika dari Charles Sanders Peirce. Menurut Charles Sanders Peirce, tanda mempunyai sifat representatif (*denotatum*), sifat interpretatif (*interpretant*) dan tanda yang menopang tanda (*ground*). Hubungan antara tanda dan acuannya (*denotatum*) dapat dibedakan atas ikon (kemiripan: foto, patung), indeks (kedekatan, eksistensi) dan simbol (konvensi) (Pujiati, 2015).

Sementara metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, sebuah permasalahan dikaji secara induktif, yaitu mengkaji setiap elemen yang ada dalam animasi pembelajaran agar mendapat pengetahuan dan kesimpulan dari penggunaan tanda dalam animasi pembelajaran. Pendekatan kualitatif diharap mampu untuk menghasilkan sebuah uraian mendalam tentang ucapan, uraian, dan perilaku yang dapat diamati, dalam keadaan sebuah konteks yang utuh (Sujarweni, 2014:6).

ANIMASI PEMBELAJARAN

Animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang terdiri dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga menimbulkan kesan bergerak sesuai dengan alur yang sudah ditentukan (Rudyansah, 2020). Oleh karenanya dalam animasi pembelajaran, materi disajikan lebih menarik karena menampilkan gambar-gambar visual yang bergerak. Artikel ini mengkaji animasi pembelajaran yang berjudul 'Pendidikan Lingkungan Hidup Menggunakan Animasi Digital'.



Gambar Animasi Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup
 Sumber : www.youtube.com

Animasi ini menggunakan banyak tanda dalam menyampaikan informasinya. Tanda-tanda tersebut dikemas menggunakan tampilan visual yang menarik namun disesuaikan dengan pembahasan di tiap *scene*-nya. Menggunakan animasi sebagai sarana media pembelajaran, tentu memiliki maksud tertentu. Salah satunya yaitu terdapat pengaruh bagi siswa itu sendiri dalam proses belajarnya seperti meningkatnya motivasi belajar siswa (Mukhlisoh & Khisbiyah, 2015). Meningkatkan motivasi belajar diperlukan supaya, materi yang disajikan mau diterima oleh siswa secara utuh dan lebih dipahami.



Gambar Tanda-tanda yang digunakan untuk menyampaikan sebuah materi.
 Sumber : www.youtube.com

Pada gambar di atas digunakan berupa visual manusia, binatang dan tumbuhan untuk mengkomunikasikan hal yang mempengaruhi kehidupan. Sebuah tanda

dalam animasi pembelajaran tersebut diharapkan mampu untuk mengkomunikasikan isi materi di dalamnya secara utuh kepada siswa.

Melalui adanya sebuah upaya dalam penyampaian tujuan dari pelaku ke orang yang akan dituju, baik secara sadar maupun tidak sadar, berarti dalam hal ini sudah terjadinya sebuah proses komunikasi (Ngalimun, :41). Dalam upaya penyampaian suatu pesan, agar isi dari informasi dalam sebuah media tersampaikan secara utuh dan dapat diterima dengan baik oleh target audiens, maka diperlukan sebuah proses komunikasi yang baik. Proses komunikasi yang baik dapat tercipta melalui tanda. Untuk mengetahui lebih dalam mengenai penggunaan tanda dalam animasi pembelajaran digunakan teori yang berkaitan tentang tanda. Ilmu yang mempelajari tentang tanda adalah semiotika (Putri, 2018).

Dalam animasi pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup menggunakan beberapa ikon dalam penyampaian materinya. Pada salah satu potongan gambar di bawah ini, animasi memperlihatkan sebuah visual sampah. Tampilan tanda tersebut bisa dikategorikan sebagai ikon, karena tampilan visualnya mewakili wujud sebenarnya, yaitu tumpukan sampah. Seperti yang dikatakan oleh Pujiati (2015), ikon merupakan sebuah tanda yang memiliki kemiripan dengan objek yang diwakilinya.



Gambar ikon sampah
Sumber : www.youtube.com

Dalam animasi pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup ini juga menggunakan indeks dalam penyampaian materinya. Menurut Pierce, tanda yang memiliki kedekatan, eksistensi sebab akibat bisa dikategorikan sebagai indeks (Pujiati, 2015). Mengkaji penggunaan tanda yang berupa indeks, dapat dilihat dari hubungan sebab akibat dari objek tersebut. Dalam animasi pembelajaran ini tanda yang digunakan adalah berupa indeks, karena untuk menjelaskan mengenai sampah organik. Animasi pembelajaran tersebut menggunakan objek pengurai terhadap sampah-sampah yang dapat diuraikan. Oleh karena itu, hubungan pasangan objek tersebut erat kaitannya dalam menyampaikan materi yang disajikan.



Gambar Indeks sampah organik

Sumber : www.youtube.com

Dalam tanda dalam gambar tersebut dapat dikategorikan sebagai simbol. Simbol adalah tanda berikutnya setelah ikon dan indeks dari pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Menurut Peirce (dalam Pujati, 2015), simbol merupakan tanda yang memiliki kesepakatan hukum konvensi, sehingga sebagian besar orang telah mengetahui tampilan visual yang disajikan oleh sebuah objek. Dalam animasi pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup ini, objek visual yang menampilkan tanda yang dapat dikatakan sebagai simbol adalah tanda tengkorak dan segitiga kuning. Dapat dikatakan sebagai simbol karena apabila kedua objek tersebut digunakan sebagai sebuah tanda peringatan, maka hal tersebut menandakan tanda bahaya. Dalam animasi pembelajaran ini, penggunaan tanda tersebut adalah untuk menjelaskan bahayanya sampah anorganik bagi lingkungan hidup.



Gambar Tanda berupa Simbol.

Sumber : www.youtube.com

SIMPULAN

Hasil dari pengkajian semiotika melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce yang berupa pemaknaan tanda seperti ikon, indeks dan simbol adalah bahwa animasi pembelajaran 'Pendidikan Lingkungan hidup Menggunakan Animasi Digital' menerapkan banyak tanda yang berupa ikon, indeks dan simbol sebagai sarana dalam penyampaian materinya. Penerapan semiotika dapat membantu sebuah animasi pembelajaran dalam menyampaikan sebuah materi. Terkait unsur gerak, visual dan suara dalam animasi juga harus tetap diperhatikan agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara utuh dan efektif oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Mukhlisoh, M., & Khisbiyah, I. (2015). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA(Studi Penelitian di MI AN-NUR Kota Cirebon). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i2.125>
- Ngalimun, 2017, *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press
- Pujiati, T. (2015). Analisis Semiotika Struktural pada Iklan Top Coffee. *Jurnal Sasindo Unpam*, 3(3), 1–22.
- Putri, Y. A. (2018). Analisis semiotika visual animasi upin & ipin episode "ikhlas dari hati." *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 8(1).
- Rudyansah, 2020, *Pengertian Dan Manfaat Video Animasi Bagi Pendidikan*, [online], (<https://bieproduction.com/pengertian-dan-manfaat-video-animasi-bagi-pendidikan/> diakses tanggal 17 Maret 2021)
- Sujarweni, V. Wiratna, 2014, *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press