

PENCIPTAAN FILM SERI ANIMASI “SAHABAT PANCASILA” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL PANCASILA DI KANAL *YOUTUBE*

Arif Sulistiyono

No. Tlp.: +628122881808, E-mail: arifgokong@gmail.com

Mohammad Arifian Rohman

No. Tlp.: +6287823395707□, E-mail: arifiandewi@gmail.com

Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km, 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

ABSTRAK

Pancasila sebagai landasan ideologi diharapkan menjadi watak yang mencirikan pribadi bangsa Indonesia. Toleransi antarumat beragama sebagai bagian dari nilai-nilai moral Pancasila idealnya tumbuh dalam kesadaran batin setiap manusia. Sikap toleran dapat ditanam dan dipelihara sejak usia dini sebagai bagian dari pendidikan karakter. Edukasi dalam bentuk film dianggap lebih efektif di tengah tumbuh kembang budaya layar saat ini. Film animasi “Sahabat Pancasila” dibuat sebagai salah satu usaha menanamkan nilai-nilai moral Pancasila kepada anak melalui contoh konkret menghormati ibadah pemeluk agama lain. Penggambaran sikap toleransi melalui adegan dan dialog dalam bentuk film animasi diharapkan lebih menarik perhatian, mudah diingat, dan dapat ditiru oleh penonton anak-anak. Akan tetapi, bentuk edukasi nilai-nilai moral Pancasila melalui film tidak cukup hanya dengan satu judul film, tetapi juga harus ada judul-judul lain yang sesuai dengan butir-butir Pancasila lainnya dan ditayangkan secara berkelanjutan supaya mudah diingat anak-anak. Film animasi ini dibuat dengan metode *five-stage production* dalam bentuk dua dimensi digital dan ditayangkan melalui kanal YouTube agar mudah dijangkau oleh penonton.

Kata kunci: “Sahabat Pancasila”, pendidikan moral, animasi edukasi

ABSTRACT

Creation of Animated Film Series “Sahabat Pancasila” as the Medium of Pancasila Moral Education on Youtube Channel. Pancasila as the ideological foundation is expected to be a trait that characterizes the Indonesian nation. The tolerance among religious communities as part of the moral values of Pancasila ideally grows in the inner consciousness of every human being. A tolerant attitude can be cultivated and maintained from an early age as part of character education. Film as an educational medium is considered to be more effective in the era of screen culture today. The animated film “Sahabat Pancasila” was made as a way of presenting the moral values of Pancasila to children through examples of respecting the worship of other religions. It is hoped that the visualization of tolerance through scenes and dialogues in animated films will attract more attention, are easy to remember, and can be imitated by children. However, moral values education of Pancasila through films is not enough with one film title only, but there must be other titles that are in accordance with other Pancasila values and played continuously so that they are easily remembered by children. This animated film was made using the five-stage production method in two-dimensional digital form and played on a YouTube channel for easy viewing.

Keywords: “Sahabat Pancasila”, moral education, educational animation

PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia memiliki tingkat keanekaragaman yang sangat kompleks termasuk di dalamnya menyangkut aliran kepercayaan. Masyarakat dengan berbagai keanekaragaman tersebut dikenal dengan istilah masyarakat multireligius (Achmad, 2001). Sila pertama dalam Pancasila menyebutkan bahwa bertakwa kepada Tuhan menurut agama dan kepercayaan masing-masing merupakan hal yang mutlak. Oleh karena itu, semua umat beragama juga harus saling menghargai sehingga terbina kerukunan hidup antarumat beragama, berdampingan secara damai dalam menjalankan aspek kehidupan (Digdoyo, 2018).

Akan tetapi, dalam pelaksanaan kehidupan sehari-hari sering timbul hal yang mengganggu jalannya toleransi. Sepanjang sejarah peradaban manusia, agama dan keyakinan sebetulnya telah banyak memberikan sumbangsih besar bagi terciptanya perdamaian di muka Bumi. Akan tetapi, karena pengetahuan dan kedewasaan masyarakat yang kurang mengenal toleransi, persoalan agama justru kerap menjadi pemicu lahirnya konflik horizontal (Wach, 1971). Wahid Foundation bersama LSI bahkan merilis hasil survei pada tahun 2016 tentang potensi intoleransi dan radikalisme sosial keagamaan yang menyatakan bahwa 40% toleran terhadap nonmuslim, 38,4% intoleran, 18,1% netral cenderung toleran, dan 3,1% netral tetapi cenderung intoleran (Foundation, 2017).

Pancasila sebagai ideologi bangsa diharapkan benar-benar menjadi watak yang mencirikan pribadi bangsa Indonesia serta menjadi cita-cita normatif yang memasuki tulang dan daging putra-putri bangsa (Karim, 2004). Untuk itu, Pancasila harus dikenalkan sedini mungkin agar perilaku anak tidak menyimpang dari nilai-nilai Pancasila. Pembentukan moral Pancasila perlu dilakukan sedikit demi sedikit agar anak bisa mengerti dan meresapinya sehingga bisa diterapkan dalam tingkah laku dan perbuatannya (Nany, 2009). Pada masa Orde Baru, negara turut serta membentuk sikap warga negara

dalam pengamalan nilai-nilai Pancasila melalui Tap MPR No. II/MPR/1978 tentang Penataran Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila(P4), serta dilaksanakan oleh BP7 dengan mewajibkan siswa, mahasiswa, pegawai negeri, tokoh masyarakat mengikuti Penataran P4 sebagai bentuk pendidikan Pancasila (Cathrin, 2011).

Penelitian-penelitian tentang efektivitas media alternatif menunjukkan bahwa media belajar dengan bantuan gawai berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dan menaikkan capaian nilai akademis siswa (Hatika, 2016) (Pathoni, 2013) (N. Nurmaningsih, 2013). Media-media edukasi tersebut berbentuk film *live action*, film animasi, dan gim baik melalui aplikasi interaktif maupun berbentuk tayangan *platform* video seperti YouTube. Film animasi kartun merupakan salah satu program favorit anak-anak. Kartun berperan penting dalam memberikan hiburan kepada anak-anak. Animasi kartun biasanya warna-warni dengan karakter unik sehingga lebih menarik perhatian anak-anak (Gokcearslan, 2010). Edukasi tentang nilai-nilai Pancasila menggunakan animasi diharapkan lebih cepat diserap anak-anak karena secara psikologi perkembangan, anak-anak belajar melalui menirukan dan mengembangkan tindakan tertentu dalam kehidupan nyata dengan mengamati hal-hal yang mereka tonton dalam film animasi kartun tersebut (Y. Cohen, 2014). Terlebih apabila film edukasi tentang nilai-nilai Pancasila tersebut ditayangkan pada kanal YouTube.

Jumlah pengguna YouTube di Indonesia dari tahun ke tahun terus meningkat. Makin banyak anak muda menggemari konten video dan memilih YouTube sebagai salah satu sumber informasi dan hiburan utama (Rahmawan et al., 2018). Sayangnya, mayoritas kanal YouTube di Indonesia masih didominasi oleh konten-konten hiburan sehingga porsi konten yang memuat informasi dan konten edukasi masih sangat sedikit (Rahmawan et al., 2018). Meskipun demikian, bukan berarti pengguna YouTube di Indonesia tidak menyukai konten edukasi. Survei yang dilakukan firma riset JakPat

pada tahun 2017 menemukan bahwa kanal tutorial merupakan kanal terpopuler pengguna YouTube di Indonesia, lebih banyak dibanding kanal-kanal tokoh, hiburan dan selebritas. Sejumlah 54,0% responden lebih memilih kanal-kanal dengan konten edukasi (Chadha, 2018). YouTube dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran efektif bagi generasi muda untuk memahami nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran nilai-nilai moral Pancasila secara praktis bagi anak-anak dan generasi muda dapat diwadahi oleh teknologi digital dalam bentuk konten-konten edukasi.

Penelitian ini dibuat dengan maksud sebagai salah satu strategi menghadirkan media film animasi yang mampu mengenalkan dan memberikan contoh pengamalan moral Pancasila dalam sendi-sendi kehidupan bermasyarakat dalam bentuk praktis yang dipadupadankan dengan konflik-konflik sosial yang sering dijumpai dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia dengan keberagamannya (Wikayanto et al., 2019). Film animasi ini nantinya akan didistribusikan sebagai sebuah kanal pendidikan moral Pancasila di media daring YouTube sehingga mampu diakses oleh khalayak luas secara bebas. Aspek seni, budaya, dan keberagaman yang disajikan dalam menghadirkan pendidikan moral Pancasila dalam film animasi ini menjadi standar kualitas penyajian yang penting untuk diperhatikan sehingga karya ini akan memiliki aspek kemanfaatan yang luas sekaligus sebagai titik awal pengembangan produk-produk animasi edukasi lainnya.

Animasi sebagai sebuah media edukasi alternatif sudah banyak dikembangkan sebagai sebuah inovasi pendidik dalam menjelaskan sebuah konsep yang tidak mungkin diamati langsung di lapangan. Sebagai contoh animasi penjelasan pergerakan aliran darah di jantung manusia, peristiwa ini tidak mungkin diamati dan dipelajari secara langsung oleh siswa di laboratorium, tetapi dengan berbekal sumber teoretis digambarkanlah sebuah visualisasi pergerakan aliran darah dari proses masuk ke jantung sampai pada keluarnya.

Bahkan negara-negara di Benua Eropa sudah mulai menyosialisasikan istilah yang namanya pedagogi animasi atau *pedagogical animation* sebagai sebuah konsep pedagogi khusus yang menggunakan media animasi sebagai media belajar antara guru dan murid (Mozgovyi, 2019).

India sebagai sebuah negara di Asia juga mulai mengenalkan sebuah gaya pengajaran yang dinamakan *animation based teaching style* dan mengukur nilai efektivitas proses pembelajaran yang dicapainya dibandingkan dengan metode kelas konvensional. Metode ini dinyatakan memiliki nilai efektivitas yang signifikan dibandingkan kelas konvensional karena media yang digunakan bisa diakses secara dinamis oleh siswa sehingga siswa mampu belajar secara mandiri (Panda, 2019). Di Indonesia media edukasi yang berupa animasi mulai dikembangkan sudah tidak hanya berkaitan dengan pembelajaran berbasis kurikulum pendidikan formal. Animasi edukasi juga dikembangkan sebagai media pembelajaran materi bunyi untuk siswa tuna rungu (Retnowati, 2013), pengembangan pendidikan karakter dan kepribadian (Mutiaz, 2014), eduwisata museum (T. Y. Aslah, 2017), pembelajaran bahasa daerah (Agustina, 2013) dan literasi bahasa Indonesia (Sodiq, 2018), serta pembelajaran tentang produk seni dan budaya Indonesia (Guntur, 2014) (H. Nuriman, 2017) (Sabana, 2016). Namun, penelitian dan penciptaan karya yang menghasilkan animasi edukasi pendidikan moral Pancasila secara khusus belumlah dijumpai dalam diseminasi hasil penelitian selama kurun waktu 10 tahun terakhir. Hasil yang dijumpai dalam studi tinjauan karya hanya ditemukan satu buah judul animasi interaktif pengenalan lambang negara Indonesia Garuda Pancasila (Sofica, 2017) yang masih hanya menyajikan produk selayaknya tutorial dan kuis interaktif dibandingkan sebuah karya film animasi yang bercirikan adanya alur cerita.

Pendidikan moral Pancasila merupakan pendidikan nilai kebajikan yang terkandung dalam falsafah Pancasila. Sistem pendidikan nilai Pancasila selama ini secara normatif masih berupa

pelajaran teoretis yang ditanamkan secara akademis di jenjang pendidikan normal. Pendidikan nilai sepatutnya diajarkan dalam sebuah lingkungan kontekstual atau dalam wujud keteladanan dan pedoman nyata di tengah kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Hadiwijono, 2016). Dulu Indonesia sempat menempatkan pendidikan budi pekerti dalam sebuah perhatian khusus, bahkan nama Pendidikan Moral Pancasila sempat menjadi sebuah mata pelajaran inti dalam setiap jenjang pendidikan formal. Akan tetapi, saat ini porsi pendidikan moral Pancasila semakin berkurang dan sudah tidak menjadi hal yang utama.

METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan film animasi edukasi pendidikan moral Pancasila mengadopsi aspek-aspek sinematografi dunia film. Unsur estetika gambar dan komposisi diatur sama seperti prinsip produksi sebuah film. Hal yang membedakannya terletak pada material dan eksekusi lapangannya. Sinematografi pada animasi, pergerakan kamera dilakukan secara manipulasi *layer* dan secara semu tanpa adanya kehadiran kamera secara fisik, tetapi kaidah konseptual dan kegunaan prinsip sebagai penegas sebuah adegan tetaplah sama (Hall, 2015). Adapun proses produksi yang akan digunakan memiliki empat tahapan produksi yang umum digunakan, yaitu *development*, praproduksi, produksi dan pascaproduksi, serta satu tahapan *delivery*, yaitu bagaimana karya tersebut dapat dilihat penontonnya melalui kanal YouTube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produksi

Temuan-temuan dalam proses riset pustaka menunjukkan adanya potensi atupun kasus-kasus intoleransi serta konflik horizontal lain yang mengatasnamakan suku dan agama di Indonesia. Ide cerita film animasi “Sahabat Pancasila” didasarkan pada latar persoalan tersebut, tetapi dengan semangat positif menanamkan sikap mengamalkan nilai-nilai Pancasila kepada generasi penerus. Tidak semua nilai pada butir-butir Pancasila dimasukkan

dalam sebagai pesan moral karena keterbatasan durasi dan justru menyulitkan pengembangan cerita. Pengamalan nilai-nilai pada butir lainnya direncanakan ada di judul lain dalam seri “Sahabat Pancasila”.

Cerita

Titik berat cerita dipusatkan pada contoh pengamalan nilai moral Pancasila sila pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa, dan dilengkapi karakterisasi tokoh yang menggambarkan persatuan Indonesia. Pokok cerita mengemukakan gambaran konkret toleransi antarumat beragama dari sudut pandang anak-anak. Edukasi pentingnya pemahaman toleransi dapat dilakukan sejak anak masih berusia dini. Menurut Green, jika anak tidak pernah diajarkan untuk dapat melihat dan menerima orang lain yang berbeda, ia akan menyikapi perbedaan tersebut dengan ketakutan dan perasaan terancam (Green, 2006).

Penggambaran cerita puasa bersama dalam film serial animasi “Sahabat Pancasila” episode Puasa Bersama tidak dimaksudkan untuk mengikuti ibadahnya, tetapi merupakan representasi penghargaan atas ibadah yang sedang dilakukan karakter Ridwan dan Sulis. Permintaan maaf Boas saat mengetahui bahwa Ridwan dan Sulis sedang berpuasa karena ia sebelumnya mengajak bermain sepak bola dapat memberikan contoh kepada penonton anak-anak untuk bersikap sama apabila pada kemudian hari menemukan permasalahan yang sama. Ajakan Wayan agar mereka lebih baik bermain di rumah Ridwan dan Sulis juga merupakan contoh solusi agar semua tetap bisa bermain tanpa mengganggu ibadah puasa mereka. Sementara itu, adegan penolakan minuman dingin yang disajikan Ibu Ridwan merupakan adegan pokok yang menggambarkan adanya toleransi. Boas, Robert, Wayan, dan Meichan lebih memilih untuk tidak minum dan menahan haus demi menghormati ibadah puasa kedua temannya. Cerita dan adegan yang dibangun menggambarkan suasana bermain anak-anak seperti halnya kisah-kisah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Moore, bermain merupakan cara yang memungkinkan pembentukan hubungan timbal balik dan menemukan keunikan yang dimiliki orang lain. Dengan demikian, untuk mengajarkan

toleransi dapat digunakan media bermain yang akan memungkinkan anak berinteraksi dengan orang lain yang berbeda dan menemukan keunikan yang dimiliki oleh orang lain sehingga anak akan belajar memahami adanya perbedaan di sekitarnya (Moore, 2005).

a. Identitas Film

Produksi film seri animasi ini berjudul “Sahabat Pancasila” dengan episode Puasa Bersama. Film ini memiliki durasi 4 menit 40 detik dengan jenis produksi film animasi digital 2D yang memiliki format digital HD 1080pxl.

b. Ide Pokok/Premis

Perbedaan keyakinan semestinya tidak perlu menghalangi persahabatan karena selalu ada cara merayakan perbedaan yang berbuah kebahagiaan.

c. Logline

Kisah tentang sekelompok anak berbeda-beda agama yang ingin bermain bola di tengah hari yang panas, tetapi batal karena ternyata sebagian kecil temannya sedang berpuasa (Langga et al., 2020).

d. Sinopsis

RIDWAN (10 tahun) dan SULIS (8 tahun) adalah kakak adik. Siang hari itu cuaca cukup panas sehingga membuat Ridwan dan Sulis memilih menghabiskan waktu di dalam rumah dengan membaca buku. Apalagi saat itu mereka juga sedang menjalankan puasa Ramadhan. Tiba-tiba terdengar suara teman-teman mereka memanggil dari luar Jendela. BOAS (11 tahun), ROBERT (12 tahun), WAYAN (10 tahun), dan MEIHAN (9 tahun). Teman-temannya mengajak bermain di taman. Ridwan dan Sulis tampak ragu, tetapi secara hampir bersamaan menjawab jika mereka sedang berpuasa. Boas dan teman-teman seketika merasa bersalah dan meminta maaf karena lupa jika mereka sedang berpuasa.

Robert sebagai yang tertua di antara mereka berinisiatif mengajak bermain di rumah Ridwan sambil menemani Ridwan dan Sulis berpuasa. Meskipun Robert dan Boas beragama Nasrani, Wayan beragama Hindu dan Meihan beragama Budha, mereka menolak minuman dingin yang ditawarkan Ibu Ridwan seraya menyatakan ikut menemani Ridwan dan Sulis berpuasa. Mereka

mengisi waktu dengan membuat tugas prakarya kelas hingga tidak terasa waktu berbuka tiba. Mereka akhirnya berbuka puasa bersama keluarga Ridwan. Di sela-sela makan bersama, Kakek Ridwan memberi nasihat bahwa perbedaan jangan membuat anak-anak tidak dapat berteman seraya memuji Boas, Ridwan, Wayan, dan Meihan.

e. Desain Karakter

Karakter utama dalam film animasi “Sahabat Pancasila” adalah anak-anak warga perumahan yang menggambarkan keberagaman suku dan agama dan Eyang Nardi yang merupakan kakek dari dua anak dalam karakter tersebut. Penggambaran keberagaman etnis tidak ditunjukkan secara keseluruhan, tetapi keterwakilan berbagai daerah dari Palembang dengan karakter keturunan Tionghoa, Jawa, Bali, Manado/Minahasa, dan dari Papua.

Aspek Sinematik

a. Sinematografi

Established shot dibuat dalam bentuk *long shot* perumahan dengan sudut *high-angle* yang memperlihatkan lapangan dan rumah-rumah penghuni perumahan serta rumah-rumah ibadah berbagai agama di sekitar lapangan. *Shot* ini berfungsi sebagai identifikasi lokasi atau tempat peristiwa berlangsung.



Gambar 1 *Established shot* dibuat dalam bentuk *long shot* perumahan

Long shot merupakan ukuran pengambilan gambar secara luas. *Long shot* dan *full shot* memiliki fungsi sebagai media visual yang mengajak penonton lebih mendekat dan dapat melihat objek secara keseluruhan beserta *setting* area di sekitarnya. *Long shot* juga memperlihatkan aktivitas karakter dalam sebuah *scene*, yaitu aktivitas bermain bola di sudut

lapangan yang berada di tengah perumahan.



Gambar 2 Long shot untuk memperlihatkan aktivitas bermain bola di lapangan secara luas

Medium shot dan medium close up merupakan ukuran pengambilan gambar yang mendekati penonton kepada objek atau karakter, dengan maksud pengambilan gambar tersebut masih terlihat ekspresinya, tetapi masih bisa terlihat gestur atau gerak tubuhnya.



Gambar 3 Medium shot untuk memperlihatkan aktivitas objek karakter

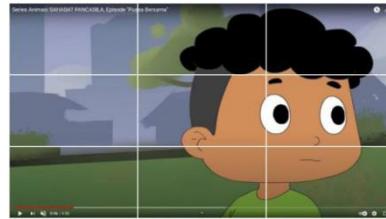
Suara diegetic yang terdengar berupa atmosfer anak-anak sedang bermain sepak bola, room-tone suasana perumahan sepi di pinggiran kota, dan suara musik dari speaker public-address yang melantunkan lagu Opick “Ramadhan Tiba”. Desain suara ini menunjukkan setting waktu dan peristiwa yang sedang berlangsung. Efek suara anak-anak bermain bola menunjukkan aktivitas yang ada di sekitar lapangan perumahan, sedangkan lantunan lagu “Ramadhan Tiba” dari kejauhan menunjukkan saat itu sedang dalam suasana Ramadan.



Gambar 4 Lantunan lagu “Ramadhan Tiba” pada shot 3

Komposisi yang dihadirkan menggunakan

komposisi Rule of Third, yang banyak memberikan aspek informasi visual baik dalam adegan maupun alur cerita sehingga dapat dirasakan sangat dinamis secara komposisi dalam film animasi “Sahabat Pancasila”. Contoh komposisi Rule of Third pada scene 1 shot 5 yang menceritakan Boas sedang mencari Ridwan dan Sulis yang tidak datang bermain di lapangan dengan background siluet rumah Ridwan sebagai informasi yang harus dituju.



Gambar 5 Komposisi Role of Third pada Boas

Asymmetrical Balance merupakan komposisi yang menempatkan beberapa objek secara seimbang dalam ruang gambar pada porsi ruang kanan dan kiri.



Gambar 6 Komposisi Asymmetrical Balance pada saat berbuka puasa di ruang makan

Pencahayaan atau lighting pada tata letak cahaya menggunakan direct light yang menggunakan sinar matahari sebagai sumbernya dan bersifat natural light sehingga dapat memberikan kesan bahwa adegan tersebut terjadi pada siang hari yang panas dan terik di tengah bulan puasa Ramadhan.



Gambar 7 Efek lens flare yang merupakan pantulan dari sinar matahari



Gambar 8 Sumber cahaya matahari terlihat dari arah bayangan yang tegas pada dinding kamar Ridwan yang masuk melalui jendela



Gambar 9 Sumber cahaya matahari terlihat dari arah bayang yang tegas di dinding pagar dan di sela-sela daun

Montage sequence merupakan kumpulan adegan yang dikombinasikan dalam satu *shot* atau lebih. Pemvisualan dari *montage sequence* dapat dilihat dari *scene 5 shot 26* sampai *shot 31* yang menggambarkan proses membuat karya dari kertas dari mengambil kertas, mengambil lem, menggunting kertas, hingga menunjukkan hasil jadi prakarya dari kertas yang dilakukan Sahabat Pancasila.



Gambar 10 *Montage sequence 03 Shot* proses melipat kertas untuk menjadi prakarya



Gambar 11 *Montage sequence 04 Shot* pesawat kertas yang diterbangkan

b. Editing

Editing dilaksanakan setelah semua *shot* terpenuhi, dari *clean up* hingga animasi dalam tiap *shot* yang telah diolah dari sisi pewarnaan secara lengkap. Tahapan *editing* merupakan penyatuan seluruh aset *shot* yang dikenal dengan *compositing* sesuai dengan alur *storyboard* dan *shot list* pada *treatment* untuk menjadi acuan urutan hingga durasi yang akan diproduksi.



Gambar 12 Tangkapan layar dalam proses *editing*

c. Suara

Perekaman suara dilaksanakan setelah tahapan praproduksi tercapai, yaitu dari *scenario*, *treatment*, *storyboard* untuk menjadi acuan adegan dan untuk memenuhi dialog dari semua karakter yang dimainkan. Perekaman suara tersebut dilakukan secara terpisah dari produksi visual dikarenakan untuk menjaga kualitas suara yang jernih dan dapat diolah tinggi atau rendahnya resonansi suara sesuai dengan kebutuhan karakter, kemudian hasil suara tersebut akan digabungkan dalam audiovisual.



Gambar 13 Tangkapan layar dalam proses produksi ilustrasi musik “Sahabat Pancasila”

Penggunaan suara juga dapat mempengaruhi psikologis penonton atau karakter penokohan dalam film animasi “Sahabat Pancasila” dan juga bisa memberikan kesan tentang sebuah situasi yang

terjadi dan dialami dalam film tersebut. Wujud aplikasi dari suara tersebut terdapat pada *scene 2 shot 11.1* dan *shot 11.2*.



Gambar 14 Tangkapan layar pada *scene 2 shot 11.1* yang disertai dengan suara iklan dari televisi yang mengidentifikasi bulan puasa



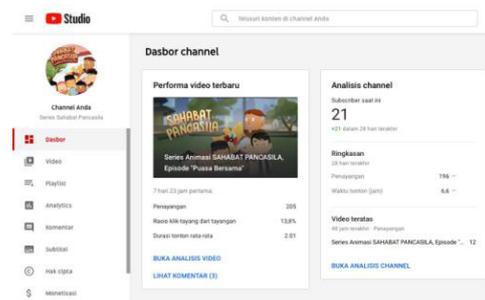
Gambar 15 Tangkapan layar pada *scene 2 shot 11.2* yang disertai dengan suara iklan dari televisi yang mengidentifikasi bulan puasa

Kedua *shot* tersebut merupakan identifikasi dari cuaca yang sangat panas pada pukul 14.00 yang ditunjukkan dengan jam dinding kemudian mengarah ke arah kulkas yang merepresentasikan ada kesejukan di dalamnya. Kedua *shot* tersebut dibalut jadi satu kesatuan dengan *background* atau latar suara iklan yang berasal dari tayangan televisi tentang produk yang menyegarkan untuk berbuka puasa.

d. Ekshibisi dan Distribusi

Aspek luaran dari film animasi “Sahabat Pancasila” adalah salah satu strategi menghadirkan media film animasi yang mampu mengenalkan dan memberikan contoh pengamalan moral Pancasila dalam sendi-sendi kehidupan bermasyarakat dalam bentuk praktis yang dipadupadankan dengan konflik-konflik sosial yang sering dijumpai dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia dengan keberagamannya. Film animasi ini nantinya akan didistribusikan sebagai sebuah kanal pendidikan moral Pancasila di media daring YouTube sehingga mampu diakses oleh khalayak

luas secara bebas. Aspek seni, budaya, dan keberagaman yang disajikan dalam menghadirkan pendidikan moral Pancasila dalam film animasi ini menjadi standar kualitas penyajian yang penting untuk diperhatikan sehingga karya ini akan memiliki aspek kemanfaatan yang luas dan mampu menjadi *pilot project* bagi pengembangannya ke depan. Tayangan film animasi “Sahabat Pancasila” dapat ditonton di kanal Youtube dengan tautn: <https://youtu.be/9zpNUR3vcaM>.



Gambar 16 Tangkapan layar data analisis pada *Dasbor* film animasi “Sahabat Pancasila” yang telah diunggah pada media Youtube



Gambar 17 Tangkapan layar film animasi Sahabat Pancasila yang telah diunggah pada media Youtube

e. Evaluasi

Berdasarkan tanggapan penonton melalui kolom komentar disebutkan bahwa penonton sangat antusias terhadap tayangan film animasi “Sahabat Pancasila” dan memberikan apresiasinya atas tayangan yang kental akan makna edukasi terhadap moral Pancasila. Film animasi “Sahabat Pancasila” telah ditonton sebanyak 269 *views* sejak ditayangkan secara *premiere* pada 24 November 2020 serta kanal Youtube dari telah memiliki 22 *Subscribers*.

Selama proses pembuatan, film animasi “Sahabat Pancasila” telah melibatkan sejumlah enam mahasiswa sebagai tim yang terbagi dalam praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Proses pengerjaan film animasi “Sahabat Pancasila” telah mengalami banyak pelajaran terhadap manajemen waktu supaya lebih efektif, serta mengasah kemampuan konsistensi karakter baik secara visual maupun gerak dalam menganimasikan.

SIMPULAN

Toleransi antarumat beragama sebagai bagian dari nilai-nilai moral Pancasila idealnya tumbuh dalam kesadaran batin setiap manusia di Indonesia. Akan tetapi, sikap toleran bukan merupakan sikap yang muncul secara alamiah, melainkan sikap yang dapat dipelajari sejak dini. Film animasi “Sahabat Pancasila” ini dibuat sebagai salah satu upaya memberi contoh konkret toleransi antarumat beragama dalam kehidupan sehari-hari melalui kisah berpuasa bersama. Penggambaran peristiwa yang dihadirkan melalui adegan dan dialog disesuaikan dengan tahap perkembangan anak yang lekat dengan dunia bermain. Anak-anak diharapkan mampu mencontoh sikap toleransi tersebut melalui adegan dalam film. Perbedaan karakter dengan berbagai latar belakang suku pada cerita tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman penonton anak-anak untuk saling menerima dan menghargai keberagaman di lingkungan sehari-hari agar kelak anak-anak dapat tumbuh dalam masyarakat yang multikultur.

Upaya menanamkan nilai-nilai moral melalui satu judul film dalam serial animasi “Sahabat Pancasila” sangat disadari belum cukup (bila hanya menonton satu episode) untuk memberikan edukasi menyeluruh pengamalan butir-butir Pancasila. Anak-anak perlu menonton film animasi seri-seri berikutnya yang menggambarkan contoh pengamalan nilai-nilai moral sila lainnya untuk melengkapi keseluruhan butir-butir Pancasila. Tumbuhnya sikap-sikap moral Pancasila juga tidak cukup hanya dengan satu seri film animasi “Sahabat Pancasila”, tetapi film-film atau tayangan video lain yang berisi pengamalan sikap moral dan dilihat secara terus-menerus oleh penonton anak-anak.

Konten film animasi ini mendapat respons positif yang ditunjukkan melalui tombol “like” dan komentar-komentar penonton. Namun, di satu sisi juga tidak mudah untuk mendapatkan penonton kanal YouTube tanpa strategi publikasi. Penonton anak-anak tidak dapat begitu saja menemukan konten animasi “Sahabat Pancasila” tanpa didahului oleh penyebaran tautan video atau oleh performa video sehingga akan muncul teratas pada fitur pencarian. Publikasi konten tetap membutuhkan jejaring sosial di luar YouTube itu untuk mengundang penonton lebih banyak mengingat konten tersebut merupakan konten pertama sehingga perlu upaya untuk menyematkan tautan video melalui *platform* lain seperti Facebook, Twitter, Instagram, bahkan melalui blog atau *website*. Upaya untuk memopulerkan kanal tersebut juga akan dilakukan dengan membuat konten serial lainnya dan terus menjaga interaksi dengan penonton agar ke depan konten-konten tersebut lebih mudah ditemukan sesuai algoritma yang dibuat YouTube. Selain itu, film animasi “Sahabat Pancasila” dapat dimanfaatkan sebagai contoh kasus pendidikan moral Pancasila dalam satu kesatuan paket pembelajaran Pancasila di kelas pada tingkat sekolah dasar.

KEPUSTAKAAN

- Chadha, R. (2018, April). *YouTube users in Indonesia are drawn to educational videos over entertaining ones*. (Business Insider) Retrieved September 6, 2020, from <https://www.businessinsider.com/youtube-users-in-indonesia-are-drawn-to-educational-videos-2017-4?r=US&IR=T>
- Detta Rahmawan, J. N. (2018, Mei). Potensi YouTube sebagai Media Edukasi bagi Anak Muda. *Journal of Library and Information Science*, 8(1), 97.
- Detta Rahmawan, J. N. (2018, Mei). Potensi YouTube sebagai Media Edukasi bagi Anak Muda. *Journal of Library and Information Science*, 8(1), 96.

- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Burlington, MA: Focal Press.
- Dwight V. Swain, J. R. (2007). *Film Scriptwriting: A Practical Manual, Second Edition*. Stoneham, MA: Focal Press.
- Catherine Winder, Z. D. (2001). *Producing Animation*. Burlington, MA: Focal Press.
- Achmad, N. (2001). Pluralitas Agama, Kerukunan dalam Keragaman. Jakarta: Kompas.
- Digdoyo, E. (2018). Kajian Isu Toleransi Beragama, Budaya dan Tanggung Jawab Sosial Media. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(1), 47.
- Wach, J. (1971). *Sociology of Religion*. Chicago and London: University of Chicago Press.
- Foundation, W. (2017, Oktober 18). *Potensi Intoleransi dan Radikalisme Sosial Keagamaan di Kalangan Muslim Indonesia*. Retrieved September 21, 2020, from <http://wahidfoundation.org/index.php/publication/detail/Hasil-Survey-Nasional-2016-Wahid-Foundation-LSI>
- Karim, M. A. (2004). *Menggali Muatan Pancasila dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Surya Raya.
- Nany, Y. C. (2009). Menanamkan Nilai Pancasila pada Anak Sejak Usia Dini. *Humanika*, 9(1), 108.
- Cathrin, S. (2011). Peran Pemerintah dalam Aktualisasi, Internalisasi dan Sosialisasi Nilai-nilai Pancasila. *Kongres Pancasila III "Harapan, Peluang dan Tantangan Pembudayaan Nilai-nilai Pancasila"*. Universitas Airlangga, Surabaya.
- Hatika, R. G. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Fisika dengan Menerapkan Model Pembelajaran Advance Organizer Berbantu Animasi Komputer. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(2), 13-77.
- Pathoni, H. (2013). Peningkatan Aktifitas Belajar Mahasiswa dengan Model Pembelajaran Think Pair Share pada Mata Kuliah Fisika Modern. *Jurnal Sainmatika*, 7(1), 2013.
- N. Nurmaningsih, D. J. (2013). Pengembangan Media Animasi Biologi dan Efektivitasnya Terhadap Peningkatan Minat serta Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 7 Mataram. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 1(1), 91-100.
- Gokcearslan, A. (2010). The Effect of Cartoon Movies on Children's Gender Development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 5202-5207.
- Y. Cohen, J. B. (2014). Audience Identification with Media Characters. *Journal of Psychology of Entertainment*, 183-197.
- Panda, R. K. (2019). A Meta Analysis on Effective Conditions to Offer Animation Based Teaching Style. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 16(1), 129-153.
- Retnowati, R. D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bunyi untuk Siswa Tunarungu di SMALB. *Jurnal pendidikan Matematika dan Sains*, 1(1), 30-40.
- Mutiaz, D. J. (2014). Perancangan Serial Animasi 3d 'Steven's Habits' sebagai Media Pendidikan Karakter yang Efektif untuk Anak melalui Prinsip 7 Habits. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain*, 3(1).
- T. Y. Aslah, H. F. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1).
- Agustina, E. (2013). Pengembangan Media Animasi Flash Sajrone Ngundhakake Kawasisan Nulis Kombinasi Pasangan Aksara Jawa Siswa Kelas VII SMPN 1 Pagerwojo Tulungagung Taun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Online Baradha*, 1(3).
- Sodiq, N. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Psychowriting Kelas VIII B MTs Ihyaul Ulum Dukun, Gresik. *Bapala*, 5(2).
- Guntur, T. A. (2014). Perancangan Karakter Antropomorfik Eka Dasa Rudra sebagai

- Media Pengenalan Folklor Bali. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain*, 3(1).
- H. Nuriman, S. S. (2017). Model Teknokultur Pendidikan Sejarah Indonesia melalui Seni (Studi Kasus: Animasi Pangeran Diponegoro dalam Lukisan Raden Saleh dengan Facial Motion Capture Technology). *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017*, pp. 448-456.
- Sabana, K. R. (2016). Re-Interpretasi Budaya Tradisi dalam Karya Seni Kontemporer Bandung Karya Radi Arwinda. *Panggung*, 26(3).
- Sofica, H. D. (2017). Animasi Interaktif Pengenalan Lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila. *Information Management for Educators and Professionals*, 1(2).
- Hadiwijono, A. (2016). Pendidikan Pancasila, Eksistensinya Bagi Mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Hukum*, 7(1).
- Hall, B. (2015). *Understanding Cinematography*. Wiltshire: The Crowood Press.
- Mozgovyi, V. (2019). Pedagogical Animation: Educational Practices of Ukraine and Poland. *Comparative Professional Pedagogy*, 9(2).
- Catherine Winder, Z. D. (2013). *Producing Animation*. Burlington, MA: Focal Press.
- Lutters, E. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Herlina. (2013). *Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku*. Bandung: Cendekia Utama.
- Aslah, T. Y., Wowor, H. F., & Tulenan, V. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika Unsrat*, 11(1). <https://doi.org/10.35793/jti.11.1.2017.16922>
- Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2020). Representasi Islami dalam Animasi “Nussa” sebagai Media Pembelajaran untuk Anak. *Rekam*, 16(2), 125–133. <https://doi.org/10.24821/rekam.v16i2.3612>
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Janitra, P. A. (2018). Potensi Youtube sebagai Media Edukasi bagi Anak Muda. *Edulib*, 8(1), 81. <https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.11267>
- Retnowati, R. D. S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bunyi untuk Siswa Tunarungu di SMALB. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 1(1), 30–40. <https://doi.org/10.21831/jpms.v1i1.12475>
- Wikayanto, A., Grahita, B., & Darmawan, R. (2019). Unsur-Unsur Budaya Lokal dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018. *REKAM*, 15(2), 83–102. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3003>

