

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Minat menulis setiap orang memang berbeda-beda, ada yang simpatis ada pula yang apatis. Banyak faktor yang mempengaruhi ketidakminatan remaja dalam menulis, yang menjadi sorotan disini adalah faktor kemauan. Semua orang, apalagi remaja, pasti bisa menulis, tetapi hanya beberapa dari mereka yang mau menulis. Banyak alasan yang menjadikan remaja kurang memberikan apresiasinya terhadap bidang ini. Banyaknya tugas sekolah menjadi salah satu alasan logis yang menjadikan remaja enggan untuk menulis. Waktu yang dianggap terbatas untuk mengerjakan tugas-tugas tersebut menyebabkan mereka malas untuk menulis. Tentunya mereka lebih mengutamakan tugas sekolah yang merupakan kewajiban pokok sebagai pelajar.

Tentu saja kurangnya budaya membaca juga mempengaruhi budaya menulis. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya remaja yang lebih suka mengunjungi *mall* atau *cafe* untuk sekedar *refresing*, nongkrong atau membuang waktu saja daripada pergi ke perpustakaan umum untuk membaca novel sekalipun. Padahal dengan membaca, banyak atau sedikit, timbul rasa kagum terhadap tulisan yang kita baca. Pengetahuan-pengetahuan baru masuk ke otak kita, yang nantinya bisa dijadikan ide maupun referensi untuk berkaryatulis. Dimulai dari rasa kagum dan pengetahuan tersebut, akan timbul keinginan untuk membuat sebuah tulisan. Tinggal bagaimana caranya untuk mengembangkan keinginan tersebut menjadi sebuah karya nyata. Terkadang mereka enggan menulis karena merasa referensi yang dimiliki untuk membuat sebuah tulisan masih kurang. Tapi tentunya hal ini tidak dijadikan alasan untuk berhenti menulis. Dengan mengetik kata pada kolom *search* di Google. Kita dapat menemukan banyak data yang kita butuhkan untuk menulis.

Mungkin juga mereka menganggap menulis tidaklah terlalu penting. Di usia-usia yang merupakan seperti ini, siswa, terutama yang masih menempuh masa sekolah SMA biasanya masih lebih memikirkan cinta, gaya hidup dan pencarian

jati diri. Apalagi di kota-kota besar, sepertinya remaja terlalu sibuk dengan hedonisme mereka. Mereka lebih mengedepankan *out look* dengan barang-barang *branded*, berburu kue, makanan, dan minuman di restoran-restoran elit, dan kegiatan yang dianggap menyenangkan lainnya. Namun alangkah lebih baik jika remaja, khususnya siswa SMA lebih memikirkan sumbangsih mereka terhadap orang lain. Minimal dengan menuangkan pendapat, gagasan, atau ide mereka dalam sebuah tulisan.

Sebagai contoh, sekarang banyak dijumpai blog-blog bagus tentang *fashion* oleh para sebagian remaja lainnya. Mereka sepertinya total dalam membuat blog seperti ini. Namun hanya sedikit blog para remaja tentang tulisan yang bermutu. Majalah-majalah remaja yang memuat gaya hidup pun sepertinya lebih diminati daripada koran, buletin, maupun jurnal ilmu pengetahuan. Mungkin diperlukan inovasi terhadap desain maupun isi media cetak berbasis ilmu pengetahuan tersebut agar remaja lebih berminat untuk membacanya.

Pentingnya keterampilan menulis dalam literasi diperlukan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan ini. Penyebab rendahnya kemampuan remaja dalam keterampilan menulis karena remaja cenderung tidak memiliki ide, sehingga remaja tidak mengerti apa yang harus mereka jelaskan dan imajinasikan dalam menulis.

kesadaran literasi penting ditumbuhkembangkan, karena dapat membuat remaja menjadi cerdas dalam melihat masalah dalam kehidupannya, namun ketika perkembangan literasi tidak disokong oleh praktik lingkungan literasi yang ideal. Dalam pembelajaran keterampilan menulis ini masih bermasalah. Ada empat faktor yang menyebabkan pembelajaran keterampilan menulis tidak mencapai hasil yang diharapkan. Faktor tersebut, yaitu :

- a. Rendahnya tingkat penguasaan kosakata sebagai akibat rendahnya minat baca.
- b. kurangnya penguasaan penggunaan keterampilan mikrobahasa, seperti penggunaan tanda bahasa, kaidah-kaidah penulisan, penggunaan kelompok kata,

- penyusunan klausa, dan kalimat dengan struktur yang benar, sampai penyusunan paragraf.
- c. kesulitan menemukan metode pembelajaran menulis yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan remaja.
 - d. ketiadaan atau keterbatasan media pembelajaran menulis yang efektif. Sejalan dengan itu masih banyak remaja masih mengeluhkan kegiatan menulis membosankan dan tidak menyenangkan. (Silvia Anggraeni, Penulis, Pendidikan Bahasa Indonesia)



Gambar 1. 1 Tingkat Literasi Indonesia Paling Rendah

Sumber : <https://blog.mizanstore.com/tingkat-literasi-indonesia-paling-rendah/>

Tanggal Unduh : 21-08-2021

Berikut merupakan infografis kurangnya minat membaca di Indonesia yang berdampak besar pada minat menulis :



Gambar 1. 2 Data Infografis Minat Baca di Indonesia

Sumber : <http://rumahbacadiekanzu.blogspot.com/2017/09/klub-buku-books-after-office-hours.html>

Tanggal Unduh : 21-08-2021

Mereka mengatakan bahwa menulis itu sulit. Mereka kesulitan dalam menemukan ide tulisan. Dalam keterampilan menulis, video edukasi animasi yang menarik sangat berperan penting dalam memberikan motivasi dan variasi model pembelajaran kepada remaja agar tidak bosan dalam menulis dan diharapkan video animasi yang dibuat dapat menjadi inspirasi, motivasi, dan dapat meyakinkan pada remaja bahwa remaja itu sendiri mampu menyampaikan suatu gagasan dan mendapatkan ide dari manapun melalui panca indera dengan mudah setiap harinya dengan kejadian-kejadian yang berbeda yang mereka alami dalam keseharian hidup yang mereka alami karena ada kutipan dari seorang *blogger* yang berbunyi “Inspirasi dan ide ada dimana-mana. Hanya butuh kemauan serta kepekaan kita

untuk menangkap setiap momen dan menjabarkannya dalam bentuk sebuah tulisan.”
Denni Candra.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses perancangan video animasi berjudul “Pena Panca Indera” sebagai pembangkit minat menulis pada remaja SMA yang bagus agar menarik, dan memudahkan penonton video animasi untuk menerima pesan yang akan disampaikan?
2. Bagaimana cara mempromosikan video animasi “Pena Panca Indera” dikalangan remaja SMA? Proses Aplikasi pada media promosi?
3. Bagaimana Proses Produksi video animasi berjudul “Pena Panca Indera” sebagai pembangkit minat menulis pada remaja SMA yang bagus agar menarik, dan memudahkan penonton video animasi untuk menerima pesan yang akan disampaikan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, batasan masalah dalam perancangan ini lebih tertuju pada media audio visual yang berbasis 2 Dimensi pada Pena Panca Indera untuk meningkatkan minat menulis pada remaja SMA. Untuk media audio visual lebih di tekankan pada video untuk diupload di media sosial seperti Youtube dan Instagram.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

1. Mengetahui proses perancangan video animasi berjudul “Pena Panca Indera” sebagai pembangkit minat menulis pada remaja SMA yang bagus agar menarik, dan memudahkan penonton video animasi untuk menerima pesan yang akan disampaikan.
2. Mengetahui cara mempromosikan video animasi “Pena Panca Indera” kepada kalangan remaja SMA. Mengetahui Proses Aplikasi pada media promosi
3. Mengetahui Proses Produksi video animasi berjudul “Pena Panca Indera” sebagai pembangkit minat menulis pada remaja SMA yang bagus agar

menarik, dan memudahkan penonton video animasi untuk menerima pesan yang akan disampaikan

Selain tujuan, perancangan ini juga memiliki manfaat yaitu :

1. Manfaat bagi para remaja

- akan mendapatkan referensi ide menulis yang selama ini dianggap sulit.
- Para remaja yang akan menjadi target *audience* atau Penonton akan lebih tertarik karena adanya media audio visual yang menyajikan gambar yang bergerak disertai dengan suara.

2. Manfaat bagi Masyarakat

- Memberi manfaat pada orang lain atau Masyarakat, Menulis itu penting, karena dengan adanya tulisan kita bisa memberikan informasi yang bermanfaat bagi orang lain yang membutuhkan.
- Sarana Komunikasi, Menulis itu penting karena menulis merupakan salah satu sarana komunikasi terpercaya. Dalam komunikasi tertulis, penyampaian informasinya bisa lebih lengkap, sistematis dan terarah.
- Pentingnya menulis bisa menambah pengetahuan, Ini sudah penting dengan menulis mau tidak mau kita harus mencari referensi tulisan tersebut yang kita bahas dan tulis.
- Mengetahui proses perancangan video animasi berjudul “Pena Panca Indera” sebagai pembangkit minat menulis pada remaja SMA yang bagus agar menarik, dan memudahkan penonton video animasi untuk menerima pesan yang akan disampaikan?
- Mengetahui bagaimana Proses Aplikasi pada media promosi
- Mengetahui Proses Produksi video animasi berjudul “Pena Panca Indera” sebagai pembangkit minat menulis pada remaja SMA yang bagus agar menarik, dan memudahkan penonton video animasi untuk menerima pesan yang akan disampaikan?

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan cara pengumpulan data yang berupa :

a. Studi literatur

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian (Zed, 2008:3).

Studi kepustakaan merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, khususnya penelitian akademik yang tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis. Studi kepustakaan dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan / fondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian. Sehingga para peneliti dapat mengelompokkan, mengalokasikan mengorganisasikan, dan menggunakan variasi pustaka dalam bidangnya. Dengan melakukan studi kepustakaan, para peneliti mempunyai pendalaman yang lebih luas dan mendalam terhadap masalah yang hendak diteliti.

Melakukan studi literatur ini dilakukan oleh peneliti antara setelah mereka menentukan topik penelitian dan ditetapkannya rumusan permasalahan, sebelum mereka terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan (Darmadi, 2011)

b. Pengumpulan data

Data yang digunakan berasal dari textbook, journal, artikel ilmiah, literature review yang berisikan tentang serta teori-teori yang menjelaskan tentang kajian Animasi dari buku yang berjudul “Animasi Perkembangan dan konsepnya” (Arief Ruslan, S.Kom., M.Sn 2016). Dan Skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas III SD Negeri Wonosari IV Kabupaten Gunung Kidul”

(Rina Ayu Sih Hidayati, 2015). Dan skripsi yang berjudul “Perancangan Video Animasi Format Film Pendek Dengan Tema Perahu Majapahit Augmented Reality di Museum Bahari Jakarta” (Hardianto, 2018)

c. Analisa

Memulai dengan materi hasil penelitian yang secara sekuensi diperhatikan dari yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan. Cara lain dapat juga, misalnya dengan melihat tahun penelitian diawali dari yang paling mutakhir, dan berangsur – angsur mundur ke tahun yang lebih lama.

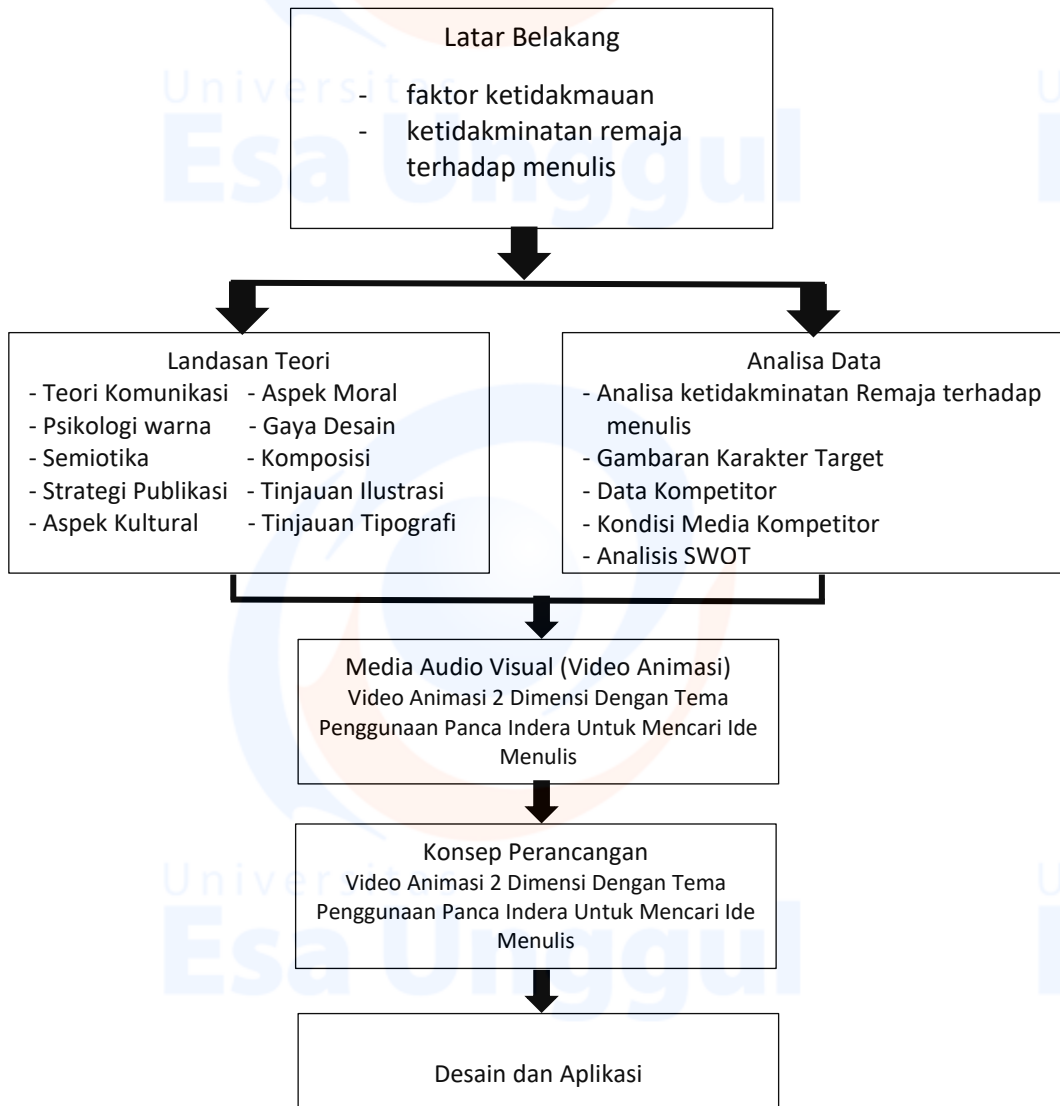
Membaca abstrak dari setiap penelitian lebih dahulu untuk memberikan penilaian apakah permasalahan yang dibahas sesuai dengan yang hendak dipecahkan dalam penelitian.

Mencatat bagian – bagian penting dan relevan dengan permasalahan penelitian, Untuk menjaga tidak terjebak dalam unsur plagiat, para peneliti hendaknya juga mencatat sumber – sumber informasi dan mencantumkan daftar pustaka. Jika memang informasi berasal dari ide atau hasil penelitian orang lain.

Membuat catatan, kutipan, atau informasi yang disusun secara sistematis sehingga penelitian dengan mudah dapat mencari kembali jika sewaktu - waktu diperlukan. (Darmadi, 2011).

1.6 Kerangka Pemikiran

Sistematika kerangka pemikiran proyek Tugas Akhir

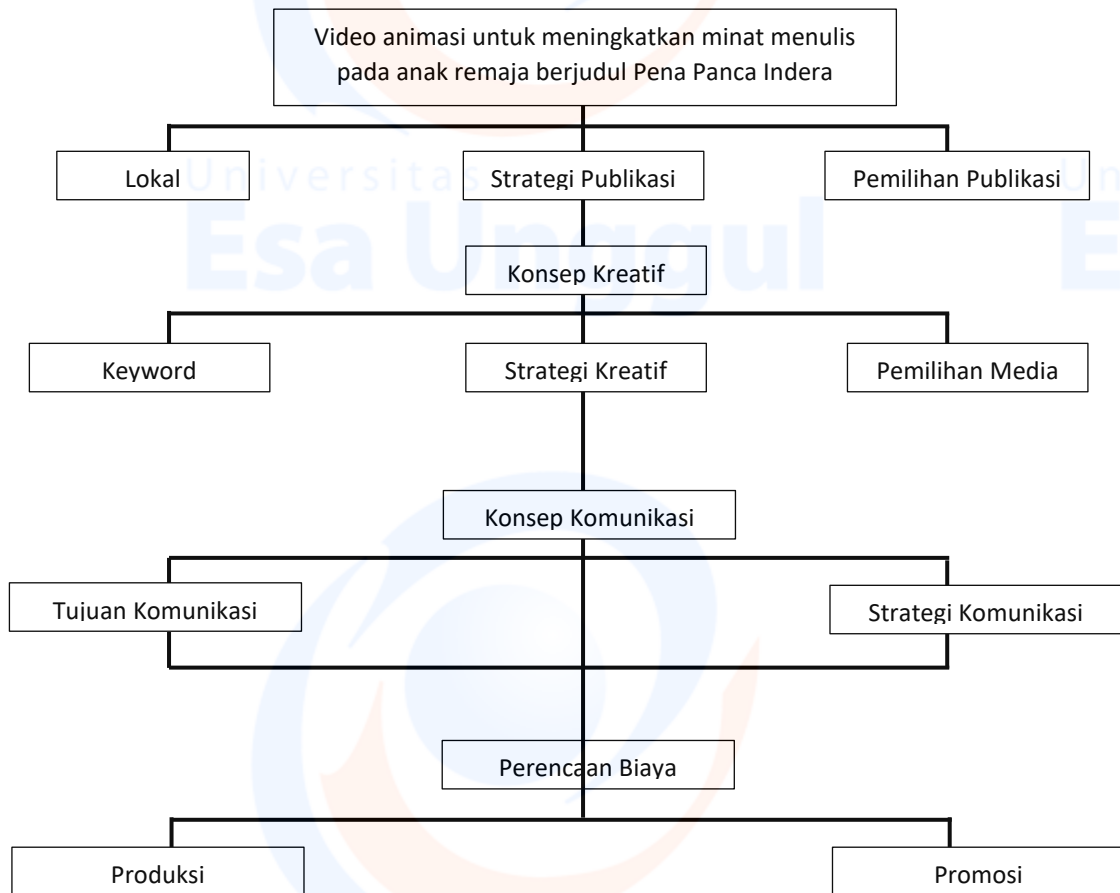


Gambar 1. 3 Bagan Kerangka Pemikiran

Sumber : Herdianto, Perancangan Video Animasi Format Film Pendek Dengan Tema Perahu Majapahit Augmented Reality di Museum Bahari Jakarta

Tanggal : 17-08-2021

1.7 Sistematika Perancangan



Gambar 1. 4 Bagan Sistematika Perancangan

Sumber : Sumber : Herdianto, Perancangan Video Animasi Format Film Pendek Dengan Tema Perahu Majapahit Augmented Reality di Museum Bahari Jakarta

Tanggal : 17-08-2021