

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Komunikasi Massa

a. Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa modern yang meliputi surat kabar yang mempunyai sirkulasi yang luas, siaran radio dan televisi yang ditunjukkan kepada umum dan film yang diperuntukkan digedung-gedung bioskop.

Menurut Jay Black dan Federick C. Whitney, komunikasi massa adalah sebuah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massal/tidak sedikit itu disebarkan kepada penerima pesan yang luas, anonim, dan heterogen.¹³

Komunikasi massa merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen, dan menimbulkan efek tertentu .

Devito dalam bukunya *Communicology : An Introduction to the Study of Communication*, mengemukakan defenisi komunikasi massa yaitu : pertama, komunikasi massa adalah komunikasi yang ditujukan kepada massa, kepada khalayak yang

¹³ Nurudin, *Komunikasi Massa* (Malang: Cespur, 2004), hlm. 11.

luar biasa banyaknya. Ini tidak berarti bahwa khalayak meliputi seluruh penduduk atau semua orang yang membaca atau semua orang yang menonton televisi, agaknya ini berarti bahwa khalayak itu besar dan pada umumnya agak sukar didefinisikan. Kedua, komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar audio dan visual. Komunikasi massa barangkali akan lebih mudah dan lebih logis bila didefinisikan menurut bentuknya yaitu televisi, radio, surat kabar, majalah, dan film.¹⁴

Menyimak dari berbagai definisi komunikasi massa yang dikemukakan para ahli komunikasi, maka tampaknya tidak ada perbedaan yang mendasar atau prinsip, bahkan definisi-definisi itu satu sama lain saling melengkapi. Hal ini telah memberikan gambaran yang jelas mengenai pengertian komunikasi massa. Secara tidak langsung dari pengertian komunikasi massa dapat pula diketahui ciri-ciri komunikasi massa yang membedakannya dari bentuk komunikasi lainnya.

b. Karakteristik Komunikasi Massa

Melalui definisi komunikasi massa, kita dapat mengetahui karakteristik komunikasi massa. Karakteristik komunikasi massa adalah sebagai berikut:

¹⁴ *Ibid*, hlm. 21.

1) Komunikator Terlembaga

Ciri komunikasi massa yang pertama adalah komunikatornya. Komunikasi massa itu menggunakan media massa baik media cetak maupun elektronik. Berapa orang yang terlibat dalam proses komunikasi massa, berapa macam peralatan yang digunakan, dan berapa biaya yang diperlukan sifatnya relatif, namun pasti komunikasi massa itu kompleks, tidak seperti komunikasi antarpersona yang begitu sederhana.

2) Pesan Bersifat Umum

Komunikasi massa itu bersifat terbuka, artinya komunikasi massa itu ditujukan untuk semua orang dan tidak ditujukan untuk sekelompok orang tertentu. Oleh karenanya, pesan komunikasi massa bersifat umum. Pesan komunikasi massa yang dikemas dalam bentuk apa pun harus memenuhi kriteria penting atau menarik, atau penting sekaligus menarik bagi sebagian komunikan. Dengan demikian, kriteria pesan yang penting dan menarik itu mempunyai ukuran tersendiri, yakni bagi sebagian besar komunikan.

3) Komunikannya Anonim dan Heterogen

Dalam komunikasi massa, komunikator tidak mengenal komunikan (anonim), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka. Disamping anonim, komunikan komunikasi massa adalah heterogen karena terdiri dari

berbagai lapisan masyarakat yang berbeda, yang dapat dikelompokkan berdasarkan faktor : usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, latar belakang budaya, agama dan tingkat ekonomi.

4) Media Massa Menimbulkan Keserempakan

Kelebihan komunikasi massa dibandingkan dengan komunikasi lainnya adalah jumlah sasaran khalayak atau komunikan yang dicapainya relatif banyak dan tidak terbatas bahkan lebih dari itu, komunikasi yang banyak tersebut secara serempak pada waktu yang bersamaan memperoleh pesan yang sama pula.

5) Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan

Setiap komunikasi melibatkan unsur isi dan unsur hubungan sekaligus pada komunikasi antarpersona unsur hubungan sangat penting. Sebaliknya, pada komunikasi massa, yang penting adalah unsur isi. dalam komunikasi massa, pesan harus disusun sedemikian rupa berdasarkan sistem tertentu dan disesuaikan dengan karakteristik media massa yang akan digunakan.

6) Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah

Komunikasi massa adalah komunikasi dengan menggunakan atau melalui media massa. Karena melalui media massa maka komunikator dan komunikannya tidak

dapat melakukan kontak langsung. Komunikator aktif menyampaikan pesan, komunikan pun aktif menerima pesan, namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog sebagaimana halnya terjadi dalam komunikasi antarpersonal. Dengan demikian, komunikasi massa itu bersifat satu arah.

7) Stimulasi Alat Indra “Terbatas”

Ciri komunikasi massa lainnya yang dapat dianggap salah satu kelemahannya, adalah stimulasi alat indra yang “terbatas”. Dalam komunikasi massa, stimulasi alat indra bergantung pada jenis media massa. Pada surat kabar dan majalah, pembaca hanya melihat. Pada radio siaran dan rekaman auditif, khalayak hanya mendengar, sedangkan pada media televisi dan film, kita menggunakan indra penglihatan dan pendengaran.

8) Umpan Balik Tertunda (delayed)

Komponen umpan balik atau yang lebih populer dengan sebutan feedback merupakan faktor penting dalam komunikasi apa pun. Efektivitas komunikasi sering kali dapat dilihat dari feedback yang disampaikan oleh komunikan.

c. Fungsi Komunikasi Massa

Selain memiliki ciri, komunikasi massa juga memiliki fungsi. Adapun fungsi dari komunikasi massa menurut R. Dominick, yaitu:

1) Pengawasan (Surveillance)

Pengawasan ini mengacu pada peranan berita dan informasi media massa. Media dianggap bertindak sebagai pengawas karena orang-orang media ini lah yang mengumpulkan segala informasi yang tidak dapat diperoleh oleh masyarakat luas.

2) Interpretasi

Selain menyajikan fakta dan data, media massa juga harus mampu melakukan interpretasi mengenai informasi yang disajikan atau tentang suatu peristiwa tertentu.

3) Hubungan (linkage)

Media massa harus dapat berperan sebagai penghubung dari unsur-unsur yang terdapat didalam masyarakat yang tidak bisa dilakukan secara langsung atau perorangan.

4) Sosialisasi

Media massa mentransmisikan nilai-nilai yang mengacu kepada cara-cara dimana seseorang mengadopsi perilaku dan nilai dari suatu kelompok. Adapun media yang paling mudah mentransmisikan nilai-nilai adalah media elektronik (televisi dan radio) yang memiliki sifat mudah dicerna, diingat, dan komunikatif terhadap audiencenya.

5) Hiburan

Adapun 70 persen dari sisi dan informasi yang diberikan media massa pada umumnya adalah menghibur audiencenya, terutama media-media elektronik seperti televisi, radio, serta internet.¹⁵

6) Efek Komunikasi Massa

Setiap proses komunikasi mempunyai akhir yang disebut dengan efek. Efek menerpa seseorang yang menerimanya baik secara disengaja atau yang tidak disengaja dan malah mungkin yang tidak dimengerti. Secara umum terdapat tiga efek dari komunikasi massa, yaitu:

(a) Efek kognitif

Pesan komunikasi massa mengakibatkan khalayak berubah dalam hal pengetahuan, pandangan, dan pendapat terhadap sesuatu yang diperolehnya. Efek ini berkaitan dengan transmisi pengetahuan, keterampilan, kepercayaan ataupun informasi.

(b) Efek afektif

Pesan komunikasi massa mengakibatkan berubahnya perasaan tertentu dari khalayak. Orang dapat menjadi lebih marah dan berkurang rasa tidak sukanya terhadap sesuatu akibat dari membaca surat kabar, mendengarkan radio,

¹⁵ *Ibid*, hlm. 28-31

ataupun menonton televisi. Efek ini berhubungan dengan emosi, sikap, dan nilai.

(c) Efek konatif

Akibat dari pesan komunikasi massa membuat seseorang mengambil keputusan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Efek ini merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati yang meliputi pola-pola tindakan, kegiatan atau kebiasaan berperilaku (Liliweri, 1991: 39)

2. Televisi Sebagai Media Massa

Istilah televisi terdiri dari kata “tele” yang berarti jauh, dan “visi (vision)” yang berarti penglihatan. Istilah ini sendiri baru dicetuskan pada tanggal 25 Agustus 1990 dikota Paris, yang pada saat itu dikota tersebut berlangsung pertemuan para ahli bidang elektronika dari berbagai Negara. Dengan demikian kata televisi diartikan dengan televisi siaran yang dapat dilakukan melalui transmisi/pancaran, gambar dan suara yang dihasilkan oleh kamera elektronik diubah menjadi gelombang elektromagnetik dan selanjutnya ditransmisikan melalui pemancar. Gelombang elektromagnetik itu diubah kembali menjadi gambar dan suara yang dapat kita nikmati dilayar televisi.

Siaran televisi adalah hasil karya orang-orang administrasi, orang-orang teknik dan orang-orang penyiaran. Bila kita melihat lebih jauh, televisi siaran yang menghasilkan siaran televisi (audiovisual), didukung oleh dua unsur utama, yaitu:

- a. Perangkat keras (Hard Ware), dan
- b. Perangkat Lunak (Soft Ware)

Perangkat keras disini terdiri dari studio televisi , transmisi/pemancar, pesawat penerima siaran atau pesawat televisi. Ketiga unsur perangkat keras ini sering disebut “Trilogi Televisi”, karena salah satu dari ketiga perangkat keras itu merupakan perpaduan yang tidak mungkin dipisahkan satu sama lain.

Sedang perangkat lunak adalah sarana pendukung yang memungkinkan perangkat keras dapat berfungsi. Termasuk dalam perangkat lunak ini antara lain personal, sistem, kebijaksanaan, perencanaan, organisasi, administrasi dan manajemen. Ini berarti trilogi televisi baru dapat berfungsi bila didukung oleh suatu organisasi yang dalam hal ini dinamakan organisasi penyiaran atau yang lazim disebut Badan Penyiaran (Broadcasting Organization).

Bertindak sebagai komunikator dan sekaligus sebagai sumber informasi adalah pihak penyelenggara siaran. Ide/isi pesan komunikator diproduksi oleh komunikan melalui pesawat televisi (receiver). Isi pesan itu bertujuan untuk mengubah sikap dan perilaku atau mempengaruhi komunikan.

Siaran televisi, dalam waktu relatif singkat dapat membawa sarannya yaitu medium televisi menjadi salah satu media massa yang sangat efektif, karena:

- 1) Medium televisi menyajikan suara juga gambar secara bersamaan/ sinkron
- 2) Siaran televisi merupakan perpaduan antara medium radio dan medium film yang sama-sama telah merebut hati dunia.
- 3) Sebagai produk teknologi elektronika atau teknologi mutakhir, perkembangan teknologi elektronika itu sendiri, yang akhir-akhir ini berkembang dengan sangat cepat.
- 4) Sebagai media audiovisual, televisi mempunyai nilai aktualitas yang sangat tinggi, yang memungkinkan segala kejadian dimuka bumi bahkan diruang angkasa.
- 5) Satu-satunya kelemahan medium televisi, juga radio, hanya dapat dilihat sekilas, meskipun hal ini sekarang sudah dapat diatasi dengan adanya alat perekam atau Video Tape Recorder (VTR).

Televisi sebagai media massa dapat berfungsi sangat luas juga dapat mencapai pemirsa yang sangat banyak dalam waktu yang relatif singkat. Televisi mempunyai banyak kelebihan dalam menyampaikan pesan-pesannya dibandingkan dengan media massa lain, karena pesan-pesan yang disampaikan melalui gambar dan suara secara bersamaan (sinkron) dan hidup, sangat cepat (aktual), terlebih lagi siaran langsung (live broadcast).

Seperti halnya dengan media massa lainnya, televisi pada dasarnya mempunyai tiga fungsi, yakni:

1) Fungsi penerangan (the information function)

Televisi mendapat perhatian yang besar dikalangan masyarakat karena dianggap sebagai media yang mampu menyiarkan informasi yang sangat memuaskan, hal ini didukung oleh 2 faktor, yaitu:

(a) Immediacy (kesegaran)

Pengertian ini mencakup langsung atau dekat. Peristiwa yang disiarkan oleh stasiun televisi dapat dilihat dan didengar oleh para pemirsa pada saat peristiwa itu berlangsung.

(b) Realism (kenyataan)

Ini berarti bahwa stasiun televisi menyiarkan informasinya secara audio dan visual dengan perantara mikrofon dan kamera apa adanya sesuai kenyataan. Dalam melaksanakan fungsinya sebagai sarana penerangan, stasiun televisi selain menyiarkan informasi dalam bentuk pandangan mata atau berita yang dibacakan penyiar, dilengkapi juga dengan gambar-gambar yang faktual.

2) Fungsi pendidikan (the education function)

Sebagai media komunikasi massa, televisi merupakan sarana yang ampuh untuk menyiarkan acara pendidikan kepada khalayak yang jumlahnya begitu nbanyak secara simultan , sesuai dengan makna pendidikan yaitu meningkatkan pengetahuan dan penalaran masyarakat. Selain acara pendidikan yang dilakukan secara berkesinambungan, namun stasiun televisi juga menyiarkan berbagai acara yang sangat implisit mengandung pendidikan seperti sandiwara, ceramah, film, dan sebagainya.

3) Fungsi hiburan (the entertainment function)

Sebagai media yang melayani kepentingan masyarakat luas, fungsi hiburan bagi sebuah media massa elektronik menduduki posisi yang paling tinggi disbanding dengan fungsi-fungsi lainnya. Sebagian besar alokasi waktu masa siaran televisi diisi oleh acara-acara hiburan seperti lagu-lagu, film, olahraga, dan sebagainya. Fungsi hiburan ini telah menjadi salah satu kebutuhan utama manusia terutama untuk mengisi waktu dari aktifitas diluar rumah. Terbukti dengan masih banyaknya masyarakat yang menjadikan televisi sebagai media hiburan, yang dianggap bisa sebagai perekat keintiman keluarga.¹⁶

¹⁶ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, teori dan filsafat komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), hlm. 24.

Berdasarkan fungsi-fungsi yang diterangkan diatas maka setiap manusia yang menerima pesan dari televisi akan mengadakan reaksi yang berbeda-beda. Robert, K. Avery berpendapat bahwa individu dalam menerima pesan-pesan akan memberikan reaksi berupa:

1) Selective Attention

Masing masing individu hanya akan memilih program atau berita yang menarik minatnya.

2) Selective Perception

Individu akan menafsirkan sendiri pesan-pesan yang diterimanya melalui media massa.

3) Selective Retention

Individu hanya akan mengingat hal-hal yang ingin ia ingat. Pada hakikatnya, sebagai media komunikasi massa, televisi menjalankan proses komunikasi yang dapat dinikmati oleh penonton televisi dirumah, dimana mereka tinggal menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui layar televisi. Pesan yang ditayangkan ini sebenarnya melalui proses yang panjang dan melibatkan banyak tenaga.

Secara terperinci, kegiatan komunikasi massa melalui televisi dapat diuraikan sebagai berikut: bertindak sebagai komunikator dan sekaligus sebagai sumber informasi adalah pihak penyelenggara siaran. Ide atau isi pesan dari komunikator diproduksi dan disiarkan

melalui stasiun televisi. Pesan tersebut dapat berupa pendidikan, berita, hiburan, ataupun iklan dan selanjutnya isi pesan/ hasil produksi tersebut dapat dilihat oleh komunikan melalui pesawat televisi atau receiver dengan tujuan untuk mengubah, membentuk sikap, dan perilaku ataupun untuk mempengaruhi komunikan.

3. Film dan Film Animasi

a. Sejarah Film

Film adalah gambar bergerak yang merupakan bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Film atau motion pictures ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film pertama kali yang diperkenalkan kepada publik berasal dari Amerika Serikat yaitu *The Life of American Fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S. Porter pada tahun 1903. Film *The Great Robbery* yang masa putarnya hanya 11 menit dianggap sebagai film cerita pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, serta peletak dasar teknik editing yang baik.

Tahun 1906 sampai tahun 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada decade ini lahir film feature, lahir pula bintang film serta pusat perfilman yang kita kenal sebagai Hollywood.

Dari catatan sejarah perfilman di Indonesia, film pertama yang diputar berjudul *Lady Van Java* yang diproduksi di Bandung

pada tahun 1926. Pada tahun 1927 hingga 1928 Krueger Corporation memproduksi Film Eulis Atjih, dan sampai tahun 1930, masyarakat disugahi film Lutung Kasarung, Si Conat, dan Pareh. Film-film tersebut merupakan film bisu.

b. Fungsi Film

Tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Akan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Fungsi edukasi digunakan untuk pembinaan generasi muda dalam rangka nation and character building.

c. Jenis-Jenis Film

Film dapat dikelompokkan pada jenis :

1) Film Cerita

Film cerita (story film) adalah jenis film yang mengandung suatu cerita. Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya, maupun dari segi gambar yang artistik.

2) Film Berita

Film berita atau newsreel adalah film mengenai fakta, peristiwa, yang benar-benar terjadi.

3) Film Dokumenter

Film dokumenter (documentary film) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan (Creative treatment of actuality). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan tersebut.

4) Film Kartun

Film kartun (Cartoon Film) dibuat untuk konsumsi anak-anak. sebagian besar film kartun, sepanjang diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan-kelucuan dari para tokoh pemainnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba penontonnya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, dapat pula film kartun mengandung unsur pendidikan, minimal akan terekam bahwa kalau ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang.

d. Film Animasi

Film kartun kini lebih dikenal dengan sebutan film animasi. Karena sebenarnya film animasi mempunyai cakupan yang lebih luas dari film kartun. Film kartun merupakan bagian dari film animasi. Kata animasi sebenarnya adalah penyesuaian dari kata animation, yang berasal dari kata dasar to animate yang dalam kamus umum Inggris - Indonesia berarti “menghidupkan”. Secara

umum, animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Maksudnya, sebuah benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup.

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live. Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Melalui sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru didalam film dan animasi. Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu film dan gambar.

Teknik film animasi, seperti halnya film hidup, dimungkinkan adanya perhitungan kecepatan film yang berjalan berurutan antara 18 sampai 24 gambar tiap detiknya. Gambar yang diproyeksikan ke layar sebetulnya tidak bergerak, yang terlihat adalah gerakan semu, terjadi pada indra kita akibat perubahan kecil dari satu gambar ke gambar yang lain, adanya suatu fenomena yang terjadi pada waktu kita melihat, disebut Persistence of Vision, sehingga menghasilkan suatu ilusi gerak dari pandangan kita. animasi adalah rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan

secara bergantian. Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang memang sangat menarik, Sebab ia mampu membuat sesuatu seolah-olah bergerak.

e. Sejarah dan Perkembangan Film Animasi

Asal mula film animasi berawal dari keinginan manusia untuk membuat gambar atau santiran (image) yang hidup dan bergerak sebagai perantara dari pengungkapan (expression) mereka, dan merupakan perwujudan dari bentuk dasar animasi yang hidup berkembang. Sebenarnya sejak zaman dahulu manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara yang telah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang seperti celeng, bison atau kuda yang digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk.

Film animasi pertama kali muncul di Voyage a La Lune pada tahun 1902 dalam bentuk efek khusus yang dimasukkan kedalam film action oleh animator George Melies. Melies membuatnya dengan gerak lambat (stop motion) dan menggunakan trik fotografi. Kemudian pada tahun 1908 seorang berkebangsaan Prancis Emile Cohl menggambarkan komik pada secarik film. Film ini merupakan film animasi sederhana berupa figur batang korek api. Rangkaian gambar-gambar hitam (black line) dibuat di atas

lembaran putih kemudian dipotret dengan film negatif sehingga yang terlihat figur menjadi putih dan latar belakang menjadi hitam. Produksi pertamanya diberi nama Fantasmagorie dan mendapat sambutan yang luar biasa karena merupakan tontonan film efek animasi pertama tanpa menggunakan teks cerita.

Sedangkan di Amerika Serikat Winsor McCay membuat film animasi Genie the Dinosaur pada tahun 1914. Figurnya digambarkan hitam dengan latar belakang putih. Menyusul ditahun-tahun berikutnya para animator Amerika mulai mengembangkan teknik film animasi disekitar tahun 1915 sampai pada awal tahun 1920 an, Max Fleischer mengembangkan “Ko Ko The Clown” dan Pat Sullivan membuat “Felix The Cat”. Rangkaian gambar-gambar dibuat sesederhana mungkin, dimana figur digambar hitam atau bayangan hitam bersatu dengan latar belakang dasar hitam atau dibuat sebaliknya. McCay membuat rumusan film dengan perhitungan waktu 16 kali gambar dalam tiap detik gerakan. Fleischer dan Sullivan telah memanfaatkan teknik animasi sell, yaitu lembaran tembus pandang dari bahan seluloid (celluloid) yang disebut cell. Pemula lainnya di Jerman, Lotte Reineger, di tahun 1919 mengembangkan film animasi bayangan, dan Bertosch dari Perancis, di tahun 1930 membuat percobaan film animasi potongan dengan figur yang berasal dari potongan-potongan kayu. George Pal memulai menggunakan boneka sebagai figur dalam

film animasi pendeknya, pada tahun 1934 di Belanda. Dan Aleksander Ptushko dari Rusia membuat film animasi boneka panjang “The New Gulliver” di tahun 1935.

Perkembangan Teknik film animasi yang terpenting, yaitu di sekitar tahun 1930-an . Dimana muncul film animasi bersuara yang dirintis oleh Walt Disney dari Amerika Serikat, melalui film ”Mickey Mouse”, “Donald Duck” dan ”Silly Symphony”. Pada tahun 1931 Disney membuat film animasi warna pertama dalam filmnya “Flower and Trees”. Dan film animasi kartun panjang pertama dibuat Disney pada tahun 1938, yaitu film “Snow White and Seven Dwarfs”.

Demikian asal mula perkembangan teknik film animasi yang terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing-masing pembuat diberbagai negara di Eropa, di Amerika dan merembet sampai negaranegara di Asia. Terutama di Jepang film animasi berkembang cukup pesat disana hingga pada dekade tahun ini menguasai pasaran film animasi.

f. Teknik Film Animasi

Berdasarkan materi atau bahan dasar objek animasi yang dipakai, secara umum jenis teknik film animasi digolongkan dua bagian besar, film animasi dwi-matra (flat animation) dan film animasi trimatra (object/plastic animation).

1) Film Animasi Dwi-Matra (flat animation)

Jenis film animasi ini seluruhnya menggunakan bahan kertas yang dapat digambar di atas permukaannya. Disebut juga jenis film animasi gambar, sebab hampir semua objek animasinya melalui runtun kerja gambar. Semua runtun kerja jenis film animasi ini dikerjakan diatas bidang datar atau kertas. Beberapa jenis film animasi dwi-matra adalah :

(a) Film Animasi Sel (Cel Technique)

Jenis film animasi ini merupakan teknik dasar dari film animasi kartun (cartoon animation). Teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat diatas lembaran plastik tembus pandang, disebut sel. Figur animasi digambar sendiri-sendiri diatas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam yaitu latar belakang (background) dibuat untuk tiap adegan digambar memanjang lebih besar daripada lembaran sel.

(b) Penggambaran Langsung Pada Film

Tidak seperti pada film animasi lainnya, jenis film animasi ini menggunakan teknik penggambaran objek animasi dibuat langsung pada pita seluloid baik positif atau negatif, tanpa melalui runtun pemotretan kamera.

2) Film Animasi Tri-Matra (Object Animation)

Secara keseluruhan, jenis film animasi tri-matra menggunakan teknik runtun kerja yang sama dengan jenis film animasi dwi-matra. Perbedaannya terletak pada objek animasi yang dipakai. Film animasi tri matra memperhitungkan karakter objek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya dan ruang. Untuk menggerakkan benda tri-matra, walaupun itu mungkin, tapi cukup sulit untuk melaksanakannya karena sifat bahan yang dipakai mempunyai ruang gerak yang terbatas. Tidak seperti jenis film animasi gambar yang bebas melakukan berbagai gerakan yang diinginkan. Berdasarkan bentuk dan bahan yang digunakan, jenis film animasi ini adalah :

(a) Film Animasi Boneka (Puppet Animation)

Objek animasi yang dipakai dalam jenis film animasi ini adalah boneka dan figur lainnya yang terbuat dari bahan-bahan yang mempunyai sifat lentur (plastik) dan mudah untuk digerakkan seperti bahan kayu yang mudah ditata atau diukir, kain, kertas, lilin, tanah lempung dan lain-lain, sehingga dapat menciptakan karakter yang tidak kaku.

(b) Film Animasi Model

Objek animasi dalam jenis film ini berupa macammacam bentuk animasi yang bukan boneka dan

sejenisnya. Diantaranya adalah bentuk-bentuk abstrak seperti balok, bola, prisma, piramida, silinder, kerucut dan lain-lain. Film animasi ini disebut juga dengan film animasi non-figur, karena keseluruhan cerita tidak membutuhkan tokoh atau figur lainnya.

(c) Film Animasi Potongan (Cut-out Animation)

Jenis film animasi ini termasuk penggunaan teknik yang sederhana dan mudah. Figur atau objek animasi dirancang, digambar pada lembaran kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang telah dibuat, dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar belakangnya. Pemotretan dilakukan dengan menganalisis langsung tiap gerakan dengan tangan, sesuai dengan tuntutan cerita.

(d) Film Animasi Bayangan (Silhouette Animation)

Seperti halnya pertunjukan wayang kulit, jenis film animasi ini menggunakan cara yang hampir sama, figur atau obyek animasi berupa bayangan dengan latar belakang yang terang karena pencahayaannya berada dibelakang layar. Film animasi bayangan seluruhnya menggunakan bahan kertas berwarna gelap atau warna hitam, baik itu figur atau objek animasi lainnya.

(e) Film Animasi Kolase (Collage Animation)

Film animasi ini adalah sebuah teknik yang bebas mengembangkan keinginan kita untuk menggerakkan objek animasi semauanya. Teknik yang digunakan cukup sederhana dan mudah dengan beberapa bahan yang bisa dipakai seperti potongan koran, potret, gambar-gambar, huruf atau penggabungan dari semuanya. Gambar dan berbagai bahan yang dipakai, disusun sedemikian rupa lalu dirubah secara berangsurangsur menjadi bentuk susunan baru dimana tiap perubahan penempelan dipotret dengan kamera menjadi suatu bentuk film animasi yang bebas.

g. Jenis-Jenis Animasi

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu:

1) Animasi Tanah Liat (Clay Animation)

Meski namanya clay (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi ini dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan plasticin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu

difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

2) Animasi Dua Dimensi (2D)

Film animasi ini merupakan film animasi yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut dengan film kartun. Misalnya: Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby Doo, dan Doraemon, dan lain-lain.

3) Animasi Tiga Dimensi (3D)

Film animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

4) Animasi Jepang (Anime)

Berbeda dengan animasi Amerika, animasi Jepang tidak semua diperuntukkan untuk anak-anak karena ada pula yang khusus diperuntukkan untuk orang dewasa.

Berdasarkan jenis-jenis film animasi yang telah disebutkan diatas, maka film Animasi Shaun The Sheep termasuk kedalam jenis film animasi 3 Dimensi (3D) karena film animasi ini karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Hal ini terlihat dari gaya berjalan yang diperlihatkan tokoh, pakaian yang mereka gunakan, rumah tempat

tinggal, dan benda-benda kepemilikan lainnya yang seolah benar-benar hidup.

4. Shaun The Sheep

Animasi yang tayang perdana di TV Inggris pada Maret 2007. ini diproduksi CBBC, Inggris. Shaun The Sheep memotret domba atau biri-biri yang cerdas, kreatif dan bisa melakukan kegiatan layaknya manusia dengan seting sebuah peternakan.

Setiap episodenya berisi banyolan slapstick. Tak ada dialog dalam animasi berjumlah 80 episode ini. Bahkan kalau pun muncul karakter manusia, tak ada dialog yang terucap. Kadang hanya terdengar suara tokoh menghela nafas atau melengos, untuk mengekspresikan emosi karakter.

Menonton Shaun The Sheep mengingatkan pada animasi bisu Pingu, atau komedi situasi bisu Mr. Bean, yang juga berasal dari Inggris.

Adapun tokoh-tokoh film animasi shaun the sheep, antara lain:

- a. Shaun: Pemimpin dari gerombolan domba-domba, merupakan karakter utama. Dia pintar, keren dan selalu memiliki ide-ide yang kreatif berbeda dengan domba-domba yang lain yang terkadang oon.
- b. Shirley: Domba berukuran terbesar, sering dijadikan alat oleh teman-temannya jika membutuhkan sesuatu untuk menghabiskan makanan atau benda-benda lainnya. Shirley menjadi seperti mesin

penyedot debu yang memakan segala sesuatu dan menjadi alat untuk beban. Mukanya yang polos apalagi saat dikerjain ama teman-temannya untuk menjadikan alat.

- c. Timmy: Timmy, keponakan Shaun adalah domba yang paling muda karena dia masih bayi, suka melakukan hal-hal layaknya bayi, main hajar, kadang kelempar sana-sini. Untung ada ibunya timmy yang selalu menjaganya.
- d. Bitzer: Sahabatnya Shaun, merupakan anjing penjaga di peternakan. Bitzer selalu berusaha yang terbaik untuk menjaga teman-temannya para domba-domba nakal untuk keluar dari kesulitan. Anjing ini juga kurang cerdas jika dibandingkan dengan shaun tapi inilah yang membuat cerita animasi ini lucu.
- e. The farmer: Seorang Petani yang mempunyai peternakan dengan dibantu Bitzer di sisinya.
- f. Pidsley: Musuh Shaun, mempunyai keinginan kuat untuk menjadi penerima tunggal perhatian Petani. Dia cemburu hubungan Bitzer dengan petani dan tidak menyukai domba, Dia selalu berpikir bahwa domba bodoh dan berada di bawahnya.
- g. The pigs: Tokoh antagonis tak ketinggalan. The Naughty Pigs, rombongan babi yang memusuhi Shaun. Mereka sering membuat rencana jahat, namun selalu gagal dan berakhir dengan kekonyolan.¹⁷

¹⁷ <http://www.smartnewz.info/2011/10/to...n-animasi.html>

5. Berfikir kreatif

a. Pengertian berfikir kreatif

Berpikir kreatif, menurut James C. Coleman dan Coustance L. Hammen adalah “thinking which produces new methods, new concept, new understandings, new inventions, new work of art”. Berfikir kreatif harus memenuhi tiga syarat. Pertama, kreativitas melibatkan respon atau gagasan yang baru, atau yang secara statistik sangat jarang terjadi. Syarat kedua, kreativitas ialah dapat memecahkan persoalan secara realistis. Ketiga, kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan insight yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin.¹⁸

b. Proses berpikir kreatif

Para psikolog menyebutkan lima tahap berpikir kreatif.

- 1) Orientasi: masalah dirumuskan, dan aspek-aspek masalah diidentifikasi.
- 2) Preparasi: pikiran berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan masalah.
- 3) Inkubasi: pikiran beristirahat sebentar, proses pemecahan masalah berlangsung terus dalam jiwa bawah sadar kita.
- 4) Iluminasi: pemikir memperoleh semacam ilham, serangkaian insight yang memecahkan masalah.

¹⁸ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 74-75

5) Verifikasi: tahap terakhir untuk menguji dan secara kritis menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap ke empat.¹⁹

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi berpikir kreatif

Ada beberapa faktor yang secara umum menandai orang-orang kreatif, antara lain:

- 1) Kemampuan kognitif: termasuk disini kecerdasan diatas rata-rata, kemampuan melahirkan gagasan-gagasan baru, gagasan-gagasan yang berlainan, dan fleksibilitas kognitif.
- 2) Sikap yang terbuka: orang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimuli internal dan eksternal, ia memiliki minat yang beragam dan luas.
- 3) Sikap yang bebas, otonom, dan percaya pada diri sendiri. Orang kreatif ingin menampilkan dirinya semampu dan semaunya, tidak terlalu terikat pada konvensi-konvensi sosial.²⁰

6. Anak

Menurut W. J. S. Poewadarminta anak adalah keturunan yang kedua. Anak merupakan individu yang berkembang, baik jasmani maupun jiwa kepribadiannya.

Hurlock (1998: 38) menjelaskan periode anak-anak terjadi atas dua bagian yaitu:

¹⁹ *Ibid*, hlm. 76.

²⁰ *Ibid*, hlm. 77.

1. Masa kanak-kanak dini, antara usia 2 sampai 6 tahun. Masa ini adalah usia pra sekolah atau “prakelompok”. Anak berusaha mengendalikan lingkungan dan mulai belajar menyesuaikan diri secara sosial.
2. Akhir masa kanak-kanak, usia 6 sampai 13 tahun untuk perempuan dan sampai usia 14 tahun untuk laki-laki. Masa ini adalah periode dimana terjadi kematangan seksual dan masa remaja dimulai. Perkembangan utama adalah sosialisasi dan merupakan usia sekolah atau usia kelompok.

Berdasarkan periode anak yang dikemukakan oleh Hurlock diatas maka siswa-siswi SDN Sukobendu II merupakan anak-anak yang berada pada fase yang kedua, yaitu akhir masa anak-anak yang usianya meliputi 6 sampai 13 tahun.

B. Kajian Teori

1. Teori SOR

Pada awalnya teori ini dikenal dengan teori Stimulus-Response, akan tetapi kemudian DeFleur menambahkan Organism dalam bagiannya sehingga menjadi SOR. Unsur-unsur dasar dalam teori ini terdiri dari stimulus yakni rangsangan atau dorongan berupa pesan. Organism yakni manusia atau seorang penerima (receiver). Response yaitu reaksi, efek, pengaruh atau tanggapan.

Teori Stimulus-Response (S-R), atau dikenal dengan teori SOR adalah model komunikasi yang paling dasar. Model ini

dipengaruhi oleh disiplin ilmu psikologi, khususnya yang beraliran behavioristik. Model tersebut menggambarkan hubungan Stimulus-Response.

Teori ini pada dasarnya merupakan suatu prinsip belajar yang sederhana, dimana efek merupakan reaksi terhadap stimuli tertentu. Dengan demikian seseorang dapat menjelaskan suatu kaitan erat antara pesan-pesan media dan reaksi audience.

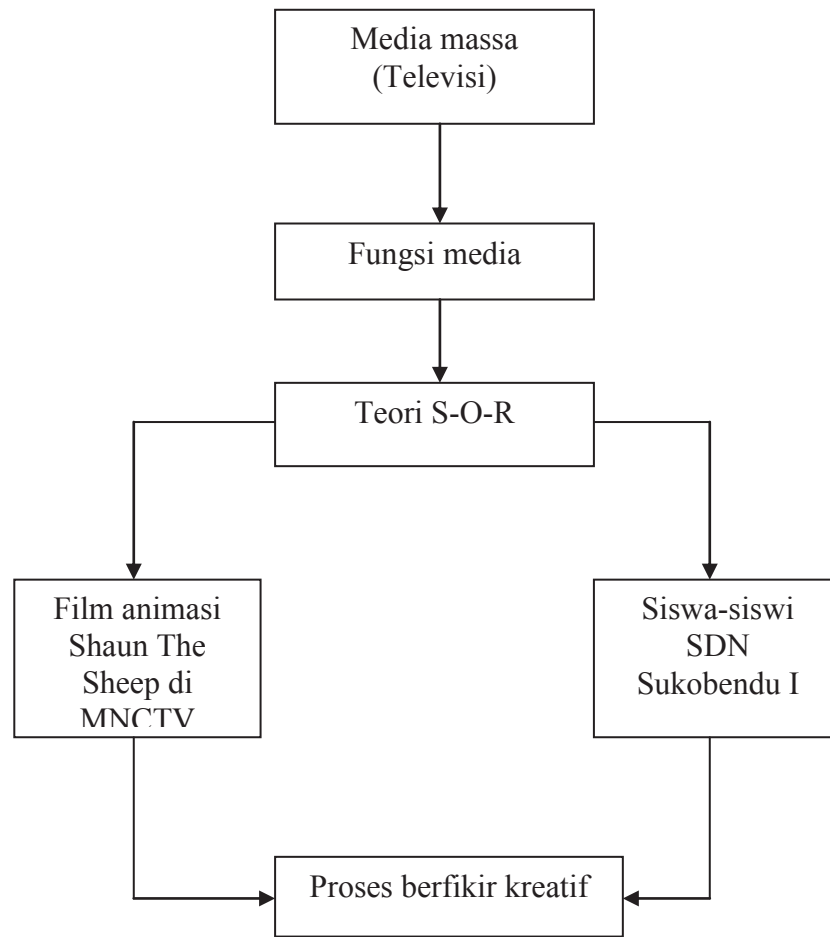
Hosland, et al (1953) mengatakan bahwa proses perubahan perilaku pada hakikatnya sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari :

- a. Stimulus (rangsangan) yang diberikan pada organism dapat diterima atau ditolak. Apabila stimulus tersebut tidak diterima atau ditolak berarti stimulus itu tidak efektif mempengaruhi perhatian individu dan berhenti disini. Tetapi bila stimulus diterima oleh organism berarti ada perhatian dari individu dan stimulus tersebut efektif.
- b. Apabila stimulus telah mendapat perhatian dari organism (diterima) maka ia mengerti, stimulus ini dapat dilanjutkan kepada proses berikutnya.

- c. Setelah organism mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya (bersikap).
- d. Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut mempunyai efek tindakan dari individu tersebut (perubahan perilaku).

Selanjutnya teori ini mengatakan bahwa perilaku dapat berubah hanya apabila stimulus (rangsang) yang diberikan benar-benar melebihi dari stimulus semula. Stimulus yang dapat melebihi stimulus semula ini berarti stimulus yang diberikan harus dapat meyakinkan organism. Dalam meyakinkan organism ini, faktor reinforcement memegang peranan penting. Dalam proses perubahan sikap tampak bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada 3 variabel penting, yaitu :

- a. Perhatian
- b. Pengertian, dan
- c. Penerimaan



Bagan tersebut menjelaskan bahwa stimulus yang dimaksud adalah tayangan film animasi Shaun The Sheep, sedangkan anak SDN Sukobendu II Mantup Lamongan telah diberikan rangsangan oleh tayangan tersebut merupakan komunikan atau juga disebut dengan Organism. proses berfikir kreatif anak merupakan efek atau response yang terjadi sebagai akibat dari komunikan menonton film kartun Shaun The Sheep di MNCTV.

Stimulus atau pesan yang disampaikan kepada komunikan mungkin diterima atau mungkin ditolak. Komunikasi akan berlangsung jika ada perhatian dari komunikan. Proses berikutnya

komunikasikan mengerti. Kemampuan komunikasi inilah yang melanjutkan proses berikutnya . setelah komunikasi mengolahnya dan menerimanya, maka terjadilah kesediaan untuk mengubah sikap.

Teori ini didasarkan asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung pada kualitas rangsang (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Dalam prinsip SOR secara gamblang dijelaskan tentang sebuah proses belajar, dimana efek adalah suatu reaksi khusus yang timbul akibat stimulus tertentu yang artinya bahwa orang-orang dapat memprediksi ketertarikan yang erat antara pesan-pesan yang disampaikan melalui media massa terhadap reaksi yang akan muncul dalam diri penerima (receiver) akibat pesan tersebut.

Teori SOR ini bila dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan, yakni tentang film animasi Shaun The Sheep di MNCTV dengan proses berfikir kreatif anak SDN Sukobendu II, maka:

- a. Stimulus atau pesannya adalah film animasi Shaun The Sheep di MNCTV
- b. Organisme atau komunikannya adalah anak SDN Sukobendu II
- c. Stimulus atau efeknya adalah adanya perubahan yang dialami oleh komunikasikan.

Dalam hal ini perubahan yang dimaksud adalah timbulnya proses berfikir kreatif pada anak SDN Sukobendu II Mantup Lamongan.