

**PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MEMAHAMI LATAR DALAM
PUI SI JEPANG *HYAKUNIN ISSHU* (百人一首) MUSIM GUGUR KARYA FUJIWARA NO TEIKA**

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MEMAHAMI LATAR DALAM
PUI SI JEPANG *HYAKUNIN ISSHU* (百人一首) MUSIM GUGUR KARYA FUJIWARA NO TEIKA

Ulil Abshor Putra Perdana

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
ulilperdana@mhs.unesa.ac.id

Dra. Yovinza Bethvine S., M.Pd.

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
yovinzabethvine@unesa.ac.id

Abstrak

Dewasa ini pembelajaran bahasa Jepang di sekolah SMA masih belum menerapkan pembelajaran sastra Jepang dalam kurikulumnya. Padahal, sastra juga merupakan wawasan yang penting dalam mempelajari suatu bahasa. Sehingga media pembelajaran sastra yang menarik sangat dibutuhkan untuk menarik minat siswa terhadap sastra Jepang.

Berdasarkan latar belakang di atas, ada dua rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: (1) Bagaimana proses pengembangan dari media film animasi 2 dimensi untuk memahami latar dalam *Hyakunin Isshu* dan, (2) Bagaimana kelayakan dari media film animasi 2 dimensi untuk memahami latar dalam *Hyakunin Isshu*. Berdasarkan kedua rumusan masalah diatas penelitian berjudul “Pengembangan Media Film Animasi 2 Dimensi Untuk Memahami Latar Dalam Puisi Jepang *Hyakunin Isshu* Musim Gugur Karya Fujiwara no Teika” ini dilakukan untuk menambah minat dari pebelajar bahasa Jepang dan media pembelajaran untuk pembelajar bahasa Jepang.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 19 Surabaya dengan kelas bahasa Jepang yang banyak dan fasilitas kelas X IPS 3 yang terlihat memadai. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Dalam tahap penelitian dilakukan beberapa tahapan sebelum memasuki tahap pengembangan, yaitu mengetahui potensi dan masalah dan pengumpulan data dengan melakukan penyebaran angket pra-penelitian di kelas X IPS 3 dan wawancara tidak terstruktur dengan guru bahasa Jepang di SMA Negeri 19 Surabaya. Data yang digunakan untuk materi media dikumpulkan dari puisi-puisi musim gugur *Hyakunin Isshu* yang dianalisis untuk mengetahui latar tempat, waktu dan sosial-budaya sebagai data yang akan digunakan dalam media film animasi 2 dimensi, setelah data terkumpul maka dilakukan tahap pengembangan yakni, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk di kelas X IPS 3, SMA Negeri 19 Surabaya dengan menyebarkan angket respon siswa, dan revisi produk sebagai tahap terakhir pengembangan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, media film animasi 2 dimensi layak digunakan untuk memahami latar dalam puisi Jepang *Hyakunin Isshu* 「百人一首」 musim gugur karena pada proses pengembangannya mendapatkan hasil sebesar 86,4% dari angket respon siswa dan 70% dari ahli media serta 95% dari ahli materi menunjukkan interpretasi skor skala *Likert* yang sangat kuat.

Setelah penelitian ini dilakukan, adapun saran yang diberikan dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran sastra Jepang selanjutnya adalah memperhatikan fasilitas di tempat penelitian, dalam hal ini kelas. Selain itu memperhatikan dengan teliti analisis sastra yang dilakukan agar tidak memberikan pemahaman yang salah terhadap karya sastra yang digunakan.

Kata Kunci : pengembangan, media film animasi, latar *hyakunin isshu*

Abstract

At present, Japanese learning in high school still does not apply Japanese literature in its curriculum. In fact, literature is also an important insight in learning a language. Based on that fact, interesting literary learning media is needed to attract students' interest in Japanese literature.

Based on the background of the research above, there are two problem statements, namely: (1) How the development process of the 2-dimensional animation film media to understand the background settings in *Hyakunin Isshu* and, (2) How the feasibility of 2-dimensional animated film media to understand the background settings of *Hyakunin Isshu*. Based on the two problem statements above, this research entitled "Media Development of 2 Dimensional Animated Films for Understanding the Background Settings in Japanese Poetry Autumn's *Hyakunin Isshu* by Fujiwara no Teika" was done to increase interest from Japanese language learners and to produce an interactive learning media for Japanese learners.

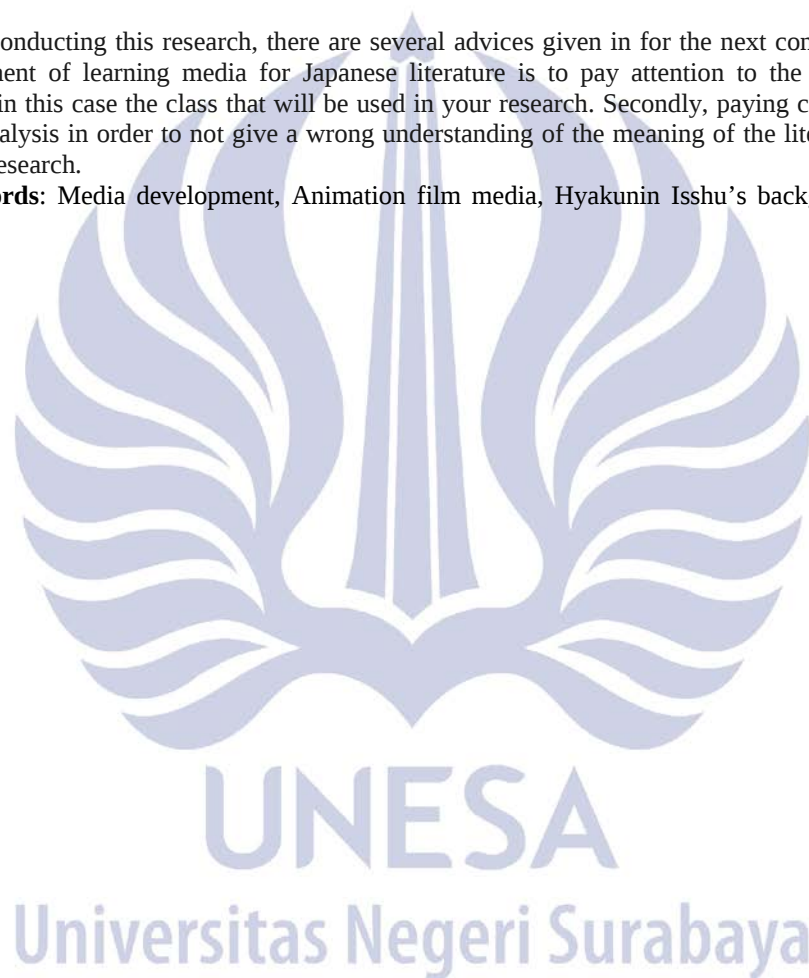
**PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MEMAHAMI LATAR DALAM
PUI SI JEPANG *HYAKUNIN ISSHU* (百人一首) MUSIM GUGUR KARYA FUJIWARA NO TEIKA**

This research was carried out in Surabaya State High School 19 because of it's many Japanese language classes and X IPS 3 have adequate class facilities. The research method used in this research is the method of research and development. In the research phase several stages were carried out before entering the development stage, namely knowing the potential and problems and collecting data by conducting pre-research questionnaires in class X IPS 3 and unstructured interviews with Japanese language teachers in 19th Surabaya State High School. The data used for media material were collected from the autumn poems of Hyakunin Isshu which were analyzed to find out the place, time and socio-cultural background to be used in 2-dimensional animated film media, after the data was collected, product design, design validation, design revision, test the product in product trial at class X IPS 3 by distributing student response questionnaires, and for the last stage of development is product revisions.

Based on the results of the research conducted, the 2-dimensional animation film media is feasible to understand the background settings in the Japanese poetry of Autumn's Hyakunin Isshu because in the development process, this media received 86.4% of the student questionnaire responses and 70% of media experts and 95% of material experts shows a very strong interpretation score of the Likert scale score.

After conducting this research, there are several advices given in for the next conducted research and development of learning media for Japanese literature is to pay attention to the facilities at the research site, in this case the class that will be used in your research. Secondly, paying close attention to the literary analysis in order to not give a wrong understanding of the meaning of the literary works that used in your research.

Keywords: Media development, Animation film media, Hyakunin Isshu's background settings.



PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MEMAHAMI LATAR DALAM PUISI JEPANG *HYAKUNIN ISSHU* (百人一首) MUSIM GUGUR KARYA FUJIWARA NO TEIKA

PENDAHULUAN

Sudah merupakan suatu gejala umum di dunia dewasa ini bahwa upacara ritual magis pada zaman purba dianggap sebagai tempat lahirnya kesusastraan. Lahirnya kesusastraan Jepang sudah ada sejak *Kokinshu Kanajo*. Bagaimanapun besarnya ekspresi emosional sehari-hari tidak akan melahirkan kesusastraan bila tidak dipadukan dengan upacara ritual magis yang dilakukan sejak zaman dulu. Akan tetapi, tidak dapat dipungkiri juga bahwa dengan mengabaikan emosi maka kesusastraan tidak akan lahir (Mandah, 1992:2)

Emosi dan upacara berpadu kuat, tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Emosi melahirkan upacara ritual, mengangkatnya tinggi-tinggi, dan menunjunginya (Seichi dalam Mandah 1992:2). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesusastraan lahir dari adanya upacara ritual, dan upacara ritual terlahir karena adanya luapan emosi dari manusia yang hidup pada zaman tersebut.

Menurut Suhendar dan Pien (1993:11) bahwa karya sastra mengandung luapan batin pengarang dan merupakan ekspresi dirinya yang benar-benar murni sesuai dengan kata hatinya. Pengarang yang memasukkan unsur luapan batin ke dalam karyanya, tidak terbatas hanya pada karya sastra fiksi seperti novel atau cerpen saja, namun diyakini bahwa puisi juga mengandung banyak luapan batin pengarang dan ekspresi dirinya yang dituangkan ke dalam bentuk syair atau sajak puisi. Tidak menutup kemungkinan jika penyair puisi tersebut memasukkan unsur pengalaman kehidupannya ke dalam karyanya. Tak terkecuali mengenai latar tempat, waktu, dan sosial pada saat itu yang dituangkan ke dalam karya sastra Jepang. .

Pada masa sekarang, sastra kurang begitu diminati serta kurang begitu diterapkan ke dalam Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro menjelaskan bahwa latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2015:302). Penyair puisi pada umumnya menggunakan latar fisik atau latar tempat sesungguhnya, jika terdapat latar yang tidak nyata sekalipun hal tersebut terkadang merupakan majas maupun simbol yang digunakan penyair untuk menambah keindahan karyanya.

Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur itu walau masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan

dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya (Nurgiyantoro, 2015:314). Dalam hal ini, Mandah dkk (1992:29) mengatakan bahwa orang Jepang mempunyai minat yang sangat dalam terhadap pergantian empat musim dalam setahun karena pergantian musim dalam satu tahun sangat penting sekali artinya bagi bangsa yang mengambil panen pada musim gugur dan pendekatan orang Jepang terhadap alam tersebut berperan besar dalam terwujudnya kesusastraan dan kebudayaan Jepang.

Hal inilah yang membuat karya sastra Jepang kaya akan ungkapan atau istilah yang berhubungan dengan alam, musim dan budaya mereka. Salah satu dari karya sastra tersebut adalah puisi atau *Waka* ((和歌). Puisi Jepang *Waka* (和歌) adalah salah satu dari karya sastra Jepang yang sangat padat unsur latar alam dengan situasi di dalamnya.

.*Waka* (和歌) adalah salah satu bentuk puisi Jepang yang sudah ada sejak zaman Asuka dan zaman Nara (akhir abad ke-6 hingga abad ke-8). *Waka* ini kemudian pada era *Kamakura* dikompilasi oleh *Fujiwara Sadaie* (藤原定家) atau yang lebih dikenal dengan *Fujiwara no Teika* menjadi sebanyak 100 puisi *Waka*. Puisi yang dikumpulkannya berasal 100 orang penyair *waka* terkemuka yang berkarya mulai dari zaman Kaisar Tenchi hingga zaman Kaisar Juntoku. Dalam antologi puisi ini, puisi disusun secara kronologis dari puisi yang tertua hingga puisi yang terbaru, yang kemudian kumpulan *waka* ini dikenal dengan sebutan *Ogura Hyakunin Isshu* (小倉百人一首) atau yang biasa dikenal dengan *Hyakunin Isshu* (百人一首) saja. *Hyakunin Isshu* dikenal oleh masyarakat karena puisi-puisinya yang dipakai dalam permainan kartu bernama *karuta*. Permainan tersebut juga populer setelah adanya anime dan live action *Chihayafuru* yang bercerita tentang *karuta club* (perkumpulan siswa yang memainkan kartu *karuta*). Melihat *Hyakunin Isshu* (小倉百人一首) yang betapa populernya baik dikalangan penikmat karya sastra Jepang maupun orang-orang yang menyukai anime dan live action *Chihayafuru* menjadi alasan utama dipilihnya karya tersebut sebagai pusat utama penelitian ini.

Dengan dipilihnya *hyakunin isschu* sebagai karya sastra yang digunakan dalam penelitian ini, maka media yang tepat adalah media film animasi 2 dimensi untuk menggambarkan latar tempat, waktu, sosial-budaya dalam *hyakunin isschu*. Teknik yang dipilih adalah 2 dimensi, karena dianggap sebagai teknik pembuatan film animasi paling mudah, cepat dan tentunya sesuai dengan minat anak muda yang menyukai budaya Jepang belakangan ini, karena

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MEMAHAMI LATAR DALAM PUISI JEPANG *HYAKUNIN ISSHU* (百人一首) MUSIM GUGUR KARYA FUJIWARA NO TEIKA

teknik animasi 2 dimensi juga digunakan oleh para pembuat *anime* di Jepang.

Sebagai pendukung penilaian terhadap pengembangan media film animasi 2 dimensi ini, dipilih pebelajar bahasa Jepang kelas X IPS 3 di SMA Negeri 19 Surabaya sebagai data angket respon siswa karena fasilitas kelas seperti layar LCD yang memadai dan jam pelajaran bahasa Jepang yang cukup banyak, yaitu dua kali seminggu untuk kelas X dan XI.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media film animasi 2 dimensi untuk memahami latar dalam Puisi Jepang *Hyakunin Isshu* (百人一首) musim gugur karya Fujiwara no Teika ?
2. Bagaimana kelayakan media film animasi 2 dimensi untuk memahami latar dalam *Hyakunin Isshu* (百人一首) musim gugur karya Fujiwara no Teika ?

Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media film animasi 2 dimensi untuk memahami latar dalam puisi Jepang *Hyakunin Isshu* (百人一首) musim gugur (秋) karya Fujiwara no Teika.
2. Mendeskripsikan kelayakan dari media film animasi 2 dimensi untuk memahami latar dalam Puisi Jepang *Hyakunin Isshu* (百人一首) musim gugur (秋) karya Fujiwara no Teika.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah adalah :

1. Latar

Latar tempat, menurut Nurgiantoro (2015:314-315) yang mengatakan bahwa latar tempat menunjuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas. Penggunaan latar tempat dengan nama-nama tertentu haruslah mencerminkan, atau paling tidak tak bertentangan dengan sifat dan keadaan geografis tempat yang bersangkutan. Dari penjelasan teori di atas dapat

disimpulkan bahwa latar tempat belum tentu memiliki lokasi dan nama yang jelas. Hal ini seperti yang ada dalam beberapa puisi Jepang *Hyakunin Isshu* dimana beberapa latar tempat tidak ditunjukkan secara langsung di dalam puisi tersebut. Sehingga diputuskan untuk membuat latar tempat yang sesuai dengan puisi yang tidak memiliki latar tempat secara pasti tersebut. Tentu saja hal ini dilakukan dengan berdiskusi dengan validator isi materi dan ahli media nantinya agar tidak menyimpang dari puisi yang ada.

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah (Nurgiantoro, 2015:318). Nurgiantoro (2015:320) juga mengatakan bahwa dalam sejumlah karya fiksi lain, latar waktu mungkin justru tampak samar, tidak ditunjukkan secara jelas. Ini membuat karya fiksi maupun non-fiksi puisi tidak tentu memiliki latar waktu yang jelas. Sedangkan dalam pembuatan media film animasi 2 dimensi, sangat dibutuhkan kejelasan dan tingkat detail dari latar waktu yang ada. Dalam media film animasi 2 dimensi ini nantinya, latar waktu akan digolongkan menjadi 2 jenis yaitu latar musim dan latar waktu secara detail. Latar musim meliputi latar waktu musim gugur awal, pertengahan, dan akhir. Sedangkan latar waktu secara detail dibagi menjadi 4 jenis, yaitu pagi hari, siang hari, sore hari, dan malam hari. Penjelasan mengenai latar musim sebelumnya telah dijelaskan dan dideskripsikan oleh situs web *ogurasansou*, sehingga peneliti hanya menggolongkan puisi tersebut ke dalam latar musim sesuai. Sedangkan untuk latar waktu secara detail, jika dalam puisi tersebut tidak terdapat latar waktu secara detail, maka peneliti akan membuat latar waktu secara detail menyesuaikan dengan puisi tersebut, dengan persetujuan validator ahli media nantinya.

Latar sosial-budaya menyoroti pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain yang tergolong latar spiritual. Di samping itu, latar sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah, atau atas (Nurgiantoro, 2015:322). Dalam hal ini, penyair atau penulis puisi Jepang *Hyakunin Isshu* terbagi dalam beberapa golongan, yaitu seorang

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MEMAHAMI LATAR DALAM PUISI JEPANG *HYAKUNIN ISSHU* (百人一首) MUSIM GUGUR KARYA FUJIWARA NO TEIKA

kaisar, penyair kerajaan atau keluarga tertinggi kerajaan, seorang penyair biasa, dan seorang biksu. Selain itu, latar budaya yang diambil mengacu pada budaya baik secara fenomena alam yang ada, maupun kegiatan keagamaan, maupun kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh penulis atau penyair yang ada di dalam puisi tersebut. Teori yang Nurgiyantoro ungkapkan mengenai latar diperuntukkan pada karya fiksi yang berbentuk novel dan cerpen, sehingga teori latar Nurgiyantoro dalam penelitian ini hanya sebagai dasar acuan jenis-jenis latar yang akan dianalisis dalam penelitian ini. Penjelasan dan penggolongan mengenai latar tempat, waktu dan sosial-budaya sebelumnya telah dijelaskan oleh situs web ogurasansou. Dalam hal ini peneliti hanya akan menggolongkan data-data tersebut ke dalam latar tempat, waktu dan sosial-budaya menurut teori Nurgiyantoro ini.

2. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa (Sadiman, 2008:7).

3. Film Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya (Vega, 2004 : 06). Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, animasi adalah suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

Dalam teknik pembuatan animasi di penelitian ini, digunakan teknik kombinasi yakni kombinasi antara teknik hand drawn dan komputer, karena jika menggunakan teknik pembuatan animasi selain hand drawn dan komputer, maka dikhawatirkan waktu yang tidak mencukupi dan

fasilitas yang tidak memadai untuk pembuatan media.

4. Empat Musim Jepang

Menurut Mandah (1992:4) awal mula kelahiran kesusastraan Jepang sebenarnya tidak terlepas dari pengaruh sifat dan bentuk kebudayaan pertanian. Pada musim semi mereka menyemai bibit dan bibit tersebut disebarkan pada musim panas. Pergantian musim dalam satu tahun sangat penting sekali artinya bagi bangsa yang mengambil panen pada musim gugur. Karena panen hanya bisa diambil sekali dalam satu tahun, mereka mempunyai minat yang dalam terhadap pergantian empat musim dalam setahun. Nenek moyang orang Jepang sejak memilih kebudayaan bercocok tanam dipaksa harus mempunyai perasaan yang tajam terhadap perubahan alam. Adanya perhatian terhadap alam, membuat mereka sangat sensitif terhadap perubahan alam. Pendekatan orang Jepang terhadap alam berperan besar dalam terwujudnya karakter kesusastraan dan kebudayaan Jepang.

Mandah (1992 : 29) menambahkan bahwa pada setiap musim terdapat berjenis-jenis bunga. Dari sekian banyak jenis bunga, yang disenangi orang Jepang adalah bunga sakura pada musim semi dan bunga seruni pada musim gugur. Jika orang Jepang menyebut bunga maka yang dimaksud bunga di sini adalah bunga sakura. Bunga sakura sangat penting artinya dalam kesusastraan Jepang.

Dalam penelitian ini, teori keempat musim di Jepang oleh Mandah, digunakan sebagai acuan saat mengelompokkan data puisi yang tergolong dalam puisi musim gugur. Setelah data puisi musim gugur terkumpul, maka dilakukan analisis latar tempat, waktu, dan sosial-budaya.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2013: 9) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MEMAHAMI LATAR DALAM PUISI JEPANG *HYAKUNIN ISSHU* (百人一首) MUSIM GUGUR KARYA FUJIWARA NO TEIKA

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas (Sugiyono, 2013: 407).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media digital, film animasi 2 dimensi tentang berbagai latar tempat, waktu dan sosial-budaya dalam puisi Jepang *Hyakunin Isshu*. Adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami latar tempat, waktu dan sosial-budaya dalam puisi Jepang *Hyakunin Isshu*.

Menurut Sugiyono (2015:173) peneliti harus mampu membuat instrumen yang akan digunakan untuk penelitian. Instrumen dalam penelitian ini telah divalidasi oleh validator instrumen. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

- 1) Lembar validasi ahli media guna memperoleh definisi kelayakan media yang berisi tentang penilaian mengenai tampilan media, desain media, serta jenis dan ukuran huruf pada media.
- 2) Lembar validasi ahli materi guna memperoleh definisi kelayakan media dilihat dari isi dan penyajian, tata bahasa dan aturan penulisan dalam media.
- 3) Lembar angket respon pengguna media yang berisi butir-butir pertanyaan tentang media film animasi 2 dimensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian dari pengembangan film animasi 2 dimensi untuk memahami latar dalam puisi Jepang *Hyakunin Isshu*. Berikut uraiannya.

1. PROSES PENGEMBANGAN MEDIA

Proses pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dalam 7 tahapan, yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi desain, revisi desain media, uji coba produk, dan revisi produk.

Pada tahap potensi dan masalah, dilakukan penyebaran angket pra-penelitian pada kelas X IPS 3 dan wawancara tidak terstruktur pada guru bahasa Jepang di SMA Negeri 19 Surabaya. Setelah mengetahui potensi dan masalah yang ada, selanjutnya adalah melakukan pengumpulan data. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil analisis sastra terhadap latar tempat, waktu dan sosial-budaya dalam *Hyakunin Isshu* sebagai materi yang akan diterapkan dalam media film animasi 2 dimensi. Data yang diambil dari website [ogurasansou](https://www.ogurasansou.co.jp/site/hyakunin/hyakunin.html), yaitu <https://www.ogurasansou.co.jp/site/hyakunin/hyakunin.html>, dari websie tersebut dipilih puisi yang berlatar pada musim gugur, sehingga dari 100 puisi menjadi 21 puisi *Hyakunin Isshu* berlatar pada musim gugur.

Setelah pengumpulan data dilakukan, maka selanjutnya adalah tahap pengembangan dari media, yaitu pembuatan desain media meliputi sketsa gambar karakter dan background, serta pembuatan naskah cerita. Naskah cerita dan sketsa gambar tersebut kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi media

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MEMAHAMI LATAR DALAM PUISI JEPANG *HYAKUNIN ISSHU* (百人一首) MUSIM GUGUR KARYA FUJIWARA NO TEIKA

menggunakan angket skala Likert untuk mengetahui kekurangan yang ada lalu dilakukan proses revisi desain. Setelah revisi desain selesai, maka dilakukan uji coba produk kepada siswa X IPS 3 SMA Negeri 19 Surabaya, untuk mengetahui lebih lanjut kekurangan dari media film animasi 2 dimensi. Setelah uji coba produk selesai dan didapatkan angket respon siswa, maka dilakukan tahap revisi produk sebagai tahap akhir dalam penelitian ini.

2. HASIL KELAYAKAN MEDIA

Validasi yang dilakukan pertama kali adalah setelah dilakukannya tahap pengumpulan data analisis sastra berupa latar tempat, waktu dan sosial-budaya *Hyakunin Isshu*. Validasi pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian terhadap materi yang ada pada media film animasi 2 dimensi untuk memahami latar dalam *Hyakunin Isshu* yang dilakukan oleh validator ahli materi. Aspek yang dinilai oleh ahli adalah tata bahasa Jepang dalam naskah cerita, dan penerjemahan arti dari puisi Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan cerita serta kesesuaian terjemahan yang ada pada media film animasi 2 dimensi sudah benar.

Penilaian validator dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian yang sesuai. Adapun penilaian dari tiap skala adalah 1=Sangat lemah, 2=Lemah, 3=Cukup, 4=Kuat, 5=Sangat kuat. Data hasil penilaian ahli materi dianalisis dan dideskripsikan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan materi. Nama ahli materi yang memberikan penilaian disajikan dalam tabel berikut:

No	Nama	Jabatan
1.	Dra. Yovinza Bethvine S., M.Pd.	Dosen Bahasa Jepang Unesa
2.	Shun Takamatsu	Interpreter

Prosentase	Kategori
0-20	Sangat Lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Kuat
81-100	Sangat Kuat

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert (Riduwan, 2008:87-89)

Berikut merupakan hasil validasi media pada materi media:

$$\begin{aligned}
 \text{Skor Kriteria} &= \frac{\text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah item} \times \text{Jumlah responden}}{\text{Jumlah responden}} \\
 &= 5 \times 6 \times 2 \\
 &= 60 \\
 P &= \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\% \\
 &= \frac{57}{60} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi materi di atas didapatkan skor 95% yang tergolong dalam kriteria sangat kuat.

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

Validasi pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian terhadap desain yang ada pada media film animasi 2 dimensi untuk memahami latar dalam *Hyakunin Isshu* yang dilakukan oleh validator ahli media. Validasi ini dilakukan setelah media film animasi 2 dimensi dibuat. Aspek yang dinilai oleh ahli adalah kesesuaian ukuran penulisan huruf, ketepatan media dengan materi serta kesesuaian desain dalam media. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media serta kesesuaian gambar

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MEMAHAMI LATAR DALAM PUISI JEPANG *HYAKUNIN ISSHU* (百人一首) MUSIM GUGUR KARYA FUJIWARA NO TEIKA

atau desain yang ada pada media film animasi 2 dimensi untuk memahami latar *Hyakunin Isshu* sudah benar.

Penilaian validator dilakukan dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian yang sesuai. Adapun penilaian dari tiap skala adalah 1=buruk, 2=sedang, 3=baik. Data hasil penilaian ahli materi dianalisis dan dideskripsikan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media. Nama ahli materi yang memberikan penilaian disajikan dalam tabel berikut:

No	Nama	Jabatan
1.	Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.	Dosen Desain Grafis Unesa

Prosentase	Kategori
0-20	Sangat Lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Kuat
81-100	Sangat Kuat

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert (Riduwan, 2008:87-89)

Berikut merupakan hasil validasi media pada kelayakan media:

Skor Kriteria = Skor tertinggi x Jumlah item x Jumlah responden

$$= 5 \times 10 \times 1$$

$$= 50$$

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

$$= \frac{35}{50} \times 100\%$$

$$= 70\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi di atas didapatkan skor 70% yang tergolong dalam kriteria kuat.

HASIL ANGKET RESPON SISWA

Angket respon siswa pada tahap ini diperoleh setelah melakukan tahap uji coba produk di kelas X IPS 3 SMA Negeri 19 Surabaya. Dari angket respon siswa ini nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk tahap terakhir revisi produk dan sebagai penarik kesimpulan kelayakan dari media film animasi 2 dimensi. Data respon pengguna media diambil dengan cara mengisikan tanda centang (✓) ke dalam kotak penilaian yang telah disediakan. Adapun skala penilaian yang dipakai adalah 1=Tidak setuju, 2=Kurang setuju, 3=Cukup, 4=Setuju, 5=Sangat setuju. Respon pengguna media tersebut memperoleh hasil sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Skor Kriteria} &= \text{Skor Tertinggi} \times \text{Jumlah item} \times \text{Jumlah Responden} \\ &= 5 \times 9 \times 26 \\ &= 1170 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\% \\ &= \frac{1011}{1170} \times 100\% \\ &= 86,4\% \end{aligned}$$

Prosentase	Kategori
0-20	Sangat Lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Kuat
81-100	Sangat Kuat

Tabel Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert (Riduwan, 2008:87-89)

Berdasarkan hasil kriteria interpretasi skor dari tabel di atas, maka respon pengguna media terhadap media film animasi 2 dimensi adalah sangat baik dengan presentase 86,4%

PENUTUP

Simpulan

1. Proses pengembangan dari media film animasi 2 dimensi dilakukan dalam 7 tahapan, yaitu tahap penelitian meliputi potensi dan masalah,

PENGEMBANGAN MEDIA FILM ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK MEMAHAMI LATAR DALAM PUISI JEPANG *HYAKUNIN ISSHU* (百人一首) MUSIM GUGUR KARYA FUJIWARA NO TEIKA

pengumpulan data berupa analisis sastra dari *Hyakunin Isshu*. Setelah tahap penelitian, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan meliputi pembuatan desain media dan naskah cerita, lalu validasi desain media dan naskah cerita pada ahli media dan ahli materi media. Setelah validasi selesai, dilakukan tahap revisi desain, dan uji coba produk untuk memperoleh angket respon siswa. Setelah didapatkan angket respon siswa maka dilakukan tahap terakhir yaitu revisi produk.

2. Kelayakan media pada media film animasi 2 dimensi menurut ahli validasi materi dinyatakan dalam kategori sangat kuat dengan presentase dalam skala *Likert* 95% , sedangkan menurut ahli media termasuk dalam kategori kuat dengan presentase 70% dalam skala *Likert*. Lalu dari kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media, dilakukan revisi desain, dan uji coba produk, untuk mengetahui penilaian terhadap kelayakan media film animasi 2 dimensi yang terbaru. Dari angket respon siswa, media film animasi 2 dimensi mendapat presentase 86,4% dalam skala *Likert* yang termasuk dalam kategori sangat kuat.

Saran

1. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan media film animasi 2 dimensi untuk memahami latar dalam *Hyakunin Isshu*. Media film animasi sendiri dapat digunakan sebagai media untuk karya sastra lainnya. Sehingga pembelajaran sastra melalui media pembelajaran tetap ada dan berlanjut.

2. Dalam penelitian pengembangan media, diharapkan untuk memperhatikan fasilitas di tempat ketika uji coba media dilakukan. Karena jika fasilitas tempat uji coba media tidak memenuhi kriteria media yang sedang dikembangkan, maka hasil dari tahap uji coba produk menjadi kurang maksimal. Selain itu, pada saat melakukan tahap analisis sastra atau tahap penelitian, diharapkan tidak merubah karya sastra aslinya

Danesi, Marcel. 2010. Pengantar Memahami Semiotika Media. Yogyakarta: Jalasutra.

Mandah, Darsimah. 1992. Pengantar Kesusastraan Jepang. Jakarta: Grasindo

Nurgiyantoro, Burhan. 2015. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Riduwan. 2008. Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta

Sadiman, Arief S. dkk . 2005. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suhendar,M.E. dan Pien Supinah. 1993. Pendekatan Teori Sejarah & Apresiasi Sastra Indonesia. Bandung: Pionir Jaya

Vega, Wendy. 2004. The Making of Animation: Homeland. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 百人一首講座 [online],
<https://www.ogurasansou.co.jp/site/hyakunin/hyakunin.html>
Diakses pada 2 November 2018
pada pukul 19.12