

Animasi 2D Dalam Pembelajaran Bahasa

Adistia Fanisa & Nova Dwi Puspita Laras

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang, Email, adistia.fanisa2018@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Serang, Email, novalaras@upi.edu

Abstrak

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa lepas dari interaksi. Selain kontak fisik seperti bersalaman, interaksi juga dapat diekspresikan melalui bahasa. Bahasa adalah kemampuan manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lain menggunakan tanda-tanda, seperti kata-kata dan gerak tubuh. Perkiraan jumlah bahasa di dunia bervariasi antara 6.000–7.000 bahasa. Untuk itu, manusia selalu berusaha mempelajari bahasa baru di luar bahasa ibunya. Bahasa ibu, juga disebut sebagai bahasa ibu, bahasa pertama, adalah bahasa pertama yang dikuasai oleh manusia sejak lahir melalui interaksi dengan sesama anggota komunitas bahasa mereka, seperti keluarga dan komunitas mereka. Hal ini bertujuan untuk menjalin hubungan dengan manusia dengan bahasa ibu yang berbeda. Untuk itu kita membutuhkan inovasi yang dapat menarik minat anak. Pekerjaan 2D digital hadir sebagai pilihan. Melalui gambar, komik hingga video animasi 2D, mereka dapat digunakan dalam mempelajari bahasa baru. Dengan kemajuan teknologi smartphone yang semakin menjamur, produk-produk inovasi tersebut dapat dimanfaatkan hingga ke pedesaan. Keunggulan lainnya adalah sampah yang jumlahnya lebih sedikit dibandingkan media pembelajaran konvensional. Yang mana jika rusak dan tidak bisa diperbaiki maka harus dibuang.

Kata Kunci: dua dimensi, inovasi, language baru

Pendahuluan

Sebagai makhluk sosial manusia tidak bisa lepas dari interaksi. Selain kontak fisik seperti bersalaman, interaksinya juga bisa diungkapkan melalui bahasa. Bahasa adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan. Perkiraan jumlah bahasa di dunia beragam antara 6.000–7.000 bahasa. Untuk itu manusia selalu mencoba untuk mempelajari bahasa baru diluar bahasa ibunya. Bahasa ibu, juga disebut sebagai bahasa asli, bahasa pertama, merupakan bahasa pertama yang dikuasai manusia sejak lahir melalui interaksi dengan sesama anggota masyarakat bahasanya, seperti keluarga dan masyarakat lingkungannya. Hal ini bertujuan untuk menjalin hubungan dengan manusia dengan bahasa ibu yang berbeda.

Meski demikian, ternyata banyak yang masih kesulitan untuk mempelajari bahasa baru. Oleh karenanya hal ini harus dimulai sejak dini dikarenakan masa kanak-kanak adalah golden age untuk belajar. Namun tetap saja, menarik minat anak untuk belajar bahasa masih terbilang sulit di beberapa daerah terutama di pedesaan. Masyarakat yang homogen bisa menjadi salah satu penyebabnya. Untuk itu perlu adanya inovasi yang dapat menarik minat anak. Karya 2D digital hadir sebagai salah satu opsi. Melalui gambar, komik hingga video animasi 2D bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa baru. Dengan kemajuan teknologi smartphone yang kian menjamur, produk-produk inovasi tersebut bisa dimanfaatkan hingga ke wilayah pedesaan. Keunggulan lainnya adalah limbah yang lebih sedikit dibanding media pembelajaran konvensional. Yang mana apabila sudah rusak dan tidak bisa diperbaiki maka harus dibuang.

Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan-satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulis. Terdapat banyak sekali definisi bahasa, dan definisi tersebut hanya merupakan salah satu di antaranya. Anda dapat membandingkan definisi tersebut dengan definisi sebagai berikut: Bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang dinyatakan melalui susunan suara atau ungkapan tulis yang terstruktur untuk membentuk satuan yang lebih besar, seperti morfem, kata, dan kalimat, yang diterjemahkan dari Bahasa Inggris: “*the system of human communication by means of a structured arrangement of sounds (or written representation) to form larger units, eg. morphemes, words, sentences*” (Richards, Platt & Weber, 1985: 153).

Bahasa, dalam pengertian Linguistik Sistemik Fungsional (LSF), adalah bentuk semiotika sosial yang sedang melakukan pekerjaan di dalam suatu konteks situasi dan konteks kultural, yang

digunakan baik secara lisan maupun secara tulis. Dalam pandangan ini, bahasa merupakan suatu konstruk yang dibentuk melalui fungsi dan sistem secara simultan. Ada dua hal penting yang perlu digarisbawahi. Pertama, secara sistemik, Bahasa merupakan wacana atau teks yang terdiri dari sejumlah sistem unit kebahasaan yang secara hirarkis bekerja secara simultan dari sistem yang lebih rendah: fonologi/grafologi, menuju ke sistem yang lebih tinggi: leksikogramatika (lexicogrammar), struktur teks, dan semantik wacana. Masing-masing level tidak dapat dipisahkan karena masing-masing level tersebut merupakan organisme yang mempunyai peran yang saling terkait dalam merealisasikan makna suatu wacana secara holistik (Halliday, 1985; Halliday, 1994). Kedua, secara fungsional, bahasa digunakan untuk mengekspresikan suatu tujuan atau fungsi proses sosial di dalam konteks situasi dan konteks kultural (Halliday, 1994; Butt, Fahey, Feez, Spinks, & Yalop, 2000). Oleh karena itu, secara semiotika sosial, bahasa merupakan sejumlah semion sosial yang sedang menyimpulkan realitas pengalaman dan logika, realitas sosial, dan realitas semiotis/symbol. Dalam konsep ini, Bahasa merupakan ranah ekspresi dan potensi makna. Sementara itu, konteks situasi dan konteks kultural merupakan sumber makna.

Hasil dan Pembahasan

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63). Menurut Munir (2013:340) “animasi berasal dari bahasa Inggris, animation dari kata to anime yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”. Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup”. Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

Animasi 2D sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar. Animasi 2D juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Tidak hanya itu, saat melakukan proses belajar mengajar siswa semakin banyak tahu tentang Bahasa yang didapat dalam contoh animasi 2D. Pembelajaran Bahasa menggunakan animasi 2D dapat memperoleh banyak Bahasa dengan mempertimbangkan gaya animasi 2D. Seperti misalnya dengan menggunakan contoh cerita Malin Kundang. Dicerita tersebut, menggunakan dua gaya Bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa daerah (Sumatra Barat). Atau bisa juga kita mengambil contoh animasi 2D yang berbahasa asing. Maka dari itu, pendidik harus

mempertimbangkan animasi 2D dalam pembelajaran Bahasa, agar siswa mendapatkan banyak Bahasa khususnya daerah sendiri dan asing.

Dalam pengembangan animasi 2D dalam pembelajaran Bahasa, kita dapat menggunakan banyak metode dalam pembuatan animasi 2D. Contohnya, Web comic, Picture dan Video 2D.

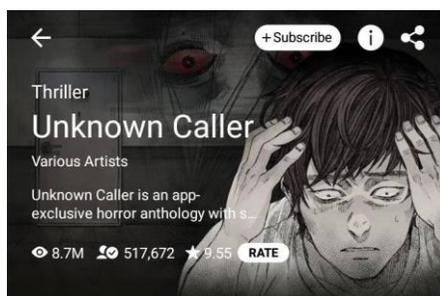
1. Gambar (Picture)

Gambar yang dimaksud di sini adalah gambar bergerak yang tidak memiliki suara atau biasa dikenal dengan format GIF. Graphics Interchange Format (GIF) merupakan format grafis yang paling sering digunakan untuk keperluan desain website. GIF memiliki kombinasi warna lebih sedikit dibanding Joint Photographic Experts Group (JPEG), tetapi mampu menyimpan grafis dengan latar belakang transparan ataupun dalam bentuk animasi sederhana. Contoh :



2. Komik Digital (Digital Comic)

Pengertian komik digital menurut Lamb & Johnson (2009) merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Komik digital yang beredar saat ini pun tidak seperti komik yang beredar sebelumnya di mana ceritanya hanya menampilkan gambar tanpa animasi. Komik digital yang menawarkan gambar bergerak atau animasi. Bahkan tidak hanya gambar bergerak, namun juga beberapa komik dilengkapi dengan Sound Effect (SFX) maupun Backsound. Komik seperti ini terdapat di web atau aplikasi Webtoon. Contoh :



3. Video 2D

Herlyani (2014) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis animasi, diantaranya: animasi dua dimensi/*classic animation*. Istilah animasi dua dimensi yaitu salah satu teknik pembuatannya menggunakan perangkat lunak komputer. Animasi dua dimensi dipilih karena animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan suatu konsep yang rumit dan sulit menjadi menarik secara visual dan juga dinamik Suartama (2017:14). Animasi mampu mewujudkan hal-hal yang tidak masuk akal tersebut kedalam bentuk visual yang unik dan lucu. Animasi bisa menjadi tontonan yang menghibur, yang diminati oleh banyak kalangan, selain itu animasi juga bisa dijadikan media menyampaikan informasi dan banyak nilai-nilai yang bisa disosialisasikan. dengan adanya computer dewasa ini teknik pembuatan animasi berkembang menggunakan komputer untuk 2D. Contoh :



Kesimpulan

Di era millennial yang mana teknologi digital sudah menjamur dan dapat ditemui di manapun serta diakses kapanpun oleh siapapun, maka sudah sepatutnya educator memanfaatkan hal ini untuk menunjang pembelajaran. Salah satu yang digemari di berbagai usia adalah animasi 2D. Melalui pengembangan gambar yang dibuat seolah bergerak, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik dengan format gambar, web, aplikasi maupun video.

Meski teknologi digital sudah tidak asing ditemui, namun masih banyak yang gagap dalam menggunakan teknologi (gaptak). Biasanya didominasi oleh kaum-kaum yang sudah berumur. Meski demikian, tidak menutup kemungkinan calon guru juga bisa gagap teknologi. Hal ini karena mindset

yang tertanam bahwa guru hanyalah bertugas mengajar dan membentuk karakter. Selebihnya seperti bahan materi didapat dari sumber yang sudah ada. Sehingga kadang kurang relevan dengan materi yang ingin dibawakan. Seharusnya guru menyusun materi sebelum disampaikan dengan kreativitasnya dan keahliannya untuk membuat bahan ajar dan tidak terlalu bergantung pada sumber yang telah ada terutama apabila bahan ajar tersebut adalah animasi 2D karena kebanyakan animasi 2D yang beredar hanya bertujuan untuk hiburan dan pesan moral. Jarang sekali membahas tentang kosa kata maupun susunan kalimat yang benar.

Bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang dinyatakan melalui susunan suara atau ungkapan tulis yang terstruktur untuk membentuk satuan yang lebih besar, seperti morfem, kata, dan kalimat, yang diterjemahkan dari Bahasa Inggris: *“the system of human communication by means of a structured arrangement of sounds (or written representation) to form larger units, eg. morphemes, words, sentences”* (Richards, Platt & Weber, 1985: 153).

Bibliografi

Richards, Platt & Weber, 1985: 153. Definisi Bahasa.

Hidayatullah dkk, 2011:63. Pengertian dua dimensi.

Munir (2013:340). Pengertian dua dimensi.

Vaughan dalam Binanto (2010:219). Animasi 2 Dimensi.

Lamb & Johnson (2009). Komik Digital.

Herlyani (2014). Video 2D. Dede Rosyada, 2008. Desain Pembelajaran. Jakarta : Gaung Persada Pers.