

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR ILUSTRASI KARTUN PADA SISWA KELAS V SDIT AL-FITYAN SCHOOL MEDAN

Muhammad Fajar Afriza, Sugito

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Medan
muhammadfajarafriza@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan T.A. 2016/2017. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan sampel 40 orang siswa kelas V yang diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan tes menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo. Teknik analisis data dilakukan dengan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas data uji homogenitas varians, setelah itu dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kontrol sebesar 45,5 dan 46,5 dan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol sebesar 80,5 dan 68,5. Hasil uji perbedaan rata-rata menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih baik dibandingkan nilai posttest kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan signifikansi $\alpha = 0,05$ dan dk 38 didapat $t_{tabel} = 2,024$. Jadi hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 6,9703 > t_{tabel} = 2,024$. Jadi H_a diterima sekaligus ditolak H_o sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan T. A. 2016/2017.

Kata Kunci: Media Animasi, Hasil Belajar, Menggambar, dan Ilustrasi Kartun.

Abstract

This study aims to prove the effect of the use of animation media on the results of learning to draw cartoon illustrations in fifth grade students of SDIT Al-Fityan School Medan T.A. 2016/2017. This research uses quasi-experimental method with a sample of 40 fifth grade students taken using cluster random sampling techniques. The research instrument uses a cartoon illustration drawing test of Adit, Sopo, & Jarwo. The data analysis technique was performed by testing the analysis requirements, namely the normality test for the variance homogeneity test, after which the hypothesis test was conducted. Based on the results of the study obtained an average value of pretest experimental and control classes of 45.5 and 46.5 and the average value of the experimental and control class posttest of 80.5 and 68.5. The average difference test results showed that the average value of the experimental class posttest was better than the control class posttest value. Based on the results of hypothesis testing with significance $\alpha = 0.05$ and 38 dk obtained $t_{table} = 2.024$. So the hypothesis test results obtained $t_{count} = 6.9703 > t_{table} = 2.024$. So H_a is accepted and rejected by H_o , so it can be concluded that there is a significant influence of the use of animation media on the learning outcomes of drawing cartoon illustrations in fifth grade students of SDIT Al-Fityan School Medan T. A. 2016/2017.

Keywords: Animation Media, Learning Outcomes, Drawing, and Cartoon Illustration.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewariskan nilai-nilai kebaikan kepada manusia. Sejak usia dini setiap anak berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak baik itu di lembaga pendidikan formal, nonformal, maupun di lembaga pendidikan informal. Proses pengajaran merupakan salah satu kegiatan penting dalam pendidikan, dimana proses pengajaran merupakan kegiatan pokok dari pendidikan yang diterima anak di sekolah.

Menurut Sardiman (2011:12) mengatakan bahwa “Pendidikan dan pengajaran adalah salah satu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju ke kedewasaan anak didik. Pengajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para pelajar atau siswa di dalam kehidupan”.

Pada kurikulum 2013 SD kelas V mata pelajaran seni rupa terdapat siswa dituntut untuk dapat menggambar ilustrasi, salah satunya adalah menggambar ilustrasi kartun. Secara singkat gambar ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar yang dibuat dengan tujuan untuk memperjelas suatu pemahaman, pengertian, kejadian ataupun suatu peristiwa. Gambar ilustrasi yang baik harus dapat menggambarkan dengan jelas pesan atau informasi yang ingin disampaikan atau dijelaskan.

Pelajaran menggambar ilustrasi juga banyak cakupannya, yaitu menggambar, ilustrasi komik, ilustrasi karikatur, dan ilustrasi kartun. Menggambar ilustrasi kartun membutuhkan kreativitas dan imajinasi yang luas. Karena di dalam menggambar ilustrasi kartun seorang pembuat kartun (kartunis) dituntut untuk berpikir lebih kreatif agar menghasilkan gambar yang terkesan lebih hidup, lucu, unik, dan menarik.

Dalam proses pembelajaran, pelajaran menggambar ilustrasi kartun dapat membantu daya kreativitas peserta didik dan dapat membangkitkan imajinasi berpikir kreatif peserta didik dalam berkarya. Ilustrasi kartun juga dapat merangsang kecerdasan peserta didik dalam berkreativitas saat menggambar.

Setelah melakukan observasi dan pengamatan pada hari Senin, 02 Januari 2017 Pukul 10.00 WIB pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan. Menurut keterangan guru yang bersangkutan Bapak Iqbal Tawakkal dalam pelajaran seni budaya khususnya seni rupa, saat ditugaskan untuk menggambar siswa lebih cenderung suka dengan menggambar pemandangan, buah-buahan, sayur-sayuran, tumbuh-tumbuhan dibandingkan dengan menggambar ilustrasi kartun. Tentu hal ini tidak bisa dibiarkan begitu saja, harus ada tindakan ataupun solusi untuk mengatasi masalah ini. Selain adanya tuntutan pada kurikulum 2013, mengingat pada usia anak-anak produk dari animasi kartun merupakan suatu hal yang sangat melekat pada diri mereka. Salah satunya adalah film animasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.

Menonton film animasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo merupakan kegemaran tersendiri bagi banyak anak. Hampir setiap hari seorang anak bisa menonton ataupun menyaksikan serial animasi kartun yang ditayangkan dari media baik televisi, gadget, laptop, internet, dan media elektronik lainnya. Tak jarang seorang anak betah berjam-jam hanya untuk menonton serial animasi kartun tersebut, bahkan tanpa disadari seorang anak yang menonton serial animasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo melalui cerita seorang anak bisa mengilustrasikan kembali secara detail apa yang mereka tonton sebelumnya. Tetapi pada kenyataannya ketika guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo, peserta didik merasa terbebani dan kesulitan, tingkat antusiasme peserta didik pun berkurang, peserta didik lebih cepat bosan, dan tidak kreatif. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pengembangan variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan aktivitas dan nilai siswa dalam pelajaran khususnya menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.

Pada kenyataannya terdapat kendala pada pembelajaran menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian ataupun antusias para peserta didik. Media yang digunakan oleh guru berupa lembaran-lembaran gambar kartun yang ditempelkan di depan kelas. Guru mendominasi peserta didik atau sebagai pelaku tunggal, lewat media guru memberikan atau memindahkan informasi pembelajaran sebanyakbanyaknya kepada peserta didik, dan peserta didik menggambar berdasarkan apa yang diperintahkan oleh guru lewat media tersebut, tidak ada kebebasan dan inspirasi bagi peserta didik untuk mencari dan menemukan karakter kartun yang mereka inginkan, tidak ada kebebasan bagi peserta didik untuk bisa bereksprei lebih jauh dalam mengembangkan ide ataupun gagasannya, sehingga peserta didik menjadi kurang semangat dan bosan yang menyebabkan tumpulnya imajinasi dan kreativitas peserta didik dalam menggambar. Sedangkan dalam menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo agar gambar yang dihasilkan terkesan lebih hidup, lucu, unik, menarik, tidak monoton, peserta didik terlebih dahulu harus banyak melihat dan mengamati karakterkarakter kartun pada animasi Adit, Sopo, & Jarwo yang nantinya akan divisualisasikan pada bidang kertas gambar. Sehingga peserta didik bisa dengan bebas bereksprei dalam mengembangkan ide ataupun gagasan kreatifnya dalam membuat karakter kartun dari apa yang mereka lihat dan amati sebelumnya.

Menurut Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2007:4) mengatakan bahwa "Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer". Dalam proses pembelajaran media merupakan alat bantu ataupun sarana yang dipergunakan oleh guru untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo dalam menggambar ilustrasi kartun dimaksud agar peserta didik kembali terangsang dan semangat ketika ditugaskan untuk menggambar ilustrasi kartun, dan lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Media ini menekankan pada proses, melihat, mengamati, dan mendengar sebelum menggambar. Dengan melihat, mengamati, dan mendengar peserta didik dapat dengan sendirinya mencari dan menemukan karakter kartun yang ingin mereka gambar. Media mempunyai peran yang cukup besar untuk keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo akan menambah semangat, peran aktif, dan kreativitas peserta didik dalam menggambar ilustrasi kartun. Mengingat menonton film animasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo merupakan salah satu kegemaran para peserta didik, sehingga dengan penggunaan media tersebut ketika ditugaskan untuk menggambar ilustrasi kartun peserta didik tidak akan merasa terbebani dan kesulitan untuk mengembangkan dan menuangkan idenya kedalam bidang kertas. Seni rupa khususnya menggambar ilustrasi kartun membutuhkan daya kreativitas yang tinggi dalam proses pengerjaannya.

Kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik akan ditentukan oleh kesesuaian penggunaan media yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga jika penggunaan media dalam proses pembelajarannya tidak mendukung ataupun tidak sesuai akan menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru di sekolah. Seorang guru khususnya guru seni rupa harus sesering mungkin memberikan motivasi ataupun rangsangan kepada peserta didik agar selalu berpikir kreatif dan inovatif terutama dalam pelajaran menggambar ilustrasi kartun.

Menurunnya peran aktif peserta didik dalam pembelajaran seni rupa pada materi menggambar ilustrasi kartun mendorong peneliti untuk menggunakan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo sebagai eksperimen pada penelitian ini. Diharapkan penggunaan media

animasi Adit, Sopo, & Jarwo dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik lebih cenderung suka menggambar pemandangan, buah-buahan, sayur-sayuran, tumbuh-tumbuhan dibanding menggambar ilustrasi kartun.
2. Peserta didik merasa terbebani dan kesulitan saat ditugaskan menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.
3. Inspirasi peserta didik terbatas dalam mengembangkan ide atau gagasan saat menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.
4. Tidak ada kebebasan bagi peserta didik untuk berekspresi lebih jauh dalam menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.
5. Peran aktif dan antusias peserta didik dalam menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo berkurang.
6. Peserta didik lebih cepat bosan saat menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.
7. Penggunaan media dalam pembelajaran menggambar ilustrasi kartun oleh guru kelas V SDIT Al-Fityan School Medan kurang menarik perhatian dan antusias peserta didik.
8. Dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi kartun di kelas V SDIT Al-Fityan School Medan, penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo belum pernah dilakukan.

Mengingat banyaknya masalah di atas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Sehingga yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo dalam pembelajaran seni rupa dengan materi pokok menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo, kemudian akan dilihat seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.

Berdasarkan batasan masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.
2. Seberapa besarkah pengaruh penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.
2. Untuk melihat seberapa besarkah pengaruh dari penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.

Mengingat banyaknya masalah di atas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Sehingga yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo dalam pembelajaran seni rupa dengan materi pokok menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo, kemudian akan dilihat seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.

Hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan tahun

ajaran 2016/2017 diharapkan memberikan manfaat baik teoretis maupun praktis bagi semua pihak diantaranya adalah:

1. Untuk mendapatkan gambaran nilai-nilai kelebihan dari penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo dalam menggambar ilustrasi kartun.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru dalam memilih dan menerapkan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa.
3. Memberikan manfaat bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan menggambar ilustrasi kartun dengan kualitas hasil gambar yang baik.
4. Memberikan sumbangsih dan pemikiran kepada guru kesenian khususnya seni rupa agar dapat memberikan variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian, minat serta peran aktif siswa dalam belajar.
5. Meningkatkan semangat belajar siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan dalam menggambar ilustrasi kartun.

Hakikat Belajar dan Hasil Belajar Belajar

Belajar merupakan kegiatan inti dalam dunia pendidikan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Belajar” berarti berusaha (berlatih dsb) supaya mendapat suatu kepandaian. Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsiran tentang “belajar” dan seringkali pula tafsiran itu berbeda antara satu dengan yang lainnya.

Slameto (2013:2) mengatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.

Kemudian menurut Sardiman (2011:20) mengatakan bahwa “Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”.

Sedangkan menurut Jihad dan Haris (2012:1) mengatakan bahwa “Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitar”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis dan terukur untuk memperoleh informasi, pengetahuan, dan keterampilan yang baru dengan hasil adanya perubahan disegala aspek baik pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, emosional, sifat, tingkah laku, budi pekerti maupun hubungan sosial seseorang. Belajar juga akan merubah seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, dan tidak bisa menjadi bisa.

Hasil Belajar

Slameto (2013:30) mengatakan bahwa “Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Misalnya jika seorang anak belajar menulis, menjadi dapat menulis. Perubahan ini berlangsung terus hingga kecakapan menulisnya menjadi lebih baik dan sempurna”.

Kemudian menurut Djamarah (2011:14) dalam bukunya yang berjudul psikologi belajar, mengatakan bahwa “Seseorang yang melakukan aktivitas dan diakhir dari aktivitasnya itu telah memperoleh perubahan dalam dirinya dengan pemilikan pengalaman baru, maka individu itu dikatakan telah belajar. Tetapi perlu diingatkan, bahwa perubahan

yang terjadi akibat belajar adalah perubahan yang bersentuhan dengan aspek kejiwaan dan mempengaruhi tingkah laku”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui tahapan-tahapan dari kegiatan belajar serta adanya perubahan secara berkala pada seseorang secara sadar dan positif yang mencakup berbagai aspek tingkah laku mulai dari pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etika, budi pekerti, dan sikap yang bersifat tetap atau permanen.

Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, adapun faktor –faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Slameto (2013:54) menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar diantaranya sebagai berikut:

1). Faktor Internal

a). Faktor Jasmani

1. Faktor Kesehatan
2. Cacat Tubuh

b). Faktor Psikologis

1. Intelegensi
2. Perhatian
3. Minat
4. Bakat
5. Motivasi
6. Kematangan
7. Kesiapan

c). Faktor Kelelahan

2). Faktor Eksternal

- ##### a). Faktor Keluarga
1. Cara Orang Tua Mendidik
 2. Relasi Antar Anggota Keluarga
 3. Suasana Rumah
 4. Keadaan Ekonomi Keluarga
 5. Pengertian Orang Tua
 6. Latar Belakang

Kebudayaan

b). Faktor Sekolah

1. Metode Mengajar
2. Kurikulum
3. Relasi Gur Dengan Siswa
4. Relasi Siswa Dengan Guru
5. Disiplin Sekolah
6. Alat Pengajaran
7. Waktu Sekolah
8. Standar Pelajara Di atas Ukuran
9. Keadaan Gedung
10. Metode Belajar
11. Tugas Rumah

c). Faktor Masyarakat

1. Kegiatan Siswa Dalam Masyarakat
2. Mass Media

3. Teman Bergaul
4. Bentuk Kehidupan Masyarakat

Materi Menggambar Ilustrasi Kartun Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah karya seni yang keberadaannya dapat disandingkan dengan berbagai hal. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Ilustrasi” adalah gambar, foto dsb untuk memperjelas uraian yang diterangkan.

Menurut Adi Kusrianto (2007:140) juga mengatakan hal berbeda tentang ilustrasi. Ia mengatakan bahwa “Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatur, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto”.

Kemudian Oscar Wilde (2007:86) mengatakan bahwa: *Illustration is a form of meticulous and painstaking editing. Each tiny part of a drawing has been consciously produced. This can be seen most clearly in a quick sketch that sets out to capture the most essential features of a face or an animal for example. Any Illustratio is an extended sketch , gradually layering in and adding more telling detail to the essence.* Yang artinya adalah Ilustrasi merupakan suatu pengeditan yang cermat dan teliti. Bagian kecil dari sebuah gambar yang telah diproduksi secara sadar. Hal ini dapat dilihat dengan sangat jelas misalnya dalam sketsa yang menetapkan untuk menangkap fitur paling penting dari wajah atau hewan. Setiap Ilustrasi adalah sketsa yang sudah ada, yang secara bertahap melebar dan menambahkan detail yang lebih banyak kepada esensinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa menggambar ilustrasi adalah cabang ilmu seni rupa yang mempelajari gambar dua atau tiga dimensi yang diciptakan menggunakan media, alat dan teknik tertentu yang dibuat dengan karakter yang hidup dan ide yang jelas, gambar yang ditampilkan bisa bersifat representasi ataupun tidak terhadap bentuk dan pola sesuatu yang ada dalam ingatan. Selain untuk menghias gambar ilustrasi juga berfungsi sebagai pendamping dan pengiring suatu cerita, kejadian ataupun peristiwa yang ingin disampaikan guna memperjelas dan mempermudah suatu proses pemahaman terhadap sesuatu.

Menggambar Ilustrasi Kartun Pengertian Menggambar

Menurut Apriyatno (2007:1) dalam bukunya yang berjudul Cara Mudah Menggambar dengan Pensil mengatakan bahwa “Menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus. Menggambar merupakan wujud pengeksploasian teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi sebuah ekspresi dan aktualisasi diri”.

Kemudian Kusrianto (2007:109) mengatakan hal yang hampir serupa tentang menggambar, menurutnya “Menggambar diartikan sebagai membuat coretan atau goresan di suatu permukaan dengan menekankan alat pada permukaan tersebut. Alat yang umum dipakai adalah pensil, pena dan tinta, kuas dan tinta, pensil berwarna, krayon, arang (dikenal dengan pensil konte), maupun spidol”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar merupakan kegiatan membentuk tiruan suatu objek benda alam baik benda hidup ataupun benda mati dengan menggunakan media, alat, dan teknik tertentu di atas bidang datar. Menggambar juga dapat dijadikan sebagai sarana berekspresi bagi seseorang. Dimana seorang penggambar dapat dengan bebas mengekspresikan segala sesuatunya kedalam bentuk visual berupa

goresan-goresan yang membentuk suatu objek, objek tersebut bisa bersumber dari imajinasi, fantasi, ingatan, ataupun apa yang dilihat langsung oleh si penggambar.

Pengertian Kartun

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kartun berarti gambar dengan penampilan lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku (terutama mengenai politik). Menurut Danny dan Agus (dalam Sagala, 2015:5) mengatakan bahwa: “Kartun atau Cartoon (Inggris) adalah gambar lucu, merupakan definisi paling mendasar dan sederhana. Tetapi tidak berarti gambar yang tiba-tiba lucu mutlak boleh disebut kartun. Sebab gambar yang begitu hanya boleh mendapat sebutan gambar yang kartunal. Kartun sendiri dalam arti sebenarnya ialah seni yang sejak semula disiapkan untuk menyajikan “dialog” yang lucu. Dan diciptakan untuk sanggup menciptakan omongomong dihadapan orang sebanyak mungkin dengan bahasa seni rupa yang akrab, komunikatif dan diusahakan tak memerlukan kerut jidat untuk menikmatinya”.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa yang menyangkut objek alam baik manusia, hewan, tumbuhan, dan lain sebagainya yang dibuat menggunakan media, alat, dan teknik tertentu dengan maksud untuk menyindir suatu peristiwa atau murni untuk menciptakan humor ataupun guyonan bagi penikmatnya.

Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun adalah suatu karya seni yang mempresentasikan bentuk dan pola suatu objek yang lucu baik benda hidup ataupun benda mati yang dibuat dengan ide, tujuan dan karakter yang jelas. Objek yang dimaksud bisa berupa manusia, hewan, tumbuhan, dan benda-benda mati yang lain.

Menggambar ilustrasi kartun berarti kita menggambar bentuk dan pola suatu objek benda alam baik hidup ataupun benda mati dengan presentasi yang lucu menggunakan alat, bahan, dan teknik tertentu pada bidang datar. Agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dan dipahami kepada penikmatnya, menggambar ilustrasi kartun harus dibuat dengan ide, tujuan, dan karakter yang jelas. Ilustrasi kartun bertujuan selain untuk menghias, menghibur, mengiringi, dan memperjelas suatu peristiwa yang sedang terjadi, tujuan utama diciptakannya kartun adalah murni untuk menciptakan humor ataupun guyonan kepada penikmatnya.

Alat dan Teknik Menggambar Ilustrasi Kartun

a). Teknik arsiran menggambar ilustrasi kartun menggunakan pensil.

Menggambar ilustrasi kartun dengan bahan dasar pensil merupakan salah satu teknik termudah dan murah yang dapat digunakan, dikarenakan sifat dari pensil yang bisa dihapus akan memudahkan penggambar untuk membuat gambar yang diinginkan tanpa ragu. Dalam menggambar ilustrasi kartun, adapun beberapa seri pensil yang dapat digunakan diantaranya adalah pensil F, H, 2H, untuk membuat sketsa awal, kemudian pensil seri 2B, 6B, 7B, 8B untuk membuat gelap terang dan mendetailkan gambar.



Gambar 1. Ilustrasi Kartun Menggunakan Pensil ; Sumber: Foto Muhammad Fajar Afriza

b). Teknik arsiran menggambar ilustrasi kartun menggunakan pulpen.

Menggambar ilustrasi kartun dengan bahan dasar pulpen merupakan teknik kedua yang dapat digunakan dalam menggambar. Penggambar bisa menggunakan pulpen jenis apa saja. Kelebihan dari bahan dasar pulpen adalah karakter garis yang dihasilkan lebih kuat, hanya saja sifat pulpen yang permanen atau tidak bisa dihapus sedikit menyulitkan penggambar. Sehingga penggambar harus lebih hati-hati dan teliti dalam menggambar.



Gambar 2. Ilustrasi Kartun Menggunakan Pulpen

Sumber: Foto Muhammad Fajar Afriza

c). Teknik arsiran menggambar ilustrasi kartun menggunakan pensil warna.

Teknik menggambar ilustrasi kartun dengan menggunakan pensil warna hampir sama dengan teknik menggambar menggunakan pensil biasa. Yang membedakan hanya penggambar harus lebih teliti untuk menentukan gelap terang dan warna objek sesuai dengan aslinya. Gambar yang dihasilkan menggunakan pensil warna hasilnya mendekati realis dikarenakan adanya warna pada objek yang di gambar.



Gambar 3. Ilustrasi Kartun Menggunakan Pensil Warna

Sumber: Foto Muhammad Fajar Afriza

d). Teknik aquarel menggambar ilustrasi kartun menggunakan cat air.

Teknik aquarel atau teknik transparan dalam menggambar ilustrasi kartun merupakan salah satu teknik yang dapat dihasilkan dari penggunaan bahan dasar cat air. Dalam menggunakan cat air dan bantuan kuas yang sudah ditentukan banyak efek yang dapat diciptakan oleh penggambar. Penggambar bisa menggunakan beberapa jenis cat air diantaranya adalah yang berbentuk pasta ataupun yang batangan.



Gambar 4. Ilustrasi Kartun Menggunakan Cat Air

Sumber: Foto Muhammad Fajar Afriza

e). Teknik padat menggambar ilustrasi kartun menggunakan pastel.

Menggambar ilustrasi kartun menggunakan bahan dasar pastel merupakan teknik yang dapat digunakan untuk membuat hasil gambar dengan karakter warna lebih kuat. Bahan dasar pastel yang sedikit mengandung minyak akan membuat warna yang dihasilkan dalam gambar lebih hidup dan tampak padat. Kelebihan lain yang dimiliki pastel adalah terdiri dari puluhan batang yang terdiri dari warna yang berbeda-beda.



Gambar 5. Ilustrasi Kartun Menggunakan Pastel
Sumber: Foto Muhammad Fajar Afriza

Media Pembelajaran Pengertian Media

Proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menambah informasi dan pengetahuan baru. Ketika guru berpikir bagaimana cara untuk Menyampaikan informasi dan pengetahuan baru kepada peserta didik, maka pada saat itu juga guru harus berpikir media apa yang akan digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi dan materi ajar agar semuanya dapat tercapai secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan. Dalam proses belajar mengajar guru harus memahami berbagai macam jenis media yang akan digunakan untuk terus dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun definisi media pembelajaran menurut beberapa ahli, diantaranya adalah sebagai berikut.

Menurut Arsyad (2007:3) mengatakan bahwa “Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”.

Menurut Susilana dan Riyana (2009:6) mengatakan bahwa “Kata “media” berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk *jamak* maupun *mufrad*.”

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa media pembelajaran merupakan alat, benda, ataupun sarana yang dirancang sedemikian rupa oleh guru yang digunakan untuk membantu guru dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat peserta didik dan mempermudah guru dalam menyampaikan atau menyalurkan pesan, informasi, pengetahuan, dan materi pembelajaran kepada peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Animasi Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin, yakni *anima* yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Sedangkan dalam bahasa Inggris berasal dari kata *animation* dengan kata dasar *animate* yang artinya menjiwai atau menghidupkan. Arti menghidupkan disini adalah membuat gambar seolah olah bergerak sehingga memberikan kesan kehidupan. Adapun definisi animasi menurut beberapa ahli diantaranya sebagai berikut.

Menurut Gumelar (2004:7) mengatakan bahwa “Animasi secara sederhana dapat diartikan dengan menggerakkan sesuatu benda mati secara urutan *sequence* menjadi seolah-olah hidup”.

Menurut Ruslan Arief (2016:26) dalam bukunya yang berjudul animasi perkembangan dan konsepnya, mengatakan bahwa “Animasi memang berbicara tentang

suatu benda yang digerakan seakanakan benda mati itu hidup, walaupun tidak selalu gambar-gambar, bisa saja subjek-subjek lain, seperti boneka atau bentuk seperti wayang yang dimainkan secara langsung dari balik tirai yang hanya menampilkan bayangan yang dihasilkan dari sorotan cahaya. Tetapi animasi lebih kental dengan pergerakan-pergerakan yang dibuat melalui alat rekam atau gambar dengan metode subjek gambar sekuen”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan animasi adalah serangkaian objek diam, baik tulisan, gambar, boneka, patung dan sejenisnya yang digerak-gerakan dan disusun sesuai alur yang telah ditentukan dan membentuk suatu cerita sehingga tampak seperti hidup dan nyata. Proses kerja pembuatan animasi dibantu dengan teknologi alat rekam dari perangkat komputer yang berfungsi sebagai alat pengemasan terakhir dari animasi agar dapat dinikmati.

Animasi Adit, Sopo, dan Jarwo Animasi Adit, Sopo, & Jarwo merupakan sebuah film kartun animasi anak-anak yang dirilis pada 27 Januari 2014 dan masih tayang sampai saat ini di layar televisi Indonesia dan disiarkan di TRANS TV. Film yang diproduksi oleh MD Animation ini berceritakan tentang persahabatan antara Adit, Dennis, Mitha, dan Devi serta si mungil Adel yang kehidupannya diwarnai petualangan-petualangan yang tak terduga. Adit yang berperan sebagai penggerak dan motivator, juga berperan sebagai inspirator bagi para sahabatnya untuk melewati hari-hari dalam menggapai mimpi-mimpi mereka.

Film asli karya anak bangsa yang ditulis oleh Eki N.F, Deddy Otara, dan Zulfa Asliha dan di sutradarai oleh Dana Riza dan Inderajaya ini telah meraih beberapa penghargaan pada tahun 2015 diantaranya adalah “Panasonic Gobel Awards 2015” kategori Anak-anak &

Animasi, kemudian “Indonesia Kid’s Choice Awards 2015” Kategori Favorite Cartoon, dan yang terakhir pada tahun yang sama film animasi hasil karya anak bangsa ini meraih penghargaan “Anugerah Komisi Penyiaran Indonesia 2015” kategori Program Animasi Terbaik. Perolehan beberapa penghargaan dan rating pertama pada film yang bergenre animasi ini cukup membuktikan bahwa film animasi ini layak untuk dijadikan sebagai tontonan dan media pembelajaran oleh guru khususnya dalam menggambar ilustrasi kartun.

Media Animasi

Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang tergolong kedalam jenis media audio visual. Dalam proses belajar mengajar khususnya belajar menggambar ilustrasi kartun penerapan media animasi akan sangat membantu guru dan peserta didik dalam menggambar ilustrasi kartun. Penerapan media animasi yang dimaksud menekankan kepada proses, melihat, mengamati, dan mendengar sebelum menggambar. Dengan melihat, mengamati, dan mendengar peserta didik dapat dengan sendirinya mencari dan menemukan karakter kartun yang ingin mereka gambar, kemudian peserta didik diberi kebebasan untuk mengembangkan ide atau gagasannya dalam menggambar ilustrasi kartun dari apa yang dilihat oleh peserta didik sebelumnya. Dalam konteks ini film animasi yang digunakan adalah animasi “Adit, Sopo, & Jarwo”.

Teori Perkembangan Seni Rupa Anak

Lowenfeld dan Brittain (dalam Sugito, dkk 2001:40-41) membagi masa perkembangan seni rupa anak menjadi enam masa:

- Masa Mencoreng : 2-3 Tahun
- Masa Pra-Bagan : 4-7 Tahun
- Masa Bagan : 7-9 Tahun
- Masa Awal Realisme : 9-12 Tahun
- Masa Naturalisme Semu: 12-14 Tahun
- Masa Dewasa : 14-17 Tahun

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dilakukan dengan membandingkan sepasang hipotesis statistik yang dapat dinyatakan sebagai berikut: $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

Dengan kalimat dapat dituliskan sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun.

H_a = Diduga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun

METODE

Lokasi dan Waktu Penelitian Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT AL-FITYAN SCHOOL MEDAN, yang beralamat di Jl. Keluarga Lingk. IX, Kel. Asam Kumbang, Medan Selayang, Medan. Alasan penelitian ini dilaksanakan di sekolah tersebut karena SDIT AlFityan School Medan merupakan salah satu Yayasan Pendidikan Islam Terpadu Swasta di Sumatera Utara khususnya kota Medan yang berkonsep Modern School dan Islamic Education. Sekolah yang tersebar di beberapa wilayah Indonesia ini telah meraih peringkat akreditasi A oleh BAN-SM. Kemudian selain sarana dan prasarana yang memadai di sekolah tersebut, alasan lain adalah karena para staf dan tenaga pengajar di SDIT Al-Fityan School Medan telah memenuhi standart kelulusan sebagai staf dan tenaga pengajar, dan para guru di SDIT Al-Fityan School Medan adalah lulusan S1 dan S2 yang sebagian besar telah tersertifikasi.

Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan April 2017 dengan 4 kali pertemuan.

Populasi dan Sampel Penelitian Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah karya gambar ilustrasi kartun yang dikerjakan oleh siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah kelas V-A (29 orang) dan kelas V-B (28 orang). Jadi jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 57 orang.

Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 40 karya gambar ilustrasi kartun Adit, Sopo & Jarwo dari 57 orang siswa yang diambil secara acak.

Metode Penelitian

Peneliti memilih menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimen* (eksperimen semu). Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* yang melibatkan dua kelas yang diberi media pembelajaran yang berbeda yaitu, kelompok eksperimen yang diajar dengan media animasi Adit, Sopo & Jarwo dan kelompok kontrol yang diajar dengan media gambar kartun Adit, Sopo & Jarwo.

Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan rancangan kelompok kontrol tidak sepadan. Adapun bentuk desain penelitian ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan penelitian yang telah dilakukan di SDIT Al-Fityan School Medan tahun ajaran 2016/2017, maka dilakukan analisis data untuk mengetahui hasil penelitian.

Dalam penelitian ini proses penganalisisan data dilakukan secara tersebut akan menghasilkan simpulan apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen yang melibatkan dua kelas yang diberi media

pembelajaran yang berbeda yaitu kelompok eksperimen yang diajar dengan Media Animasi (MA) dan kelompok kontrol yang diajar dengan Media Gambar Kartun (MGK). Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang menggunakan teknik tes yaitu tes kemampuan menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo. Hasil tes kedua kelompok tersebut dinilai oleh tiga orang penilai dengan maksud untuk mendapatkan nilai sebagai data yang valid. Berikut tabel hasil penelitian dari ketiga penilai.

Uji normalitas data menggunakan teknik Liliefors. Untuk data pretest pada kelompok siswa yang diajar dengan Media Animasi (MA) $L_o = 0,1314$. Berdasarkan tabel Liliefors untuk $n = 20$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,190$.

Ternyata $L_o < L_{tabel}$, sesuai dengan kriteria pengujian normalitas dengan teknik Liliefors maka dapat disimpulkan bahwa data pretest kelompok yang diajar dengan media animasi berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk data pretest pada kelompok kontrol yang diajar dengan Media Gambar Kartun (MGK) diperoleh $L_o = 0,0922$. Berdasarkan tabel Liliefors untuk $n = 20$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,190$. Ternyata $L_o < L_{tabel}$, sesuai dengan kriteria pengujian normalitas dengan teknik Liliefors maka dapat disimpulkan bahwa data pretest kelompok yang diajar dengan media gambar kartun berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk data posttest pada kelompok eksperimen yaitu hasil belajar menggambar ilustrasi kartun yang diajar dengan Media Animasi (MA) $L_o = 0,1562$. Berdasarkan tabel Liliefors untuk $n = 20$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,190$. Ternyata $L_o < L_{tabel}$, sesuai dengan kriteria pengujian normalitas dengan teknik Liliefors maka dapat disimpulkan bahwa data posttest kelompok yang diajar dengan media animasi berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Untuk data posttest pada kelompok kontrol yang diajar dengan Media Gambar Kartun (MGK) diperoleh $L_o = 0,1577$. Berdasarkan tabel Liliefors untuk $n = 20$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $L_{tabel} = 0,190$. Ternyata $L_o < L_{tabel}$, sesuai dengan kriteria pengujian normalitas dengan teknik Liliefors maka dapat disimpulkan bahwa data posttest kelompok yang diajar dengan media gambar kartun berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi berada dalam homogenitas yang sama atau tidak, dan untuk mengetahui bagaimana cara pengambilan sampel dari populasi yang dapat dilakukan secara *cluster random sampling* atau tidak. Uji homogenitas menggunakan teknik uji Bartlett. Diperoleh $X^2_{hitung} = 1,5706$. Sesuai dengan kriteria pengujian homogenitas data dengan teknik uji Bartlett, maka disimpulkan bahwa data hasil penelitian berasal dari sampel yang homogen dengan $X^2_{hitung} = 1,5706 < X^2_{tabel} = 3,84$.

Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t yaitu membedakan rata-rata hasil posttest siswa kelompok MA dan kelompok siswa MGK dengan tujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT AlFityan School Medan tahun ajaran 2016/2017.

Dari hasil perhitungan pada lampiran 13 diperoleh bahwa $t_{hitung} = 6,9703$. Harga t_{tabel} dengan $dk = (20+20) - 2 = 38$ dan signifikansi $= 0,05$ adalah 2,024. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang

signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan 2016/2017.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan tahun ajaran 2016/2017.
2. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi kartun memberikan dampak positif pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan dalam meningkatkan daya kreativitas, minat dan hasil belajar siswa dalam menggambar ilustrasi kartun.
3. Hasil belajar menggambar ilustrasi kartun siswa yang diajar dengan media animasi lebih tinggi dari siswa yang diajar dengan media gambar kartun. Berdasarkan hasil analisis data, kelas eksperimen yang diajar dengan media animasi mengalami kenaikan nilai rata-rata yang cukup signifikan dari nilai rata-rata siswa sebelum diberi perlakuan media animasi adalah 45,5 dengan standar deviasi 6,04 dan setelah diberi perlakuan media animasi nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,5 dengan standar deviasi 4,56. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata siswa sebelum diberi perlakuan media gambar kartun adalah 46,5 dengan standar deviasi 7,45 dan setelah diberi perlakuan media gambar kartun nilai rata-rata siswa adalah 68,5 dengan standar deviasi 6,09.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, adapun saran yang ingin peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru Seni Budaya (Seni Rupa) agar lebih variatif dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menggambar ilustrasi kartun. Guru diharapkan dapat menggunakan media animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi kartun sehingga siswa tidak cepat jenuh dan bosan dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi guru Seni Budaya (Seni Rupa) diharapkan agar dapat menggunakan media animasi sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan daya kreativitas, minat dan hasil belajar siswa khususnya dalam menggambar ilustrasi kartun.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriyatno, Very. 2007. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gumelar. 2004. *Memproduksi Animasi TV, Solusi Murah dan Cepat*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Jihad, Asep, dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugito, dkk. 2001. *Pendidikan Seni Rupa*. Medan: Unimed.
- Susilana, R dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sagala, Sofian. 2015. "Bahan Ajar Seni Rupa". *Ilustrasi 3*. Medan: Unimed.
Slameto. 2013. *Belajar dan FaktorFaktorYang Mempengaruhinya* Jakarta: Rineka Cipta.
Wilde, Oscar. 2007. *What Is Graphic Design*. Singapore: Star Standard Industries.



THE
Character Building
UNIVERSITY