

PERAN FILM ANIMASI “POCOYO” DALAM UPAYA PENGKONDISIAN IMAJINASI ANAK AUTIS

Iska Dwi Athma Putri Rosyadi, Lies Neni Budiarti, Ruly Darmawan

Institut Teknologi Bandung

ABSTRACT

Pocoyo is a film that used as a trigger, especially in SDLB Autis Lab Univ. Malang. Autism is a kind of developmental disorder, and its diagnosis is based on certain criterias that have been previously defined. Generally, when people watch a film, there is a process imagination in them. All people, which is a normal one or has special needs, have imagination. It is because of humans are basically creative creature. Therefore, animated films Pocoyo’s role in conditioning autism imagination is important for further study. This master theses used qualitative approach in order to achieve that objective. Content Analysis, Visual Analysis, and Flow concept are used to find out the role of Pocoyo animated film in developing autism imagination. By using colouring work of subjects (child with autism), imagination that formed within children with autism are ascertainable. This research revealed that Pocoyo animated film could condition on subject’s imagination. When he on colouring activity, there was “komunikasi-dalam” within him. Imagination was formed because the film has a blank background, and minimal property. Emptiness made subject feel free to fill it with imagination he had. Subject also had Flow experience, which can be seen in the totality of the coloring pictures. This totality raised because he might have seized the opportunity that offered by emptiness of Pocoyo animated film to be filled with a variety of imaginations.

Keywords: Animation, Pocoyo, Imagination, Autism

1. PENDAHULUAN

Animasi kini tidak hanya digunakan untuk hiburan semata, namun juga telah beranjak ke dunia pendidikan. Sebagai media pembelajaran, animasi nyatanya mampu mempermudah penyampaian konsep abstrak serta dapat menggantikan pengalaman nyata (Heinich, et.al., 2002). Animasi kini juga telah digunakan sebagai media pembelajaran anak dengan kebutuhan khusus; salah satunya adalah film *The Transporters* yang dapat meningkatkan kemampuan anak autis dalam berekspresi (Golan, et.al. 2009). Menurut beberapa penelitian, selain komunikasi, masalah lain yang ada pada anak autis adalah kurangnya kreativitas dan imajinasi. Anak autis membuat variasi *pattern* yang lebih sedikit daripada kelas kontrolnya, Gambar-gambar yang dibuat oleh anak autis terkesan kurang bervariasi (Craig, et.al. 1999). Selain itu, terdapat salah satu *checklist* indikator dalam DSM-IV dan ICD-10 yang menyatakan bahwa anak autis cenderung kurang kreatif (Budhiman, 1997).

Media pembelajaran berupa animasi juga telah digunakan di SDLB Autis Lab UM, meskipun penggunaannya tidak secara rutin. Beberapa media film animasi tersebut antara lain "Pocoyo", "Dora the Explorer", dan "Shaun the Sheep". Berbeda dengan dua film lainnya, film animasi Pocoyo menggunakan *background* putih dan sangat minim *property* sehingga membuat tampilannya minim *visual*. Karakteristik minim *visual* ini, membuat film animasi Pocoyo tidak terkesan membombardir anak dengan pemikiran orang dewasa. Karena bagaimanapun juga, meski untuk anak-anak namun tetap saja film-film tersebut dibuat oleh orang dewasa.

Umumnya, ketika seseorang melihat suatu film; ia akan menghubungkan dengan yang

dilihatnya ke dalam memori sebelumnya; Inilah yang disebut dengan proses imajinasi (Tabrani, 2006). Semua orang mengalami proses ini, karena pada dasarnya manusia adalah kreatif. Selain kreativitas, manusia juga memiliki dua kemampuan utama lainnya; yaitu fisik dan rasio. Ketiga kemampuan tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga membentuk limas citra manusia.

Umumnya, ketika seseorang melihat film-film animasi; selain terjadi proses imajinasi, seseorang juga akan mendapatkan pengalaman yang berbeda di setiap film. Tidak semua pengalaman yang mereka dapatkan merupakan pengalaman yang membahagiakan dan nikmat (*enjoy*). Inilah yang disebut sebagai *optimal experience* atau *flow experience*. Karena konsep *flow* ini berkaitan dengan kreativitas, konsentrasi, motivasi; sehingga, konsep *flow* dapat menjadi salah satu *motor* terjadinya proses imajinasi. Jelas di sini bahwa selain berkaitan dengan komunikasi luar, konsep *flow* sangatlah erat dengan komunikasi dalam. Lalu bagaimana dengan anak autis, apakah dengan menonton suatu film ia dapat berimajinasi. Sejauh mana peran struktur narasi film animasi Pocoyo dalam mengondisikan imajinasi pada anak Autis yang tercermin dari hasil karyanya?

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah, untuk memperoleh pengetahuan tentang peran teknik narasi film animasi Pocoyo yang berjudul "Pertunjukan Bakat" dalam mengondisikan imajinasi anak Autis yang tercermin dari hasil karyanya.

2. METODE

Pendekatan yang digunakan adalah adalah kualitatif. Pada penelitian ini, perhatian lebih dititik beratkan pada pemahaman tingkah laku manusia dari sudut pelaku; dan tidak mengesampingkan keadaan individu-individu (Idrus, 2009). Untuk menentukan

sumber data dalam penelitian ini, digunakan teknik *purposive sampling*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2008). Sumber data penelitian yang digunakan adalah anak autis yang memiliki ketertarikan khusus dalam kegiatan mewarnai. Selain itu, anak autis yang dipilih adalah anak yang termasuk dalam kategori ringan pada CARS dan juga merupakan anak autis verbal. Atas rekomendasi dari Guru dengan mempertimbangkan batasan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka terdapat empat orang anak yang masing-masing berada di kelas 4, 5, dan 6. Namun penggunaan siswa kelas 5 dan 6 tidak diperbolehkan; karena mereka akan dipersiapkan untuk menghadapi ujian; sehingga siswa yang digunakan adalah dari kelas 4.

Penelitian ini menggunakan metode triangulasi dalam teknik pengumpulan datanya. Metode triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama (Sugiyono, 2008). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai teknik, antara lain adalah wawancara mendalam, observasi, serta dokumentasi. Untuk itu, diperlukan instrumen yang sesuai dalam penelitian.

a. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan pada sumber data utama tidak seperti wawancara pada umumnya, karena tidak selalu menggunakan pertanyaan-pertanyaan verbal, namun dilakukan dalam kegiatan-kegiatan yang subjek penelitian suka, yaitu melalui tugas mewarnai. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui imajinasi yang terbentuk pada subjek penelitian, setelah melihat film animasi Pocoyo. Dengan menggunakan gambar, ia dapat secara jujur mengungkapkan apa yang ada di dalam pikirannya. Berikut disajikan salah satu gambar yang menjadi media



Gambar 1. Gambar untuk Mewarnai

untuk wawancara. Berikut merupakan salah satu instrumen wawancara yang digunakan (lihat gambar 1).

b. Panduan Pengamatan

Digunakan instrumen panduan pengamatan, sehingga mendapatkan data pengamatan yang baik. Pengamatan ini dilakukan sejak saat sumber data (anak autis) belum secara rutin menonton kembali film animasi Pocoyo, kemudian saat sumber data (anak autis) melihat film Pocoyo.

c. Panduan Dokumentasi

Karena Kepala Sekolah tidak mengizinkan untuk mengekspos subjek penelitian, maka dokumentasi hanya dilakukan pada hal-hal yang tidak menampilkan secara langsung subjek penelitian.

Secara keseluruhan, untuk menganalisa data wawancara, observasi, serta dokumentasi; digunakan model analisis Miles dan Huberman. "Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, hingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*" (Sugiyono,

2008). Sehingga, dalam penelitian ini bergerak aktif dalam hal pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Namun, di dalam model tersebut juga terdapat metode analisis lain untuk lebih memahami secara mendalam data yang telah didapat; seperti analisis citra, dan konten.

Analisis citra digunakan dalam rangka mengetahui teknik narasi dari film animasi Pocoyo yang berjudul "*Talent Show*". Film bukanlah suatu bahasa yang berkaitan dengan *French, English*, dan lain sebagainya; tetapi film sangatlah mirip dengan sebuah bahasa. Oleh karena itu, sebuah film juga merupakan suatu narasi yang mengungkapkan keseluruhan cerita secara *visual*. Film animasi Pocoyo, selanjutnya akan dianalisa setiap *scene*-nya, sehingga dapat diketahui bagaimana kombinasi antara *visual* dan suara menghasilkan efek luar biasa pada pikiran dan juga emosi pemirsanya (Fabe, 2004). Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, teknik narasi yang dibahas adalah secara *visual* saja. *Content analysis* digunakan pada saat untuk mengetahui kecenderungan struktur narasi dalam film animasi Pocoyo. *Content analysis* atau analisis isi merupakan metode yang bertujuan untuk membagi isi dari media berdasarkan kriteria-kriteria tertentu (Burton, 2008). Dari hasil analisa tersebut kemudian dapat diketahui bagaimana peran film animasi Pocoyo dalam mengondisikan imajinasi pada anak autis. Hasil ini kemudian dikaitkan dengan konsep *flow* yang dikemukakan oleh Mihaly.

3. ANIMASI, IMAJINASI DAN AUTISME

Film animasi merupakan film yang teknik pembuatannya dengan cara merekam *frame per frame* (Prakosa, 2010). Unsur-unsur dari film animasi mirip dengan *film live action*; hanya teknik pembuatannya saja yang berbeda. Film memiliki tiga unsur penting yaitu; kamera, teknik yang digunakan, dan isi atau kandungan citra (Burton, 2008).

Film lebih mirip seperti suatu bahasa; maka dari itu, beberapa metode untuk mempelajari bahasa juga dapat digunakan untuk mempelajari sebuah film. Salah satu metode untuk mempelajari bahasa adalah semiotika. Dalam semiotika sebuah tanda terdiri dari dua buah bagian yaitu *signifier* dan *signified*. Menurut Metz, berbeda dengan bahasa; dalam sebuah film, *signifier* dan *signified* ini sangatlah dekat dan tipis perbedaannya (Monacco, 2000). Misalnya bunga mawar, dalam sebuah film adalah sama setiap orang yang melihatnya. Tetapi jika bunga mawar hanya sebuah kata, maka setiap orang akan memiliki gambar bunga mawar dipikirkannya berbeda satu sama lain. Dalam bahasa verbal maupun bahasa tulis, *syntax* merupakan penempatan beberapa kata dalam satu kalimat. Dalam sebuah film, *syntax* ini termasuk juga komposisi spasial. Namun, karena kita tidak bisa menulis atau mengucapkan semua hal dalam satu waktu, maka dalam sebuah film, *syntax* ini berkaitan dengan perkembangan ruang dan juga waktu; berupa *shot, scene*, dan juga *sequence* (Monacco, 2000).

Saat melihat film animasi, terjadi proses imajinasi di sana. Proses imajinasi merupakan proses yang memerlukan rasio dan juga kreativitas (Tabrani, 2006). Ada integrasi antara memori di sana, semuanya dibandingkan, dikaitkan satu sama lain sehingga membentuk imajinasi. Jelas di sini bahwa imajinasi termasuk dalam komunikasi dalam. Film akan memberikan rangsangan berupa stimulus audio *visual*; rangsangan ini kemudian menjadi *image* sensasi-persepsi. Namun seketika itu juga di dalam dirinya akan mengaitkan antara *image* sensasi-persepsi dengan imaji-memori yang ada; atau bahkan hanya antara berbagai macam imaji-memori. Misalnya saja ketika seseorang melihat bunga mawar dalam sebuah film, seketika itu juga ia berimajinasi; mengaitkan dengan imaji-memorinya yang telah lalu tentang mawar. Mungkin saja ia memiliki memori yang menyedihkan tentang bunga

mawar, atau malah ia mengingat begitu menggembirakannya ketika menerima bunga mawar dari seseorang yang ia sukai.

Menurut beberapa penelitian, dikatakan bahwa anak autis cenderung kurang imajinatif dan kreatif. Menurut Frith's Anak autis membuat variasi *pattern* yang lebih sedikit daripada kelas kontrolnya dan menurut Lewis & Boucher gambar-gambar yang dibuat anak autis terkesan kurang bervariasi (Craig, et.al. 1999). Selain itu, penelitian dengan menggunakan metode eksperimen juga dilakukan untuk mengetahui imajinasi anak autis. Tugas yang diberikan adalah cenderung menggunakan teknik bercerita; hasilnya adalah anak autis cenderung kurang imajinatif dibandingkan kelas kontrolnya. Penggunaan teknik verbal ini dirasa kurang sesuai dengan karakteristik anak autis yang memang bermasalah dalam hal berkomunikasi verbal.

Selain imajinasi, ketika seseorang melihat suatu film animasi mereka kemungkinan juga akan mengalami kondisi *flow*. Kondisi *flow* bisa tercapai jika tantangan yang didapatkan sesuai dengan kemampuan seseorang (Csikszentmihalyi, 1990). Kondisi tersebut membuat seseorang menjadi sangat termotivasi untuk dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, sehingga ia dapat secara totalitas dalam menyelesaikan tugas tersebut. Berbeda dengan Mihaly yang menyebutkan terdapat delapan elemen agar seseorang bisa dikatakan dalam kondisi *flow*, pada penelitian ini indikator dari kondisi *flow* adalah adanya totalitas dari seseorang untuk dapat menyelesaikan suatu tugas.

4. IMAJINASI DAN KEKOSONGAN

Teknik narasi film animasi Pocoyo dapat mengondisikan komunikasi Luar dan Dalam pada subjek penelitian. Hal ini terlihat dari aktivitasnya ketika ia melihat film

animasi tersebut. Ada beberapa kata yang ia ucapkan, dan ternyata berkaitan dengan apa yang ia lihat. Berikut merupakan kata-kata yang ia ucapkan saat menonton film animasi Pocoyo.

a. "Shaun the Sheep"

Pada akhir *bumper*, subjek penelitian mengatakan "Shaun the Sheep". Dari segi cerita, jelas keduanya berbeda; karena Shaun the Sheep menceritakan tentang kambing-kambing yang ada di peternakan; sedangkan Pocoyo tidak. Kemiripan yang mungkin menjadi atensinya adalah bahwa tekstur antara Pocoyo dengan Shaun *the Sheep* mirip; sehingga ia mengaitkan antara imaji-memorinya tentang Shaun *the Sheep* ketika melihat film animasi Pocoyo. Keduanya memiliki tekstur yang lembut. Meskipun teknik animasi yang digunakan berbeda, shaun *the sheep* dengan *clay stop motion* sedangkan Pocoyo menggunakan teknik rendering animasi 3D; namun efek *visual* yang dihasilkan cenderung sama.

b. "Pagi-Pagi"

Saat *scene* menunggu pertunjukan bakat berakhir, ia mengatakan "pagi-pagi". Pagi merupakan kebalikan dari malam; pagi merupakan kondisi dimana sekitarnya mulai terang tidak gelap. Seperti yang diungkapkan oleh Daryanto (1997), yang dimaksud pagi adalah "ketika matahari terbit". Visualisasi Pocoyo dengan *background* putih mungkin saja dimaknai Alfa sebagai kondisi saat pagi. Gerakan-gerakan yang dilakukan teman-teman Pocoyo saat *scene* tersebut mungkin dapat juga memunculkan kembali imaji-memorinya tentang kondisi pagi. Gerakan tersebut adalah meregangkan semua badannya seperti saat senam pagi.

c. List Lagu

Pada *scene Whale* bernyanyi, subjek penelitian membaca list lagu Maherzein. Ia membaca list ini pada detik awal *scene whale* bernyanyi; sehingga kegiatannya tidak ada kaitannya dengan

scene yang sedang berlangsung. Karena saat itu *whale* belum menunjukkan nyanyiannya, maka kemungkinan kegiatan tersebut berkaitan dengan *scene* sebelumnya. *Scene* sebelumnya adalah Baby Bird bermain Pinball. Mungkin saat *scene* Baby Bird bermain Pinball ia mendengar alunan musik yang mirip dengan musik Maherzein. Atau mungkin karena ia telah bosan dengan *scene whale* bernyanyi, maka atensinya beralih pada hal-hal yang ia sukai (yaitu lagu Maherzein).

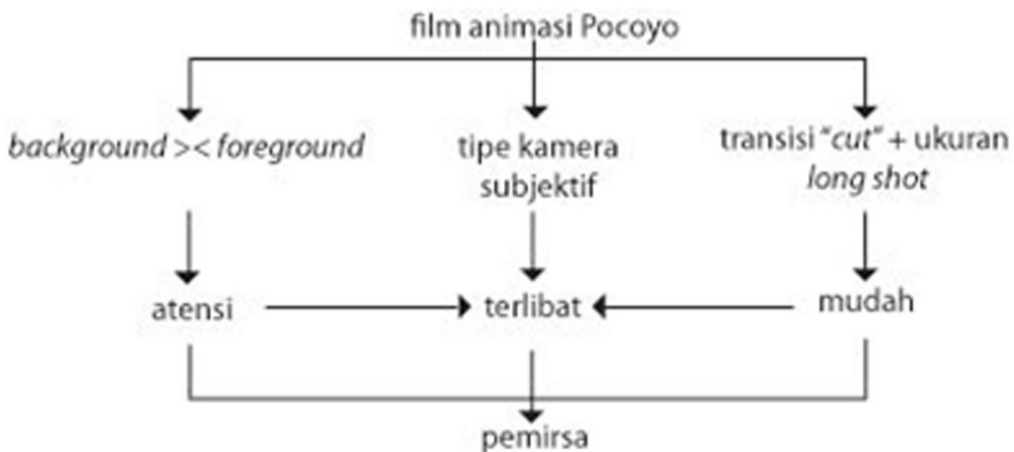
d. Ulat

Subjek penelitian menyebut ulat sebagai cacing; padahal secara konstan Narator selalu menyebutnya ulat. Hal ini mungkin saja karena ia membandingkan bentuk ulat yang sebenarnya dengan bentuk ulat pada film Pocoyo. Pada keadaan sebenarnya, cacing merupakan hewan yang hidup di tanah dan berjalan di atas tanah. Namun sebaliknya, ulat biasanya berada di dedaunan ataupun pohon. Subjek penelitian mungkin memiliki pengalaman secara langsung melihat dua hewan itu; jadi ketika di dalam Pocoyo terdapat karakter ulat yang berjalan di tanah; ia menganggapnya sebagai cacing. Selain perbedaan itu,

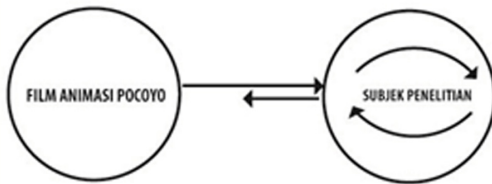
kemungkinan subjek penelitian juga telah dapat mengetahui ciri-ciri fisik dari cacing dan ulat yang memang berbeda. Ulat memiliki banyak kaki, sedangkan cacing tidak. Jika dibandingkan dengan kenyataannya, tentu saja *Caterpillar* dalam Pocoyo lebih mirip dengan cacing.

Ternyata, komunikasi luar yang diutarakan oleh subjek penelitian merujuk pada film tersebut; sehingga, dapat dikatakan bahwa film animasi Pocoyo mengondisikan subjek penelitian untuk melakukan komunikasi luar. Namun, komunikasi luar merupakan konsekuensi dari adanya komunikasi dalam terlebih dahulu, jadi film animasi Pocoyo juga mempengaruhi komunikasi dalam pada subjek.

Uraian sebelumnya jelas menandakan bahwa telah terjadi komunikasi antara film animasi Pocoyo dengan subjek. Namun bukan komunikasi yang berlangsung secara timbal balik, dan lebih respon subjek terhadap *trigger* yang berupa film. Film dianggap seperti layaknya bahasa, bahasa dalam film tidak hanya verbal namun juga visual. Bahasa visual dalam film berupa teknik narasi. Teknik-teknik yang digunakan dalam film animasi Pocoyo memiliki



Gambar 2. Struktur teknik Narasi Film Animasi Pocoyo



Gambar 3. Bagan Komunikasi Luar dan Dalam pada Subjek

perannya masing-masing. *Background* yang berwarna putih dan cenderung minim properti membuat kesan yang kontras dengan bagian *foreground*. *Foreground* ini berupa aktor sekaligus gerakan-gerakan yang mereka lakukan, serta properti yang ada. Penggunaan kombinasi warna *clash scheme* membuat kesan *background* dengan *foreground* lebih kontras lagi. Kekontrasan ini membuat pemirsa (subjek penelitian) lebih memberikan atensinya; sehingga ia tertarik untuk melihatnya. Selain itu, tipe kamera yang subjektif membuat pemirsa menjadi ikut terlibat, dan seolah-olah dilibatkan dalam film. Karena jenis tipe kamera ini membuat pemirsa seperti menjadi salah satu dari pemainnya. Untuk memudahkan pemirsa dalam melihat gerakan, maka ukuran shot yang sering digunakan adalah *long shot*. Selain itu, untuk memelihara kontinuitas dari film sehingga pemirsa mudah mengikuti alur ceritanya; maka dalam film Pocoyo tidak menggunakan bermacam-macam teknik transisi. Untuk lebih jelasnya, berikut disajikan bagan dari struktur narasi film animasi Pocoyo.

Dapat dilihat dalam bagan tersebut, terdapat tiga tujuan dari film animasi Pocoyo. Yaitu memperoleh atensi, membuat pemirsa terlibat dan memudahkan pemirsa dalam melihat film tersebut. Untuk memperoleh atensi dari pemirsa, maka digunakan pengkontrasan antara *background* dengan *foreground*. Agar pemirsa lebih merasa ikut terlibat dalam film tersebut, maka digunakan tipe kamera subjektif. Agar kontinuitas dari film tersebut terjaga sehingga pemirsa mudah untuk mengikuti

jalan ceritanya, maka digunakan ukuran *long shot* serta teknik transisi yang sederhana (yaitu menggunakan *cut to*). Namun, dengan mudahnya film tersebut diikuti oleh pemirsa; serta terpusatnya perhatian; ternyata akan lebih membuat pemirsa merasa ikut terlibat, semakin menghayati. Karena atensinya hanya terpusat pada satu kegiatan, dan karena ia mudah mengikuti alur cerita yang ditampilkan.

Dapat dikatakan di sini bahwa, teknik narasi juga merupakan bahasa untuk menunjang komunikasi luar antara subjek penelitian dengan film tersebut. Teknik narasi ini juga seolah seperti *trigger* bagi subjek penelitian agar merespon; baik dengan bahasa verbal ataupun non verbal. Teknik narasi tersebut membuat subjek mengeluarkan kata-kata "shaun the sheep", "pagi-pagi", aktivitas tidak melihat ke layar, dan lain sebagainya. Ini merupakan suatu reaksi dari stimulus (penambah rangsangan) yang berupa film animasi Pocoyo. Dan ini juga adalah sebagai komunikasi luar yang terjadi antara subjek penelitian dengan film animasi tersebut.

Namun, sebelum komunikasi luar terjadi yang ditandai dengan munculnya kata "shaun the sheep" atau aktivitas lainnya; terjadi komunikasi-dalam terlebih dahulu. Di dalam diri subjek, berkecamuk memori-memori yang terdahulu. Munculnya memori ini bisa jadi dikarenakan adanya stimulus (berupa film animasi Pocoyo). Dengan melibatkan rasio, dalam diri subjek kemudian dipilih memori-memori yang sama dengan stimulus, atau bahkan tidak mirip dengan stimulus yang ada. Memori akan *Shaun the Sheep*, atau memori tentang nuansa pagi hari, bahkan memori tentang kesenangannya terhadap lagu-lagu Maherzein; ia muncul kembali setelah melalui proses perbandingan dengan memori lainnya, atau dengan imaji sensasi-persepsi. Sehingga sampai terlontar keluar melalui pernyataan verbal (komunikasi luar).



Gambar 4. Whale Bernyanyi

Demikianlah komunikasi luar dan dalam secara bergantian muncul dalam diri subjek. Jika digambarkan dalam suatu bagan sederhana, maka demikianlah komunikasi yang terjadi ketika subjek penelitian melihat film animasi Pocoyo.

4.1 Kekosongan sebagai Peluang

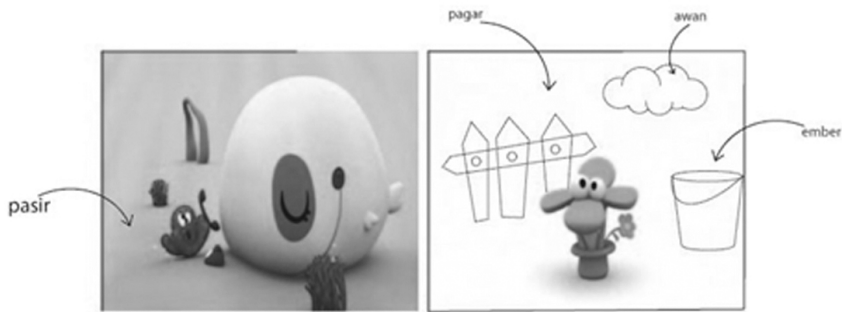
Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, dalam penelitian ini *flow* yang digunakan hanyalah konsepnya saja, yaitu *flow* sebagai teori motivasi. Kondisi *flow* adalah kondisi dimana seseorang sangat termotivasi untuk melakukan suatu kegiatan. Film animasi Pocoyo dapat mengondisikan emosi subjek penelitian untuk dapat menyelesaikan suatu kegiatan. Buktinya adalah bahwa dapat dilihat dari totalitasnya dalam mewarnai gambar. Hampir semua hasil mewarnai subjek penelitian mirip dengan *scene* aslinya. Namun ada dua hasil mewarnai yang telah berubah dari *scene* aslinya. Berikut merupakan kedua gambar tersebut.

Totalitas ini bisa dilihat pada hasil mewarnai subjek penelitian pada *scene Whale* bernyanyi (gambar 4). Subjek penelitian telah melibatkan pengalamannya sebelumnya, imaji-memorinya sebelumnya baik yang berkaitan secara langsung dengan *scene* ataupun tidak. Ia mempertimbangkan gelap terang, *pattern* yang terbentuk, mewarnai secara penuh, berusaha tidak keluar dari garis, dan pertimbangan yang lainnya sehingga ia dapat menyelesaikan tugas mewarnainya. Selain itu, pada gambar 5 dapat dilihat bahwa ia juga telah menambahkan warna *analogous* pada pohon; padahal pada *scene* aslinya hanya berupa garis putih saja.

Pada film Pocoyo *background* dibiarkan kosong berwarna putih, tidak ada properti yang kompleks. Kekosongan ini membuatnya jauh dengan kenyataan aslinya; sehingga setiap orang akan memaknai berbeda kekosongan itu, disesuaikan dengan pengalaman dan persepsinya masing-masing. Hal ini



Gambar 5. Scene Pocoyo Bercerita



Gambar 6. Kekosongan Diisi dengan Imajinasi

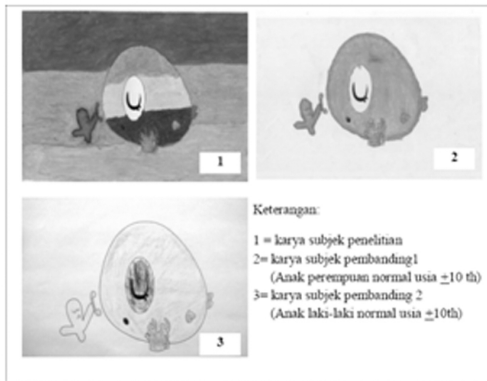
tidak sejalan dengan pendapat yang menyebutkan bahwa berbeda dengan bahasa, dalam sebuah film, *signifier* dan *signified* ini sangatlah dekat dan tipis perbedaannya (Monacco, 2000). Berbeda dengan pendapat itu, film animasi Pocoyo menampilkan *signifier* yang jauh berbeda dengan *signified*-nya. Misalnya saja pada saat *scene* Pato menunjukkan bakatnya berubah jadi benda; tidak jelas dimana sebenarnya ia berada. Masing-masing pemirsa akan memaknai yang berbeda, bisa jadi itu adalah di dalam ruangan, atau bahkan berada di luar ruangan, atau di suatu taman (lihat gambar 6).

Objek yang ditampilkan pada film Pocoyo tidaklah sekompleks pada film-film edukasi lainnya. Misalnya Dora the Explorer, Shaun the Sheep, atau bahkan Barney. Film-film tersebut menggunakan berbagai macam property untuk membangun setting tempat dan lokasi yang ada. Terlalu banyaknya objek tersebut malah justru akan mengaburkan bagian terpenting dari suatu film, karena akan diperlukannya atensi pada masing-masing bagian yang ada. Selain itu, bagaimanapun juga film tersebut dibuat oleh orang dewasa, sehingga ketika melihat film tersebut, anak-anak akan terkondisikan dengan suasana yang terbentuk oleh imajinasi orang dewasa. Hanya sekitar 0,7 bit dari 160 juta bit stimulus yang akan diteruskan. Dengan kekontrasan antara *background* dengan *foreground*, maka subjek akan fokus melihat pada *foreground*

dan membiarkan *background* tersebut diisi dengan imajinasinya sendiri. Imajinasi anak akan mengisi kekosongan-kekosongan ruang tersebut sendiri tanpa adanya campur tangan dari orang lain, ataupun orang dewasa.

Hal ini sesuai dengan teori Kuleshov effect. Kuleshov effect merupakan perbedaan efek dan persepsi pada setiap orang ketika melihat adegan-adegan dalam sebuah film yang dipotong-potong dan dibuat *montage*. Pemirsa akan mengisi kekosongan antar shot tersebut dengan persepinya masing-masing; dan efeknya juga akan berbeda satu sama lain. Ketika suatu shot disandingkan dengan shot yang lainnya maka akan memiliki makna yang berbeda pula (Tomlinson, 1999).

Berbeda dengan eksperimen yang dilakukan oleh Kuleshov; kekosongan dalam film Pocoyo terletak pada bagian *background*-nya (lihat gambar 8). Sehingga setiap anak akan memiliki kesempatan yang sama untuk dapat mengisi kekosongan-kekosongan tersebut dengan imajinasinya; yang dalam penelitian ini tertuang pada hasil mewarnai. Imajinasi dari subjek penelitian dapat terbaca ketika telah ia tuangkan dalam secarik kertas, berupa warna-warna. Gambar hitam putih yang ada pada kertas merupakan imaji langsung baginya, untuk mewarnainya ia memerlukan imaji memori dari film Pocoyo yang telah ia lihat sebelumnya serta imaji-memori lainnya



Gambar 7. Perbandingan Hasil Mewarnai Subjek Penelitian dengan Subjek Pemandangan

yang berkaitan dengan hal tersebut; misalnya ingatan akan laut, pasir, rumput, Shaun *The Sheep* dan lain sebagainya. Semua itu dimunculkan kembali untuk menyelesaikan tugas mewarnainya.

Sehingga terdapat dua proses imajinasi di sini; yaitu imajinasi ketika subjek penelitian melihat film animasi Pocoyo dan imajinasi ketika ia menyelesaikan tugas mewarnainya. Imajinasi subjek penelitian ketika menyelesaikan tugas mewarna tidak terlepas dari hasil imajinasinya ketika melihat film animasi Pocoyo yang telah menjadi imaji-memori.

4.2 Memanusiakan Manusia

Berdasarkan list diagnosis autisme baik DSM-IV maupun ICD-10, dikatakan bahwa anak autis kurang kreatif. Mereka cenderung melakukan kegiatan yang sama, bermain dengan cara yang sama. Selain itu, penelitian dari Frith's yang menyebutkan bahwa anak autis membuat variasi *pattern* yang lebih sedikit daripada kelas kontrolnya (Craig, 1999). Hal serupa juga dikatakan Lewis and Boucher bahwa gambar-gambar yang dibuat oleh anak autis terkesan kurang bervariasi. Namun apakah semua anak autis kurang kreatif? Berdasarkan dari hasil analisa hasil mewarna subjek penelitian sebelumnya, diketahui bahwa

ia telah melibatkan imajinasinya dalam menyelesaikan tugas mewarnanya. Dengan begitu, ada potensi bahwa sebenarnya subjek penelitian ini kreatif.

Jika kreativitas itu merujuk pada banyaknya variasi *pattern* yang dapat dibuat seperti yang dikemukakan Frith's dalam (Craig, 1999); maka bisa dikatakan subjek penelitian kreatif. Pada gambar 7 dapat dilihat bahwa subjek penelitian memberikan warna analogous dari biru gelap, biru muda, lalu warna krem. Pada bagian paus, ia menggunakan warna analogous namun urutan *pattern*-nya dirubah dari abu-abu, abu-abu terang, dan abu-abu gelap. Sedangkan pada karya subjek pembandingan, tidak ada *pattern* di sana. Hanya blok-blok warna penuh saja.

Bagaimanapun ketiga subjek tersebut memiliki cara sendiri dalam menuangkan imajinasinya pada kertas mewarna. Subjek pembandingan lebih suka untuk tidak mewarnai secara penuh, sedangkan subjek penelitian mewarnainya secara penuh. Dari hasil perbandingan tersebut dapat dikatakan bahwa subjek pembandingan masih belum terlalu melibatkan rasionya. Sehingga ketika mewarnai *scene* Whale bernyanyi, ia tidak menambahkan pasir, dan tidak menambahkan warna laut di sana. Padahal menurut pengakuan dari Ibunya, subjek pembandingan 1 sangat menyukai pantai, dan ia juga suka berenang. Dan ketika dilakukan wawancara dengan subjek pembandingan 2, ia ternyata juga sangat menyukai pantai. Dari perbandingan *scene* tersebut dapat diketahui bahwa subjek penelitian lebih melibatkan rasio-nya pada saat proses imajinasi, dan subjek pembandingan masih kurang melibatkan rasio-nya dalam proses imajinasinya. Ingatan yang di *re-call* pada subjek pembandingan 2 adalah suatu imaji-memori yang mungkin tidak berkaitan dengan apa yang sedang ia warna.

Subjek pembandingan 1 menggunakan warna oranye pada Elly saat *scene* Ulat tidak ingin

tampil; namun ia menggunakan warna pink pada Elly saat *scene* Elly menunjukkan balet karate. Ketidak konsistenan ini kemungkinan karena ia sangat menyukai warna oranye. Hal ini terlihat dari sekian banyak warnanya ia sering menggunakan warna oranye, seperti pada sebagian kecil topi Pocoyo, mulut Pocoyo, dan badan Baby Bird. Hal ini kemungkinan erat kaitannya dengan kesukaannya dalam melihat film animasi *Sponge Bob Square Pants*. Hal yang sama juga terjadi pada subjek pembanding 2; ia lebih suka menggunakan warna oranye atau mengarah ke warna kuning. Ternyata ia juga senang melihat kartun *Sponge Bob Square Pants*. Sehingga, hasil warna dari subjek pembanding 2 kebanyakan mengarah ke warna-warna kuning. Berbeda dengan subjek penelitian yang tidak terlalu terpengaruh terhadap kesukaannya pada warna tertentu. Ia jarang menggunakan warna abu-abu, padahal ia suka pada warna abu-abu. Subjek penelitian menggunakan warna biru pada beberapa gambar ulat.

Subjek penelitian cenderung senang menggunakan kombinasi warna analogous. Sedangkan pada subjek pembanding 1 tidak menggunakan kombinasi warna analogous namun ia cenderung menggunakan outline pada setiap objek yang ia beri warna dengan lebih menekan crayon-nya pada pinggiran outline. Pada hasil mewarna subjek pembanding 1 juga masih belum terlalu mempertimbangkan kekontrasan. Buktinya adalah pada whale bernyanyi, ia mewarnai sirip ikan paus sama dengan warna tubuhnya, sehingga yang terjadi adalah warna sirip tersebut tidak terlihat dan cenderung menyatu dengan tubuh ikan paus. Pada subjek pembanding 2 ia tidak memperhatikan outline, ataupun menggunakan warna analogous. Tekanan yang crayon pada subjek pembanding 2 tidaklah sekuat pada subjek penelitian dan subjek pembanding 1. Subjek pembanding 2 seolah-oleh mengarsir seperti ketika menggunakan pensil warna. Bagaimanapun juga, ketiganya memiliki memori yang telah

menjadi kebiasannya dalam mewarna masing-masing.

Perbandingan ini hanyalah untuk memperkuat argumentasi peneliti, bahwa film animasi Pocoyo dapat mengondisikan imajinasi, dan bahwa anak autis juga bisa berimajinasi. Demikianlah, ketiga subjek tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang tidak bisa dikuantifikasikan satu persatu untuk mengetahui mana yang lebih baik, mana yang lebih kreatif. Kedua subjek tersebut memiliki cara komunikasi-dalam yang berbeda satu sama lain, cara eksekusi kreatif yang berbeda satu sama lain. Subjek penelitian adalah anak autis, dan ia juga tetap manusia, ia kreatif dan imajinatif; sehingga kita juga harus memanusikannya.

5. MEMANUSIAKAN ANAK AUTIS

Jelas di sini terlihat bahwa tidak semua anak autis tidak ataupun kurang kreatif. Subjek penelitian menjadi salah satu anomali dari sekian banyak hasil penelitian yang cenderung menganggap bahwa anak autis kurang kreatif. Apakah kita tetap menganggap semua anak autis kurang kreatif, setelah melihat hasil warna subjek penelitian yang telah mengeksplor *pattern* dari biru tua ke biru muda; dari abu-abu, lalu abu-abu muda, ke abu-abu tua. Terbukti di sini bahwa ia tidak monoton dalam membentuk *pattern*. Namun, kadar kreativitas susah untuk dikuantifikasikan, karena bagaimanapun juga setiap anak akan memiliki eksekusi kreatif yang berbeda satu sama lain. Kedua subjek pembanding tersebut memiliki cara imajinasi yang berbeda dengan subjek penelitian.

Tidak ada yang salah dalam hal mewarna, tidak ada patokan mana yang benar dan mana yang salah dalam hal mewarna. Karena mewarna adalah proses yang melibatkan emosi, melibatkan komunikasi dalam. Setiap orang memiliki komunikasi dalam yang berbeda, tidak mungkin ada yang sama; karena mereka memiliki

pengalaman yang berbeda-beda satu sama lain. Jadi sangat aneh jika harus menyamakan warna yang dipilih oleh setiap orang. Bukankah kita setuju bahwa manusia adalah manusia yang unik, tidak ada satu manusiapun di dunia ini yang sama persis baik fisik, maupun sifat. Bahkan anak kembarpun memiliki perbedaan fisik dan sifat. Lalu mengapa kita harus takut ketika ada orang yang berbeda dengan kita; bukankah itu lumrah, bukankah wajar. Seperti manusia pada umumnya, subjek penelitian ini unik, ia memiliki pemikirannya sendiri saat mewarna; memiliki anggapan sendiri tentang bagaimana ia harus memilih warna, bagaimana ia menekan crayon ataupun pensil warna.

Penelitian ini menggunakan satu subjek penelitian saja, sehingga tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasikan. Sehingga, penelitian ini membuka peluang bagi penelitian-penelitian lain untuk lebih dapat mengembangkan hasil temuan ini sehingga dapat digeneralisasikan pada kondisi yang lebih luas lagi; yaitu penerapan pada anak autis lainnya dan tidak hanya terbatas untuk kondisi satu anak saja dan dengan satu film sebagai *trigger*-nya saja.

6. KESIMPULAN

Film animasi Pocoyo dapat mengondisikan imajinasi pada subjek penelitian. Hal ini terlihat pada beberapa hasil mewarnanya yang telah mengalami perubahan, sehingga tidak sama dengan *scene* asli dari film animasi Pocoyo. Subjek telah melibatkan komunikasi dalam ketika mewarna. Komunikasi dalam yang terjadi adalah proses imajinasi; dimana subjek penelitian mengaitkan imaji-memorinya, pengalamannya, dan kebiasaannya untuk menyelesaikan tugas mewarna.

Film animasi Pocoyo dengan teknik narasinya yang sedemikian rupa; dapat mengondisikan Flow pada subjek penelitian, yang tercermin dari hasil karyanya. Film

tersebut dapat mengondisikan subjek penelitian sehingga ia totalitas dalam mewarnai. Hal ini terlihat jelas pada hasil mewarnanya *scene whale* bernyanyi. Subjek penelitian tanpa ragu menambahkan pasir, menyusun kombinasi warna analogous, serta mempertimbangkan kekontrasan.

Kekosongan dari film animasi Pocoyo-lah yang membuat subjek menjadi totalitas dalam mewarna, dan dapat menuangkan hasil imajinasinya pada tugas mewarnai. Kekosongan ini dianggap sebagai peluang, sehingga subjek menjadi bebas untuk berimajinasi, dan imajinasi ini terlihat dari hasil karyanya dalam mewarna.

Mengenai penggunaan film animasi Pocoyo sebagai sebagai *trigger* secara terus-menerus dalam memunculkan imajinasi pada subjek penelitian; kemungkinan malah akan membuat ia semakin autis, semakin jauh dari kehidupan sosial. Kita juga tidak boleh mengesampingkan hal ini, karena bagaimanapun juga anak autis membutuhkan interaksi sosial. Jadi, penggunaan yang tepat adalah disesuaikan dengan kebutuhan subjek penelitian; karena kebutuhan setiap anak autis akan berbeda satu sama lain.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Heinich, et. al, (2002) *Instructional Media And Technology For Learning, 7th edition*, Prentice Hall, Inc. : New Jersey.
- Golan, Ofer et al, (2009) *Enhancing Emotion Recognition in Children with Autism Spectrum Conditions: An Intervention Using Animated Vehicles with Real Emotional Faces*.
- Craig, Jaime et.al., (1999) *Creativity and imagination in autism and Asperger syndrome*. Journal of Autism and Developmental Disorders, 1999,

29,319-326.

- Budhiman, Melly, (1997) *Autisme: Gangguan Perkembangan Pada Anak*. Makalah dipresentasikan dalam Simposium Tatalaksana Yayasan Autisma Indonesia. Jakarta, Indonesia.
- Tabrani, Primadi, (2006) *Kreativitas dan Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas dalam Perikehidupan Manusia*, Jalasutra: Yogyakarta.
- Prakosa, Gotot, (2010) *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: kerjasama antara Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta dengan Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Burton, Graeme, (2008) *Yang Tersembunyi di Balik Media, Pengantar Kepada Kajian Media*, Jalasutra: Yogyakarta
- Monacco, James, (2000) *How to Read a Film: Movies, Media, Multimedia 3rd Edition*, Oxford University Press: New York.
- Csikszentmihalyi, Mihaly, (1990) *Flow, The Psychology of Optimal Experience* Australia: : HarperCollins Publishers.
- Idrus, Muhammad, (2009) *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, Erlangga: Yogyakarta
- Fabe, Marilyn, (2004) *Closely Watched Films: An Introduction to the Art of Narrative Film Technique*, University of California Press: California.
- Tomlinson, William Michael Jr., (1999) *Interactivity and Emotion through Cinematography. Master Thesis*. Program in Media Arts and Sciences, School of Architecture and Planning. Massachusetts Institute of Technology.