

REPRESENTASI IDENTITAS ANAK DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN MUSIM 10 EPISODE 11

Bara Bima Hardika

Email: barabimahardika@gmail.com

Pembimbing: **Dr. Yasir M.Si**

Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik
Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. H.R. Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293-
Telp/Fax. 0761-63272

Abstract

The purpose of this study is to see how the representation and meaning of connotation denotation, and the identity myths of children in the animation Upin and Ipin season 10 episode 11 through the signs that exist in this with the analysis using semiotics analysis Roland Barthes. To collect research data using, documentation, and literature study. The results show the existence of a child's identity is represented as individuals who still want to learn culture in their own country. The form of identity is, fantasize and imagine, have curiosity, spontaneous, learn many things using the body, and have a high learning spirit. This research is also required to see how the form of ideology and what interests are there in this animation, by viewing impressions of Upin and Ipin this includes frequent repetitions. In one case, the impressions of Upin and Ipin have a fairly intensive run, which is three times a day.

Keywords : Representation, identity, semiotic, animation

Pendahuluan

Zaman era globalisasi saat ini, merupakan suatu perubahan zaman yang berkembang pesat, dimana teknologi yang berkembang semakin canggih. Dalam hal ini perkembangan juga dialami dalam media massa. Media massa adalah komunikasi kepada khalayak luas dengan menggunakan saluran-saluran komunikasi ini. Walaupun komunikasi massa biasanya merujuk pada surat kabar, televisi, video, CD-Room, dan radio (Richard west 2008).

Tayang televisi untuk anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan tayangan berbentuk animasi. Animasi berasal dari bahasa latin anima, yang secara harfiah berarti jiwa (*soul*), atau animare yang berarti nafas kehidupan. Dalam bahasa Inggris, animation berasal dari kata animated atau to animate, yang berarti membawa hidup atau bergerak. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan kehidupan obyek yang tidak bernyawa atau benda mati (gambar).

Animasi menurut Agus Suheri (2006:2) “Merupakan kumpulan gambar yang di olah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek - efek dan filter, gerakan transisi, suara - suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Karena jenis tayangan ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai tayangan animasi ini.

Jenis tayangan animasi masih didominasi oleh produk impor. Tayangan animasi yang sangat populer dan akrab di kalangan anak-anak diantaranya seperti tokoh Avatar, Naruto, Spongebob,

Popeye, Tom and Jerry, Dragon Ball, Woody Woodpecker, Doraemon, Tsubasa, Sinchan, dan Upin Ipin. Diantara animasi-animasi yang pernah ditayangkan di Indonesia, Upin & Ipin menjadi salah satu animasi yang digemari anak-anak hingga orang dewasa. Tayang pertama kali pada 14 September 2007 di TV9 Malaysia. Animasi Upin & Ipin telah mendapatkan reward sebagai "Tokoh dan Kartun Kesayangan" *Mom and Kids Award 2015 Anugerah Bintang Popular Berita Harian 2012 Malaysia Book of Records 2012 TV3 My Kids Awards*. Awalnya film ini bertujuan untuk mengedukasi anak-anak agar menghayati bulan suci Ramadhan. Sejak serial pertamanya, Upin & Ipin menyedot perhatian pemirsa di negeri jiran sana. Tidak hanya anak-anak, bahkan, remaja, hingga orang tua pun menggemari sosok lucu dan menggemaskan ini. Hingga saat ini Upin dan Ipin ini telah sampai pada Musim 11.

Sukses di Malaysia, Upin & Ipin juga digemari di Indonesia. Stasiun televisi MNC TV yang memperkenalkan dua bocah lucu ini di Indonesia pada bulan Ramadhan tahun 2008. Sambutan yang sangat positif dari pemirsa, membuat MNC TV kembali menayangkannya di bulan Ramadhan tahun 2009. Pada saat ini Upin Ipin di Indonesia yang di tayangkan di MNC televisi memiliki jumlah tayang yang cukup intense yaitu hingga tiga kali dalam satu hari. (<http://www.dokitv.com/jadwal-mnctv> di akses pada 5 Maret 2017).

Diakui atau tidak, kehadiran Ipin dan Upin sudah mendapatkan tempat di ruang hati anak-anak Indonesia. Kehadiran tokoh animasi ini, merasuki benak anak-anak Indonesia ini terlihat dari membanjirnya produk produk sampingan dari tayangan

tersebut. Walaupun bisa jadi, pembuat film animasi ini tidak tahu bahwa banyak produk sampingan yang laris dipasaran. Produk sampingan yang beredar dipasaran ini, di anggap sebagai keberhasilan Ipin dan Upin dalam merebut ruang penonton anak-anak Indonesia. Logikanya, tidak mungkin mencetak kaos, balon, boneka, topi dan lain sebagainya, jika tokoh tersebut tidak dikenali atau tidak disukai anak-anak Indonesia. Produk sampingan tersebut bisa ditemui dipusat-pusat perbelanjaan seperti mall, pasar tradisional, emperan, kaki lima dan toko-toko baju. Hampir semua ada sosok tokoh Ipin dan Upin ini.

Animasi Upin & Ipin dapat bertahan di Indonesia dikarenakan banyaknya peminat dari tayangan ini. Mulai dari anak – anak, hingga orang dewasa. Hal ini dikarenakan tayangan animasi Upin dan Ipin banyak mengandung nilai – nilai positif untuk anak – anak, seperti nilai – nilai kejujuran, nilai pendidikan karakter, dan lain – lain. Melihat fenomena saat ini yang terjadi di Indonesia bahwa sangat minim tontonan yang berkualitas untuk anak – anak. Dalam animasi Upin dan Ipin banyak menanamkan pendidikan karakter terhadap anak. Khususnya pada episode 11 musim 10 ini adalah tentang melestarikan budaya wayang kulit. (http://www.kompasiana.com/isharyanto/film-upin-dan-ipin-ada-karakter-positif-yang-disampaikan_552fe5b36ea834b75c8b45f7 diakses pada 1 September 2017).

Di masa modern ini, globalisasi di Indonesia kian pesat sehingga banyak sekali budaya asing yang dengan mudahnya diserap oleh anak-anak di Indonesia. Akibatnya, anak-anak jadi kurang memahami mengenai seni dan budaya bangsa mereka sendiri. Hal ini sebenarnya menjadi permasalahan karena anak-anak tidak mengetahui jati diri dan

asal usul bangsanya sendiri. Padahal, budaya dan tradisi harusnya sudah dipelajari anak-anak sejak dini. Bahkan, sejak mereka sudah bisa belajar atau berkisar mulai umur tiga tahun mereka sudah bisa belajar mengenai seni dan budaya Indonesia.

(<http://lifestyle.kompas.com/read/2016/06/20/170400520/Anakanak.Indonesia.Darurat.Pembelajaran.Seni.dan.Budaya.di.aksess.pada.1.April.2017>).

Seni pertunjukkan wayang merupakan salah satu kesenian yang berkembang di Indonesia, khususnya Pulau Jawa. Tanpa kita sadari, ternyata seni pertunjukkan ini sudah mendunia. Ada berbagai jenis wayang, mulai dari wayang golek, wayang orang ataupun wayang kulit. Tetapi, dari 936 situs warisan dunia yang diakui oleh UNESCO, wayang kulit termasuk dalam situs tersebut.

Namun dibalik itu semua, ternyata seni pertunjukkan wayang kulit di Indonesia, malahan berkebalikan menjadi kurang populer. Seni pertunjukkan yang kental dengan tradisi Jawa dan biasa disajikan dengan bahasa Jawa ini seringkali dikalahkan dengan adanya media hiburan lainnya yang lebih menarik. Gadget dan akses internet semakin menarik untuk dikonsumsi dibandingkan media hiburan seperti seni pertunjukkan wayang kulit. Terkait dengan permasalahan ini, drs. Sukisno selaku seorang dalang wayang kulit dan Kepala Taman Budaya Yogyakarta memberikan pendapatnya.

“Kalau untuk anak muda, sekarang ini di sd, smp, tidak ada mulok, muatan lokal, ada pengenalan wayang, biarpun hanya sekilas, tapi paling tidak mereka kenal dengan tokoh-tokoh wayang, paling tidak pandawa.

Kemudian itu tidak ada terdesak oleh sinchan, micky mouse, doraemon. Saking gencarnya multimedia, sehingga anak –anak tidak sempat mengenal wayang sementara lokal sendiri tidak mengenalkan secara dini. Kalau ini kemudian digencarkan kembali, ada mulok, pengenalan bentuk-bentuk tradisi yang hidup di lokal tersebut, ini kan dapat membantu.”(http://www.kompasiana.com/lusiaarumingtyas/wayang-kulitku-kini_552aeab6f17e617653d6240e di akses pada 3 September 2017)

Melihat fenomena diatas, animasi Upin dan Ipin musim 10 episode 11 ini datang dan masuk ke Indonesia membawakan budaya mereka yang dikemas dengan menggunakan bahasa khas dari negara asal animasi ini. Upin dan Ipin pada musim 10 episode 11 ini menceritakan bahwa wayang kulit merupakan warisan budaya mereka. Isi cerita diawali dengan Upin dan Ipin bersama teman – temannya sedang memainkan permainan tradisional mereka yang bernama Polisi dan Pencuri.

Kemudian setelah bermain tersebut, Ipin menemukan sebuah wayang kulit dan memperlihatkan kepada temannya yang lain. Di akhir cerita Upin dan Ipin bersama teman – temannya yang lain dengan di bantu oleh Atuk Dalang mengadakan acara pentas seni dengan menampilkan wayang kulit yang merupakan sebagai warisan budayanya. Padahal belum tentu, bahwa di tempat asal animasi Upin dan Ipin ini berada menggambarkan sebagaimana suasana dan kondisi yang terdapat di dalam animasi ini. Hal ini memperlihatkan adanya kepentingan dan ideologi dari

pemilik animasi Upin dan Ipin melalui identitas anak yang terdapat di dalam animasi musim 10 episode 11.

Dalam animasi tersebut terdapat banyak tanda – tanda yang menggambarkan bagaimana identitas anak yang ada didalamnya. Tanda – tanda tersebut di analisa menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (sign), berfungsinya tanda, dan produksi makna. Tanda (sign) adalah sebuah stimulus yang menandakan kehadiran dari sesuatu hal. (Stephen dan Karen, 2014:154)

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika memandang komunikasi sebagai proses pemberian makna melalui tanda yaitu bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, dan sebagainya yang berada di luar diri individu. Semiotika digunakan dalam topik-topik tentang pesan, media, budaya dan masyarakat (Sobur, 2006:70).

Dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang memusatkan perhatian pada tanda (sign), peneliti mencoba menganalisis dan menjawab pertanyaan bagaimana Identitas anak di representasikan dalam animasi Upin dan Ipin Musim 10 Episode 11.

Dalam teori semiotika, proses pemaknaan gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik disebut dengan representasi. Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu secara bermakna, atau mempresentasikan pada orang lain. Representasi dapat berwujud kata, gambar, sekuen, cerita, dsb yang ‘mewakili’ ide, emosi, fakta, dan sebagainya. Representasi bergantung pada tanda dan citra yang sudah ada dan

dipahami secara kultural, dalam pembelajaran bahasa dan penandaan yang bermacam-macam atau sistem tekstual secara timbale balik. Hal ini melalui fungsi tanda ‘mewakili’ yang kita tahu dan mempelajari realitas (Hartley,2010:265)

Dalam jurnal Iim Muzayyanah tahun 2015, Hall merumuskan identitas dalam tiga pengertian,yaitu *enlightment subject*, *sociological subject*, dan *postmodern subject*. Identitas dipahami berdasarkan penjelasan Hall mengenai *postmodern subject*, yaitu identitas dianggap bersifat temporer yang berkaitan dengan sistem budaya yang digunakan untuk merepresentasikan seseorang. Identitas *postmodern subject* dianggap sesuai untuk dapat melihat identitas anak dalam animasi Upin dan Ipin ini karena identitas anak tidak dapat dipahami semata-mata sebagai satu kesatuan yang utuh dan final sejak anak lahir sampai mati, atau sebagai hasil interaksi antara anak dan lingkungan sosialnya. Identitas anak terus ditransformasikan dalam praktik - praktik social.

Jadi berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas maka yang menjadi fokus penelitian peneliti adalah bagaimana representasi identitas anak yang terdapat di dalam animasi Upin dan Ipin musim 10 episode 11 dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

TINJAUAN PUSTAKA

Representasi

Chris Barker menyebutkan bahwa representasi merupakan kajian utama dalam *cultural studies*. Representasi sendiri dimaknai sebagai bagaimana dunia dikonstruksikan secara sosial dan

disajikan kepada kita dan oleh kita di dalam pemaknaan tertentu. Cultural Study memfokuskan diri kepada bagaimana proses pemaknaan representasi itu sendiri. (Barker, 2000:8)

Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu secara bermakna, atau mempresentasikan pada orang lain. Representasi dapat berwujud kata, gambar, sekuen, cerita, dsb yang ‘mewakili’ ide, emosi, fakta, dan sebagainya. Representasi bergantung pada tanda dan citra yang sudah ada dan dipahami secara kultural, dalam pembelajaran bahasa dan penandaan yang bermacam-macam atau sistem tekstual secara timbal balik. Hal ini melalui fungsi tanda ‘mewakili’ yang kita tahu dan mempelajari realitas (Hartley,2010:265)

Representasi merupakan kegunaan dari tanda. Marcel Danesi mendefinisikannya sebagai berikut: “proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam Beberapa cara fisik disebut representasi. Ini dapat didefinisikan lebih tepat sebagai kegunaan dari tanda yaitu untuk menyambungkan, melukiskan, meniru sesuatu yang dirasa, dimnegerti, diimajinasikan, atau dirasakan dalam beberapa bentuk fisik dapat dikarakterisasikan sebagai proses konstruksii bentuk X untuk menimbulkan perhatian kepada sesuatu yang secara material atau konseptual yaitu Y, atau dalam bentuk spesifik $Y, X=Y$ ”

Pemikiran Danesi mengenai konsep representasi dicontohkan dengan sebuah konstruksi X yang dapat mewakilkan atau memberikan suatu bentuk kepada suatu materiil atau konsep tentang Y. Sebagai contoh misalnya konsep kecantikan seorang wanita diwakili atau ditandai melalui gambar seorang wanita yang memperlihatkan

bagian tubuhnya dengan kulit yang putih menawan.

Konsep representasi digunakan untuk menggambarkan ekspresi hubungan antara teks iklan (media) dengan realitas. Representasi merupakan proses di mana para anggota sebuah budaya menggunakan bahasa untuk memproduksi makna. Bahasa dalam hal ini didefinisikan secara lebih luas, yaitu sebagai sistem apapun yang menggunakan tanda-tanda. Tanda disini dapat berbentuk verbal maupun nonverbal (Winarni,2009:10).

Representasi sendiri merupakan proses sosial dan produk dari representing. Representasi menunjuk baik pada proses maupun produk dari pemaknaan suatu tanda representasi juga berarti proses perubahan konsep ideologi yang abstrak dalam bentuk konkrit. Representasi juga berarti konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dsb. Secara ringkas, representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Menurut Stuart Hall representasi adalah salah satu praktik penting memproduksi budaya. Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut 'pengalaman berbagi'. Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika manusia-manusia yang ada disitu membagi pengalaman yang sama, membagi kode-kode kebudayaan yang sama, berbicara dalam bahasa yang sama dan saling berbagi konsep-konsep yang sama (Hall dalam Newsletter Kunci, 2000).

Semiotika

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata yunani

Semeion yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya -dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. (Wibowo, 2013:7).

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Keterhubungan antara subjek dengan objek memiliki keterarahan atau intensionitas yang tertuju pada objek itu sendiri dan dari objek tersebut akan memperhatikan (menampilkan) gejala-gejala yang pada akhirnya akan ditangkap oleh si subjek. Gejala yang ditangkap subjek (secara indrawi) oleh semiotika disebut sebagai "tanda" (Sobur,2003:124).

Semiotika memandang komunikasi sebagai proses pemberian makna melalui tanda yaitu bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, dan sebagainya yang berada di luar diri individu. Semiotika digunakan dalam topik-topik tentang pesan, media, budaya dan masyarakat (Sobur, 2006:70). Tanda tersebut dapat berupa suara atau bunyi, warna, bentuk-bentuk tertentu, gaya atau *style*, gerak tubuh dan sebagainya dan gejala semacam ini hadir ditengah kehidupan manusia.

Semiotika akan menghasilkan makna-makna yang berasal dari kajian elemen-elemen yang luas dan beragam, sehingga dapat diperoleh makna yang meliputi berbagai dimensi. Semiotika memberikan pemahaman bahwa sebuah

makna tidak dipahami secara pasif, tetapi secara aktif dalam proses interpretasi. Semiotika disini juga akan mengkaji simbol-simbol yang ada untuk direpresentasikan dalam kehidupan nyata. Sehingga dapat diperoleh makna tertentu.

Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia juga intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama, eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Roland Barthes, sebagai salah satu tokoh semiotika, melihat signifikasi (tanda) sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi itu tidak terbatas pada bahasa, tetapi terdapat pula hal-hal yang bukan bahasa. Pada akhirnya, Barthes menganggap pada kehidupan sosial, adapun bentuknya, merupakan suatu sistem tanda tersendiri pula. (Kurniawan, 2001:53)

Semiotika Roland Barthes mengacu kepada Saussurean dengan menyelidiki hubungan antara penanda dan pertanda pada sebuah tanda. Hubungan penanda dan pertanda ini bukanlah kesamaan, tetapi ekuivalen. Bukannya yang satu kemudian membawa pada yang lain, tetapi korelasilah yang menyatukan keduanya (dalam Kurniawan, 2001:22). Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2004:63)

Barthes meneruskan pemikiran Saussurean dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunaannya, interaksi

antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunaannya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan *Two Order of Signification* (Signifikasi dua tahap). Barthes menjelaskan signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* adalah sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi.

Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Pada signifikasi tahap kedua yang berkaitan isi, tanda bekerja melalui mitos (Sobur, 2006:127) Konotasi mempunyai makna yang subyektif atau paling tidak intersubjektif. Dengan kata lain denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana cara menggambarkannya.

Ideologi

Ada beberapa pengertian ideologi menurut para ahli. Pengertian Ideologi adalah kumpulan ide atau gagasan. Tujuan utama di balik ideologi adalah untuk menawarkan perubahan melalui proses pemikiran normatif. Ideologi adalah sistem pemikiran abstrak (tidak hanya sekadar pembentukan ide) yang diterapkan pada masalah publik sehingga membuat konsep ini menjadi inti politik. Secara implisit setiap pemikiran politik mengikuti sebuah ideologi walaupun tidak diletakkan sebagai sistem berpikir yang eksplisit. (definisi ideologi Marxisme).

Kata ideologi berasal dari bahasa Yunani “idea” dan “logos”. idea mengandung arti mengetahui pikiran, melihat dengan budi. Adapun kata logos mengandung arti gagasan, pengertian,

kata, dan ilmu. jadi, ideologi berarti kumpulan ide atau gagasan, pemahaman-pemahaman, pendapat-pendapat, atau pengalaman-pengalaman.

Istilah ideologi dicetuskan oleh Antoine Destutt Tracy untuk menjelaskan ilmu tentang ide: yaitu sebuah disiplin ilmu yang memungkinkan orang untuk mengenali prasangka – prasangka dan bias – bias. Konsep Ideologi juga dapat digunakan, sebagaimana Karl Marx (1818 – 1883) dan Frederich Engles (1820 – 1895) gunakan dalam *The German Ideology*, untuk menentang gagasan bahwa ide – ide sesungguhnya secara mandiri dapat mengembangkan konteks politik ekonomi tempat ide – ide tersebut diformulasikan (Cavallaro dalam Yasir, 2017:35)

Identitas Anak

Identitas anak adalah karakteristik seseorang yang berumur 15 tahun ke bawah dimana karakteristik tersebut dibentuk dan ditransformasikan secara terus menerus dalam hubungannya dengan cara seseorang direpresentasikan dalam sistem budaya yang ada disekitarnya. Berikut bentuk - bentuk karakteristik anak (Yusuf dan Sugandhi,2011:64) :

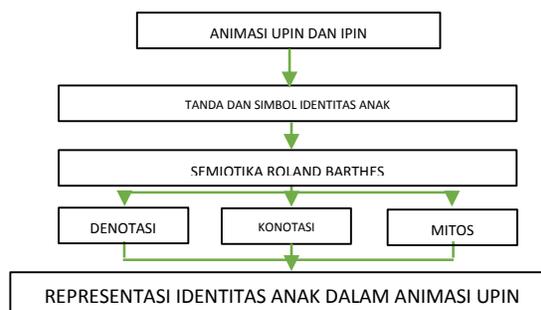
- Memiliki Rasa Ingin Tahu
- Memiliki Pribadi Yang Unik
- Berpikir Konkret
- Egosentris
- Senang Berfantasi Dan Berimajinasi
- Aktif Dan Energik
- Berjiwa Petualang
- Belajar Banyak Hal Menggunakan Tubuh
- Memiliki Daya Kosentrasi Yang Pendek
- Bagian Dari Makhluk Sosial
- Spontan

- Mempunyai Semangat Belajar Yang Tinggi
- Kurangnya Pertimbangan
- Mudah Frustrasi

Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan bagian yang menjelaskan bagaimana alur pemikiran penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada pembaca. Setiap penelitian memiliki titik awal ataupun landasan berfikir dalam pemecahan masalahnya. Snelbecker (dalam Moelong, 2005:34) mendefinisikan teori sebagai seperangkat proposisi yang terintegrasi secara sistakis (yaitu mengikuti aturan tertentu yang dapat dapat dihubungkan secara logis satu dengan yang lainnya) dan berfungsi sebagai wahana untuk meramalkan dan menjelaskan fenomena yang diamati. Maka dalam penelitian ini, peneliti menyusun sebuah kerangka berfikir yang terdiri dari teori-teori yang menjadi pokok pikiran dalam mendeskripsikan masalah yang akan diteliti untuk dapat memberikan pembahasan yang terfokus dan tidak melenceng.

Gambar 1: Kerangka Pemikiran “Representasi Identitas Anak Dalam Animasi Upin dan Ipin Musim 10 Episode 11



Sumber : Olahan Pribadi 2017

Di dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui representasi identitas anak dalam animasi Upin dan Ipin Musim 10 Episode 11. Anak dalam animasi ini di representasikan sebagai individu yang mau mempelajari budaya wayang kulit. Untuk mengetahuinya, peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Teori Roland Barthes menggunakan Metode analisis semiotik Roland Barthes yang memfokuskan pada gagasan tentang signifikasi dua tahap dikenal dengan *Two Order of Signification*, yaitu denotasi sebagai sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Pada signifikasi tahap kedua yang berkaitan isi, tanda bekerja melalui mitos. Setelah di analisis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, kemudian di dapatkan kesimpulan bagaimana makna identitas anak yang terdapat di dalam animasi Upin dan Ipin.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis isi (semiotika). Analisis isi (*content analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa. Menurut Holsti, metode analisis isi adalah suatu teknik untuk mengambil kesimpulan dengan mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif, sistematis, dan generalis. (<http://www.menulisproposalpenelitian.com/2011/01/analisis-isi-content-analysis-dalam.html> diakses pada 15 Januari 2018).

Teknik Pengumpulan Data

Dokumentasi

Menurut Sugiyono, (2012:240) Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik.

Studi Pustaka

Studi Kepustakaan merupakan segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis, serta disertasi dan juga bisa diperoleh dari informasi elektronik.

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti menyampaikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil yang disampaikan merupakan hasil dari analisis semiotika Roland Barthes untuk melihat denotasi, konotasi dan mitos yang berkaitan dengan identitas anak dalam animasi Upin & Ipin Musim 10 Episode 11. Pada episode 11 menceritakan mengenai Wayang Kulit merupakan warisan budaya mereka.

Pada bagian pertama, Upin dan Ipin bermain Polisi dan Pencuri bersama temannya, yaitu Ehsan, Fizi, Mail, dan Jarjit, kemudian Ipin menemukan sebuah patung wayang kulit yang terletak di bawah pondok dekat tempat mereka bermain. Patung wayang kulit itu telah patah di bagian hidungnya.

Namun tiba – tiba, seseorang kakek yang sebelumnya belum pernah mereka kenali datang sambil marah – marah kemudian merampas patung wayang kulit itu dan memarahi Upin dan Ipin bersama teman – temannya karena tidak menjaga barang warisan budaya dengan baik. Hal tersebut membuat Upin dan Ipin heran dan bercerita kepada Tok Dalang mengenai hal tersebut.

Pada bagian kedua, ketika Upin dan Ipin sedang bercerita kepada Tok Dalang di rumahnya, mereka bertemu kembali dengan kakek yang sebelumnya marah – marah tersebut. Ternyata kakek itu bernama Tok Mat, seorang teman lama Tok Dalang yang sama – sama menekuni seni wayang kulit.

Tok Dalang mengajak Upin dan Ipin untuk menonton penampilan wayang kulit yang di lakukan oleh orang – orang tua. Ketika penampilan sedang berlangsung, Ipin melihat ke belakang layar. Namun, Ipin tersandung tiang layar yang menyebabkan layar terjatuh menimpa Tok Dalang dan Tok Mat yang sedang menampilkan wayang kulit. Setelah mendengar cerita itu, Opah menegur Upin dan Ipin supaya berkelakuan sopan ketika berada di rumah orang lain.

Pada bagian ketiga, malam harinya Kak Ros mencari kain jilbab putih yang di jemurnya pada siang hari. Ternyata, Upin dan Ipin mengambil kain jilbab itu untuk di jadikan layar wayang kulit dan membuat penampilan wayang kulit sendiri di kamar mereka. Hal ini tidak membuat Kak Ros marah, namun justru membuat hati Kak Ros senang. Kemudian Opah menyusul kedalam kamar Upin dan Ipin.

Pada esok harinya, Upin dan Ipin bersama dengan teman – temannya dan Tok Dalang berencana membuat

penampilan wayang kulit di malam hari. Pada malam harinya, di mulailah penampilan wayang kulit yang di dalangi oleh Upin dan Ipin sebagai Hang Tuah dan Hang Jebat dengan Tok Dalang dan Tok Mat sebagai tamu istimewa.

Dari paparan sinopsis singkat di atas, merepresentasikan identitas anak yang di tampilkan dalam animasi Upin dan Ipin Musim 10 Episode 11 ini adalah bagaimana identitas anak – anak tersebut terbentuk melalui praktik – praktik sosial yang ada di lingkungannya. Identitas anak adalah karakteristik seseorang yang berumur 15 tahun kebawah dimana karakteristik tersebut dibentuk dan ditransformasikan secara terus menerus dalam hubungannya dengan cara seseorang direpresentasikan dalam sistem budaya yang ada disekitarnya. Identitas anak tidak dapat dipahami semata-mata sebagai satu kesatuan yang utuh dan final sejak anak lahir sampai mati, atau sebagai hasil interaksi antara anak dan lingkungan sosialnya.

Identitas anak yang di representasikan dalam animasi Upin dan Ipin Musim 10 Episode 11 ini adalah anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak suka berimajinasi dan berfantasi, anak memiliki sifat spontan, anak dapat belajar banyak hal menggunakan tubuh, dan anak memiliki semangat belajar yang tinggi. Semua karakteristik tersebut dapat terbentuk melalui praktik – praktik sosial yang terjadi didalam lingkungannya. Baik lingkungan bermain, ataupun lingkungan belajar. Pada umumnya, identitas anak didalam animasi ini direpresentasikan sebagai individu yang masih mau

mempelajari mengenai budayanya sendiri yaitu wayang kulit.

Makna Denotasi Konotasi dan Mitos

Dalam animasi Upin dan Ipin musim 10 episode 11 ini merepresentasikan identitas anak. Identitas anak merupakan karakteristik seseorang yang berumur 15 tahun kebawah, dimana karakteristik tersebut dibentuk melalui proses dan praktik – praktik sosial dalam lingkungannya. Identitas anak yang terdapat dalam animasi Upin dan Ipin musim 10 episode 11 ini yaitu, senang berimajinasi dan berfantasi, memiliki rasa ingin tahu, spontan, belajar banyak hal menggunakan tubuh, dan memiliki semangat belajar yang tinggi.

Di dalam scene – scene yang terdapat di dalam unit analisis data peneliti menggunakan semiotika Roland Barthes. Menurut Barthes ada tiga elemen yang di bahas pada analisis semiotika yaitu denotasi, konotasi dan mitos. Denotasi adalah makna yang tampak yang terdapat pada objek, konotasi adalah makna yang tersembunyi atau yang tersirat yang terdapat didalam suatu objek tertentu, mitos menurut Barthes adalah unsur penting yang dapat mengubah sesuatu yang kultural atau historis menjadi alamiah dan mudah dipahami.

Identitas (*postmodern subject*) menurut Hall merupakan karakteristik

yang di bentuk dan di transformasikan secara terus menerus dalam hubungannya dengan cara seseorang direpresentasikan dalam sistem budaya yang ada disekitarnya. Identitas tidak dapat dipahami semata – mata sebagai kesatuan yang utuh dan final sejak lahir sampai mati, tetapi harus ditransformasikan dalam praktik – praktik sosial. (Setiawan dan J, 2016 hal : 16). Menurut *The Minimum Age Convention* Nomor 138 tahun 1973, pengertian tentang anak adalah seseorang yang berusia 15 tahun ke bawah. Identitas anak merupakan karakteristik seseorang yang berumur 15 tahun ke bawah dimana karakteristik tersebut di bentuk dan di transformasikan secara terus menerus dengan cara seseorang direpresentasikan dalam sistem budaya yang ada di sekitarnya juga melalui praktik – praktik sosial.

Upin dan Ipin bersama teman – temannya menggunakan imajinasi dan fantasi mereka, menciptakan tempat, ruang, dan benda – benda sesuai dengan imajinasi mereka, seolah – olah mereka adalah Polisi Identitas anak yang di tampilkan di dalam Film animasi Upin dan Ipin Musim 10 Episode 11 menggambarkan identitas anak yang terbentuk dari praktik – praktik sosial yang ada di sekitarnya.

<i>Sign/Scene</i>	Denotasi	Konotasi	Mitos
<p>Scene 4</p> 	<p>Menggambarkan Ipin menemukan patung wayang kulit, kemudian diikuti dengan ekspresi penasaran teman – temannya yang lain</p>	<p>Rasa ingin tahu terhadap wayang muncul adalah identitas anak dalam animasi Upin dan Ipin</p>	<p>Anak Malaysia memiliki rasa ingin tahu mengenai wayang kulit yang merupakan warisan negeri sendiri</p>
<p>Scene 7</p> 	<p>Menggambarkan Upin dan Ipin sedang menggunakan tubuhnya untuk membentuk bayangan yang dipantulkan oleh cahaya matahari ke arah tirai putih.</p>	<p>Memanfaatkan apapun benda yang ada disekitar untuk belajar termasuk menggunakan tubuh sendiri untuk mempelajari hal – hal yang membentuk seperti wayang. Karena pada dasarnya wayang juga merupakan pantulan cahaya yang membentuk bayangan dari balik tirai.</p>	<p>Wayang merupakan milik anak - anak Malaysia yang mau belajar mengenai wayang.</p>
<p>Scene 8</p> 	<p>Menggambarkan Upin dan Ipin membuat wayang sendiri menggunakan alat seadanya dengan alur cerita yang dibuat dengan hasil sendiri.</p>	<p>Upin dan ipin memiliki semangat belajar yang tinggi untuk mempelajari wayang dengan cara berinisiatif membuat wayang sendiri.</p>	<p>Anak malaysia mampu membuat wayang sendiri.</p>

Melalui 3 scene yang terdapat didalam tabel tersebut, menyajikan simbol identitas anak yang diproduksi seolah alami (padahal jelas penuh rekayasa). Simbol – simbol yang ditampilkan dalam Upin dan Ipin musim 10 episode 11 ini kemudian ditayangkan oleh MNC TV untuk di tonton oleh anak Indonesia dan terus diulang – ulang dalam penayangannya. Ketika simbol sudah menjadi wajar dan alamiah, orang yang tidak mengerti apa yang ada dibaliknya, semua yang natural dan alamiah itulah yang kemudian menjadi mitos (dalam jurnal Yasir, 2017:186).

Ciri dari mitos yang terdapat melalui 3 scene di atas terlihat melalui karakter utama dalam hal ini Upin dan Ipin yang selalu ingin mempelajari mengenai wayang. Mulai dari hal pertama yang ia lakukan yaitu secara tidak sengaja menemukan sebuah patung wayang kulit, kemudian rasa ingin tahu terhadap wayang itu membuat mereka ingin mencoba melalui anggota tubuh mereka yang dapat membentuk bayangan layaknya wayang yang sedang dimainkan. Tidak cukup dengan hal itu saja, mereka berinisiatif membuat patung wayang kulit sendiri dengan menggunakan alat seadanya dan mampu membuat alur cerita wayang sendiri.

Ideologi dan Kepentingan Pemilik Animasi Upin dan Ipin dan Media

Berdasarkan 5 konsep identitas anak yang telah dijelaskan sebelumnya, adapun ideologi dan kepentingan dari pembuat animasi Upin dan Ipin adalah :

1. Menggambarkan bahwa budaya wayang berasal dari tempat animasi Upin dan Ipin ini berasal yaitu Malaysia. Hal ini terdapat dalam scene 6 bahwa seorang atuk yang bernama Tok Mat mengatakan bahwa “ Dalang, inilah budak – budak nye. Tak tau langsung menghargai barang warisan budaya kite.” Dari kalimat tersebut, seorang atuk, yaitu Tok Mat yang merupakan seorang ahli wayang kulit di dalam animasi Upin dan Ipin musim 10 episode 11 mengatakan bahwa wayang kulit merupakan warisan budaya kite. Kite dalam artian bahasa indonesia adalah “kita”. Kita yang dimaksudkan oleh atuk ini adalah Malaysia.
2. Memperlihatkan kepada penonton yang menonton tayangan ini di Indonesia bahwa, identitas anak yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan identitas anak yang berada di Malaysia.
3. Menyampaikan pesan mendidik kepada yang menonton tayangan animasi ini.

Dalam jurnal Yasir tahun 2017, saat ini televisi masih menjadi media utama baik sebagai media hiburan atau media informasi pilihan masyarakat Indonesia. Tidak heran bila data Nielsen menyebutkan bahwa belanja iklan di media televisi saja tahun 2013 sebesar Rp 73 triliun, dengan porsi sebesar 68%. Jumlah ini mendominasi total belanja iklan media secara keseluruhan yaitu Rp 106 triliun. Secara tidak langsung ini mengindikasikan bahwa media televisi masih menjadi media utama dalam industri periklanan.

Upin dan Ipin merupakan tayangan animasi yang ditampilkan melalui media televisi yang dimiliki oleh

media MNC TV. Animasi ini memiliki jumlah tayang yang cukup banyak dalam sehari, yaitu hingga tiga kali dalam sehari. Selain itu, episode yang sama sering di ulang – ulang secara terus menerus melalui media televisi ini.

Upin dan Ipin menjadi tayangan animasi yang memiliki rating tinggi. Adapun kepentingan pemilik media MNC TV dalam menayangkan Upin dan Ipin musim 10 episode 11 ini adalah untuk mendapatkan dan mempertahankan rating yang tinggi. "Upin dan Ipin" sukses memperoleh rating 3,1 persen dan share 13,6 persen. Sementara itu, "Adit Sopo Jarwo" berada di posisi ketujuh dengan perolehan rating 2,6 persen dan 14,3 persen.

Perolehan rating kedua serial itu cukup mengejutkan mengingat sederet sinetron lain biasanya selalu mengunci posisi lima besar. Bahkan, setidaknya tayangan sinetron juga memenuhi jajaran 10 besar. "Upin & Ipin" dan "Adit Sopo Jarwo" mampu membuktikan bahwa tayangan serial kartun masih diminati para penonton.

Kesimpulan

1. Representasi identitas anak dalam animasi Upin dan Ipin musim 10 episode 11 adalah identitas anak merupakan karakteristik seseorang yang berumur 15 tahun kebawah, yang memiliki karakteristik senang berfantasi dan berimajinasi ketika bermain, memiliki rasa ingin tahu, spontan dalam menyampaikan sesuatu, mempelajari banyak hal menggunakan tubuh, dan memiliki semangat belajar yang tinggi.

2. Ideologi yang terdapat di dalam animasi ini adalah, animasi ini

ditayangkan di Indonesia dengan tujuan agar dapat memperlihatkan bahwa inilah yang ada di tempat animasi ini berada. Contohnya adalah wayang kulit, kemudian mereka menyatakan bahwa wayang kulit merupakan warisan budaya negeri mereka. Padahal wayang kulit tidak hanya berasal dari sana, melainkan berasal dari Indonesia. Tetapi minat anak dan kaum muda terhadap wayang kulit di Indonesia sangat minim. Di masa modern ini, globalisasi di Indonesia kian pesat sehingga banyak sekali budaya asing yang dengan mudahnya diserap oleh anak-anak di Indonesia. Akibatnya, anak-anak jadi kurang memahami mengenai seni dan budaya bangsa mereka sendiri. Hal ini sebenarnya menjadi permasalahan karena anak-anak tidak mengetahui jati diri dan asal usul bangsanya sendiri. Padahal, budaya dan tradisi harusnya sudah dipelajari anak-anak sejak dini. Bahkan, sejak mereka sudah bisa belajar atau berkisar mulai umur tiga tahun mereka sudah bisa belajar mengenai seni dan budaya Indonesia.

Saran

1. Animasi Upin dan Ipin musim 10 episode 11 ini memiliki makna tersendiri bagi penonton yang menontonnya. Pesan – pesan karakter yang terdapat didalam animasi ini juga bersifat membangun, namun perlu diperhatikan juga apa inti sebenarnya yang terdapat didalam animasi tersebut. Karena film animasi masih didominasi oleh penonton anak – anak. Maka itu perlu dibimbing oleh orang yang lebih dewasa meskipun

tayangan ini tergolong tayangan untuk anak – anak.

2. Saran kepada pembaca dan peneliti yang akan menjadikan skripsi ini sebagai referensi dalam penelitian sejenis, bila ada kekurangan dalam penyampaian sesuatu yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan lainnya, maka saran dan kritiknya sangat diperlukan guna menyempurnakan skripsi ini, dan diharapkan lebih banyak penelitian-penelitian yang mengangkat tentang identitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

Alimul Hidayat,A.Aziz. 2005. *Pengantar ilmu keperawatan anak*, Jakarta: Salemba Medika.

Arikunto, 2007. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Aksara

Huraerah, Abu, M. Si., 2006. *Kekerasan terhadap Anak*. Bandung: Penerbit Nuansa.

Herdiansyah,Haris, *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2010

Kurniawan. 2001. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiatara.

Pradopo, Rachmat Djoko. 2002. *Kritik sastra Modern*. Yogyakarta: Gama Media.

Retno Winarni. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Salatiga: Widayarsi.

Riduwan, 2004. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung : ALFABETA

Richard West, Lynn H.Turnrr. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi : Analisis dan Aplikasi (Buku 2) (Edisi 3)*. Jakarta:Salemba Humanika.

Sobur, Alex. 2012. *Analisis Teks Media*. Bandung: PT Persada Remaja Rosdakarya.

Sumber Lainnya

Widi Setiawan dan Josep J. Darmawan (Universitas Atma Jaya Yogyakarta) Tahun 2016 / *Representasi identitas anak dalam iklan provider tri indie+: analisis semiotika charles sanders peirce*

Im Muzayyanah (Universitas Airlangga) 2015/ *Representasi identitas anak turun kiai dalam Novel bola-bola santri karya Sachree M. Doraini*

Website

<http://lescopaque.com/v10/upin&ipin/> diakses pada 5 Maret 2017

<http://www.dokitv.com/jadwal-mnctv> di akses pada 5 Maret 2017

<http://lifestyle.kompas.com/read/2016/06/20/170400520/> Anak-anak.Indonesia.Darurat.Pembelajaran.Seni.dan.Budaya di akses pada 1 April 2017