

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media komunikasi sebagai sarana untuk menyampaikan dan menyebarkan informasi sudah berkembang pesat. Di zaman yang modern ini media bukan lagi hanya alat untuk menyampaikan informasi saja tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan nilai-nilai, membentuk opini publik, hingga mengenalkan budaya atau tradisi suatu bangsa. Televisi merupakan contoh salah satu media komunikasi yang populer dan memiliki daya jangkauan penyebaran informasi yang luas. Sebagai media komunikasi televisi bukan hanya berperan sebagai media hiburan untuk masyarakat, tetapi juga berperan sebagai media pendidikan dan edukasi. Menjadikan televisi sebagai salah satu media komunikasi yang penting dan dekat dengan kehidupan masyarakat. Dan dengan berbagai program yang ditayangkan, televisi mampu menghadirkan berbagai realitas kehidupan, baik dalam bentuk dokumenter, berita, ataupun hiburan, ke sela-sela masyarakat (Dwi Purniati et al., 2022).

Seiring berkembangnya zaman, berbagai stasiun televisi saling bersaing untuk dapat menayangkan program-program terbaiknya untuk meraih lebih banyak pemirsa. Berbagai variasi program tayangan pun bermunculan seperti drama, *reality show*, *variety show*, hingga animasi anak-anak. Animasi sendiri merupakan salah satu bentuk seni visual yang menyusun serangkaian gambar atau objek yang sedemikian rupa sehingga memberi kesan bergerak saat ditampilkan dalam urutan tertentu (Maria, 2021). Dan seiring dengan perkembangan teknologi, animasi saat ini tidak hanya digunakan untuk industri film, tetapi juga dalam berbagai media, salah satunya program televisi. Program animasi dalam televisi umumnya masuk kedalam kategori program anak-anak karena isinya yang bersifat edukatif dan menghibur (Bernal et al., 2022).

Animasi ini pun memiliki daya tariknya tersendiri terutama bagi anak-anak bahkan orang dewasa, dengan alur cerita yang kreatif dan menarik, serta imajinatif dan juga fleksibel (Yasa & Santosa, 2018). Sehingga membuat animasi menjadi cocok sebagai media edukasi untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya, membuat tayangan animasi ini menjadi kaya akan makna. Memasukan unsur budaya lokal dalam animasi tidak hanya menjadi hiburan semata tetapi juga untuk memperkenalkan generasi muda tradisi, bahasa, adat-istiadat, serta simbol-simbol khas Indonesia untuk melestarikan serta memperkuat identitas nasional. Unsur-unsur budaya lokal yang dimaksud termasuk bahasa yang digunakan, bagaimana cara hidup dalam suatu lingkungan sosial, religi atau keagamaan, dan lain sebagainya.

Dengan memuat unsur-unsur budaya Indonesia dalam animasi lokal memberikan kesempatan pada industri kreatif untuk saling bersaing di kancah global. Dengan mengangkat kekayaan keragaman budaya dan nilai-nilai khas, animasi lokal dapat menjadi medium diplomasi yang efektif. Karakter yang khas dan cerita yang memiliki unsur identitas bangsa bukan hanya mampu menarik penonton dalam negeri saja, tetapi juga ikut memperkenalkan keragaman budaya yang ada di Indonesia kepada dunia internasional. Yang tentunya hal ini penting dilakukan di era globalisasi, yang mana budaya Indonesia perlu diangkat dan diperkuat agar tidak semakin tenggelam oleh arus budaya asing yang semakin masif (Wikayanto et al., 2019).

Dengan berkembangnya ragam acara yang ditayangkan di berbagai stasiun televisi, sehingga banyak program animasi anak-anak yang populer hadir ditawarkan kepada pemirsa di rumah seperti Sofia the First, Doraemon, Spongebob Squarepants, Upin dan Ipin dan masih banyak lagi. Dilansir dari idntimes.com (Rifa, 2024) diantaranya juga terdapat beberapa animasi lokal populer yang pernah tayang di TV dan masih eksis hingga saat ini seperti KIKO, Keluarga Somat, Entong, Nussa dan Rarra, Adit dan Sopo Jarwo, dan lainnya. Adit dan Sopo Jarwo sendiri menjadi salah satu animasi lokal yang cukup menonjol serta mendapat perhatian dari masyarakat karena berhasil memadukan antara hiburan dengan unsur-unsur budaya serta nilai-nilai

moral. Serial ini juga turut menampilkan berbagai karakter yang mencerminkan keberagaman suku, ras, dan etnis masyarakat di Indonesia, serta memasukan pesan-pesan moral bermakna yang relevan dengan kehidupan sehari-sehari dalam bermasyarakat (Sutiyani et al., 2021).

Adit dan Sopo Jarwo ini pertama kali tayang di MNCTV pada 27 Januari 2014, pernah beberapa kali berpindah stasiun Di GTV dan Trans TV, namun saat ini serial Adit dan Sopo Jarwo ini tayang di RTV (Rajawali Televisi) setiap pukul 18.00 WIB (Azzahra, 2023). Diproduksi oleh MD Animation anak perusahaan MD Entertainment dan di kerjakan oleh sekitar 350 animator. Episode pertama yang berjudul ‘Dompot Ayah Ketinggalan’ secara singkat menceritakan petualangan Adit dengan teman-temannya untuk mengembalikan kembali dompet ayah yang tertinggal. Naskah episode pertama ini ditulis oleh Eki NF., Deddy Otara, dan Zulfa Asliha, juga disutradarai oleh Indrajaya dan Dana Riza (Shelvy Awaiful Ramadhan et al., 2023).

Secara keseluruhan animasi ini bercerita tentang seorang anak laki-laki bernama Adit yang sekaligus menjadi tokoh utama dalam serial ini, Adit bersama teman-temannya Dennis, Ucup, Mitha, Kipli, dan Devi. Adit memiliki karakter yang pintar dan sering memberi motivasi kepada teman-temannya saat sedang mengalami masalah. Ia memiliki orang tua yang di dalam animasi ini dipanggil ayah dan bunda juga seorang adik perempuan yang lucu bernama Adel. Karakter lainnya adalah Sopo dan Jarwo, mereka berdua juga merupakan karakter utama selain Adit. Karakter Sopo dan Jarwo dalam animasi ini adalah seorang pengangguran, Sopo memiliki badan yang gemuk dan lambat berfikir maka tidak jarang Sopo diperdaya oleh Jarwo. Walau seperti itu Sopo selalu mengikuti Jarwo kemanapun dan menganggap Jarwo sebagai bos nya.

Jarwo sendiri dalam animasi ini adalah seorang yang multitalenta, dia bisa mengerjakan apa saja dan menjadi apa saja. Dia akan mengerjakan apapun asalkan bisa menghasilkan duit. Sebelumnya Jarwo dan Sopo bekerja di warung bakso milik kang

Ujang untuk melunasi hutang-hutangnya, dan untuk sekarang Sopo dan Jarwo bekerja di toko kelontong milik baba Chang sebagai pengantar barang.

Episode-episode dalam serial Adit dan Sopo Jarwo memiliki cerita serta konflik yang berbeda-beda dan sebagian besar mengangkat tema tentang budaya-budaya yang ada di Indonesia. Banyak sekali simbol-simbol serta tanda dan penanda yang berkaitan dengan budaya dan multikulturalisme yang ada di Indonesia. Mulai dari penggambaran latar lokasi yang berada di tengah kota Jakarta, dialek yang disampaikan oleh karakter-karakter, dan banyak lagi. Maka terkait dengan simbol-simbol serta tanda dan penanda yang terdapat dalam Animasi Adit dan Sopo Jarwo ini dapat di analisis dengan pendekatan semiotika Roland Barthes dalam mengeksplorasi elemen visual dan naratif seperti bahasa, tradisi, atau simbol lokal mengandung makna yang lebih dalam (Nurussifa, 2018).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menganalisa dengan menggunakan subjek penelitian serial animasi Adit dan Sopo Jarwo dan relevan dengan penelitian ini, salah satunya penelitian oleh Emma Rosana Febriyanti (2018) yang berjudul “*Multiculturalism Represented in Adit and Sopo Jarwo Animated Series*” di penelitian ini berfokus pada aspek multikulturalisme yang menonjol pada serial animasi Adit dan Sopo Jarwo. Penelitian ini menjelaskan bagaimana serial Adit dan Sopo Jarwo memberikan contoh dari multikulturalisme dengan latar belakang setiap karakter yang berbeda etnis, ras, agama, dan berkumpul disatu tempat yang sama dan hidup dengan damai.

Berdasarkan penelitian terdahulu, pada penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti tayangan ini melalui analisis naratif untuk mengkaji bagaimana cerita dalam Adit dan Sopo Jarwo mengandung representasi budaya Indonesia dan teori semiotika Roland Barthes memberikan analisis serta mengungkap lebih mendalam bagaimana representasi budaya yang ada dalam serial Adit dan Sopo Jarwo ini berfungsi bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai media yang membentuk identitas budaya dan

sosial yang hadir dalam tayangan tersebut. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes sebagai landasan teori dalam menganalisis tanda maupun simbol yang menunjukkan representasi budaya Indonesia pada serial animasi Adit dan Sopo Jarwo.

Meskipun terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang mengkaji Adit dan Sopo Jarwo, sebagian besar masih berfokus pada aspek multikulturalisme, ragam bahasa, ataupun analisis umum terhadap karakter. Hal ini menunjukkan bahwa kajian mengenai representasi budaya Indonesia melalui pendekatan semiotika Roland Barthes yang dipadukan dengan teori naratif Gérard Genette masih jarang dilakukan. Celah penelitian ini penting karena analisis semiotika tidak hanya mengungkap makna denotatif dan konotatif, tetapi juga lapisan mitos budaya yang membentuk identitas kolektif masyarakat.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan analisis tanda (semiotika Barthes), struktur penceritaan (naratif Genette), dan unsur budaya Koentjaraningrat dalam mengkaji animasi lokal. Pendekatan ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana animasi Adit dan Sopo Jarwo tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang merepresentasikan nilai budaya dan membentuk kesadaran identitas nasional.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA DALAM SERIAL ANIMASI “ADIT DAN SOPO JARWO”**” untuk mengetahui simbol-simbol serta tanda dan penanda yang hadir dalam serial animasi Adit dan Sopo Jarwo. Dengan menganalisis dua dari banyak episode dalam tayangan animasi tersebut yang merepresentasikan budaya lokal Indonesia yaitu pada episode 87 yang berjudul “Festival Perahu Kertas Berlayar Tanpa Batas” dan episode 98 yang berjudul “Hias Bemo Bareng Bang Ringgo”. Kemudian dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes penulis dapat mempelajari dan

menunjukkan bagaimana simbol-simbol serta tanda dan penanda yang ada dalam animasi Adit dan Sopo Jarwo menunjukkan maknanya dalam perspektif di masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini akan dirumuskan menjadi tiga pertanyaan utama yang fokus terhadap bagaimana animasi Adit dan Sopo Jarwo menjadi sebuah wadah untuk menyampaikan berbagai keragaman budaya dan nilai-nilai yang terkandungnya:

1. Bagaimana makna denotasi, konotasi, dan mitos budaya Indonesia dalam serial animasi Adit dan Sopo Jarwo menurut teori semiotika Roland Barthes?
2. Bagaimana unsur-unsur budaya Indonesia di representasikan dalam serial Adit dan Sopo Jarwo?
3. Bagaimana struktur naratif dalam serial animasi Adit dan Sopo Jarwo berkontribusi dalam membangun pemahaman penonton terhadap budaya indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dapat diturunkan menjadi beberapa pernyataan sebagai berikut:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan makna denotasi, konotasi, dan mitos budaya Indonesia dalam serial animasi Adit dan Sopo Jarwo menurut teori semiotika Roland Barthes untuk memahami bagaimana elemen budaya membentuk persepsi budaya pada penonton.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan unsur-unsur budaya yang ada di Indonesia direpresentasikan dalam serial animasi Adit dan Sopo Jarwo
3. Mengetahui dan mendeskripsikan struktur naratif dalam serial animasi Adit dan Sopo Jarwo berkontribusi dalam membangun pemahaman penonton akan ragam budaya Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dituliskan di atas, maka manfaat penelitian baik dalam segi praktis maupun segi teoritisnya, diantaranya:

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan karya yang tidak hanya menonjolkan aspek hiburan, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya Indonesia secara konsisten dan bermakna. Hal ini diharapkan mampu memperkuat posisi animasi lokal sebagai media edukatif sekaligus sebagai sarana pelestarian budaya bangsa.
2. Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan serta keterampilan dalam menganalisis tayangan televisi dengan pendekatan semiotika, naratif, dan teori budaya. Selain itu, penelitian ini juga menjadi pengalaman akademis yang dapat memperkaya pengetahuan peneliti tentang bagaimana media berperan dalam membentuk identitas budaya masyarakat.
3. Sementara itu, bagi lembaga, baik lembaga penyiaran, lembaga pendidikan, maupun lembaga pemerintah, penelitian ini memberikan kontribusi berupa pemahaman bahwa animasi lokal dapat menjadi instrumen efektif dalam pendidikan karakter dan pelestarian budaya. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pertimbangan dalam menyusun kebijakan, kurikulum, maupun program yang mendukung perkembangan industri animasi lokal di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian media dan budaya dengan menggunakan analisis semiotika secara mendalam mengenai representasi budaya Indonesia dalam animasi lokal, khususnya melalui teori semiotika Roland Barthes.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah uraian sistematika penulisan yang terdapat pada pengkajian “Representasi Budaya Indonesia dalam Serial Animasi Adit dan Sopo Jarwo” Diantaranya meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I memuat Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada Bab II menyajikan beberapa deskripsi teori yang digunakan dalam proses penelitian ini. Teori-teori yang digunakan merupakan teori yang berkaitan dengan proses analisis data penulisan ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab III membahas mengenai bagaimana proses atau langkah-langkah yang digunakan dalam proses penelitian ini, Bahasan mencakup objek penelitian, metode penelitian, pendekatan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV membahas mengenai bentuk hasil serta temuan yang didapat oleh penulis melalui riset ilmiah, kemudian di analisis dan dibahas secara mendetail melalui teks dekriptif.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab V Penulis membentuk kesimpulan, lalu penulis mengajukan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian ini.