

Esa Unggul

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semiotik berperan besar dalam memaknai banyak hal, salah satunya tanda. Mempelajari tanda berarti mempelajari bahasa dan kebudayaan. Semiotik mencakup penyampaian dan pemahaman arti dengan menggunakan tanda semiotik. Menurut Umanail (2020) semiotik digunakan sebagai metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. Semiotik bisa diartikan sebagai studi tentang berbagai objek benda, peristiwa, dan seluruh budaya sebagai tanda.

Tanda juga menunjukkan pada suatu hal lainnya, sesuatu yang tersembunyi dibalik dari tanda itu sendiri. Contohnya asap, tanda dibaliknya merujuk pada api. Objek inilah yang membawa informasi dan mengomunikasikannya dalam bentuk tanda. Menurut Abdillah (2020) tokoh-tokoh penting dalam bidang semiotik yang pertama adalah Ferdinand de Saussure, seorang ahli linguistik dari Swiss. Saussure membagi konsep semiotikanya menjadi empat konsep, yaitu *signifiant* dan *signifie*, *langue* dan *parole*, *synchronic* dan *diachronic*, serta *syntagmatic* dan *paradigmatic*. Kajian semiotik menurut Saussure lebih mengarah pada penguraian sistem tanda yang berkaitan dengan linguistik.

Kedua, Charles Sanders Peirce, seorang ahli filsafat dan logika dari Amerika. Logika digunakan manusia untuk bernalar melalui tanda-tanda yang muncul di sekitarnya. Tanda mampu menghubungkan pikiran antara satu orang dengan orang lainnya. Peirce membagi tanda atas tiga hal untuk memberikan makna pada suatu objek. Tiga hal tersebut ialah ikon, indeks, dan simbol. Peirce lebih menekankan pada logika dan filosofi dari tanda-tanda yang ada di masyarakat. Di antara tokoh tersebut, tokoh semiotik lainnya adalah Roland Barthes.

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang senang mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussure. Menurut Sobur (2019) Barthes seorang yang intelektual dan kritikus sastra Perancis yang ternama, seperti eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Sementara menurut Sunahrowi (2019) Barthes meninjau kode-kode narasi yang berlaku dalam suatu naskah realis ke dalam lima kode. Dalam kode tersebut tidak hanya membangun suatu sistem klasifikasi unsur-unsur narasi yang formal, tetapi juga menunjukkan tindakan yang paling masuk akal atau teka teki yang paling menarik. Penelitian ini menggunakan teori semiotik Roland Barthes.

Pada film animasi, merepresentasi suatu tokoh melalui tanda-tanda yang terdapat dalam film. Menurut Anggraini (2021) untuk mengetahui hal tanda atau simbol apa saja yang merepresentasikan tokoh dalam penelitian ini digunakan semiotika Roland Barthes. Barthes menegaskan semiotik tidak hanya terbatas untuk teks, namun Barthes juga mengkaji semiotik berbasis komunikasi visual seperti lukisan, film dan iklan, hal ini selaras dengan objek yang digunakan dalam penelitian yakni berupa film. Dalam memahami sebuah tanda, Barthes membagi dua klasifikasi tanda berdasarkan metabahasa yakni tanda sekunder (konotasi) dan tanda primer (denotasi). Barthes mengatakan dalam setiap karya sastra terdapat tanda-tanda yang di dalamnya ada makna tersembunyi. Makna tersembunyi inilah yang disebut Barthes sebagai mitos.

Film animasi termasuk media hiburan yang digunakan sebagai sarana pengajaran pada anak-anak ataupun sebagai hiburan saja. Dahulu film animasi hanya dapat disaksikan melalui TV. Seiring berkembangnya teknologi, sekarang film animasi mulai merambah ke YouTube. Menurut Fatonah (2020) YouTube dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. YouTube menjadi salah satu media sosial yang praktis dan mudah di akses. Film animasi dalam semiotik mencakup kode-kode semiotik di antaranya, kode hermeneutik (kode teka-teki), kode semik (makna konotatif), kode simbolik, kode proaretik (logika tindakan), dan kode gnomik (kode kultural).

Tujuan menonton film animasi untuk anak-anak dapat membantu pembelajaran anak sejak dini, seperti warna, angka, dan huruf. Selain itu, film animasi juga dapat membantu anak dalam mengembangkan logika, penalaran, pemrosesan visual, pendengaran, dan perhatian anak serta belajar berbahasa yang baik dan benar. Ketika dikemas dalam bahasa asing, film ini dapat menambah pengetahuan bahasa pada anak. Menonton film animasi juga membantu meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Film animasi tertentu dapat memicu lahirnya ide-ide baru pada anak. Ini pun berpotensi menghasilkan karya seni baru berdasarkan film animasi yang telah ditonton. Menurut Ginanjar (2020) film animasi dapat membantu anak mempelajari beberapa hal, misalnya adat istiadat, tradisi dan sejarah. Selain itu, pesan moral dalam film animasi juga dapat mengajarkan anak tentang hal baik, seperti tolong menolong, persahabatan, kerja sama, dan kasih sayang.

Beberapa negara yang memiliki film animasi adalah Jepang, Cina, Korea Selatan, Amerika, Inggris. Hal serupa juga dilakukan Indonesia. MSV Picture, MD Animation, SAGE Animation, The Little Giantz dan 4Strips Productions merupakan beberapa studio animasi di Indonesia yang telah

menciptakan karya film animasi terbaik. Contoh film animasi adalah Adit dan Sopo Jarwo, Nusa dan Rara, Upin dan Ipin, dan Entong. Semua film animasi dapat dinikmati melalui YouTube salah satunya film animasi Entong.

Film animasi Entong merupakan adaptasi dari sinetron Si Entong pada tahun 2005 yang pernah ditayangkan di salah satu stasiun televisi Indonesia, yakni MNCTV. Entong mengisahkan kehidupan anak kecil berusia 10 tahun yang tinggal di sebuah kampung di Jakarta. Ia merupakan anak dari seorang Ibu bernama Fatimah. Entong sehari-hari selalu menghadapi Memet cs yang sering menjahilinya. Cerita di dalam serial televisi atau animasi tidak jauh berbeda. Pada serial televisi, tokoh-tokohnya berupa manusia yang diperankan oleh Fachri Muhammad, sedangkan dalam film animasi pemerannya adalah tokoh kartun. Film animasi Entong mulai masuk ke YouTube pada tanggal 22 Mei 2013 dan disutradarai oleh Iip Sariful Hanan.

Sinetron Si Entong yang dibuat menjadi animasi Entong merupakan tontonan keluarga yang dibuat untuk anak-anak. Adanya pengenalan budaya dalam film animasi Entong, khususnya Betawi, dan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya menjadi pelajaran bagaimana hidup mandiri dan tidak pendendam. Adanya film animasi Entong ini bertujuan untuk anak agar memahami karakter seseorang melalui sebuah peran yang ada di dalam film animasi Entong supaya anak mampu mengamati lingkungan yang ada di sekitar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui YouTube, jumlah penonton film animasi Entong satu episode paling terendah mencapai 1 juta penonton yang terdapat dalam episode onde onde bikin rempong. Hal ini dapat dilihat di YouTube MNCTV Official dengan jumlah *subscriber* sebanyak 12,3 juta pada tahun 2021. Durasi dari animasi ini sekitar 7 menit atau lebih. Sama seperti sinetron aslinya, karakter yang ada pada animasi Si Entong ini terdiri dari Entong, Memed, Ipeh, Siti, Pak Ustad Somad, Fatimah, Mamake, dan Mpok Lela.

Film animasi Entong memiliki pesan yang ingin disampaikan melalui cerita. Pesan ini tentang budaya Betawi yang harus dilestarikan dan nilai-nilai moral yang baik yang dapat ditanamkan ke dalam kehidupan sehari-hari melalui film animasi Entong. Ketika seseorang melihat sebuah film, pesan (*message*) yang disampaikan oleh film tersebut secara tidak langsung akan berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap maksud pesan dalam film. Pesan dalam film animasi Entong dapat dianalisis menggunakan kode-kode semiotik Roland Barthes.

Penelitian ini digunakan dalam rangka mengeksplorasi suatu pesan dan makna unsur kebudayaan dalam film animasi Entong. Selain itu, film animasi

Entong dapat dijadikan sebagai sarana alternatif bahan ajar di kelas terutama di sekolah dasar. Pentingnya pembelajaran sastra di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa dan mengapresiasi karya sastra. Menurut Yanti (2018) secara umum, karya sastra dikelompokkan atas drama, puisi, dan prosa. Akan tetapi pada era modernisasi saat ini, sastra sangat berkembang pesat. Melihat perkembangan teknologi yang semakin meningkat yang berdampak pula pada dunia sastra. Fenomena perubahan karya sastra ke dalam bentuk film telah terjadi sejak beberapa dekade. Sejumlah film yang sukses, khususnya dari segi jumlah penonton dan apresiasi masyarakat merupakan film yang diangkat dari karya sastra seperti novel ataupun kumpulan cerita.

Menurut Albarikah (2018) film yang merupakan refleksi dari kehidupan sosial masyarakat ini juga mengandung penerapan moral dalam sikap dan tingkah laku para tokoh sesuai dengan pandangannya tentang moral. Melalui cerita yang ditampilkan dalam film serta sikap dan tingkah laku tokoh dalam film para penonton film diharapkan dapat mengambil pesan-pesan moral yang disampaikan dalam film tersebut. Salah satu film yang digemari oleh anak-anak adalah film animasi karena dalam jenis film ini dikemas dengan suasana humor dan lucu yang menarik. Di antara film animasi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah film animasi Entong.

Penerapan pembelajaran sastra di sekolah dasar memiliki beberapa manfaat. Pertama, membantu perkembangan bahasa. Kedua, mengembangkan kemampuan membaca. Ketiga, mengembangkan kepekaan terhadap cerita. Keempat, meningkatkan kelancaran membaca, dan kelima meningkatkan kemampuan menulis. Bacaan sastra dapat membantu perkembangan bahasa peserta didik. Membaca sastra penuh kesenangan dan kenikmatan perkembangan bahasa anak secara sadar atau tidak akan semakin berkembang. Demikian juga dengan sastra, peserta didik akan mengembangkan kemampuan keterampilan bahasanya, khususnya membaca dan menulis.

Film animasi yang digunakan sebagai bahan ajar sastra dapat membantu peserta didik untuk lebih cepat menangkap materi pembelajaran sastra. Peserta didik akan lebih antusias dengan pembelajaran yang akan berlangsung. Menurut Santosa (2020) meskipun hanya berupa tontonan, film animasi turut serta mempunyai pengaruh yang besar dalam fungsi pendidikan, hiburan, informasi dan pendorong tumbuhnya industri kreatif. Guru berkewajiban menyiapkan bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajarannya dengan sebaik-baiknya.

Permasalahan yang berkaitan dengan bahan ajar sastra dapat dibuktikan dari hasil observasi saat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Ada seorang guru kelas tinggi yang hanya memanfaatkan buku pelajaran sebagai pedoman pengajarannya. Anggapan mereka, buku pelajaran sudah memberikan kepraktisan dalam proses belajar mengajar. Tidak ada alternatif bahan ajar sastra yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran seperti menggunakan film animasi. Masalah buku yang dijadikan bahan ajar tersebut, tampaknya perlu dicarikan pemecahannya. Paradigma berpikir guru dalam menggunakan buku yang ada untuk pembelajaran sastra harus diubah. Hal ini untuk menghindari kejenuhan dan ketidakjelasan peserta didik dalam memahami sesuatu. Oleh sebab itu, perlu adanya penerapan bahan ajar yang relevan di dalam kelas.

Film animasi Entong dapat dihadirkan sebagai pembaharuan bahan ajar sastra di sekolah dasar karena film animasi Entong terdapat cerita yang menarik serta terdapat nilai-nilai budaya yang dapat menuntun peserta didik untuk memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Adanya alternatif bahan ajar sastra di sekolah dasar dapat menjadikan salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada bahan ajar sastra di sekolah dasar. Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini perlu diterapkan untuk melakukan penelitian mengenai “Semiotik Roland Barthes dalam Film Animasi Entong sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra di Sekolah Dasar”.

B. Fokus dan Subfokus

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian tersebut, fokus penelitian ini adalah “Semiotik Roland Barthes dalam film animasi Entong sebagai alternatif bahan ajar sastra di sekolah dasar”. Pada fokus penelitian tersebut kemudian dibagi menjadi subfokus sebagai berikut.

1. Semiotik Roland Barthes pada film animasi Entong.
2. Alternatif bahan ajar sastra di Sekolah Dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana semiotik Roland Barthes pada film animasi Entong?
2. Bagaimana alternatif bahan ajar sastra di Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran yang ada pada latar belakang maka, penelitian ini memiliki tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui semiotik Roland Barthes pada film animasi Entong
2. Untuk mengetahui alternatif bahan ajar sastra di Sekolah Dasar

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik ialah penelitian yang dapat memberikan manfaat di lingkungan sekitarnya. Pada penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk menambah pengetahuan dalam kaitannya dengan pembelajaran sastra melalui film animasi. Penelitian ini juga dapat dijadikan sumbangsih ilmu untuk bahan ajar sastra.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat secara praktis kepada seluruh pihak yang terkait ialah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referesi bahan ajar sastra dengan film animasi dan juga dapat dijadikan evaluasi dalam meningkatkan kualitas bahan ajar sastra di sekolah dasar dalam pengaplikasian kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi pedoman dalam mengembangkan penelitian berikutnya. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan semiotik Roland Barthes dengan menggunakan film animasi yang berkaitan dengan bahan ajar sastra khususnya di SD agar bervariasi.

F. Definisi Operasional

1. Semiotik Roland Barthes

Semiotik Roland Barthes adalah mengkaji sebuah tanda pada kode yang berguna untuk dapat mengetahui makna yang terkandung dalam sebuah film. Semiotik Roland Barthes memiliki beberapa kode antara lain kode hermeneutik, kode semik, kode simbolik, kode proaeretik, dan kode kultural.

2. Film Animasi

Film animasi adalah sebuah gambar yang bergerak dalam menggunakan suatu objek untuk mencapai hasil yang ditentukan baik berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Film animasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar peserta didik bisa merasakan pembelajaran menjadi lebih nyata atau hidup.

3. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah bahan yang disusun secara sistematis dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Oleh karena itu, bahan ajar sangat diperlukan oleh guru dalam rangka mencapai standar kompetensi

Esa Unggul

yang telah ditentukan untuk keberlangsungan proses pembelajaran yang lebih optimal.



Universitas
Esa Unggul