

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah alat yang digunakan oleh manusia untuk dapat berinteraksi sosial, baik secara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Menurut Raymond S. Ross komunikasi adalah suatu proses yang dilakukan manusia untuk mensortir, memilih dan mengirimkan beberapa symbol atau tanda sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respon dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan oleh pemberi pesan. Pemahaman komunikasi tentang sebuah pesan yang disampaikan oleh komunikator memungkinkan hal yang disampaikan dapat berupa symbol maupun tanda.

Tanda (*sign*) adalah sebuah stimulus yang dapat memberikan makna terhadap suatu peristiwa atau suatu hal. Sebagai contoh ialah menangis tanda untuk bersedih dan padi tanda untuk tanaman. Hubungan yang sederhana ini bisa disebut dengan pemaknaan (*signification*). sebuah symbol atau tanda bekerja dengan menghubungkan antara sebuah ide, konsep umum atau bentuk. Menurut Langer konsep adalah makna yang disepakati secara bersama antara perilaku komunikasi. Bersama makna yang telah disetujui adalah makna denotatif dan sebaliknya gambaran atau makna pribadi adalah makna konotatif (Littlejohn WS 2009:154).

Dalam hal mengenai makna dari denotatif dan konotatif mengingatkan pada salah satu kategorisasi atau pemetaan tanda dari seorang tokoh semiotika Roland Barthes yang meneruskan dari teori Ferdinand de Saussure. Saussure lebih menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, maka Roland Barthes lebih menyempurnakan semiotika dari Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan dalam tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu mitos yang menandai suatu masyarakat. Mitos dalam pengertian yang dikemukakan oleh Roland Barthes berbeda dengan makna yang pada umumnya, mitos disini bisa diartikan sebagai bahasa, maka mitos adalah sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan. Melihat dari penjelasannya mitos

dalam pengertian khusus merupakan perkembangan dari rangkaian pemetaan sebelumnya yaitu konotasi. Konotasi yang sudah terbentuk lama di dalam benak masyarakat luas dapat dikategorikan atau dapat diartikan sebagai mitos, karena mengingat pembentukannya atau proses yang telah dilalui sehingga memberikan pengertian tersendiri terhadap setiap individu.

Pada saat ini tayangan televisi telah menjadi sorotan dari berbagai pihak dari beberapa orang yang gemar menonton berbagai acara di televisi, ini dikarenakan beberapa stasiun televisi nasional berlomba-lomba untuk menayangkan beberapa program unggulan mereka yang nantinya dapat berguna untuk memberikan peningkatan nilai rating dari stasiun televisi tersebut. Dengan semakin ketatnya persaingan dari beberapa stasiun televisi nasional dapat mengakibatkan akan timbulnya kreatifitas dan kecermatan dalam menayangkan suatu acara atau tayangan yang nantinya dapat menarik minat khalayak umum yang menontonnya.

Televisi dapat diartikan sebagai alat komunikasi visual dan audio serta dapat digunakan sebagai alat penyampaian suatu informasi atau pesan. Dengan semakin majunya era teknologi informasi dan komunikasi kita dapat merasakan berbagai kemudahan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari baik dalam hal untuk memberikan hiburan untuk diri sendiri, pekerjaan maupun aspek kehidupan yang lainnya.

Salah satu kemudahan yang dapat kita rasakan secara langsung yaitu dengan hadirnya media massa yang dapat digunakan sebagai alat pemuas diri dengan mendapatkan berbagai kebutuhan mengenai informasi apapun, entah itu informasi mengenai suatu peristiwa atau sekedar hiburan semata. Salah satunya melalui beberapa tayangan yang dapat kita saksikan atau kita lihat sendiri melalui media komunikasi massa seperti televisi, handphone, media social serta yang lainnya.

Dalam hal ini yang menjadi garis besar untuk penelitian yang akan dibahas ialah mengenai film atau suatu tayangan. Film merupakan alat komunikasi massa yang muncul dan dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari. Film merupakan salah satu bentuk dari alat komunikasi massa yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan atau informasi mengenai peristiwa, baik itu secara nyata atau

settingan. Film juga mempunyai ciri khas sendiri dan dapat menjadi daya Tarik tersendiri bagi seseorang yang menontonnya atau menyaksikannya. Dengan tampilan audio-visual membuat film mempunyai daya tarik tersendiri, karena televisi tidak hanya menampilkan gambar saja melainkan juga dapat menghasilkan suara serta tata bahasa yang mudah untuk dipahami sehingga menjadi ciri khas tersendiri bagi khalayak yang menyaksikannya. Film merupakan alternatif atau perantara terbaru yang bertujuan untuk memberikan hiburan seperti apa yang dilakukan pada era dahulu serta digunakan untuk menyajikan cerita, peristiwa, music, drama, lawak dan sajian lainnya kepada masyarakat umum.

Tujuan film yang dapat digunakan sebagai alat media massa untuk memberikan informasi peristiwa, hiburan atau yang lainnya karena memiliki tujuan tertentu yang hasilnya ditayangkan ke layar lebar sehingga dapat disaksikan oleh sejumlah khalayak. Sebagaimana fungsi dari komunikasi massa secara umum sebagai berikut :

a. Fungsi penyampaian

Ialah fungsi untuk menyebarkan informasi yang dibutuhkan oleh pembaca, pendengar, atau penonton yang lainnya sesuai dengan kebutuhan serta kepentingannya masing-masing.

b. Fungsi pendidikan

Ialah menyajikan tayangan-tayangan yang sifatnya mendidik melalui pengajaran nilai, etika, serta beberapa aturan yang berlaku dan dipatuhi oleh khalayak yang sedang menyaksikannya.

c. Fungsi mempengaruhi

Ialah memberikan hasutan kepada pemirsa dengan menampilkan beberapa iklan yang ditayangkan di televisi atau media massa yang lainnya.

d. Fungsi penyebaran nilai-nilai

Ialah dengan memberikan solusi guna untuk mengacu kepada cara, di mana individu telah mengadopsi perilaku dan nilai dari suatu kelompok.

Selain itu, keunikan lain dari film dalam memberikan pengaruh kepada khalayak juga menjadi salah satu keunggulan film dibandingkan dengan keberadaan media massa yang lainnya. Dalam teori komunikasi yang dikenal

dengan sebuah teori jarum suntik yang mempunyai arti atau asumsi bahwa khalayak akan menerima apa saja yang ditayangkan dengan mudahnya. Karena dari televisi itu juga kita mendapatkan kemudahan dan kenyamanan bagi khalayak yang lainnya dengan maksud untuk menjauhkan diri dari hiruk pikuk perkotaan untuk memberikan ketenangan tersendiri

Dalam penelitian kali ini akan mengkaji suatu tayangan animasi kartun atau yang biasa kita sebut dengan film kartun. Banyak yang kita ketahui beberapa kartun yang ada baik itu produksi dari dalam negeri ataupun yang diproduksi oleh negara luar. Kartun-kartun tersebut disajikan atau dikemas secara rapid lam bentuk film, komik ataupun serial sehingga dapat memberikan alternatif bagi mereka yang ingin mengetahuinya.

Kartun pada umumnya menggambarkan suatu kisah dari tokoh utamanya serta dengan bantuan beberapa tokoh pendukung sehingga terbentuklah alur atau jalan cerita dari kartun tersebut. Dalam penampilannya, kartun lebih menonjolkan karakter tokoh utamanya yang digambarkan dengan wataknya yang unik, lucu, pintar dan sebagainya. Dengan kategori karakter yang ada pada setiap tokoh menjadikannya idola tersendiri bagi masyarakat umumnya, namun kebanyakan dari penggemar kartun ialah mereka yang masih dikategorikan dalam usia anak-anak.

Pengertian dari kartun yang sesungguhnya ialah pinjaman istilah dari *fine arts*. Istilah kartun berasal dari bahasa Itali yakni *cartone* yang berarti “kertas”. Pada awal penggunaan kata kartun digunakan untuk memberikan sebutan kepada desain atau sketsa dalam ukuran penuh untuk lukisan cat minyak, permadani maupun mozaik. Kartun merupakan suatu penggambaran tentang suatu hal yang dikaji secara sederhana atau dengan cara yang dilebih-lebihkan bahkan diplesetkan secara sengaja, dengan tujuan memberikan suatu hiburan yang lucu bahkan terkesa dungu. Film kartun merupakan suatu bentuk gambar yang bisa bergerak dan berbicara atau bisa disebut juga dengan gambar lelucon yang terdapat di media massa yang isinya hanya berupa hiburan tanpa mengandung unsur negatif atau hal buruk yang lainnya. Film kartun termasuk kategori film hiburan yang mana dalam pengemasan tayangannya mampu membawa sugesti tersendiri bagi penonton sehingga lebih mudah untuk mengkap isi atau pesan yang disampaikan oleh film

tersebut. Media elektronik seperti alat komunikasi visual televisi pada saat ini banyak menayangkan beberapa program acara hiburan dan lainnya termasuk tayangan animasi kartun. Program acara untuk anak-anak begitu banyak jumlahnya serta ditampilkan di beberapa stasiun televisi di Indonesia dan hampir setiap waktu baik itu siang, sore, ataupun malam dapat kita jumpai beberapa tayangan animasi kartun yang masih ditayangkan oleh stasiun televisi tersebut. Terdapat beberapa jenis film kartun yang ada di televisi yang mampu memberikan minat dan rela mengorbankan waktu dan perhatiannya hanya untuk menonton televisi.

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan media film kartun atau tayangan animasi kartun Tayo yang mana akhir-akhir ini mendapatkan tempat sendiri sebagai tayangan kartun yang harus ditonton terutama oleh anak-anak. Pada 4 tokoh utamanya yakni Tayo, Lani, Rogi, dan Gani merupakan pemeran utama yang terdapat pada tayangan animasi kartun Tayo. keempatnya mempunyai sifat masing-masing yang mana dari semua sifat yang mereka miliki memberikan dampak positif bagi anak-anak yang sangat berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan tidak berdampak negatif.

Dan dari adanya tayangan animasi kartun tersebut terutama anak-anak dapat memaknai tayangan animasi tersebut sehingga mereka mampu belajar untuk mendapatkan beberapa perilaku baik yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari yang tentunya sangat bermanfaat bagi dirinya serta lingkungan sekitar mereka yang juga akan merasakan dampak yang terjadi akibat perubahan yang diakibatkan setelah mereka menonton tayangan animasi Tayo. Kenapa dipilih untuk menggunakan film animasi kartun dalam memberikan pembelajaran tambahan bagi anak-anak, karena pengemasan penyajian dan bentuk karakter animasi yang dipakai sangat berbeda dengan yang lain bisa dikatakan juga tayangan animasi kartun juga mempunyai ciri sendiri.

Menurut Efendi (2002) keunggulan dari tayangan animasi kartun sebagai metode pembelajaran yakni : tayangan animasi kartun dapat memberikan kesan mendalam bagi mereka yang menontonnya terutama dalam diri guru atau siswa (anak-anak), audio serta perpindahan gambar yang ditunjukkan merupakan gambaran dari suatu kenyataan dan tentunya sesuai dengan materi yang akan

disajikan. Secara psikologis tayangan animasi kartun dapat memenuhi unsur gerak perpindahan gambar, kualitas tayangan dan tayangan animasi kartun juga mempunyai keunggulan dalam hal audio, gambar yang bergerak, dan unsur lainnya yang ditayangkan.

Tayangan animasi kartun dapat memberikan memori tersendiri bagi mereka yang menontonnya ketika mereka sedang berdiskusi atau praktek. Tayangan animasi kartun juga dapat dikatakan sebagai pengganti kegiatan yang dilakukan setiap harinya karena dengan menonton tayangan animasi kartun dapat memberikan pengalaman tersendiri dan juga nilai yang terkandung dalam tayangan tersebut. Dalam tayangan animasi kartun dapat kita temui bahwa kegiatan tersebut bisa digunakan sebagai ajang metode pembelajaran karena dalam setiap materi yang disediakan selalu mengarah terhadap hal yang positif sehingga dapat mengundang pemikiran dalam suatu pembahasan.

Dalam pendapat yang disampaikan oleh Waluyanto (2006) mengungkapkan bahwa keunggulan dari media animasi kartun yaitu : sangat mudah diingat apalagi oleh usia anak-anak karena dalam pemilihan penggambaran karakter dibuat sangat unik, sasaran yang dituju juga begitu jelas, dapat membentuk pemikiran melalui tiap karakter yang ditayangkan serta pemilihan komposisi warna dalam setiap unsur pada tayangan animasi kartun sehingga sangat efektif dan sangat mudah untuk dipelajari oleh anak-anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menelusuri tanda-tanda apa yang ada dalam film kartun Tayo The Little Bus karena dalam film kartun tersebut menunjukkan jalan cerita yang bagus dan mampu memberikan suatu informasi atau pengetahuan bagi penontonnya. Berdasarkan penjelasan yang mengenai bahwa film merupakan susunan dari tanda-tanda tertentu yang dipadukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Karena film merupakan produk audio-visual maka tanda-tanda ini berupa suara dan gambar, tanda-tanda tersebut merupakan sebuah gambaran dari pesan yang ingin disampaikan sehingga penonton mampu menerima informasi atau pesan dari film kartun tersebut, serta dapat mengerti atau memahami pesan yang terkandung dalam film kartun tersebut sehingga kedepannya nanti dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dari itu penulis menarik beberapa rumusan masalah yang akan dijawab melalui penelitian dan menjadi pembahasan dalam skripsi penulis. Adapun rumusan masalah tersebut sebagai berikut :

1. Pesan moral apa yang terkandung dalam film kartun Tayo The Little Bus ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari masalah ini :

1. Untuk mengetahui isi, alur cerita dan pesan yang terdapat dalam film kartun Tayo The Little Bus
2. Untuk mengetahui beberapa pesan moral yang ada pada dalam film kartun Tayo The Little Bus

1.4 Manfaat

1. Manfaat teoritis

Adapun manfaat bagi penulis adalah diharapkan dapat menambah pengetahuan dan informasi mengenai tayangan film kartun sebagai tontonan yang dapat memberikan pesan atau suatu informasi yang ada pada film tersebut. Dan juga dapat mengklasifikasikan beberapa tayangan yang dapat memberikan makna yang terkandung serta dapat mengetahui isi dalam suatu tayangan, dan pengemasan suatu informasi melalui serial film kartun yang bentuknya bermacam-macam.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat bagi pembaca adalah dapat mengetahui dan menambah informasi mengenai beberapa tanda yang berujung makna dari film kartun tersebut. Sehingga dalam penerapannya nanti para orang tua atau yang mendampingi anak-anak nantinya dapat melihat porsi dari suatu tayangan film

kartun mengenai pesan atau isi dari tayangan tersebut jika ditonton oleh anak-anak, sehingga anak-anak dapat mengetahui pesan dari film kartun tersebut.

3. Manfaat Akademis

Penelitian ini nantinya dapat disumbangkan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya khususnya di program pendidikan Ilmu Komunikasi sebagai tambahan media literasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk literature tambahan bagi peneliti selanjutnya, agar peneliti dapat mudah mengerjakan penelitiannya nantinya karena sudah ada literature yang membahasnya meskipun berbeda dalam pengambilan objek atau yang lainnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **BAB I** : Pendahuluan yang mana pada bab ini berisikan Latar Belakang Masalah, Tujuan dan Manfaat dari penelitian ini serta bagaimana sistematika penulisan penelitian.
2. **BAB II** : Tinjauan pustaka yang berisikan deskripsi mengenai Tayangan, Sejarah dan Perkembangan Animasi, deskripsi mengenai serial animasi Kartun Tayo The Little Bus, Pendidikan Karakter, Karakter Anak, Analisis isi, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Konsep.
3. **BAB III** : Bab ini berisikan Jenis Penelitian, Objek Penelitian, Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Kerangka Analisis atau Kerangka Konsep.
4. **BAB IV** : Gambaran Umum Penelitian yang berisi mengenai deskripsi Tayangan Tayo The Little Bus, Karakter Pada Tayo The Little Bus.
5. **BAB V** : Analisa dan Pembahasan yakni Data Dokumentasi, Pembahasan dan Analisa.
6. **BAB VI** : Bagian Penutup yang berisikan Kesimpulan dari penelitian dan Saran kepada peneliti selanjutnya.