BAB IV
TINJAUAN PERSEPSI VISUAL ANAK-ANAK DAN PESAN MORAL PADA FILM ANIMASI KARTUN SPONGEBOB SQUAREPANTS

1.1. Deskripsi Penemuan Pada Penelitian Deskriptif

Berdasarkan pengamatan melalui metode analisis deskriptif dan kuesioner yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa hal, bahwa :

No.	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
1	Popularitas film di kalangan anak-anak	Anak-anak mengetahui film animasi kartun Spongebob SquarePants	Anak-anak sudah pernah menyaksikan tayangan tersebut di televisi dan DVD.
2	Tokoh animasi kartun yang disukai anak-anak	41 dari 61 orang menyukai tokoh animasi kartun Spongebob, 17 orang menyukai tokoh Patrick dan 3 orang menyukai tokoh Squidward.	56 dari 61 orang menyukai tokoh Spongebob karena kelucuannya dan 5 orang lainnya menyukai karena tokoh Spongebob baik dan pintar.
3	Tokoh animasi kartun yang tidak disukai anak-anak.	41 dari 61 orang tidak menyukai tokoh Squidward, 11 orang tidak menyukai tokoh Mr Krabs, 7 orang tidak menyukai tokoh Patrick, dan 2 orang tidak menyukai tokoh Spongebob.	29 dari 61 orang tidak menyukai tokoh Squidward, Mr Krabs Patrick dan Spongebob karena bodoh dan pemalas, 17 orang menjawab jahat, dan 12 orang menjawab pelit dan pembohong.
4	Mengetahui pesan moral dalam film animasi kartun	58 dari 61 orang mengetahui pesan moral yang ada dalam	Anak-anak sudah hafal dengan alur cerita dalam film animasi kartun ini

		film kartun Spongebob SquarePants episode *Where's Gary* mengenai persahabatan dan 3 orang lainnya menjawab percintaan.	sehingga mengingatkan kembali anak-anak saat memahami inti pesan tersebut.
5	Menjadi tokoh yang disukai.	56 dari 61 orang menjawab tokoh Spongebob apabila anak-anak menjadi tokoh dalam cerita film animasi kartun tersebut. 2 orang ingin menjadi Patrick, 1 orang ingin menjadi Squidward, 1 orang ingin menjadi seperti Mr Krabs, dan 1 orang ingin seperti Gary.	Untuk mengetahui sifat anak-anak melalui gambaran dari karakteristik tokoh dalam film animasi kartun tersebut.
6	Sikap anak-anak saat berandai-andai menjadi tokoh yang disukainya.	40 dari 61 orang ingin bersikap lebih baik dari tokoh animasi kartun pilihannya, 18 orang menjawab ingin bersikap baik seperti yang dilakukan tokoh animasi kartun tersebut, 1 orang ingin bersikap sesuai kehendak diri sendiri, dan 2 orang hanya ingin bersikap	Anak-anak sudah mampu membedakan tindakan benar dan salah yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh dalam film animasi kartun tersebut.

		seperti biasanya dan apa adanya.	
7	Daya tarik perhatian anak-anak saat menangkap pesan moral dalam film animasi kartun.	Beberapa ada yang menjawab tertarik secara visual dan verbal.	Anak-anak mengetahui adegan-adegan dalam film animasi kartun pada saat pesan moral itu muncul.

Tabel 4.1. Deskripsi penemuan pada penelitian

1.2. Tinjauan Persepsi Anak-anak pada Saat Penelitian Berlangsung

Ada dua persepsi yang terjadi pada saat penelitian berlangsung. Persepsi dinilai positif dan negatif oleh siswa-siswi sebagai target audiens. Persepsi yang dipandang secara positif oleh siswa-siswi terhadap tayangan televisi film animasi kartun Spongebob SquarePants pada episode *Where's Gary* adalah mereka lebih mengerti dan memahami makna persahabatan, menghargai, dan menyayangi sahabat seperti tokoh Spongebob, Gary dan Patrick. Sedangkan persepsi negatif siswa-siswi adalah mereka mengetahui karakter-karakter yang bersifat jahat, pembohong, pelit, dan bodoh seperti yang ditunjukkan oleh tokoh Squidward dan Mr Krabs. Persepsi negatif anak muncul karena masih ada salah satu siswa yang berpendapat bahwa ia ingin bersikap sesuai kehendaknya sendiri setelah melihat perilaku dari tokoh-tokoh tersebut.

Persepsi visual anak-anak pada saat penelitian berlangsung, anak-anak menonton tayangan film animasi kartun Spongebob SquarePants episode *Where's Gary* yang telah disediakan peneliti. Hampir seluruhnya, anak-anak pernah menyaksikan tayangan tersebut di televisi dan DVD. Dengan demikian persepsi visual yang muncul setelah anak-anak menyaksikan tayangan tersebut adalah anak-anak berusaha mengingat kembali alur cerita dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants episode *Where's Gary*. Beberapa anak ada yang mengetahui dan bisa menjelaskan dengan benar alur cerita di film animasi kartun tersebut.

Sistem visual memungkinkan anak-anak dalam menyerap informasi dari lingkungan, yaitu pada saat penelitian berlangsung. Daya tangkap anak-anak tentang pesan moral yang terdapat dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants cukup baik. Interaksi antara mata dan otak berkemampuan dalam membangun representasi visual yang menimbulkan suatu perilaku anak-anak.

1.3. Penyampaian Pesan Moral Film Animasi Kartun Spongebob SquarePants pada Anak-anak

Pesan moral dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants Episode *Where's Gary* merupakan pesan moral prososial dan antisosial. Pesan moral dijadikan sesuatu yang ingin disampaikan pembuat film kepada penontonnya yaitu anak-anak melalui karya film yang dibuatnya. Pesan moral mengenai ajaran tentang baik buruknya perbuatan dan tingkah laku disampaikan melalui penampilan tokoh-tokoh cerita dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants.

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa pesan moral prososial dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants adalah nilai-nilai kesetiakawanan, persahabatan, atau konsep teman sejati. Teman baik dan teman bermoral merupakan teman yang tidak melupakan temannya yang sedang mengalami kesulitan, dan selalu memberikan dukungan, saling membantu, dan saling memberikan perhatian. Hal itu terdapat pada adegan saat Spongebob kehilangan Gary. Spongebob sedih sekali saat mengetahui Gary menghilang.



Gambar 4.3.1. Adegan Spongebob saat mencari Gary

Sebagai teman sejati Patrick dengan penuh rasa setia kawan membantu Spongebob mencari Gary. Patrick selalu menemani Spongebob pergi mencari Gary. Hal ini terbukti bahwa sahabat selalu ada di saat susah.



Gambar 4.3.2. Patrick menemani Spongebob mencari Gary

Kehilangan Gary membuat Spongebob tidak konsentrasi dengan pekerjaannya di restoran Krasty Krabs. Mr Krabs yang melihat keadaaan Spongebob seperti itu pun menyuruh Spongebob tidak perlu bekerja dan pergi mencari Gary.



Gambar 4.3.3. Mr Krabs melihat keadaan Spongebob saat kehilangan Gary

Teman-teman Spongebob memberikan dukungan penuh dan memotivasinya agar tidak mudah menyerah dalam pencarian menemukan Gary. Berkat kesetiakawanan teman-temannya pun akhirnya Spongebob bersemangat mencari Gary dan menemukannya. Sejak Gary kembali Spongebob pun berjanji tidak akan mengulangi kesalahannya lagi, dengan membiarkan dan mengabaikan sahabat terbaiknya hanya karena sesuatu hal yang baru.



Gambar 4.3.4. Spongebob menemukan Gary

Pesan moral antisosialnya terletak pada adanya ketidakseimbangan antara kekuasaan, status sosial, peranan sosial dengan moralitas. Dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants digambarkan bahwa banyak ketidakadilan menimpa orang yang berstatus rendah, akibat perlakuan dari orang yang memiliki status dan kekuasaan yang lebih dari yang lain. Hal ini terlihat pada adegan saat Gary diperlakukan semena-mena oleh Spongebob. Gary yang sudah kelaparan tidak diberikan makanan oleh Spongebob.



Gambar 4.3.5. Gary tak dihiraukan oleh Spongebob

Spongebob menelantarkan Gary dan selalu menyuruhnya bermain meskipun Gary tidak mau. Spongebob memaksakan kehendaknya tanpa memedulikan keinginan dan perasaan Gary.



Gambar 4.3.6. Spongebob memaksa Gary bermain

Kemampuan anak-anak dalam menangkap pesan moral yang terdapat dalam film animasi kartun Spongebob SquarPants episode *Where's Gary* cukup baik. Anak-anak lebih menangkap pesan moral melalui ilustrasi adegan yang terdapat dalam film animasi kartun. Selain itu aspek verbal berupa teks dialog yang diucapkan tokoh sangat membantu anak-anak menangkap isi pesan film tersebut. Kesalahan-kesalahan yang terdapat pada terjemahan akan sangat berpengaruh pada persepsi anak-anak saat menonton tayangan tersebut. Karena antara aspek verbal dan visual terdapat relasi komunikasi yang mampu membentuk persepsi anak. Kesalahan-kesalahan terjemahan terjadi karena adanya perbedaan budaya. Bahasa yang digunakan

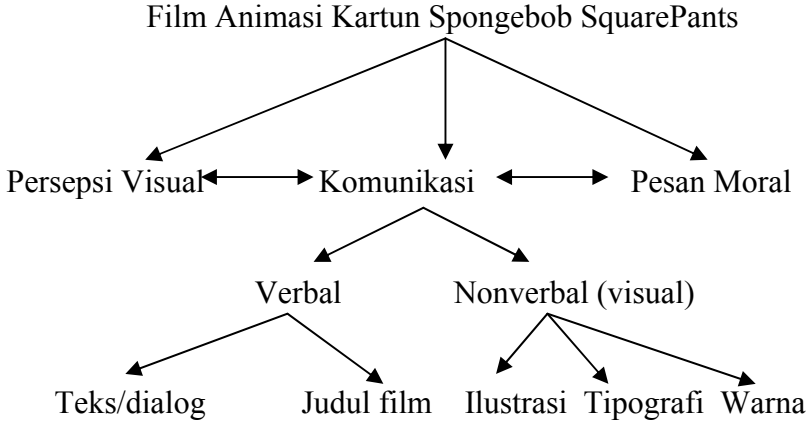
dalam film tidak akan sama dengan bahasa yang digunakan anak-anak sehari-hari. Oleh karena itu, dengan adanya ilustrasi dapat membantu anak-anak menerjemahkan pesan moral yang terkandung dalam film animasi kartun tersebut. Pesan moral film diketahui dari aspek verbal yaitu teks dialog yang sudah diterjemahkan dan aspek visual yaitu ilustrasi yang membantu memeragakan adegan dan ekspresi wajah tokoh-tokoh yang memerankannya.

1.4. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan berdasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti. Upaya-upaya yang dilakukan yaitu bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah model Spradley yang dilakukan dengan cara teknik pengumpulan data. Adapun yang menjadi keseluruhan proses penelitian terdiri atas: pengamatan deskriptif, analisis taksonomi, pengamatan terpilih, dan diakhiri dengan analisis tema kultural.

1.4.1. Analisis Taksonomi

Taksonomi film animasi kartun: taksonomi film animasi kartun dapat digambarkan seperti contoh di bawah ini.



Gambar 4.4.1.1 Analisis Taksonomi

1.4.2. Analisis Tema Kultural

Teknik analisis dapat dilakukan dengan hal-hal seperti :

1. Melarutkan diri seoptimal mungkin selama melakukan penelitian untuk menghayati apa yang diteliti.
2. Melakukan analisis komponensial lintas domain atau dalam domain yang sama.
3. Mengidentifikasi domain-domain yang mencakup informasi yang dominan dibanding dengan domain lainnya.
4. Membuat diagram skematis yang menunjukkan keterkaitan segenap domain yang sedang dikaji untuk memudahkan melihat keterkaitan antar domain.
5. Mencari kesamaan di antara dua dimensi yang kontras untuk memunculkan tema-tema dari gejala yang sedang diteliti.
6. Mencari tema-tema universal yang biasanya terdapat dalam teori-teori yang sudah ada sebelumnya.
7. Membuat ikhtisar atau ringkasan data atau informasi yang ada untuk tidak hanya melihat fakta tetapi juga melihat hubungan antara satu dengan yang lain.
8. Membuat suatu perbandingan untuk melacak kesamaan dan perbedaan agar dapat memunculkan tema-tema alternatif lain jika data mencukupi.

1.5. Hasil Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif menurut Sarwono dan Lubis (2007:123) bersifat induktif dan berkelanjutan dengan tujuan akhir yang menghasilkan pengertian-pengertian, konsep-konsep, dan membangun suatu teori baru. Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya

ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Dengan analisis data tema dapat ditemukan dan dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Data yang terkumpul terdiri dari catatan lapangan dan tanggapan peneliti, dokumen berupa laporan, film, artikel, dan sebagainya. Prinsip pokok penelitian kualitatif adalah menemukan teori dari data.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan pada metode analisis deskriptif adalah bahwa siswa-siswi kelas 4 SD mengetahui dan menyukai film animasi kartun Spongebob SquarePants. Dengan berbagai macam karakter tokoh yang muncul dalam film tersebut masing-masing memilih salah satu tokoh yang dianggapnya menarik dan lucu. Siswa-siswi juga tidak memilih karakter yang tidak sesuai dengan pilihannya karena dianggap berwatak jahat, pelit, pembohong, dan bodoh. Sehingga mereka pun bersikap tidak seperti tokoh-tokoh yang ada dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants. Anak-anak sudah mengerti bahkan memahami maksud pesan moral yang terdapat dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants sehingga mereka mampu memilih dan membedakan sifat-sifat yang terdapat pada tokoh-tokoh dalam film animasi kartun tersebut.

Di usia 9-10 tahun yakni siswa-siswi kelas 4 SD sudah mampu menangkap pesan moral yang ada dalam film dan mampu membedakan tindakan yang benar atau salah. Sehingga tidak ada hubungan psikologis siswa-siswi karena tidak meniru atau melakukan tindakan seperti yang ada dalam tokoh animasi kartun tersebut.