BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Hal demikian tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai fungsi pendidikan. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Karena pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak-anak sebagai peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan adalah usaha untuk sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan itu sendiri bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui proses pembelajaran di sekolah. Sekolah merupakan pendidikan formal. Jalur pendidikan ini mempunyai jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi. Jenjang pendidikan ialah tahap pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang dikembangkan. Pendidikan awal selama 9 tahun pertama masa sekolah anak-anak disebut pendidikan dasar yang melandasi jenjang pendidikan menengah.

Selain mendapatkan pendidikan formal di sekolah, anak-anak pun secara tidak langsung mendapatkan pendidikan informal. Yaitu jalur pendidikan dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan tanggung jawab. Salah satunya berada di lingkungan keluarga, yaitu di rumah. Pendidikan di lingkungan keluarga terlihat seperti halnya menonton tayangan televisi.

Televisi merupakan media atau sarana komunikasi yang tak pernah lepas dari kehidupan masyarakat, terutama anak-anak. Karena melalui

televisilah masyarakat bertambah pengetahuannya baik di bidang akademis, ekonomi, sosial, politik, pariwisata, budaya, dan semua hiburan lainnya yang mampu membuat masyarakat, khususnya anak-anak duduk berjam-jam lamanya di depan layar televisi. Dengan hadirnya televisi di tengah masyarakat diharapkan bisa membantu masyarakat dalam bersosialisasi, berinteraksi, dan mengetahui permasalahan yang terjadi di sekitarnya.

Hampir seluruh lapisan masyarakat Jawa Barat memiliki televisi. Setiap hari masyarakat menghabiskan waktu luangnya untuk menonton tayangan televisi, termasuk anak-anak. Beragamnya program tayangan televisi yang dihadirkan oleh beberapa stasiun televisi mampu membuat penonton atau pemirsanya merasa terhibur dan tidak beranjak dari siaran televisi yang sedang ditontonnya. Stasiun televisi merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional. Secara tidak langsung stasiun televisi mempunyai tanggungjawab untuk menjaga sekaligus meningkatkan nilai dan norma-norma yang ada di masyarakat, termasuk dalam hal mendidik anak-anak.

Televisi dapat mempengaruhi anak untuk mempelajari hal-hal yang baru, merangsang anak untuk selalu berpikir dan bertanya. Dengan demikian hal tersebut akan memperkaya kehidupan intelektual anak. Melalui televisi anak dapat mempelajari tingkah laku yang baik seperti halnya belajar mengenal dan menerapkan berbagai norma yang positif. Akan tetapi perilaku yang negatif pun dapat diperoleh juga melalui acara televisi. Sebagai media komunikasi televisi merupakan media *audio visual* yang menghadirkan suara dan sekaligus gambar sehingga mampu membuat anak-anak senang duduk berjam-jam untuk menyaksikan tayangan televisi kesayangannya. Disisi lain, media televisi dapat membuat anak-anak duduk pasif selama berjam-jam setiap hari. Meier dalam Surbakti (2008:51) mengatakan bahwa televisi dapat menjadi alat yang bermanfaat, namun dapat juga merupakan penghalang kedewasaan emosi dan rohani anak.

Televisi adalah sebuah alat penanggap siaran bergambar. Televisi merupakan alat yang ampuh dalam memengaruhi bahkan membentuk opini publik termasuk anak-anak. Tayangan-tayangan televisi diantaranya meliputi

film, sinetron, berita, iklan, kuis interaktif, *reality show*, *game show*, wisata kuliner, dan sebagainya. Masing-masing stasiun televisi memiliki program tayangan tersebut. Maka, tak heran apabila masyarakat khususnya anak-anak lebih senang mengisi waktu luang atau waktu berliburnya dengan menonton tayangan televisi. Tayangan televisi bersifat umum, artinya siapa saja bisa menyaksikannya. Namun, ada beberapa kategori yang harus diperhatikan masyarakat mengenai segmentasi penayangan film tersebut. Beberapa tayangan televisi ada yang mengharuskan orangtua dalam mengawasi anak-anaknya ketika menonton sebuah tayangan televisi, terutama anak-anak yang berada di bawah umur.

Pada umumnya, anak-anak menyukai film animasi kartun. Film animasi kartun merupakan film yang menawarkan imajinasi bagi penonton televisi kelompok umur anak-anak. Film animasi kartun sebagai media hiburan dan pembelajaran untuk anak-anak diharapkan bisa membantu orangtua dalam mendidik anak-anaknya. Konsep film animasi kartun dirancang sedemikian rupa untuk merangsang kreativitas anak dan daya tangkap pesan yang disampaikan melalui media *audio visual* agar dapat dimengerti dan dipahami oleh anak-anak yang menonton tayangan tersebut. Film animasi kartun bertujuan untuk menciptakan imajinasi dalam pikiran anak-anak. Kemudian anak-anak mulai berpikir logika dan belajar menanggapi sesuatu yang baik dan tidak baik untuk dilakukan. Salah satu program tayangan televisi kesayangan anak-anak adalah film animasi kartun *Spongebob SquarePants* yang ditayangkan oleh salah satu stasiun televisi lokal di Indonesia.

Tidak semua film animasi kartun bisa dinikmati oleh anak-anak. Ada beberapa film animasi kartun luar yang memang diperuntukkan remaja dan dewasa. Menurut Rachmad Widodo, yang membedakan film animasi kartun anak-anak dengan film animasi kartun dewasa adalah pada penokohan, tema cerita, dan pesan atau amanat. Hal itu dapat dilihat dari beberapa stasiun televisi lokal yang menayangkan film animasi kartun, terlebih dahulu memberikan peringatan berupa simbol-simbol berdasarkan kelompok umur yang tertera diatas layar kaca. Simbol-simbol itu diantaranya BO (bimbingan

orangtua), A (anak), R (remaja), D (dewasa), dan SU (semua umur). Simbol-simbol tersebut digunakan untuk membatasi penonton tayangan televisi.

Anak-anak senang sekali menonton film-film yang menampilkan aksi atau film-film yang menampilkan gerakan-gerakan cepat disertai oleh efek suara yang dahsyat. Semakin cepat gerakan-gerakan yang ditampilkan film, semakin tinggi tingkat respek anak-anak menontonnya. Itulah sebabnya mereka senang sekali menonton film animasi kartun yang banyak menampilkan gerakan-gerakan spektakuler (Huston dalam Surbakti, 2008:43). Menurut Paud Anak Ceria UNAIR, tayangan televisi mempengaruhi perkembangan kecerdasan, kemampuan berpikir dan imajinasi anak yang disebabkan kehadiran dua stimulus yang terus-menerus melalui bunyi dan gambar yang terus bergerak.

Televisi tidaklah semata merupakan kegiatan ekonomi, tetapi juga memiliki peran sosial yang tinggi sebagai medium komunikasi. Komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian ide, gagasan, atau opini seseorang yang disebut komunikator yang ditujukan kepada sejumlah sasaran yang dinamakan komunikan. Seperti yang dikemukakan oleh Mulyana dalam Suprapto (2006:3) fungsi komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan antara lain lewat komunikasi yang bersifat menghibur dan memupuk hubungan dengan orang lain.

Apakah anak-anak mampu menangkap pesan moral yang disampaikan melalui film animasi kartun tersebut ataukah anak-anak menonton film animasi kartun *Spongebob SquarePants* sekadar untuk menghibur tanpa memedulikan pesan moral yang terkandung dalam film animasi kartun tersebut. Sampai sejauh mana anak-anak menangkap pesan moral film animasi kartun *Spongebob SquarePants* episode *Where's Gary*. Keadaan demikian menarik minat untuk melihat gambaran sebenarnya, seperti apakah persepsi anak-anak saat menangkap pesan moral di film animasi kartun *Spongebob SquarePants* episode *Where's Gary*.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- Adanya perbedaan budaya antara Amerika Serikat sebagai negara asal pembuatan film dengan Indonesia negara yang dijadikan sasaran penikmat film. Hal tersebut akan mempengaruhi persepsi anak-anak. Terutama pada kesalahan-kesalahan terjemahan pada teks dialog dalam film yang dapat menimbulkan anak-anak salah persepsi menanggapi tayangan tersebut.
- Munculnya persepsi anak terhadap film animasi kartun Spongebob SquarePants. Kemampuan anak dalam menangkap pesan moral yang disampaikan film animasi kartun Spongebob SquarePants, apakah anak-anak mengetahui, mengerti, dan memahaminya.

1.3. Rumusan Masalah

Masalah yang akan dilakukan penelitian ini adalah :

- Bagaimana kemampuan daya tangkap anak-anak dalam mengetahui, mengerti, dan memahami karakter tokoh yang disampaikan film animasi kartun Spongebob SquarePants episode *Where's Gary.*
- Bagaimana persepsi anak-anak saat menangkap pesan moral yang terdapat di film animasi kartun Spongebob SquarePants episode *Where's Gary*.

1.4. Batasan Masalah

Lingkup atau ruang yang diteliti adalah masyarakat Indonesia yang dikhususkan kepada lingkungan masyarakat yang bertempat tinggal di Jawa Barat. Lingkup usia yang menjadi sasaran penelitian adalah anak-anak usia 9-10 tahun, siswa-siswi kelas 4 SD. Karena pada kelompok umur inilah seorang anak sudah mampu berpikir secara logis yang ditandai dengan sistem pemikiran yang didasarkan kepada aturan-aturan tertentu yang logis, mampu mengelompokkan objek berdasarkan serial atau jenis, dan memahami relasi

antara dua terminologi. Lingkup lingkungan yang dikaji adalah lingkup pendidikan sekolah dasar di SD Assalaam Bandung. Karena lingkungan pendidikan di sekolah ini sangat menunjang dan fasilitas multimedia yang tersedia sangat membantu dalam penelitian ini. Taraf pendidikan di SD Assalaam lebih baik dari sekolah dasar lainnya di Bandung. Sehingga sekolah ini ditunjuk untuk mewakili sekolah dasar-sekolah dasar yang ada di sekitar Bandung, Jawa Barat untuk dijadikan objek penelitian.

Film animasi kartun yang dijadikan penelitian adalah film animasi kartun *Spongebob Squarpants* episode *Where's Gary*. Pemilihan film animasi kartun ini bertujuan untuk memberitahukan dan menjelaskan kepada anak-anak tentang makna persahabatan. Tema persahabatan yang terdapat dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants episode *Where's Gary* ini merupakan suatu pesan moral yang ingin disampaikan kepada anak-anak sebagai audiens melalui media televisi.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan diantaranya sebagai berikut :

- Mengetahui proses komunikasi film animasi kartun Spongebob SquarePants.
- Mengetahui pesan moral yang disampaikan film animasi kartun Spongebob SquarePants kepada anak-anak.
- Mengingatkan kembali pada anak-anak tentang nilai-nilai moral yang dapat dijadikan contoh dari film animasi kartun Spongebob SquarePants.
- Mengetahui kemampuan daya tangkap anak-anak tentang pesan moral yang disampaikan film animasi kartun Spongebob SquarePants, apakah anak-anak sekadar mengetahui, atau mengerti, bahkan memahami maksud pesan moral tersebut.
- Mengetahui persepsi visual anak-anak saat menangkap pesan moral dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat karena masyarakat luas terutama anak-anak pada umumnya mengetahui proses komunikasi film animasi kartun Spongebob SquarePants. Selain itu juga mengetahui pesan moral melalui persepsi visual anak-anak saat menangkap pesan dalam film animasi kartun. Pada khususnya penelitian ini bermanfaat karena melalui proses komunikasi dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants terdapat pesan yang memiliki nilai-nilai moral yang dapat diambil atau dijadikan contoh oleh anak-anak. Dengan begitu, anak-anak tidak sekadar mengetahui film animasi kartun Spongebob SquarePants tetapi bisa mengerti dan memahami maksud dari isi pesan yang disampaikan film animasi kartun tersebut.

1.7. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan ilmu yang memperbincangkan tentang metode ilmiah dalam menggali pengetahuan. Penelitian yang digunakan merupakan penelitian secara kualitatif, dimana menurut Jane Richie dalam Moleong (2007:6), penelitian kualitatif adalah upaya untuk menyajikan dunia sosial, dan perspektifnya di dalam dunia, dari segi konsep, perilaku, persepsi, dan persoalan tentang manusia yang diteliti. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian analisis deskriptif yaitu untuk menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Metode ini tepat dijadikan penelitian untuk mengetahui kemampuan daya tangkap anak-anak dalam memahami karakter tokoh dan persepsi visual anak-anak saat menangkap pesan moral yang terdapat dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants. Penelitian ini tidak melakukan kontrol dan manipulasi variabel penelitian. Dengan metode penelitian deskriptif, penelitian memungkinkan untuk melakukan hubungan antar variabel, menguji hipotesis, mengembangkan generalisasi, dan mengembangkan teori yang memiliki validitas universal. Penelitian deskriptif merupakan penelitian pengumpulan data untuk menguji pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan atau kejadian sekarang. Dalam

penelitian deskriptif melaporkan keadaan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya.

Dalam penelitian deskriptif tujuan harus diuraikan dengan jelas, permasalahan yang diteliti signifikan, variabel penelitian dapat diukur, teknik sampling harus ditentukan secara hati-hati, dan hubungan atau komparasi yang tepat perlu dilakukan untuk mendapatkan gambaran objek atau subjek yang diteliti secara lengkap dan benar. Penelitian deskriptif menggunakan kuesioner dan wawancara mendapatkan responden lebih sedikit dan biasa dalam membuat kesimpulan. Untuk mendapatkan makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian digunakan metode pendekatan kualitatif dengan teknik analisis kualitatif.

Teknik analisis kualitatif menurut Sarwono dan Lubis (2007:110) merupakan analisis yang didasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti. Pada penelitian ini dipilih analisis taksonomi dan analisis tema kultural. Analisis taksonomi didasarkan pada fokus terhadap salah satu domain yang akan dijadikan objek analisis selanjutnya atau studi penelitian yang sebenarnya dengan melakukan analisis model diagram pohon menurut Sarwono dan Lubis (2007:113). Analisis tema merupakan seperangkat prosedur untuk memahami secara holistik pemandangan yang sedang diteliti (2007:307). Cara melakukan analisis tema adalah dengan mencari benang merah yang ada kaitannya dengan nilai-nilai, orientasi nilai, nilai dasar atau utama, premis, etos, pandangan dunia dan orientasi kognitif.

Sedangkan untuk mendapatkan informasi atau data primer dilakukan dengan cara mengisi kuesioner atau angket yang diisi langsung oleh responden. Pengertian kuesioner atau angket menurut Sarwono dan Lubis (2007:67) adalah format pertanyaan dan model jawaban yang akan menentukan kualitas dan ketepatan jawaban responden. Format pertanyaan dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Bagaimana pertanyaan itu ditanyakan (format pertanyaan)
2. Bagaimana pertanyaan itu dijawab (model jawaban)

1.8. Teknik Pengumpulan Data

Data kualitatif menurut Sarwono dan Lubis (2007:100) merupakan data dalam bentuk teks, dokumen, foto, artefak, atau obyek-obyek lain yang ditemukan di lapangan selama penelitian berlangsung. Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yaitu cara mengumpulkan data secara manual atau primer dan cara mengumpulkan data sekuder. Cara mengumpulkan data secara manual terdiri dari wawancara, pengumpulan data dari anak-anak dan analisis film. Sedangkan cara mengumpulkan data sekunder secara *online* terdiri dari teknik pencarian dan studi pustaka.

a. Data primer

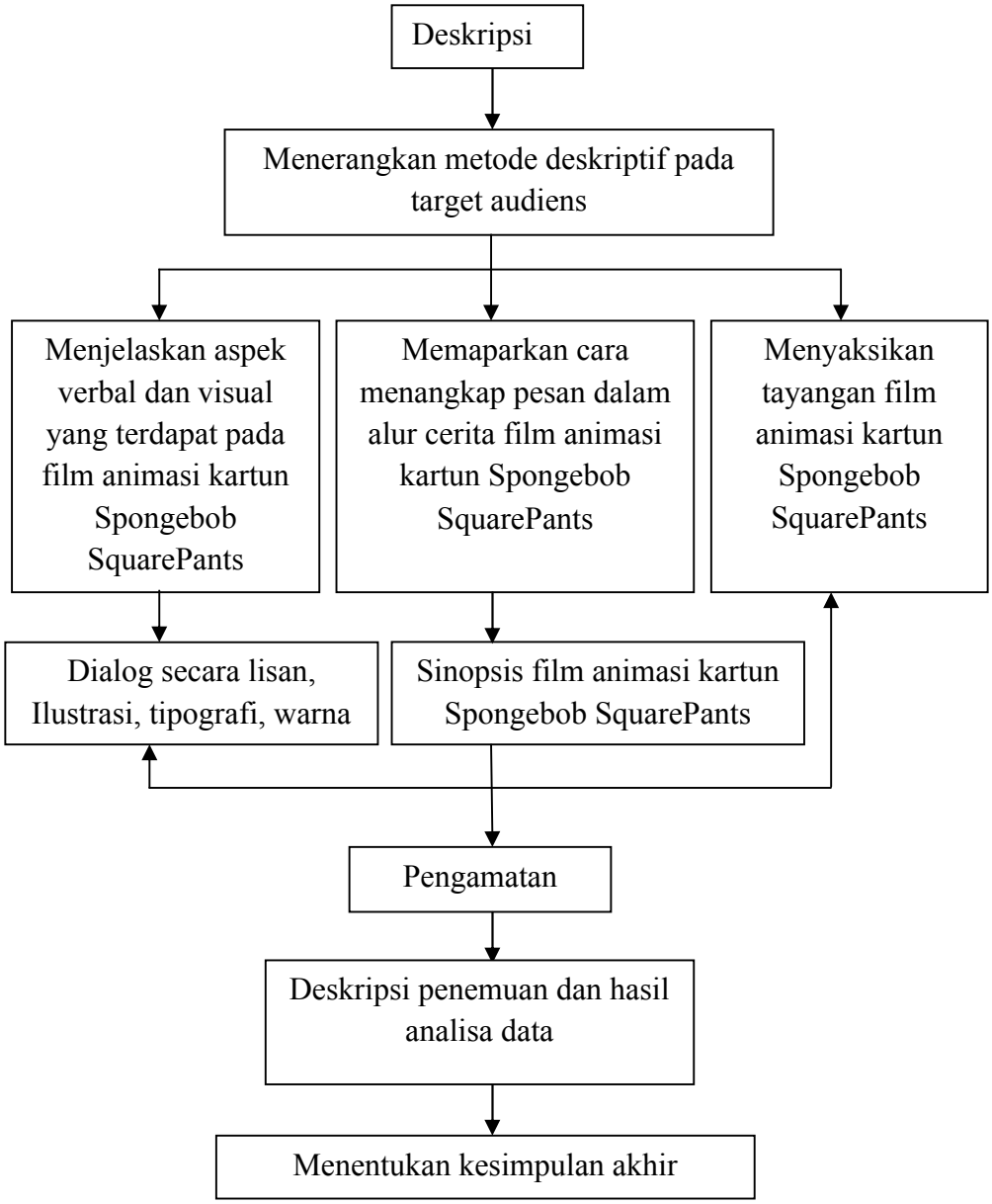
Sarwono dan Lubis mendefinisikan data primer (2007:88) adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data primer didapatkan langsung dari responden, yaitu anak-anak melalui wawancara dan pemberian kuesioner secara langsung kepada responden. Dengan menggunakan teknik wawancara akan mendapatkan data atau informasi atas obyek yang diteliti dalam jumlah banyak. Agar proses wawancara berhasil peneliti harus mendengar dengan sabar dan dapat berinteraksi dengan orang lain secara baik, dapat mengemas pertanyaan dengan baik, mampu mengelaborasi secara halus apa yang sedang ditanyakan jika dirasa yang diwawancari belum cukup memberikan informasi yang diharapkan. Setelah wawancara kemudian responden diberi kuesioner dan diminta untuk mengisi semua pertanyaan dalam kuesioner. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 Desember 2009 pukul 13.30 sampai dengan 14.30 WIB. Bertempat di ruang Multimedia kelas 4F SD Assalaam Bandung. *Sample* yang dibutuhkan sebanyak 50 orang. Namun, siswa-siswi kelas 4 sebagai objek yang mengikuti penelitian ini berjumlah seluruhnya 61 orang yang terdiri dari 36 siswa-siswi kelas 4D dan 25 orang siswa-siswi kelas 4F.

b. Data sekunder

Data sekunder menurut Sarwono dan Lubis juga (2007:82) adalah data sudah tersedia sehingga tinggal dicari dan mengumpulkannya. Pengumpulan data dari film merupakan sumber data sekunder yang berguna karena dapat melengkapi data yang bersifat tekstual. Pencarian secara *online* ialah pencarian dengan menggunakan komputer yang dilakukan melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada *server-server* yang tersambung dengan internet yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Metode pencarian dapat berupa metode yang sederhana ataupun yang canggih sesuai fasilitas yang disediakan oleh alat pencari. Dalam tulisan ini akan diberikan contoh pencarian secara *online* dengan menggunakan alat pencari milik Google *(http://www.google.com)*. Selain pencarian secara *online* data sekunder didapatkan dari studi pustaka.

1.9. Kerangka Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif. Langkah-langkah metode penelitian deskriptif, diantaranya:



Gambar 1.9.1. Tahap-tahap penelitian

1.10. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan penelitian diperlukan sistematika pembahasan yang baik, agar pembahasan persoalan dan penyajian hasil laporan dapat terstruktur dengan baik, terarah, dan mudah dipahami.

Susunan sistematika penulisan laporan penelitian, sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah berdasarkan fenomena yang terjadi. Batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian yang dilakukan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, manfaat penelitian secara umum untuk masyarakat luas di Jawa Barat teutama kelompok umur anak-anak yang menyenangi film animasi kartun Spongebob SquarePants, sedangkan secara khususnya anak-anak mengetahui pesan moral dari film animasi kartun tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif, kerangka penelitian, juga sistematika penulisan laporan penelitian agar dapat tersusun dengan baik dan mudah dipahami.

BAB II Persepsi Visual Anak-anak dan Pesan Moral Pada Film Animasi Kartun

Teori-teori yang menyangkut dengan persepsi visual secara umum yang diulas berdasarkan sumber data yang benar sebagai landasan teori. Seperti pengertian persepsi, jenis-jenis persepsi, proses pembentukan persepsi, persepsi visual, pengertian audiens, anak-anak sebagai target audiens, teori komunikasi, proses komunikasi, macam-macam komunikasi. Menjelaskan tentang definisi film animasi kartun dan aspek komunikasi visual dalam film animasi kartun seperti ilustrasi, tipografi, dan warna sehingga mudah dipahami maknanya.

BAB III Film Animasi Kartun Spongebob SquarePants

Sumber data yang berhubungan tentang film animasi kartun Spongebob SquarePants. Menjelaskan tentang konsep Nickelodeon dan film animasi

kartun Spongebob SquarePants, profil Nickelodeon, konsep film dan segmentasi film animasi kartun Spongebob SquarePants, karakteristik tokoh dalam film animasi kartun Spongebob SquarePants penayangan film animasi kartun Spongebob SquarePants, dan sinopsis film animasi kartun Spongebob SquarePants episode *Where's Gary*.

BAB IV Tinjauan Persepsi Visual Anak-anak dan Pesan Moral pada Film Animasi Kartun Spongebob SquarePants

Tentang laporan penelitian yang dilakukan. Menjelaskan penemuan-penemuan yang terjadi di lapangan dan mengaitkannya dengan tinjauan persepsi visual anak-anak dan pesan moral setelah menyaksikan tayangan film animasi kartun Spongebob SquarePants.

BAB V Simpulan

Simpulan dari penulisan laporan penelitian ini. Menyangkut hasil pengamatan terhadap proses penelitian di lapangan secara spesifik.