

**KAJIAN FILM ANIMASI ADIT DAN SOPO JARWO  
DALAM MEMAHAMI TANDA DAN MAKNA  
TERHADAP BUDAYA LOKAL DI INDONESIA**

*A STUDY OF ADIT & SOPO JARWO'S ANIMATED FILM  
TO GAIN A BETTER UNDERSTANDING  
OF INDONESIA'S CULTURAL SIGNS AND MEANING*

**TESIS**

Oleh

**BUDI DARMO**

**191140009**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER DESAIN PRODUK**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS TRISAKTI**

**JAKARTA**

**2016**

**KAJIAN FILM ANIMASI ADIT DAN SOPO JARWO  
DALAM MEMAHAMI TANDA DAN MAKNA  
TERHADAP BUDAYA LOKAL DI INDONESIA**

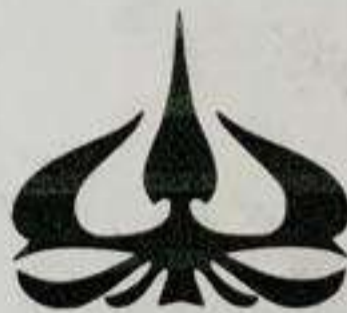
***A STUDY OF ADIT & SOPO JARWO'S ANIMATED FILM  
TO GAIN A BETTER UNDERSTANDING  
OF INDONESIA'S CULTURAL SIGNS AND MEANING***

**TESIS**

Oleh

**BUDI DARMO**

**191140009**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER DESAIN PRODUK  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS TRISAKTI  
JAKARTA**

**2016**

**LEMBAR PENGESAHAN TESIS**

**KAJIAN FILM ANIMASI ADIT & SOPO JARWO  
DALAM MEMAHAMI TANDA DAN MAKNA  
TERHADAP BUDAYA LOKAL DI INDONESIA**

oleh :

**BUDI DARMO**

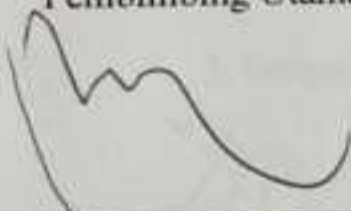
**191140009**

Disetujui dan disahkan :



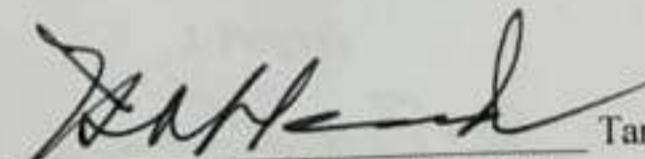
**Dr. Agung Eko Budi Waspada, M.Sn**  
Pembimbing Utama

Tanggal : ..... 20/10/2016



**Pongky A. Purnama, BFA., M.Sn**  
Pembimbing Pendamping

Tanggal : ..... 31/10/2016



**Prof. Drs. Yusuf Affendi D., MA**  
Ketua Program Magister Desain

Tanggal : ..... 10/10/2016

Jakarta, ..... 1-11-2016

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**



**Dr. Ganal Rudyanto, M.Hum**

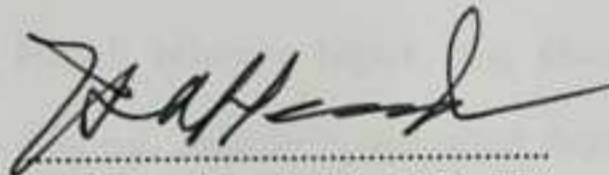
## LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

Nama : Budi Darmo  
NIM : 191140009  
Program : Magister Desain  
Universitas : Universitas Trisakti  
Judul Tesis : Kajian Film Animasi Adit & Sopo Jarwo dalam Memahami Tanda dan Makna Terhadap Budaya Lokal di Indonesia

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan sidang Tim Penguji Tesis, Program Magister Desain Produk, Universitas Trisakti, Jakarta, pada hari Jumat, Tanggal 28 Agustus 2016, bertempat di Kampus A, Gedung R Lt. 2, dan telah dinyatakan : LULUS / ~~TIDAK LULUS~~

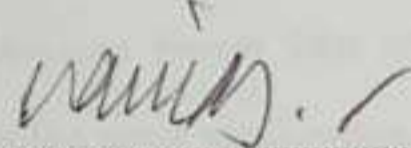
### TIM PENGUJI TESIS :

1. Ketua Sidang,



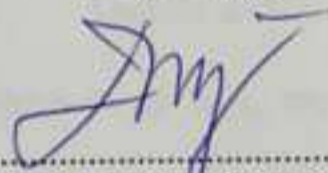
Prof. Drs. Yusuf Affendi D., MA

2. Penguji,



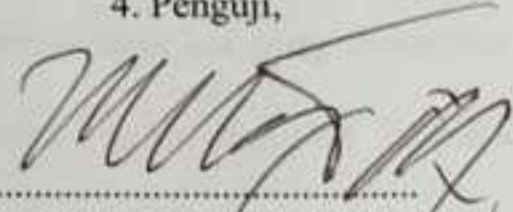
Prof. Dr. Nanang Rizali, M.Ds

3. Penguji,



Dr. Pantas L. Tobing, M.Sn

4. Penguji,



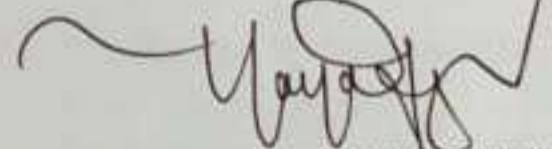
Dr. Ahadiat Joedawinata

5. Penguji,



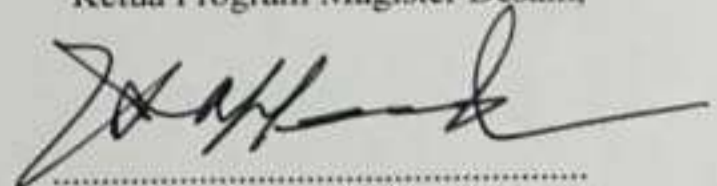
Dr. Agung Eko Budi Waspada, M.Sn

6. Penguji,



Dr. Yan Yan Sunarya, M.Sn

Jakarta, 28 Agustus 2016  
Ketua Program Magister Desain,



Prof. Drs. Yusuf Affendi D., MA

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Budi Darmo  
NIM : 191140009  
Program : Magister Desain  
Universitas : Universitas Trisakti  
Judul Tesis : Kajian Film Animasi Adit & Sopo Jarwo dalam Memahami Tanda dan Makna Terhadap Budaya Lokal di Indonesia

Dengan sesungguhnya menyatakan bahwa :

Saya melaksanakan pekerjaan saya sesuai dengan aturan Universitas Trisakti. Saya juga menyatakan bahwa Tesis ini benar – benar karya saya sendiri, kecuali beberapa bagian yang ditandai dan dinyatakan dengan jelas sebagai referensi. Judul ini belum pernah diajukan di tempat lain untuk mendapatkan suatu gelar atau kualifikasi apa pun.

Apabila di kemudian hari ternyata saya melakukan hal yang melanggar ketentuan di atas, saya secara sukarela melepaskan gelar saya dan bersedia menerima sanksi, sesuai dengan peraturan Universitas Trisakti.

Jakarta, 19 Agustus 2016

  
METERAI  
TEMPEL  
F77CEAEF169312768  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
Budi Darmo

## KATA PENGANTAR

Tesis berjudul “KAJIAN FILM ANIMASI ADIT DAN SOPO JARWO DALAM MEMAHAMI TANDA DAN MAKNA TERHADAP BUDAYA LOKAL DI INDONESIA” diangkat penulis karena ketertarikan penulis terhadap budaya lokal di Indonesia. Pergeseran budaya yang terjadi di masyarakat akhir – akhir ini dikarenakan banyaknya unsur – unsur budaya asing yang salah satu caranya masuk melalui film animasi. Tanpa disadari, film animasi asing yang ditayangkan di televisi membawa pesan – pesan tersembunyi dibalikinya. Film animasi asing sarat akan budaya – budaya asing didalamnya. Unsur budaya asing ini tersembunyi melalui tanda – tanda yang ditampilkan dalam film animasi tersebut dan dapat dengan mudah masuk dan diterima oleh masyarakat khususnya anak – anak sebagai penikmat film animasi.

Tesis ini sendiri secara umum berisi tentang bagaimana memahami tanda dan makna yang ada didalam sebuah film animasi. Film animasi yang dipilih adalah film animasi buatan lokal Indonesia. Tanda – tanda yang ada disajikan secara menarik dalam film animasi tersebut dan bagaimana memahami tanda – tanda yang mencerminkan budaya lokal yang ada di Indonesia. Selain itu, bagaimana memahami makna yang dihasilkan dari tanda – tanda yang ada dalam film animasi ini. Tanda – tanda yang ada dan makna yang dihasilkan dari tanda – tanda tersebut harus dapat menarik perhatian anak – anak Indonesia selaku konsumen film animasi. Karena jika tidak, tanda – tanda tersebut hanyalah menjadi sekedar tempelan semata yang indah namun tanpa arti yang kuat dan mendalam. Semoga

adanya Tesis ini dapat memberikan manfaat bagi khasanah pengetahuan ilmu seni rupa dan desain pada umumnya dan perkembangan animasi Indonesia pada khususnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tesis ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak – pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan tesis ini, baik dalam bentuk dukungan moral maupun dalam bentuk pikiran dan materi.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih dan hormat yang sebesar – besarnya kepada Prof. Drs. Yusuf Affendi D, MA selaku ketua Program Magister Desain Universitas Trisakti yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan pada program Magister.

Rasa hormat dan terima kasih yang dalam penulis sampaikan kepada Dr. Agung Eko Budi W., M.Sn selaku pembimbing utama penelitian dan Pongky A. Purnama, BFA., M.Sn selaku pembimbing kedua dalam penelitian ini. Di tengah – tengah kesibukannya yang luar biasa, beliau – beliau dengan sabar masih meluangkan waktu untuk membimbing dan mengoreksi tesis ini.

Penulis juga menyampaikan rasa terimakasih dan hormat yang dalam kepada dosen – dosen program Magister Desain Universitas Trisakti atas ilmu, pengetahuan dan wawasan yang telah diberikan kepada penulis selama penulis menempuh program Magister.

Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada orang tua tercinta atas kasih sayang, kesabaran dan dukungan yang telah berhasil menimbulkan semangat untuk belajar dan mencintai buku. Juga kepada teman – teman yang tidak dapat



disebutkan satu per satu, atas kebersamaan dan pengertian yang diberikan kepada penulis selama menjalani perkuliahan dan penulisan Tesis ini.

Akhir kata semoga tesis ini dapat diterima dan memberikan pengetahuan dan nilai positif bagi pembaca. Atas perhatian dan kerja samanya penulis mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 19 Agustus 2016

Budi Darmo

## ABSTRAK

Sebagai sebuah produk karya seni, sebuah film animasi anak penuh dengan unsur kebudayaan didalamnya. Budaya yang ditampilkan dapat bersifat positif maupun negatif bagi konsumennya. Selain itu, budaya tersebut dapat saja terlihat secara jelas maupun tersembunyi dibalik tanda – tanda yang ditampilkan dalam film animasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami tanda – tanda yang mencerminkan identitas budaya lokal dan makna yang dihasilkan dari cerminan identitas budaya lokal tersebut dalam sebuah film animasi lokal “Adit dan Sopo Jarwo”.

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang membahas tentang analisis identitas yang digunakan untuk memahami tanda – tanda dan kajian semiotik yang diungkapkan secara analisis deskriptif untuk menangkap makna yang tersembunyi dalam tanda – tanda dalam film animasi anak tersebut. Teknik pengambilan sample berdasarkan purposive sampling.

Hasil dari penelitian ini adalah tanda – tanda yang menunjuk pada identitas budaya lokal dapat terlihat pada tokoh – tokoh utama dan lingkungannya. Sedangkan makna yang didapat dari tanda – tanda tersebut banyak terdapat mitos – mitos agama khususnya agama Islam dan mitos budaya yang membawa pesan – pesan yang positif yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat khususnya anak – anak. Mitos – mitos tersebut menjadi satu kesatuan dengan agama dan budaya yang memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat.

Kata kunci : *tanda, identitas, makna, budaya lokal*

## ABSTRACT

*As a product of art, a children animated film is full of cultural elements inside it. Culture can be positive or negative for consumers. In addition, culture can be seen clearly or hidden behind the signs in the animated film. The purpose of this study was to understand the signs that reflect the local cultural identity and the meaning resulting from the reflection of the local cultural identity in a local animated film "Adit and Sopo Jarwo".*

*Type of this research is done by using qualitative research method that discusses the analysis of identity that is used to understand the signs and semiotic studies to reveal with descriptive analysis to capture the hidden meaning of the signs in this animated film. Purposive sampling is used for the mechanical sampling.*

*The results of this research is signs that points to the local cultural identity can be seen in the main characters and environment. While the meaning derived from the signs that there are many myths of religion, especially Islam and the cultural myth that carries positive messages that can be consumed by people, particularly children. The myths unite with religion and culture to play an important role in public life.*

**Keywords :** *sign, identity, meaning, local culture*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iv
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR TABEL	xx
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Masalah Penelitian .....	12
1.3 Tujuan Penelitian .....	13
1.4 Manfaat Penelitian .....	14
1.5 Metode Penelitian .....	14
1.6 Susunan Penulisan.....	14
BAB II	
TINJAUAN DATA DAN TEORI.....	16
2.1 Tinjauan Data.....	16
2.1.1 Pengertian Animasi .....	16
2.1.2 Penggunaan dan Perkembangan Animasi .....	22
2.1.3 Tinjauan Film Animasi dari segi teknik.....	31

2.1.3.1.	Kartun (cartoon) sebagai akar film animasi .....	31
2.1.3.2.	Kartun dengan multi frame (Multiframe Cartoons).....	33
2.1.3.3.	Teknik – teknik animasi.....	33
2.1.4	Tinjauan Animasi Indonesia .....	42
2.1.5	Film Animasi anak Adit & Sopo Jarwo .....	55
2.2	Tinjauan Teori.....	63
2.2.1	Kebudayaan.....	63
2.2.1.1.	Kebudayaan Lokal .....	66
2.2.2	Semiotik .....	68
2.2.3	Tanda dan Identitas .....	75
2.2.4	Teori Semiotika Roland Barthes .....	87
2.2.5	Kota.....	92
2.2.6	Film .....	93

### BAB III

METODOLOGI PENELITIAN.....	95	
3.1	Tempat dan Waktu .....	95
3.2	Objek Penelitian.....	95
3.3	Jenis Penelitian.....	96
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	96
3.5	Metode Analisis .....	97
3.5.1.	Metode analisis dengan menggunakan teori identitas Arthur Asa Berger.....	98
3.5.1.1.	Cara penggunaan metode analisis tahap pertama (teori identitas Arthur Asa Berger).....	99
3.5.2.	Metode analisis dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. ....	102
3.5.2.1.	Cara penggunaan metode analisis tahap kedua (teori semiotika Roland Barthes).....	104

### BAB IV

ANALISIS.....	106
---------------	-----

4.1.	Subjek Kajian .....	106
4.1.1.	Sinopsis Film Animasi 3D Adit dan Sopo Jarwo .....	106
4.1.2.	Tokoh – tokoh dalam Film Animasi 3D Adit dan Sopo Jarwo.....	109
4.2.	Analisis.....	114
4.2.1	Analisis Tanda – Tanda Audio Visual dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo yang Mencerminkan Budaya Lokal dengan Teori Identitas Arthur Asa Berger. ....	118
4.2.1.1	Analisis Identitas Tokoh Adit .....	118
4.2.1.2	Analisis Identitas Tokoh Sopo .....	136
4.2.1.3	Analisis Identitas Tokoh Jarwo .....	150
4.2.1.4	Analisis Identitas Lingkungan Perkotaan .....	166
4.2.1.5	Analisis Identitas Lingkungan Perkampungan Kota .....	182
4.2.1.6	Kesimpulan Analisis Tokoh dan Lingkungan .....	225
4.2.2	Analisis Makna yang dihasilkan dari Cerminan Budaya Lokal dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo dengan Teori Semiotika Roland Barthes. ....	228
4.2.2.1	Analisis Semiotika frame 01 .....	228
4.2.2.2	Analisis Semiotika frame 02 .....	231
4.2.2.3	Analisis Semiotika frame 03 .....	234
4.2.2.4	Analisis Semiotika frame 04 .....	237
4.2.2.5	Kesimpulan Analisis Semiotika .....	240
<b>BAB V</b>		
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>243</b>
5.1	Kesimpulan .....	243
5.2	Saran.....	244
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>246</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Thaumatrope dengan gambar burung dan sangkar pada masing masing sisi.....	19
Gambar 2.2. Penemuan Phenakistoscope tahun 1832 oleh Joseph Plateau .....	19
Gambar 2.3. Zoetrope dengan drum yang terbuat dari metal dan kayu sebagai dasarnya .....	20
Gambar 2.4. Reynaud Praxinoscope theater .....	21
Gambar 2.5. Poster film "Felix the Cat" di tahun 1920-an .....	24
Gambar 2.6. Adegan Steamboat Willie yang menampilkan Mickey Mouse dari Disney .....	25
Gambar 2.7. Poster film "Snow White and The Seven Dwarfs" dari Disney .....	26
Gambar 2.8. Poster film "Luxo Jr." dari Pixar .....	28
Gambar 2.9. Poster film "Toy Story" dari Disney Pixar .....	30
Gambar 2.10. Animasi gambar tangan yang dikerjakan oleh seorang animator ..	35
Gambar 2.11. Sebuah gambar animasi yang dikerjakan dengan komputer .....	36
Gambar 2.12. Sebuah model wanita animasi 3D yang dikerjakan dengan komputer .....	37
Gambar 2.13. Pengambilan gambar dalam animasi <i>stop – motion</i> .....	38
Gambar 2.14. Boneka Teddy dalam film "A.I" yang merupakan animatronik ....	39
Gambar 2.15. Boneka yang dipakai dalam animasi pertunjukkan .....	40
Gambar 2.16. Efek Animasi dalam film "Atlantis" Disney .....	41
Gambar 2.17. Visual Efek Animasi dalam film <i>live action</i> "X-Men : Days of Future Past".....	42
Gambar 2.18. Film "Si Huma" produksi PPFN .....	45
Gambar 2.19. Film "Hela,Heli,Helo" Produksi PT INDEX. Tayang di TPI tahun 1996 .....	48
Gambar 2.20. Poster Film "Janus Prajurit" Terakhir .....	49
Gambar 2.21. Scene dalam film "Homeland" .....	51
Gambar 2.22. Film "Meraih Mimpi" .....	52

Gambar 2.23. Film Animasi 3D “Keluarga Somat” pemenang Anugerah Komisi Penyiaran Indonesia kategori program animasi terbaik tahun 2015.....	55
Gambar 2.24. Film Animasi 3D “Adit dan Sopo Jarwo”.....	56
Gambar 2.25. Signifikasi Dua Tahap Barthes .....	88
Gambar 4.1. Tokoh Adit dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo .....	109
Gambar 4.2. Tokoh Sopo dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo .....	110
Gambar 4.3. Tokoh Jarwo dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo .....	111
Gambar 4.4. Tokoh Adel dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo .....	112
Gambar 4.5. Tokoh Dennis dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo .....	113
Gambar 4.6. Tokoh Bunda dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo .....	113
Gambar 4.7. Baju barong Bali dengan berbagai warna .....	171
Gambar 4.8. Contoh perumahan minimalis di daerah suburban .....	172
Gambar 4.9. Pemandangan kota Jakarta dengan gedung – gedung pencakar langitnya .....	174
Gambar 4.10. Taxi Blue Bird .....	175
Gambar 4.11. Beberapa jenis city car .....	177
Gambar 4.12. salah satu produk dari Blackberry yang menjadi fenomena di Indonesia .....	179
Gambar 4.13. Wisma 46 Kota BNI merupakan salah satu ikon dari langit Jakarta .....	180
Gambar 4.14. Motif batik Kawung .....	192
Gambar 4.15. Perkampungan kumuh dibalik gedung – gedung bertingkat di Jakarta .....	193
Gambar 4.16. Suasana pemukiman tipe kampung di Kampung Tugu, Jakarta .....	197
Gambar 4.17. Lebar jalan yang sempit dan kerapatan bangunan yang tinggi di kampung deret di Bendungan Hilir, Jakarta .....	197
Gambar 4.18. Perkampungan ilegal di bantaran Sungai Cilliwung, Jakarta .....	198
Gambar 4.19. Kegiatan ronda pada malam hari di pos ronda .....	200
Gambar 4.20. Bajaj orange dan bajaj biru melintas bersamaan di jalan raya .....	203
Gambar 4.21. Banyaknya sepeda motor di perkampungan di Jakarta .....	205



Gambar 4.22. Sayur asem merupakan hidangan khas Indonesia yang populer .....	206
Gambar 4.23. Bakso merupakan salah satu makanan khas Indonesia favorit .....	208
Gambar 4.24. Pecahan uang senilai 50ribu Rupiah .....	211
Gambar 4.25. Penjual sayur dengan gerobak sayur yang memasarkan barang dagangan di perumahan .....	214
Gambar 4.26. Penjual bakso dengan gerobak bakso menjajakan dagangannya di pinggir jalan menunggu konsumen .....	214
Gambar 4.27. Logo TehBotol Sosro .....	217
Gambar 4.28. Bango dengan berbagai kemasan produk .....	219
Gambar 4.29. Salah satu varian produk SiPulen .....	220
Gambar 4.30. Pecahan uang Rupiah yang berlaku sekarang ini di Indonesia .....	222
Gambar 4.31. Tabung gas Elpiji 3kg oleh Pertamina .....	224

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Ferdinand de Saussure mendeskripsikan tanda dengan mengacu pada bunyi .....	72
Bagan 4.1. Skema analisis tahap 1 dan tahap 2 beserta hasilnya .....	117

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Trikotomi Ikon / Indeks / Simbol Pierce .....	74
Tabel 2.2. Identitas dan Tanda – tandanya menurut Arthur Asa Berger .....	78
Tabel 2.3. Identitas dan Tanda – tandanya yang digunakan oleh penulis .....	86
Tabel 3.1. Tahapan analisis tahap pertama untuk mencari identitas tokoh dengan menggunakan teori identitas Arthur Asa Berger .....	101
Tabel 3.2. Tahapan analisis tahap pertama untuk mencari identitas lingkungan dengan menggunakan teori identitas Arthur Asa Berger .....	102
Tabel 3.3. Tahapan analisis tahap kedua untuk dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes .....	105
Tabel 4.1. Analisis identitas tokoh Adit .....	118
Tabel 4.2. Analisis identitas tokoh Sopo .....	136
Tabel 4.3. Analisis identitas tokoh Jarwo .....	150
Tabel 4.4. Analisis identitas lingkungan perkotaan .....	166
Tabel 4.5. Analisis identitas perkampungan kota .....	182
Tabel 4.6. Analisis semiotika frame 01 .....	227
Tabel 4.7. Analisis semiotika frame 02 .....	230
Tabel 4.8. Analisis semiotika frame 03 .....	233
Tabel 4.9. Analisis semiotika frame 04 .....	236

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menikmati film animasi di televisi pada sore hari selepas kerja ataupun pada minggu pagi bersama keluarga merupakan momen yang ditunggu – tunggu. Suasana ceria dan tertawa bersama anggota keluarga terjadi, lantaran kelucuan yang ada dalam film animasi dikarenakan berbagai hal yang timbul dalam film tersebut. Skenario, karakter, tingkah laku unik, suara dan musik, setting tempat, situasi dan kondisi yang terjadi, kesemuanya itu diramu sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah film animasi yang menarik untuk ditonton. Tayangan itu seakan dapat melepaskan sejenak keruwetan yang terjadi akibat rutinitas sehari – hari baik dalam pekerjaan maupun dalam sekolah. Hal ini seakan menjadi penyegar suasana disemua kalangan baik di kalangan anak – anak maupun dewasa. Oleh karena itu umumnya film animasi tidak hanya digemari oleh anak – anak, akan tetapi juga digemari oleh orang dewasa.

Animasi sendiri merupakan kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Gerakan yang terjadi atau menjadi hidup tentu saja tidak lain hanya sekedar ilusi yang tercipta dari susunan gambar – gambar. Untuk menjadi sebuah film, kartun ini tersusun dari beberapa gambar yang di lukis, kemudian ditumpuk yang kemudian difoto atau direkam dalam media film yang kemudian dapat ditayangkan di televisi. Meskipun kartun terdiri dari elemen – elemen sederhana yakni berupa garis gambar dan kata – kata, namun pengaruh kartun

sangat kuat (Berger, 1989:143). Baik kartun dalam bentuk gambar maupun dalam bentuk animasi dapat digunakan untuk berbagai tujuan, misalnya ilustrasi pelengkap dalam buku – buku ataupun penunjang periklanan baik yang bergerak maupun tidak bergerak dan sebagainya. Kartun diperlukan untuk menggambarkan situasi kondisi atau perilaku yang tidak memungkinkan. Dengan bentuk kartun segalanya menjadi mungkin.

Film animasi adalah media karikatur. Karakter dari setiap subjek berikut gerakan – gerakannya selalu ditampilkan secara berlebihan (Whitaker & Halas, 2006:28). Subjek dalam film animasi dapat dipandang sebagai benda karikatur yang dipengaruhi oleh kekuatan – kekuatan atau gaya karikatur. Sebagai tafsir atas gerak, animasi tidak tunduk pada hukum alam, sehingga tidak ada batasan termasuk gerakan – gerakan yang tidak bisa dilakukan dalam dunia nyata atau direkam dalam film *live action*. Dengan dilebih – lebihkan maka gerakan – gerakan yang terjadi dapat secara khusus tampil dan terlihat sehingga terlihat wajar pada media ini. Begitu juga karakterisasi atau penokohan dalam animasi bisa sedemikian bebas dan membuka lebih banyak peluang untuk bereksplorasi.

Dalam animasi, segalanya sesuatunya selalu dilebih – lebihkan, baik dari segi karakter, objek, sifat benda dan gerakan. Hal ini diperlukan karena pada dasarnya, animasi dibuat dari serangkaian gambar yang sama sekali tidak memiliki bobot oleh karena itu keberhasilan menampilkan animasi pada layar sangat ditentukan oleh keahlian animator dalam mendramatisasi segala sesuatunya sehingga apa yang ada dalam animasi itu nampak hidup dan berbobot. Animasi

yang baik sangat ditentukan oleh cara karakternya bereaksi terhadap berat dan gaya di sekelilingnya dengan cara tersebut (Whitaker & Halas, 2006:26).

Prakosa (2010:348-352) menuturkan bahwa ada beberapa fungsi animasi. Dari fungsi – fungsi tersebut, menegaskan bahwa animasi dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan dan kebutuhan. Kebutuhan – kebutuhan tersebut dapat berupa berbagai kegiatan baik untuk kegiatan yang bersifat santai maupun serius, dari mulai fungsi yang utama sampai fungsi tambahan atau hiasan. Animasi menyimpan potensi untuk dioptimalkan pada bidang – bidang lain yang membutuhkan medium komunikasi yang berkaitan dengan transfer pesan dan gagasan. Animasi dapat dipakai untuk menyampaikan informasi, pesan, gagasan, dan bahkan yang bersifat propaganda untuk berbagai tujuan dan kepentingan. Oleh karena itu, animasi berdasarkan manfaatnya dapat digunakan sebagai media untuk berbagai keperluan, diantaranya : media hiburan, media presentasi, media iklan, media ilmu pengetahuan, media pelengkap dan media bantu. Sebagai media hiburan, animasi digunakan untuk menghibur pengguna animasi tersebut, sehingga memberikan kepuasan. Sebagai media hiburan, animasi dapat digarap sebagai suatu project, contohnya film, video klip, *games*, dan lain-lain.

Penggunaan animasi dalam film sekarang ini tentu saja bukan lagi sebagai bagian dari film, namun animasi sudah menjadi film itu sendiri atau yang dikenal sebagai film animasi. Sebagai sebuah film, ia mempunyai *multi purpose* dan baik tidaknya hasil yang tercapai tergantung pada cara dan kesanggupan penonton mempergunakannya (Siagian, 2006:8). Film animasi biasanya tampil sebagai sebuah bentuk entertainment. Ia tampil sebagai hiburan yang diproduksi untuk

massa. Meskipun hanya sebagai media hiburan, film animasi digarap dengan sangat serius.

Berdasarkan jenisnya, animasi ada yang berbentuk 2 Dimensi (2D) dan 3 Dimensi (3D). Animasi 2D adalah metode animasi tradisional yang telah ada sejak tahun 1800-an, terbuat dari satu gambar yang diikuti gambar lain dalam pose yang sedikit berbeda dan ditampilkan 24 frame perdetiknya. Sedangkan Animasi 3D, sering disebut juga sebagai 3D CGI (*Computer Generated Image*), dimana CGI akan menghasilkan gambar yang tampak benar-benar hidup dan tiga dimensi, bukan hanya datar. Dibandingkan dengan animasi 2D, atau animasi tradisional, 3D memiliki lebih mendalam, dan terlihat jauh lebih realistis. Dengan CGI memungkinkan penciptaan gambar 3D yang lebih lengkap dengan berbagai efek yang dikehendaki. Perkembangan animasi kemudian menjadi pesat setelah hadirnya teknologi komputer. Komputer animasi (*Computer animation*) hadir sebagai awal revolusi di bidang animasi, dimana ia dapat bekerja secara berulang-ulang dalam membuat pergerakan objek, sehingga memberikan sensasi gerakan yang lebih nyata. Pada level yang lain, *software* dapat memberikan kebebasan pembuat film untuk menciptakan gambar yang tidak dapat difilmkan di dalam dunia nyata. Pada tahun 1995 Perusahaan animasi Pixar bekerja sama dengan Disney, membuat film layar lebar animasi 3D pertama yang menggunakan teknologi komputer secara keseluruhan. Film animasi berbasis 3D dengan judul *Toy Story*, menandai era penemuan teknologi digital dan menjadi penegas bahwa penemuan teknologi digital sangat mempengaruhi perkembangan animasi secara luas dan

dalam banyak aspek. Setelah ini, laju animasi digital tak terbendung hingga sekarang.

Pengaruh globalisasi membuat perkembangan teknologi membuat film animasi menjadi sangat maju dan menjadi industri tersendiri. Film animasi menjadi sebuah komoditas yang memiliki harga jual tinggi. Beberapa negara seperti Jepang dan Amerika menyadari bahwa film animasi merupakan industri yang kaya akan *intellectual property*. Adapun kekayaan intelektual merupakan kekayaan atas segala hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti teknologi, pengetahuan, seni, sastra, gubahan lagu, karya tulis, karikatur, dan lain-lain yang berguna untuk manusia (Sutedi, 2009:38). Komodifikasi film animasi tentu saja membutuhkan sesuatu yang menarik seperti halnya karakter - karakter yang menarik dan lucu membuat orang akan tertawa melihat ekspresi tokoh kartun yang mereka saksikan. Karakter – karakter tersebut menjadi sebuah *franchise* yang kemudian berperan sebagai mesin penghasil uang untuk perusahaan. Sebagai contoh, The Walt Disney Company, perusahaan yang bergerak dibidang hiburan dan media terbesar di dunia, mempunyai beberapa *franchise* karakter yang bervariasi. seperti dilansir dari CNN, FBR Capital Market mengungkapkan bahwa beberapa *franchise* Disney mempunyai beberapa franchise karakter yang nilai penjualannya melebihi USD 1 miliar per tahun.

Di Indonesia, perkembangan film animasi tidak semaju di negara – negara maju. Pihak televisi lebih banyak mengambil dan menayangkan film animasi dari luar negeri dibanding membuat film animasi sendiri. Hal ini disebabkan karena lama dan mahalnya segi produksi film animasi itu sendiri. Film animasi dalam



negeri bukannya tidak ada, namun jumlahnya masih sedikit dan yang tergolong bagus masih sangat sedikit dibandingkan dengan film animasi dari luar. Belum terciptanya pasar dan infrastruktur yang baik untuk film animasi di Indonesia membuat animasi lokal masih belum berkembang dan kurang dikenal masyarakat. Industri animasi di Indonesia merupakan industri yang tergolong masih baru sehingga infrastrukturnya masih belum tercipta. Animasi baru dimulai sekitar tahun 1970-an. Gairah tersebut sempat hilang dan muncul kembali sekitar tahun 2000-an namun kemudian menghilang kembali. Baru sekitar tahun 2010, film animasi lokal mulai dikenal lagi. Selain itu, untuk membuat produk animasi juga masih sulit karena sekolah animasi di Indonesia masih terlampau sedikit. Produk animasi biasanya dihasilkan oleh studio – studio animasi yang kemudian disalurkan melalui televisi atau distributor film untuk sampai ke penonton. Hal ini tentunya membutuhkan strategi yang jitu agar produk animasi lokal bisa diterima oleh stasiun televisi yang menayangkannya. Ini masih menjadi kendala bagi studio – studio animasi di Indonesia. Belum semua studio animasi mengerti cara terbaik agar produk animasi mereka bisa sampai ke penonton. Studio animasi sibuk membuat produk yang berkualitas bagus, menghabiskan *budget* yang besar, namun lupa cara memasarkannya. Akhirnya banyak produk animasi yang hanya menghabiskan banyak uang di proses produksi namun tidak mendatangkan keuntungan. Meski banyak memiliki kendala, industri animasi masih berusaha dikembangkan oleh para pegiat industri animasi, yaitu para animator, yang hingga kini masih terus aktif memproduksi film animasi dan mengadakan *workshop* atau festival animasi.

Film animasi di Indonesia juga belum mempunyai batasan umur dan genre. Stereotypenya adalah jika mendengar kata film animasi, yang terlintas adalah sebuah tontonan film kartun untuk anak – anak, baik yang berbentuk tayangan animasi 2D maupun yang berbentuk 3D. Film animasi atau kartun di Indonesia identik dengan anak – anak. Padahal di negara lain, film animasi mempunyai batasan umur dan genre yang jelas. Hal ini juga diperkuat dengan tayangan film animasi di televisi Indonesia hampir semuanya hanya ditujukan untuk anak – anak. Memang tidak dipungkiri film animasi menjadi jenis tayangan yang paling digemari anak – anak. Bagi mereka, film jenis tersebut merupakan suatu tontonan yang dapat menghibur mereka dalam suasana apapun. Selain itu, penempatan jam tayangnya pun disesuaikan dengan jam sekolah, yaitu dipagi hari sebelum berangkat sekolah dan siang atau sore hari ketika anak – anak sudah berada di rumah. Film animasi juga ditayangkan saat akhir pekan dan pada masa liburan sekolah supaya dapat ditonton anak – anak. Hal ini membuat para stasiun televisi berlomba – lomba mengisi jam tayang tersebut dengan membeli serial dan film animasi dari luar negeri. Serial dan film animasi yang dibeli tentu saja yang sukses di negara asal, tanpa mengetahui batasan umur dan genre yang jelas. Sehingga yang terjadi adalah ketidaktepatan dalam menayangkan serial animasi tersebut. Banyak film animasi luar yang memang tidak ditujukan untuk anak-anak. Crayon Sinchan misalnya, yang ceritanya kebanyakan menunjukkan kegemaran sang tokoh dalam meniru tingkah laku orang dewasa dan merayu wanita dewasa, bukanlah kartun yang cocok untuk anak – anak. Atau serial Samurai X dan Detektif Conan yang sarat dengan adegan kekerasan. Film – film animasi asal Jepang tersebut memang

dikategorikan untuk pemirsa dewasa. Namun di Indonesia, karena film animasi identik dengan anak – anak, maka menjadi tayangan segala umur. Selain itu penempatan jam tayang juga diletakkan pada jam tayang program anak. Padahal di negara asalnya, film animasi untuk pemirsa remaja dan dewasa mendapatkan jadwal penayangan yang berbeda dengan jadwal penayangan film animasi untuk anak. Kesalahpahaman ini kemudian membuat banyak orang tua menyalahkan media televisi karena telah memberikan tontonan yang tidak baik untuk anak – anak mereka karena dianggap mengajarkan hal yang tidak baik kepada anak – anak.

Disisi lain, anak – anak adalah peniru ulung terhadap apapun tanpa terkecuali, terutama terhadap tayangan film yang biasa dilihatnya. Pada masanya, tontonan yang populer di kalangan mereka akan mempengaruhi mereka dalam kehidupannya. Tayangan anak dapat berpotensi menjadi sebuah penguat dalam pembetukkan karakter anak atau bahkan justru menjadi pengubah karakter anak itu sendiri. Hal ini tergantung pada bagaimana karakter film animasi yang ditontonnya (isi cerita, karakter tokoh, adegan-adegan, bahasa atau dialog, dan lain - lain). Hal seperti inilah yang patut dikhawatirkan, disaat stasiun televisi di Indonesia lebih banyak menayangkan film animasi dari luar negeri daripada memproduksi film animasi sendiri. Akhir September 2014, Komisi Penyiaran Indonesia melansir lima film animasi acara TV (*Bima Sakti (ANTV)*, *Little Krisna (ANTV)*, *Tom & Jerry (ANTV, RCTI, dan Global TV)*, *Crayon Sinchan (RCTI)*, dan *Spongebob Square pants (Global TV)*) yang berbahaya bagi anak karena adanya unsur mistis, muatan porno, dan mencontohkan sifat negatif, seperti emosi meledak – ledak, serakah, pelit, rakus, dendam, iri, malas, dan jahil.

Sebagai sebuah produk karya seni, film animasi penuh dengan unsur kebudayaan didalamnya. Banyak negara maju yang menggunakan karakter dari film animasi yang diproduksinya untuk menjadi duta budaya untuk memperkenalkan negara serta kebudayaannya. Sebagai contoh, Doraemon (karakter animasi Jepang) dilantik oleh Menteri Luar Negeri Jepang Masahiko Koumura untuk menjadi Duta Besar Budaya Animasi pada tgl 19 Maret 2008 di Kementrian Luar Negeri Jepang. Doraemon diharapkan dapat berkeliling ke berbagai tempat di dunia untuk memperkenalkan Jepang dan budayanya. Hal ini menegaskan bahwa animasi dapat menjadi agen penyebaran budaya melalui karakternya. Dengan demikian budaya luar dari suatu negara dapat dengan mudah masuk melalui animasi. Budaya luar yang ditampilkan dalam film animasi bisa saja terlihat secara jelas ataupun tersembunyi. Selain itu budaya luar tersebut dapat bersifat positif maupun negatif. Meskipun ada bersifat positif, budaya tersebut belum tentu cocok dengan budaya lokal bangsa sendiri. Namun melalui film animasi anak, tentu saja semuanya dapat masuk tanpa filter yang berlebihan. Bukan film animasi dari luar itu sendiri yang ditakutkan, namun justru budaya dari negara lain yang masuk lewat film animasi tersebut dan menggantikan budaya lokal serta pada akhirnya melupakan identitasnya.

Identitas dapat diartikan sebagai ciri-ciri, tanda atau jati diri. Menurut Piliang (2011:211) “dalam konteks sosialnya, identitas merupakan sesuatu yang dimiliki secara bersama – sama oleh sebuah komunitas atau kelompok masyarakat tertentu, yang sekaligus membedakan mereka dari komunitas atau kelompok masyarakat lainnya”. identitas adalah sifat khas yang menerangkan dan sesuai

dengan kesadaran diri pribadi sendiri, golongan, kelompok, komunitas, atau negara sendiri. Jika identitas melekat pada kelompok – kelompok yang lebih besar maka akan diikat oleh kesamaan – kesamaan fisik seperti budaya, agama, bahasa, maupun kesamaan – kesamaan nonfisik seperti keinginan, cita – cita dan tujuan. Identitas merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kebudayaan. Di Indonesia, ada dua cakupan budaya yang perlu dijaga, dirawat dan dikembangkan, yaitu kebudayaan suku bangsa / kebudayaan lokal yang merupakan milik dari setiap suku bangsa yang ada di Indonesia dan kebudayaan nasional / kebudayaan bangsa yang merupakan milik seluruh bangsa Indonesia. Istilah "lokal" sekarang ini banyak digunakan untuk merujuk pada kebudayaan – kebudayaan subnasional atau suku bangsa di Indonesia seperti Jawa, Sunda, Bali dan sebagainya. Hal ini dikarenakan bahwa tempat asal suatu kebudayaan suku bangsa tertentu sering kali menunjuk pada wilayah tertentu. (Sedyawati, 2014:19).

Oleh karena itu, lenyapnya budaya lokal sama saja dengan menghilangkan identitas bangsa atau nasional karena segala nilai – nilai luhur yang ada pada setiap budaya lokal yang menjadi pondasi dari identitas bangsa atau nasional akan terancam eksistensinya jika tergantikan dengan budaya negara lain yang masuk lewat film animasi. Oleh karena itu, apa yang ditonton oleh anak harus ada muatan khusus, tak sebatas menghibur, tapi juga memperhatikan aspek lain yang bisa dipelajari seperti nilai budaya dan edukasi. Tayangan anak harus ada muatan yang sehat, bukan hanya tayangan yang hanya mengejar rating semata. Selain itu, film animasi anak yang mengandung budaya asing yang positif tidak masalah untuk ditonton oleh anak selama didampingi oleh orang tuanya. Orang tua sebaiknya

menjelaskan dan mengkaitkan budaya positif tersebut dengan budaya lokal yang ada di Indonesia.

Salah satu terobosan pada film animasi Indonesia saat ini dan populer di kalangan anak – anak adalah film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Film dengan bentuk 3D ini pertama dirilis pada Januari 2014, ditayangkan oleh *MNC TV*. Film animasi ini berceritakan tentang persahabatan anak – anak dalam kehidupan sehari – harinya, namun tidak selalu berjalan lancar karena berhadapan dengan duo usil yang selalu mencari keuntungan tanpa berusaha. Perbedaan cara pandang inilah merupakan bumbu utama dalam film animasi ini. Adit dan Sopo Jarwo menurut Eki N. F, seorang Creative dalam film tersebut, kehadiran film animasi ini ada tujuannya, yaitu untuk menebar nilai – nilai positif di tengah masyarakat, ditengah – tengah banyak program film TV yang selama ini kebanyakan isinya bernuansa negatif.

Film animasi ini juga dilengkapi dengan tokoh – tokoh yang membawa peran dan fungsinya masing – masing dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam film ini memang terlihat sekali kekhasan Indonesianya, seperti terlihat dalam beberapa identitas yang ditampilkan pada karakter – karakternya dengan keunikannya masing – masing yaitu pada sifat, gaya penampilan, pakaiannya yang digunakan, logat bahasanya, dan sebagainya. Selain itu, settingannya tempat dalam film animasi ini berada di sebuah perkampungan di Jakarta. Hal ini juga menunjukkan bahwa Jakarta sebagai tempat berkumpulnya masyarakat urban dari berbagai daerah. Tempat para tokoh bekerja dan mengadu nasib di Ibukota.

Film animasi Adit dan Sopo Jarwo memang ditujukan untuk menjangkau khalayak dengan kategori anak – anak dan keluarga. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan secara ringan sehingga mudah untuk diterima. Dengan masa perkembangan anak yang masih tumbuh memahami dunia, maka menyampaikan makna secara sederhana dinilai tepat. Penyampaian nilai – nilai positif melalui tokoh – tokoh dalam film animasi ini dapat dengan mudah diresapi oleh anak – anak dengan bimbingan orang tua.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Film animasi Adit dan Sopo Jarwo tentu membawa angin sejuk bagi perfilman di Indonesia, terutama dalam bidang animasi untuk anak – anak. Tayangan ini memanjakan penikmatnya dengan bentuk animasi 3D yang membuat karakter – karakternya menjadi lebih hidup dalam setiap adegan dan cerita. Dengan penggunaan 3D, film animasi ini juga membuat membuat suatu langkah baru yang sangat berarti dalam perfilman animasi Indonesia. Selain itu cerita, setting, karakter yang diciptakan memang terasa sekali ke-Indonesia-an nya. Semuanya dibuat berdasarkan kehidupan sehari – hari masyarakat di suatu perkampungan di Jakarta. Namun apakah hal – hal tersebut cukup mengangkat budaya – budaya lokal yang ada di Indonesia untuk anak – anak Indonesia sebagai penikmat film animasi. Atau hanya sekedar menambahkan elemen – elemen tersebut sehingga terkesan ke-Indonesia-an nya, tanpa mengetahui arti makna sebenarnya dibalik itu semua dan terjebak pada stereotype yang sama yaitu hanya membuat film animasi saja tanpa memperhatikan unsur – unsur budaya lokal yang ada.

Film animasi Adit dan Sopo Jarwo yang akan diteliti bukanlah keseluruhan episode yang ada, namun dibatasi hanya satu episode saja. Episode yang dipilih adalah episode 1 dengan judul “Dompot Ayah Ketinggalan”. Episode ini tayang pertama kali di MNC TV pada 27 Januari 2014. Dipilihnya episode ini dikarenakan episode ini merupakan episode awal dari film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Sebagai episode awal, film animasi yang membutuhkan proses kerja selama 1,5 tahun ini, diharapkan dapat menarik perhatian pemirsa.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana tanda – tanda audio visual dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo mencerminkan identitas budaya lokal?
- b. Bagaimana makna yang dihasilkan dari cerminan identitas budaya lokal tersebut dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk memahami tanda – tanda audio visual dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo yang mencerminkan identitas budaya lokal.
- b. Untuk memahami makna yang dihasilkan cerminan identitas budaya lokal tersebut dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo.



#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Sebagai perbendaharaan ilmu dalam bidang Seni Rupa dan Desain khususnya mengenai film animasi di Indonesia.
- b. Sebagai perbendaharaan ilmu bagi para pembuat film animasi lainnya untuk lebih memperhatikan budaya lokal yang ada dan memasukkannya secara tepat ke dalam film animasi yang akan dibuat.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang membahas tentang identitas dan kajian semiotik yang diungkapkan secara analisis deskriptif. Selain itu penelitian ini juga menggunakan pendekatan interpretatif. Teknik pengampilan sample berdasarkan purposive sampling.

#### **1.6 Susunan Penulisan**

Penelitian ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut :

- a. Bab 1. Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

b. Bab 2. Tinjauan Data dan Teori

Bab ini berisikan ulasan kepustakaan tentang teori – teori yang berhubungan dengan tinjauan fakta atau kasus yang sedang dibahas yaitu animasi, film, kebudayaan, identitas, semiotika, serta beberapa teori teori lainnya yang berhubungan dengan penulisan ini.

c. Bab 3. Metodologi Penelitian

Bab ini berisikan penjelasan atas metode yang dipilih untuk melakukan observasi, pengumpulan data, dan analisis data penelitian.

d. Bab 4. Analisis

Bab ini berisikan kajian analisis terhadap film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode 1 dengan menggunakan metode dan pendekatan yang telah ditentukan didalam penelitian.

e. Bab 5. Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan penelitian serta pemberian saran yang diharapkan dapat digunakan untuk peneliti dan praktika profesional yang akan melanjutkan atau menggunakan hasil penelitian ini.

## BAB II

### TINJAUAN DATA DAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Data

##### 2.1.1 Pengertian Animasi

Umat manusia selalu terpesona dengan gambar – gambar bergerak dari waktu ke waktu. Keinginan untuk membuat gambar – gambar tersebut telah memancing beberapa perkembangan inovatif yang tercatat dalam sejarah manusia di bidang ilmu dan teknologi. Meskipun demikian, kenyataan tersebut telah menghambat pengakuan yang tepat dari film animasi dan animasi yang sesungguhnya merupakan bentuk seni.

Kata animasi dan kata – kata lain yang berhubungan erat dengan kata tersebut, seperti: *animation*, *animated* dan *animator*, berasal dari bahasa Latin *animare* yang berarti memberi hidup (*to give life to*). Dalam konteks ini, berarti penciptaan gerakan ilusi buatan pada suatu garis dan bentuk yang mati (Wells, 1998:10). Dalam definisi pekerjaan, animasi merupakan suatu kegiatan baik berupa film yang dibuat dengan tangan, *frame by frame*, memperlihatkan ilusi gerakan dimana belum direkam pada media fotografi konvensional.

Untuk mencapai definisi yang lebih tepat, ada baiknya mempertimbangkan pandangan dari Norman McLaren, seorang perintis dalam beberapa area pada bidang pembuatan animasi dan film seperti, *hand-drawn animation*, *draw-on-film animation*, *visual music*, *abstract film*, *pixilation* dan *graphical sound*, bahwa animasi bukanlah seni menggambar sesuatu yang bergerak, namun merupakan seni

gerakan yang digambarkan. Apa yang terjadi diantara frame yang satu dengan frame yang lain, lebih penting daripada apa yang terjadi didalam setiap frame. McLaren juga berpendapat bahwa esensi animasi adalah kreasi gerakan di atas kertas, manipulasi kertas, pengaturan model dan lain – lain sebelum direkam dalam gambar fotografi (Laybourne, 1998:10).

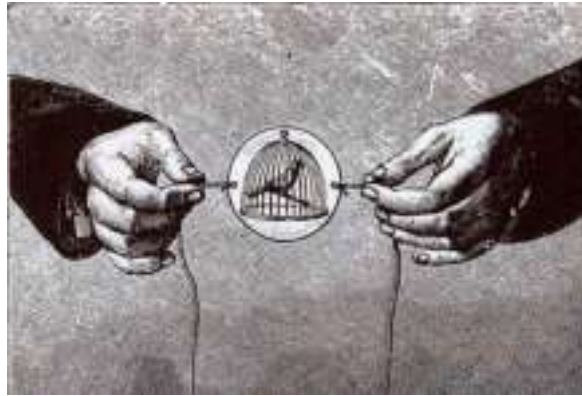
Jan Svankmajer, seorang animator surealis dari Czech, berpendapat bahwa animasi memberikannya kekuatan magis atas benda – benda. Svankmajer menekankan bagaimana animasi dapat didefinisikan ulang setiap hari, membalikkan pengertian seseorang terhadap realitas dan berbagai kemungkinan tersedia bagi para animator. Animasi dapat menentang hukum gravitasi, persepsi pada ruang dan waktu, dan dapat menciptakan benda mati menjadi dinamis dan bergerak (Laybourne, 1998:11).

Perkembangan animasi berawal dari kegiatan eksperimen dalam membuat gambar yang bergerak. Diawal tahun 70 sebelum masehi, ditemukan bukti sebuah benda mekanis yang memproyeksikan gambar tangan ke layar, seperti yang dideskripsikan dalam Lucretius dalam *De Rerum Natura*. Pada awal abad 16 di Eropa muncul '*flipbooks*' yang berisi gambar erotik dan jika dimainkan akan terlihat aktivitas seksual.

Pada abad ke 19 mulai bermunculan mainan mekanik yang menciptakan ilusi gerak. Tidak satupun dari alat – alat tersebut yang mempunyai hubungan langsung dengan perdagangan dan pengetahuan. Keberadaan dari mainan – mainan tersebut hanya berdasarkan kemampuan mereka untuk menyenangkan manusia.

Alat – alat tersebut merupakan bentuk mainan yang sebenarnya dan terbaik pada masanya serta merupakan nenek moyang dari film animasi.

Prasejarah animasi dimulai dari sebuah alat yang sederhana yaitu Thaumatrope. Mainan optik ini beredar luas pada awal abad 19, dan mungkin telah dikenal jauh lebih awal dari itu. Mainan tersebut sangat sederhana yaitu sebuah kertas yang berbentuk cakram yang memiliki gambar pada kedua sisinya, yang diikatkan dengan sebuah tali pada kedua sisinya. Ketika cakram tersebut diputar oleh tangan operator, gambar yang ada di kedua sisi cakram tersebut, dirasakan bersama-sama sebagai satu gambar. Dengan memutar – mutarkan cakram tersebut membuat kedua gambar saling menumpuk satu sama lain sehingga terjadilah persepsi fenomena yang dikenal sebagai sebagai teori Persistensi penglihatan (*Persistence of Vision*) (Laybourne, 1998:19). Mata seseorang melihat pada gambar untuk sepersekian detik lebih lama dari apa yang sebenarnya diproyeksikan, sehingga serangkaian gambar yang bergerak cepat dianggap sebagai satu kesatuan gambar. Teori persistensi penglihatan mengakui gerakan yang dicapai diantara frame dengan frame lainnya yang ditekankan oleh McLaren yang merupakan inti dari animasi.



**Gambar 2.1.**

Thaumatrope dengan Gambar Burung dan Sangkar Pada Masing – Masing Sisi  
(Laybourne, 1998:18)

Pada tahun 1832, Joseph Plateau dari Belgia menciptakan sebuah mesin pertama yang benar – benar menciptakan ilusi gerakan yang berkesinambungan. Penemuannya yang diberi nama Phenakistoscope, merupakan sebuah roda berputar yang mempunyai serangkaian gambar dan kotak – kotak kecil yang membingkai penglihatan pemirsanya untuk melihat gambar – gambar tersebut. Untuk melihat gambar – gambar tersebut bergerak, haruslah berhadapan dengan cermin.



**Gambar 2.2.**

Penemuan Phenakistoscope Tahun 1832 oleh Joseph Plateau  
(Kit Laybourne, 1998:19)

Para ahli kemudian mengembangkan lebih lanjut alat – alat tersebut, sehingga pada tahun 1834 muncullah Zoetrope oleh William Horner dan Praxinoscope oleh Emile Reynaud pada tahun 1877. Zoetrope adalah drum berputar yang memiliki celah dengan lebar yang sama di sisi – sisinya. Dengan melihat melalui celah ini ketika drum sedang berputar, penonton mampu menangkap sekilas dari serangkaian gambar yang telah dibuat pada kertas strip yang ditempatkan di dalam drum. Semakin besar diameter drum, semakin lama "film" yang dihasilkan. Keuntungan dari alat ini adalah kertas strip dapat digantikan oleh kertas strip lainnya yang memiliki gambar yang berbeda – beda. Alat ini juga dinamakan “Wheel of Life” oleh Pierre Devignes pada tahun 1860.



**Gambar 2.3.**

Zoetrope Dengan Drum Yang Terbuat Dari Metal dan Kayu Sebagai Dasarnya

([http://www.gramophones.uk.com/\\_Media/zoetrope\\_large.jpeg](http://www.gramophones.uk.com/_Media/zoetrope_large.jpeg),  
diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.00 WIB)

Praxinoscope merupakan penyempurnaan dari zoetrope. Celah – celah yang ada pada zoetrope digantikan dengan satu set cermin yang berputar di tengah drum. Saat mesin dihidupkan, gambar – gambar yang diletakkan disisi drum akan

diproyeksikan ke dalam cermin yang bergulis menghasilkan gambar animasi. Gambar – gambar yang sama untuk zoetrope dapat dimodifikasikan untuk digunakan didalam praxinoscope. Kemudian pada tahun 1892, Emile Reynaud membuka bioskop pertama di dunia dengan nama Theater Optique di Paris dengan mengkombinasikan lampu pada praxinoscope. Bioskop ini memproyeksikan film yang terbuat dari gambar – gambar yang digambarkan pada suatu kertas yang panjang. Namun, pertunjukkan film hanya berlangsung beberapa menit saja. Dalam banyak hal, penemuan Reynaud sejajar dengan proyektor film modern dan perkembangannya mulai ke arah piranti sinematik.



**Gambar 2.4.**

Reynaud Praxinoscope Theater

([https://p2.liveauctioneers.com/364/67885/34696178\\_1\\_1.jpg](https://p2.liveauctioneers.com/364/67885/34696178_1_1.jpg),  
diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.00 WIB)



### 2.1.2 Penggunaan dan Perkembangan Animasi

Perkembangan – perkembangan tersebut berpatokan dari ide gambar bergerak (*moving image*) sebagai dasarnya, yang merupakan esensi keajaiban dari sesuatu yang penuh warna (*colorful*), bermain (*playful*), dan ajaib (*miraculous*) dalam manipulasi gambar (*still images*). Gagasan ini pada dasarnya sudah ada namun dihapuskan oleh realisme fotografi bioskop pada awalnya, tetapi dihubungkan ke trik film dan sesuatu yang berhubungan dalam perkembangan film animasi. Efek – efek sinematik juga menambah kemungkinan animator untuk terlibat dalam produksi film. Efek – efek tersebut meliputi beberapa teknik seperti *stop motion photography*, *split screen techniques*, *fast and slow motion*, dan *the manipulation of live action within painted backdrop and scenery*. Dalam banyak cara, animator dan animasi pada masa periode primitif awal ini, adalah yang pertama sadar dalam mengatasi keterbatasan dan kemungkinan pada medium secara estetika daripada secara teknis.

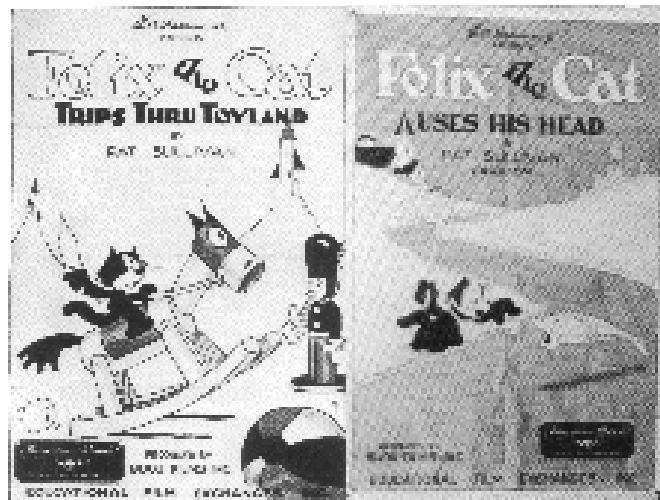
Film animasi memiliki perbedaan dengan film *live action* pada pengerjaan yang unik dalam proses produksinya. Animator terlebih dahulu membuat gambar berseri dengan memotret satu per satu frame, kemudian perubahan gerak diatur pada setiap frame. Dalam dunia animasi, segala sesuatu di dunia ini dapat dimanipulasi baik dengan teknik 2D, 3D atau informasi elektrik yang tersimpan di komputer. Dengan potensi distorsi dan desain murni, animasi sangat dekat dengan teknik film eksperimen, yang cukup familiar adalah animasi gambar tangan (*hand - drawn animation*).

Tahun 1910, studio animasi memperkenalkan seluloid (*celluloids*) sebagai bahan pembuatan gambar animasi yang sering disebut *cels*. Karakter dan objek digambar pada lembaran *cels* yang terpisah sehingga gambar – gambar tersebut dapat ditumpuk menjadi satu seperti roti sandwich untuk membentuk kesatuan gambar. Untuk menghasilkan film maka gambar yang sudah ditumpuk difoto satu persatu dengan merubah gerakan pada masing-masing karakter atau objek atau latar belakang pada tiap layer. Film kartun *cels* yang terkenal diproduksi antara tahun 1930 dan 1950. Teknik animasi sangat beragam disesuaikan dengan kreativitas animator dalam mengeksplorasi tekniknya dan teknologi yang dipakai.

Film animasi tidak lepas dari pengembangan komik strip yang direkam / difilmkan. Komik strip sendiri lahir dari budaya visual manusia dalam menyampaikan cerita. Antara tahun 1913 dan 1917, mode yang dominan dalam film animasi adalah adaptasi dari komik strip. Pada masa ini, perkembangan estetika animasi masih berada dalam dinamika tentang “gerakan” pada animasi itu sendiri, namun aspek industri menentukan hal lain yaitu bahwa animasi juga harus memperhatikan dengan nilai – nilai hiburan. Hal ini segera dikonsolidasikan ke konsep kartun yang kemudian menentukan animasi sebagai dewa mereka dan juga penegasan secara implisit bahwa aspek industri juga ikut menentukan pengembangan lebih lanjut bentuk animasi itu sendiri (Wells, 1998:17).

Kartun muncul pada pasar di Amerika Serikat pada saat yang sama animasi abstrak eksperimental mulai muncul ke permukaan di Eropa. Animasi, dalam bentuk dan konteks apapun, adalah sebuah kendaraan ekspresif yang mengembangkan bahasa estetikanya sendiri, dan mencari teknologi baru untuk

memfasilitasi kemajuan masa depannya baik sebagai industri maupun sebagai suatu bentuk seni. Donald Crafton mendefinisikan film animasi “Felix the Cat” sebagai kartun klasik tahun 1920-an terutama karena tingkat kepopuleritasannya dan penemuan komiknya (Wells, 1998:21).



**Gambar 2.5.**

Poster Film ”Felix the Cat” di Tahun 1920-an

(<http://felix.goldenagecartoons.com>, diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.00 WIB)

Perkembangan selanjutnya membuat film animasi lebih dikenal ditangan Walt Disney setelah Disney mendirikan Walt Disney Production pada tahun 1923 dan menerbitkan karya – karyanya seperti “laugh-O-Grams” dan “Alice in Wonderlands”. Disney mengembangkan animasi sebagai industri dan juga mengembangkan teknologi baru dalam pembuatan animasinya. Serial kartun “Oswald the Rabbit” (1927) merupakan titik puncak perkembangan karir Disney dan juga perkembangan animasi secara umum. Disney mulai meninggalkan gaya surealisnya dan memprioritaskan ide mekasnisme dalam hal bentuk dan isi. Film – film Disney semakin menunjukkan hubungan antara organik dan mesin, hubungan

itu juga yang menjadi perhatian penting untuk Disney dalam pembuatan animasi. Selama periode ini, Disney mengembangkan "tes pensil" (*pencil test*), yaitu memotret urutan penggambaran dengan pensil untuk memeriksa kualitas gerakan dan keaslian sebelum dilanjutkan untuk digambar pada *cels*, yang kemudian diberi warna dan seterusnya. Setahun kemudian, pada tahun 1928, Disney menayangkan perdana "Steamboat Willie", yang menampilkan Mickey Mouse, yang merupakan kartun suara pertama yang disinkronisasi.



**Gambar 2.6.**

Adegan Steamboat Willie yang Menampilkan Mickey Mouse dari Disney  
(<http://poptasticbride.com/blog/wp-content/uploads/2012/03/steamboat-willie.jpg>,  
diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.00 WIB)

Disney kemudian memperkenalkan Technicolor (3 sistem warna) kedalam karyanya dalam serial Silly Symphony, "Flowers and Trees" pada tahun 1932, yang kemudian berhasil memenangkan Oscar. Konsentrasi Disney pada kemampuan animator dan inovasi alat terus berlanjut. Perspektif ilusi pada gambar 2D yang biasanya diciptakan oleh artis, dikembangkan lebih lanjut dengan kamera multiplane, seperti yang terlihat dalam serial Disney Silly Symphony, "The Old Mill" (1937). Namun penggunaan yang paling canggih dan persuasif ditemukan

dalam film animasi durasi panjang pertama, “Snow White and the Seven Dwarfs” di tahun yang sama. Dalam banyak hal, Disney telah menyelaraskan animasi dengan aspek realisme fotografi, dan membuat bentuk karakteristik yang lebih khas (Wells, 1998:24).



**Gambar 2.7.**

Poster Film “Snow White and The Seven Dwarfs” dari Disney

(<https://curatingchildhood.files.wordpress.com/2013/10/1937-snow-white-poster2.jpg>,  
diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.03 WIB)

Film animasi telah mencapai kematangan pada periode ini, tetapi hal ini memberikan suatu ambiguitas bahwa Disney disinonimkan dengan ‘animasi’. Hal ini telah menyebabkan animasi dipahami dalam cara yang terbatas. Disney menyempurnakan bahasa tertentu untuk kartun dan fitur durasi panjang yang mengambil model dari pembuatan film *live action*. Hal ini tentu saja menutupi inovasi, gaya dan bentuk animasi lainnya yang memungkinkan dan pembuatan jenis lain dari film. Akibatnya, dan ironisnya, dominasi Disney menempatkan isu "realisme" di pusat diskusi animasi.

Komputer animasi (*Computer animation*) merupakan awal revolusi di bidang animasi, ia dapat bekerja secara berulang – ulang dalam membuat pergerakan objek, sehingga memberikan sensasi gerakan yang lebih hidup. Produksi gambar dan kreasi sekarang ini menjadi lebih berkembang dengan bantuan komputer. Berbagai disiplin ilmu seperti menggambar, melukis, fotografi, videografi dan sebagainya, yang sebelumnya berdiri sendiri dengan alat masing – masing, pada akhirnya berkolaborasi dengan teknik – teknik digital imaging dengan menggunakan bantuan komputer. Pada level yang lain, *software* yang spesifik dapat memberikan kebebasan bagi para disiplin ilmu untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat karyanya di bidangnya masing – masing.

Pada awal mula perkembangannya, komputer animasi bukan bertujuan untuk membuat karya artistik. Aplikasinya banyak digunakan pada bidang militer (simulasi), produksi, ilmu pengetahuan praktis dan sebagainya. Selama tahun 1950 – 1960, penggunaan komputer untuk memproduksi gambar sangat terbatas. Baru beberapa artis dan desainer yang mengerti penggunaannya, disamping harganya yang sangat mahal dan keterbatasan teknologi pada saat itu. Tahun 1970-an merupakan tahun penting untuk perkembangan 3D komputer animasi. Pencapaian yang penting diantaranya adalah bentuk tangan dan wajah dari 3D komputer animasi (Kerlow, 2004:6).

Tahun 1980-an, penggunaan komputer animasi banyak digunakan di area artistik dan komersial. Komputer animasi banyak digunakan untuk keperluan visual efek pada film layar lebar dan *video game* (permainan komputer). Film layar lebar “Tron” pada tahun 1982 merupakan film *live action* pertama dengan penggunaan

3D komputer animasi dengan lebih dari 20 menit. Penggunaan komputer animasi mencapai puncaknya ketika Pixar merilis sebuah film pendek “Luxo Jr.” di tahun 1986 yang disutradarai oleh John Lasseter. Ini merupakan film pendek animasi 3D pertama dan menjadi nominasi pada AMPAS dengan kategori film pendek animasi. Pada tahun 1988, muncul film layar lebar “Who Framed Roger Rabbit” yang merupakan penggabungan antara aktor dengan karakter animasi.



**Gambar 2.8.**

Poster Film “Luxo Jr.” dari Pixar

([http://www.shortfilmposters.com/1986/thumbs/sq\\_luxo\\_jr.jpg](http://www.shortfilmposters.com/1986/thumbs/sq_luxo_jr.jpg),  
diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.03 WIB)

Di tahun 90-an, penggunaan 3D software sangat diperlukan dalam berbagai hal, salah satunya adalah industri game elektronik. Popularitas dan perkembangannya membuat komputer animasi menjadi sangat menarik dan membuka banyak lapangan pekerjaan dalam bidang tersebut. Penggunaan

komputer animasi pada film layar lebar juga terus ditingkatkan bahkan untuk film – film box office. 3D komputer animasi juga merambah dalam bidang TV komersial yaitu iklan Coca Cola Polar Bears di tahun 1993. Perusahaan Walt Disney pun juga mengakhiri cara lamanya yaitu dengan menggambar dan mewarnai pada *cels* dengan merilis film animasi “The Rescuers Down Under” yang keseluruhannya menggunakan komputer pada tahun 1990. Film – film Disney setelah itu seperti “The Beauty and The Beast” (1991), “Aladdin” (1992), “The Lion King” (1994) sudah menggunakan 3D komputer animasi pada bagian – bagian penting dalam film – film tersebut. Pada tahun 1995 Perusahaan animasi Pixar, bekerja sama dengan Disney, membuat film layar lebar animasi 3D pertama “Toy Story” yang menggunakan teknologi komputer animasi secara keseluruhan. Film ini membawa film animasi pada tingkatan yang lebih dari sebelumnya yang pernah dicapai. Tiga tahun setelah kemunculan film ini, banyak film animasi yang bermunculan dengan jenis yang sama yaitu menggunakan 3D secara keseluruhan.





**Gambar 2.9.**

Poster Film “Toy Story” dari Disney Pixar

(<http://static.comicvine.com/uploads/original/12/126071/2427179-2427161-toyjun11.jpeg>,  
diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.03 WIB)

Diatas tahun 2000, 3D komputer animasi menjadi hal yang dibutuhkan dalam berbagai bidang kreatif. Penggunaannya pada film animasi, visual efek pada film layar lebar, TV komersial, *video games*, dan sebagainya menjadi sangat aktif dan banyak serta berkembang secara internasional keseluruh penjuru dunia. Beberapa tahun terakhir, perkembangan gaya dan teknik yang digunakan dalam 3D komputer animasi menjadi sangat luas dan meningkatkan sifat kompetitif dibidangnya masing – masing. Peningkatan alat dan ekspansi diluar pusat – pusat produksi juga terus dilakukan dalam mencapai puncak dalam penggunaannya.

Film Animasi dan film *live action* memiliki metode dan pendekatan yang berbeda. Dibalik prioritas dalam kapasitas untuk melawan ‘*realism*’ sebagai model representatif dan penggunaan beragam teknik untuk menghasilkan beberapa *style*

yang secara fundamental berkaitan dengan ‘*realism*’. Film animasi dapat didefinisikan sebagai non realist atau semakin abstrak mengarah pada model ‘*hyper realism*’ seperti film animasi produksi Disney. Secara konsekuen hubungan dengan sesuatu yang *realism* diantara konteks animasi perlu dibuktikan dengan alat analisa yang valid karena beberapa film memiliki kategori lebih realistik dibanding yang lain, atau gaya (*style*) yang satu lebih mendekati realism dibanding yang lain. Film animasi pada hakekatnya berhubungan erat dengan perkembangan gambar bergerak dan munculnya dunia film. Ia menjadi suatu entitas film yang memiliki kode dan ketentuan sendiri. Film animasi dapat dilihat dari perkembangan medium yang digunakan dari awal dikembangkannya teknik ini sampai dengan era digital.

### **2.1.3 Tinjauan Film Animasi dari segi teknik**

#### **2.1.3.1. Kartun (cartoon) sebagai akar film animasi**

Perkembangan karakter animasi pada dunia film, televisi, dan komputer berawal dari sebuah gambar dengan pensil (*line drawing*). Berakar dari gambar yang ada di goa purba, di tembok – tembok kota dan barak jaman Romawi, dan sampai sekarang menjadi seni graffiti. Gambar tersebut masuk kategori gambar kartun tunggal (*single frame cartoons*).

Kartun adalah sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, mengandung unsur sindiran, lelucon atau humor. Kartun biasanya muncul dalam publikasi secara periodik, dan paling sering menyoroti masalah politik atau masalah publik. Masalah – masalah sosial kadang menjadi target, misalnya dengan

mengangkat kebiasaan hidup masyarakat, peristiwa olah raga, atau mengenai kepribadian seseorang.

Pengertian kartun yang sebenarnya adalah meminjam istilah dari bidang seni murni. Kata kartun berasal dari bahasa Italia '*Cartone*' yang berarti 'kertas'. Dalam bidang seni murni, kartun merupakan gambar kasar atau sketsa awal dalam kanvas besar, atau untuk hiasan dinding pada bangunan arsitektural seperti mozaik, kaca, dan sebagainya. Istilah kartun mulai dikenal luas pada tahun 1843 pada suatu pameran besar dan kompetisi kartun yang bertujuan untuk mendapatkan suatu desain hiasan dinding bagi gedung parlemen yang baru. Diantara 'kartun – kartun' yang dipamerkan terdapat karya John Leech yang membuat seri tiruan seperti dalam majalah "Punch", gambar Leech ini memuat sindirian masalah sosial dan politik saat itu.

Dalam dunia kartun terdapat dua tipe yang berbeda. Pertama adalah kartun humor yang mengangkat humor – humor yang sudah dipahami secara umum oleh masyarakat, dan kadang juga digunakan untuk menyindir kebiasaan – kebiasaan perilaku seseorang atau situasi tertentu. Kedua adalah kartun politik yang mengangkat politik topik tentang situasi politik yang dapat dibuat lelucon namun ada kalanya tidak bisa dibuat sebagai lelucon. Kartun ini sangat sarat dengan kritik tajam terhadap perilaku serta kebijakan suatu tokoh.

Sigmund Freud pernah membuat artikel yang membedakan antara humor yang lucu dengan humor yang satire. Bagi Freud, kedua – duanya merangsang sikap agresif saat orang tertawa lepas atau terhadap situasi sosial yang tidak biasa. Temuan ini menjadi kunci bagi perkembangan kartun humor karena menantang

artis untuk memasukkan unsur absurd dan imaji yang mengganggu pada karya mereka. Kartun humor merupakan potensi intelektual yang tertinggi.

Kekuatan emosional dari gambar jika dikombinasi dengan isi berupa kritik sosial atau politik akan yang menghasilkan kartun yang mudah diingat. Kartun mempengaruhi bahasa, menghancurkan ahli – ahli politik, dan yang pasti hampir selalu membuat orang tertawa.

### **2.1.3.2. Kartun dengan multi frame (Multiframe Cartoons)**

Kartun yang terdiri dari banyak frame menjadi komik strip (*comic strip*), buku komik (*comic books*), dan film animasi (*animated films*). Perbedaan di antara ketiga jenis media ini adalah bentuk penyajian, kecepatan gambar yang ditampilkan, dan jumlah dari penikmat karya tersebut. Komik strip dan buku komik biasanya dicetak pada kertas dan pembaca membalik halaman per halaman sehingga ada transisi dari satu gambar ke gambar lainnya. Sedangkan film animasi, video, atau media komputer menyajikan gambar dengan kecepatan tertentu (untuk format NTSC 30 frame per detik) dan penyajiannya dikontrol oleh mesin. Perkembangan teknologi komputer membuat batas antara media cetak, televisi dan komputer menjadi berbaur.

### **2.1.3.3. Teknik – teknik Animasi**

Awal mula film animasi dan alat – alat yang berhubungan dengan animasi banyak dimulai pada abad ke 19. Namun beberapa prinsip dasar animasi baru dikembangkan diawal abad 20 dan disempurnakan sekitar tahun 1930 – 1940-an

dengan animasi kartun gambar tangan (*hand – drawn cartoon animation*). Beberapa dari teknik komputer animasi dalam menciptakan sekuen dari gambar – gambar diam berdasarkan teknik – teknik tradisional animasi *cels*, tetapi kebanyakan simulasi berbasis komputer yang unik dari dunia tiga dimensi dan karakter dalam gerakan. Banyak teknik animasi komputer 3D telah diadaptasi dari metode sebelumnya seperti gambar tangan (*hand – drawn*), *stop – motion*, dan animasi pertunjukkan (*performance animation*). Beberapa dari ini dan teknik lainnya telah disempurnakan untuk spesialisasi yang berbeda dalam 3D komputer animasi yang mencakup karakter animasi, efek animasi, dan visual efek.

Beberapa teknik animasi menurut Kerlow antara lain :

- Animasi gambar tangan (*Hand – Drawn Animation*).

Teknik yang paling umum dari animasi tradisional adalah animasi gambar tangan (*hand – drawn animation*) atau yang sering disebut juga dengan animasi *cels* (*cel animation*). teknik ini bermula dari sekuen atas beberapa gambar diatas kertas. Kertas kemudian diganti dengan seluloid yang biasa disebut “*cels*”. Dengan *cels* bagian tokoh karakter yang tidak perlu bergerak, tidak perlu di gambar ulang disetiap *frame* saat direkam (*photographed*). Tiap *frame* yang direkam terdiri dari lapisan *cels* yang memuat gambar masing – masing. *Layer* paling bawah berisi gambar untuk latar belakangnya. Maksimun tumpukan *layer* tidak boleh lebih dari tujuh lapisan *cels*, karena jika terlalu banyak akan mempengaruhi densitas. Langkah pertama dalam memproduksi animasi cel adalah tahap menggambar pada kertas. Kertas dilubangi agar tiap *layer* kertas memiliki posisi yang

sama. Biasanya gambar berbentuk “*pencil test*” atau “*line test*”. Setelah itu gambar dibuat “*outline*” sampai diberi warna, kemudian gambar dibersihkan dan baru kemudian direkam dengan kamera.



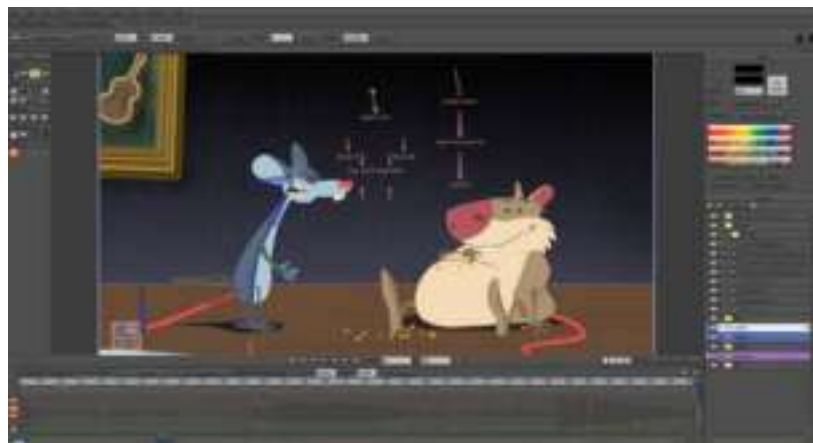
**Gambar 2.10.**

Animasi Gambar Tangan yang Dikerjakan oleh Seorang Animator  
(<http://webneel.com/image/misc/1-tradional-animation-artist-working.jpg>,  
diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.03 WIB)

- 2D Animasi Digital.

Perkembangan komputer sangat membantu mempercepat proses membuat film animasi. Gambar tetap dibuat dengan *pencil test* tetapi tahapan *finishing* sudah masuk ke sistem digital, seperti memberi *outline* dan pewarnaan langsung pada komputer. Penggabungan layer dilakukan secara digital (*digital compositing*) sehingga memudahkan animator bekerja dengan bagian – bagian yang berbeda dalam satu adegan pada saat yang bersamaan. Perkembangan perangkat pengolah data (*software*) atau program 2D menambah kecepatan dalam membuat animasi 2D. Mulai dari

gambar sampai *compositing* langsung dilakukan di komputer. Bahkan pergerakan kamera yang rumit, seperti kombinasi *zoom* dengan *panning* dapat dilakukan dengan mudah dengan kamera virtual komputer. Biasanya format gambar berupa *vector* dengan sistem resolusi gambar yang fleksibel, maksudnya gambar dapat diperbesar dan diperkecil tanpa mempengaruhi kualitas gambar.



**Gambar 2.11.**

Sebuah Gambar Animasi yang Dikerjakan dengan Komputer

(<http://www.voodooweb.net/wp-content/uploads/2015/10/Kursus-Privat-Komputer-Membuat-Animasi-2D-Kartun-Dengan-Anime-Studio-Pro-10-Di-Jogja-04.jpg>,  
diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.03 WIB)

- 3D Animasi Digital.

Program 3D pada komputer animasi memperkaya teknik animasi, seorang animator dapat dengan bebas berkreasi pada dimensi dan membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin. Tidak seperti 2D animasi, karakter yang sudah dibuat dengan program 3D akan terlihat realistik karena dapat dilihat dari berbagai sudut. Dengan ditambahkan teknologi *photorealism*, gambar 3D akan terlihat lebih natural. Kemampuan program

tersebut dapat mengolah detail dari modeling, pencahayaan (*lighting*), tekstur dari permukaan material (*texture*) dan pewarnaan (*colour rendering*) yang lebih sempurna. Sekarang ini, 3D animasi sangat populer dikalangan industri. Banyak film layar lebar, film pendek, TV komersial yang menggunakan 3D animasi dalam karyanya. Dibandingkan dengan tradisional animasi dan 2D animasi, model 3D animasi sangat jauh lebih realistik.



**Gambar 2.12.**

Sebuah Model Wanita Animasi 3D yang Dikerjakan dengan Komputer  
(<http://webneel.com/sites/default/files/images/project/3d-woman-wip-model-character-design.jpg>, diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.03 WIB)

- Animasi *Stop – Motion*.



Tradisional animasi stop – motion atau sering disebut juga dengan fotografi stop – motion, yaitu animasi yang menggunakan frame demi frame merekam objek statis yang dipindahkan atau digerakkan sedikit demi sedikit. Animasi jenis ini sukses digunakan untuk menciptakan visual efek landmark pada film *live action* sekitar tahun 1930 – 1950an. Termasuk didalam animasi jenis ini adalah animasi clay dan animasi *cut – out*.



**Gambar 2.13.**

Pengambilan Gambar dalam Animasi *Stop - Motion*

([http://cdn.wired.co.uk/1240x826/a\\_c/animation6.jpg](http://cdn.wired.co.uk/1240x826/a_c/animation6.jpg), diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.03 WIB)

- Animatronik (*Animatronics*).

Sebuah model komputer yang dapat dikendalikan dan dapat digerakkan secara animasi seperti hidup disebut animatronik. Sistem kontrol gerak ini memiliki komponen elektronik dan mekanik, dan model ini biasanya terdiri dari logam bersendi yang ditutupi dengan kulit sintetis dan yang bergerak dengan motor servo. Fakta bahwa animatronik biasanya

ditempatkan pada set bersama aktor kadang – kadang menghilangkan kebutuhan untuk compositing dalam proses produksi. Gerakan animatronik biasanya diprogram dengan software kinematika, dan mereka dapat diulang dan halus karena mereka disimpan sebagai informasi digital.



**Gambar 2.14.**

Boneka Teddy dalam Film “A.I” yang Merupakan Animatronik

(<http://davidbuckley.net/DB/sidetable/BoltonAnimatronics/11195d1388782844-animatronic-teddy-hero-heads-1.jpg>, diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.05 WIB)

- Animasi Pertunjukkan (*Performance Animation*).

Bentuk tertua dari animasi pertunjukkan dapat ditemukan pada seni boneka atau seni pedalangan. Bentuk animasi ini dapat dibuat dengan boneka atau dengan aktor dalam kostum, ide dasarnya adalah bahwa seorang aktor mengontrol pertunjukkan karakter animasi. Bila diterapkan pada 3D komputer animasi, teknik ini biasanya disebut *motion capture*, dan memiliki dua modalitas: *live motion capture*, yang langsung diterapkan pada karakter komputer, dan *process motion capture*, di mana data yang dikumpulkan

disempurnakan dan ditingkatkan dengan penggunaan teknik animasi lainnya.



**Gambar 2.15.**

Boneka yang Dipakai dalam Animasi Pertunjukkan

([http://www.artem.com/uploads/bbc-digital\\_\\_monkeys-in-the-jungle\\_\\_304.jpg](http://www.artem.com/uploads/bbc-digital__monkeys-in-the-jungle__304.jpg)  
diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.05 WIB)

- Efek Animasi (*Effects Animation*).

Bentuk – bentuk dari efek animasi bukanlah berbentuk karakter. Biasanya bentuk – bentuknya berupa fenomena alam seperti api, asap, angin, debu, bentuk – bentuk air (hujan, salju, awan, sungai, air terjun, pelangi dan sebagainya), dan juga special efek cahaya seperti percikan dan bayangan. Efek animasi sering berhubungan dengan alat peraga dan seluruh set, seperti bola dalam permainan sepak bola atau rumput di perkarangan. Ruang lingkup animasi komputer ini biasanya bergantung pada teknik yang memungkinkan animator untuk mengendalikan sejumlah besar elemen dari waktu ke waktu, seperti sistem partikel dan teknik prosedural lain dan simulasi dinamis.



**Gambar 2.16.**

Efek Animasi dalam Film “Atlantis” Disney

(<http://www.awn.com/sites/default/files/styles/inline/public/image/attached/193-raitiatlantis06.gif?itok=qLhnBTED>, diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.05 WIB)

- Visual Efek Animasi untuk *Live Action*.

Visual efek animasi untuk *live action* memerlukan pendekatan yang unik yang biasanya sangat berbeda dari animasi tradisional. Karena tujuan utama dari visual efek animasi untuk melengkapi *live action*, maka elemen animasi visual harus sesuai dengan gerak, warna, pencahayaan, dan perspektif sesuai dengan sekuen. Berbeda dengan animasi kartun yang sang kreator bebas dapat secara bebas membesar – besarkan gerak, visual efek animasi harus berbaur mulus dengan apa yang dikehendaki oleh sinematografer.



**Gambar 2.17.**

Visual Efek Animasi dalam Film *Live Action* “X-Men : Days of Future Past”

(<http://www.awn.com/sites/default/files/styles/inline/public/image/attached/193-raitiatlantis06.gif?itok=qLhnBTed>, diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.05 WIB)

#### **2.1.4 Tinjauan Animasi Indonesia**

Sekarang ini, industri animasi di Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dalam hal memberikan kontribusi bagi perekonomian nasional. Sejak diklasifikasikan sebagai salah satu sub – sektor industri kreatif sebagai rencana kebijakan dan program pemerintah dalam pengembangan ekonomi dan industri kreatif di Indonesia, industri animasi diharapkan dapat berkembang pesat di pasar global dan berperan besar dalam pencatutan industri animasi di dunia.

Produk animasi Indonesia memang banyak diminati di luar negeri. Namun karena sumber daya manusia atau animator yang merupakan salah satu elemen penting masih sangat minim, produk animasi untuk pasar Indonesia masih didominasi oleh film animasi impor. Selain sumber daya manusia, tentu saja

fasilitas, peralatan dan kebijakan pemerintah untuk dapat mendukung industri ini sangat dibutuhkan.

Perjalanan animasi di Indonesia sudah bermula dari puluhan tahun yang lalu sejak penemuan *cave painting* di Sulawesi Selatan dan di Papua yang bercerita tentang binatang buruan atau hal – hal yang berbau mistis. Wayang, yang juga merupakan cikal – bakal lahirnya animasi, berasal dari Indonesia. Sejak tahun 1933, Indonesia sudah menjadi pasar internasional. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya koran lokal yang memuat iklan Walt Disney. Pada tahun 1955, Presiden Sukarno pernah mengirim seorang seniman, yakni Dukud Hendronoto (Pak Ooq) untuk belajar animasi di studio Disney. Setelah belajar animasi di studio Disney selama kurang lebih tiga bulan, ia kembali ke Indonesia dan membuat film animasi pertama di Indonesia yang berjudul "Si Doel Memilih" (1955). Meski animasi hitam putih pertama ini dibuat dengan tujuan untuk kampanye politik, namun hal ini menjadi awal animasi modern di Indonesia. Di tanah air, Pak Ooq hanya bisa menularkan ilmunya tersebut ke beberapa orang saja. Kemudian sekitar tahun 1963, beliau hijrah ke TVRI yang kala itu sangat berkembang dengan salah satu program acaranya yang memuat siaran niaga semacam iklan. Dengan adanya program acara ini dan iklan di TV, justru memberi peluang untuk mengembangkan animasi dalam negeri. Sayangnya, karena satu dan lain hal, program acara itu ditentang lalu ditutup karena dianggap terlalu konsumtif bagi masyarakat. Penutupan program acara tersebut secara tidak langsung membuat industri animasi Indonesia menjadi tidak produktif.

Pada tahun 70-an terdapat studio animasi di Jakarta bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Anima Indah termasuk yang memelopori perkembangan animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika dan lain-lain. Studio Anima Indah berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan. Di tahun 70-an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi penggagas adanya festival film. Di festival film itu juga ada beberapa film animasi seperti Batu Setahun, Trondolo, Timun Mas yang disutradarai oleh Suryadi alias Pak Raden (animator Indonesia pertama).

Tahun 80-an ditandai sebagai tahun maraknya animasi Indonesia. Ada film animasi “Rimba Si Anak Angkasa” yang disutradarai Wagiono Sunarto dan dibuat atas hasil kolaborasi beberapa animator lokal. Kemudian pada tahun 1983, sebuah film animasi lokal dengan judul “Si Huma” diproduksi oleh PPFN (Pusat Produksi Film Negara) dan ditayangkan di TVRI (Televisi Republik Indonesia). Film animasi dengan durasi 15 menit hanya muncul setiap 2 minggu sekali. Film animasi ini disutradarai oleh Saleh Hassan dan beliau sendiri juga yang mengerjakan sketsa dan storyboardnya. Selain itu, film ini diproduksi dengan teknik *cell animation*, yang dikerjakan oleh 3 orang animator, 3 orang penjiplak gambar (*tracer*) dan 10 orang pemberi warna (Hai, 1983:24-25). Karakter si Huma dan Windi menjadi populer dengan teknik proporsi bagian kepala lebih besar dari badannya (*exaggerate*) sehingga menjadi familiar bagi anak – anak yang menyaksikan film tersebut. Proyek si Huma tidak bertahan lama, dikarenakan biaya produksi yang

sangat mahal. Untuk ukuran tahun 80an, produksi film kartun lebih mahal 6 kali lipat dari produksi film biasa. Selain itu dari segi teknologi juga tergolong sangat mahal dalam membuat film kartun ini, yaitu dengan menggunakan kamera Oxberry. Bentuk kamera ini sangat besar dan hanya dapat bergerak ke atas dan ke bawah. Lensa kamera ini menghadap ke bawah dan gambar yang hendak dijepret terletak dibawah pula. Landasan tempat gambar kartun ini dapat digerakkan. Untuk membuat gerakan pada film, landasan ini lah yang digeser. Kamera ini hanya ada 2 di Asia dan yang memiliki kamera ini hanyalah Indonesia dan Iran (Hai, 1983:24-25). Selain itu untuk membuat 1 episode si Huma membutuhkan waktu sekitar 40 hari.



**Gambar 2.18.**

Film "Si Huma" Produksi PPFN  
(HAI, 1983:24)



Era tahun 1980 – 1990-an banyak bermunculan beberapa perusahaan animasi yang menerima order dari luar negeri seperti Asiana Wang Animation (bekerja sama dengan Wang Film Animation, Taiwan) yang bergaya Disney, sedangkan untuk gaya Jepang atau Anime ada Evergreen, Marsa Juwita Indah di Bali, dan lain-lain. Lalu dilanjutkan dengan munculnya Red Rocket di Bandung, Bening di Yogyakarta, Tegal Kartun, dan seterusnya hingga muncul di tahun 1990-an, beberapa perusahaan animasi yang juga mengerjakan 3D animasi seperti Kasatmata, Matahari Studio (lebih bergerak dibidang game animation), dan generasi baru anak-anak nongkrong MTV seperti Wahyu Aditya dengan Hellomotion-nya.

Di tahun 1990-an di Indonesia mulai bertaburan dengan berbagai film animasi. Diantaranya Legenda Buriswara (1995) yang dibuat berdasarkan cerita Mahabrata dan disutradarai oleh Nariswandi Piliang. Di era 90-an juga menarik karena banyak tumbuhnya beberapa stasiun TV, yang membuat animasi Indonesia juga berkembang. Namun kebutuhan animasi saat itu lebih kepada kebutuhan iklan. TPI (Televisi Pendidikan Indonesia) sempat memutar film animasi berjudul Satria Nusantara (1996) yang diproduksi oleh PT Pro Animasiondo yang kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35mm. Serial animasi ini tidak berlangsung lama, namun kemudian digantikan oleh serial Hela,Heli,Helo (1996) yang merupakan film animasi 3D pertama di TV Indonesia yang dibuat di Surabaya. Serial ini hanya bertahan sampai 13 episode. Tahun 1998 mulai bermunculan film – film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Mas dan petualangan si Kancil. Film – film animasi tersebut juga

diproduksi dalam bentuk VCD dan diedarkan dalam rangka mendukung industri animasi di Indonesia. Selain itu pada tahun 1997, Departemen Kebudayaan & Pariwisata menggelar *event* Pekan Komik dan Animasi Nasional (PKAN). Ajang ini untuk kedua kalinya digelar di Jakarta pada bulan Februari 1998 dan memamerkan karya-karya animasi dari beberapa studio animasi seperti Red Rocket Animation, AnimagicStudio, Denny Animation, Dwi Koen Studio, dan Studio MOCA. Di Era 90-an ini juga banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari Jepang seperti Doraemon dan Pocket Monster. Pada tahun 90-an setelah lahirnya televisi swasta di Indonesia, animasi Jepang mulai mendominasi program animasi di televisi dan mampu bersaing dengan animasi buatan Amerika. Pada era ini muncul beberapa film animasi layar lebar fenomenal produksi Disney seperti *Beauty and the Beast* (1991), *Alladin* (1992), *The Lion King* (1994), Hingga animasi panjang 3D komputer pertama produksi Pixar, *Toy Story* (1995). Menyusul kemudian film animasi Disney yang lain seperti *Hercules* (1997), *Mulan* (1998), hingga *Tarzan* (1999), Studio Pixar di akhir 90an atau tepatnya tahun 1999 kembali merilis *Toy Story 2*. Film - film tersebut mendapatkan respon luar biasa dari penonton di seluruh dunia. Animasi telah menjadi produk global yang tidak kalah bersaing dengan jenis film yang lain.



**Gambar 2.19.**

Film “Hela,Heli,Helo” Produksi PT INDEX. Tayang di TPI tahun 1996  
(<http://mantrianimasi.blogspot.co.id/>, diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.05 WIB)

Pada tahun 2000, dengan semakin mudahnya akses teknologi digital, banyak sekali bermunculan studio – studio animasi kecil dan komunitas animasi di Indonesia. Diantara sekian banyak studio animasi di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang sangat produktif. Studio animasi yang berasal dari Bandung ini memproduksi animasi dan kebanyakan untuk kebutuhan iklan di TV dan TV *bumpers*. Beberapa serial animasi TV juga diproduksi oleh studio animasi ini seperti Dongeng Aku dan Kau, Kilip dan Puteri Rembulan, Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek, Si Kurus dan Si Macan. Pada masa ini serial animasi cukup populer karena menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Setelah Red Rocket, menyusul Bening Animation Studio yang juga membuat serial animasi untuk TV sebanyak 16 episode. Berbasis cerita rakyat seperti Si Kancil, Pangeran Katak, Hang Tuah, Lutung Kasarung, dan lain-lain.

Pada tahun 2003, animasi 3D merambah ke layar lebar diantaranya “Janus Perajurit Terakhir”. Namun film ini menggunakan teknik animasi 3D yang

digabung dengan *live shot* sehingga tidak full animasi. Film ini mengisahkan tentang seorang prajurit mekanik dari abad 34 bernama Janus yang terlempar ke abad 21 akibat peperangan dan ingin kembali ke masa depan untuk melanjutkan perjuangannya. Dalam cerita film ini Janus di bantu oleh sahabat barunya dari abad 21, Mayo (Derby Romero), serta sahabatnya, Indri (Alyssa Soebandono). Film berdurasi 96 menit ini disutradarai oleh Chandra Endroputro. Diakui oleh Chandra, untuk adegan Janus bermimpi yang merupakan full animasi selama dua menit dibutuhkan waktu hingga 1,5 bulan lamanya. Oleh karena itu, untuk membuat film Janus prajurit terakhir menjadi full animasi dibutuhkan waktu yang sangat lama. Film ini dianggap sebagai “milestone” penting dalam perkembangan animasi khususnya animasi layar lebar Indonesia.



**Gambar 2.20.**

Poster Film “Janus Prajurit Terakhir”

(<http://movie.co.id/wp-content/uploads/2015/06/Poster-Film-Janus-Prajurit-Terakhir.jpg>,  
diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.05 WIB)

Kemudian bulan Mei 2004, hadir film 3D animasi berdurasi panjang (full animation) buatan Indonesia yaitu “Homeland” yang ceritanya diolah oleh studio Kasat Mata bersama Visi Anak Bangsa. Film dengan durasi 90 menit ini membawa babak baru dalam perfilman di Indonesia dan merupakan film animasi 3D layar lebar Indonesia yang pertama. Film ini digarap oleh Garin Nugroho dan Gangsar Waksito atas masukan seniman Bre Redana serta Jujur Pranato yang masing – masing terlibat dalam pembuatannya sebagai pendamping kreatif. Naskahnya sendiri telah direvisi berkali – kali demi mendapatkan cerita yang pas. Film ini membutuhkan proses pengerjaan selama 1 tahun. Cerita Homeland sendiri berkisah tentang petualangan seorang bocah bernama Bumi yang berusaha menemukan tempat tinggalnya di dunia imajiner bernama Atlantis. Homeland sendiri adalah sebuah film sarat kisah khas Indonesia yang mengangkat tema tradisi. Seperti mendengarkan cerita dongeng dan legenda masa kecil. Dimana masih terdapat cerita tentang hal – hal ajaib antara dunia manusia dan binatang.



**Gambar 2.21.**

Scene dalam Film “Homeland”

(<http://raditherapy.com/2010/03/homeland/>, diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.05 WIB)

Selanjutnya, baru pada tahun 2008, Indonesia berhasil membuat film animasi 3D pertama yang ditayangkan di layar lebar dan juga sudah berhasil Go Internasional (didistribusikan ke berbagai negara mulai dari Singapura, Korea, dan Rusia). Film animasi yang berjudul “Meraih Mimpi” tersebut diproduksi *Infinite Frameworks (IFW)*, studio animasi yang berpusat di Batam. Film ini merupakan adaptasi dari buku karya Minfong Ho berjudul *Sing to The Dawn*. Buku tersebut bercerita tentang kakak beradik yang berusaha melindungi tempat tinggal mereka dari kontraktor yang jahat. IFW membuat adaptasi buku Minfong Ho tersebut atas permintaan pemerintah Singapura yang ingin buku wajib baca di beberapa SD di Singapura tersebut dibuatkan filmnya. Begitu mendapat tawaran, IFW langsung memulai pengerjaan film “*Sing to The Dawn*” (Meraih Mimpi). Ditahun yang sama (2008) film animasi “Meraih Mimpi” harus bersaing dengan beberapa film animasi

layar lebar terutama produksi Amerika antara lain “*Kungfu Panda*” produksi Dreamworks animation, “*Wall – E*” produksi Pixar, dan Bolt produksi Studio Disney yang sangat populer pada saat itu. Terutama film animasi Wall – E yang mendapat anugerah sebagai *the best animated feature* di ajang academy award tahun 2008. Sedangkan pada tahun sebelumnya Disney Pixar juga merilis “*Ratatouille*”, animasi fenomenal yang juga mendapatkan Oscar tahun 2007 yaitu sebagai film animasi terbaik.



**Gambar 2.22.**

Film “Meraih Mimpi”

([https://id.wikipedia.org/wiki/Meraih\\_Mimpi](https://id.wikipedia.org/wiki/Meraih_Mimpi), diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.05 WIB)

Setelah itu, film animasi lokal mulai mendapatkan tempat di televisi nasional. Film animasi “Kampung Edu” produksi PUSTEKKOM, ditayangkan di TVRI (Televisi Republik Indonesia) dan stasiun televisi anak SpaceToon pada tahun 2008. Selain ditayangkan di TV nasional, film ini merupakan film kartun

program pendidikan anak – anak yang ditayangkan di Televisi Pendidikan (<http://tve.kemdikbud.go.id>). “Kabayan & Liplap”, merupakan film animasi 3D produksi Castle Production yang tayang di TVRI pada 2008, Global TV pada 2009 – 2010 dan Indosiar pada 2010. Film animasi “Vatalla Sang Pelindung” produksi Trans7 & KOLONI, M&C!Gramedia, tayang di Trans & pada 2010. Film ini diangkat berdasarkan karakter dari komik lokal Indonesia berjudul VIENETTA feat The Stupid Aliens. Film ini merupakan seri animasi 2D karya anak Indonesia pertama yang diangkat dari komik Indonesia. Film animasi 3D “Menggapai Bintang” tayang di MNC TV, Global TV dan TVRI pada tahun 2011. Film ini merupakan proyek animasi pendidikan dari Diknas dan diproduksi oleh Gunung Batu Enterprise. Selain itu juga ada film animasi “Petualangan Zeta” yang di produksi oleh Direktorat Jenderal Perhubungan Darat. Film animasi ini tayang di Trans7 pada tahun 2011. Tema yang diangkat adalah keselamatan berkendara sebagai bagian dari pengetahuan dalam berkendara. Kemudian film – film animasi berbentuk 3D hasil karya Digital Global Maxinema (DGM) antara lain “Catatan Dian” yang tayang di TVRI dan stasiun televisi anak SpaceToon dan 10 stasiun TV lokal pada September 2009, “Songgo Rubuh” tayang di MNC TV pada 2012. Film animasi Songgo Rubuh juga mendapat penghargaan di Hellofest 8 untuk kategori animasi terbaik pada Februari 2012. “Kuku Rock You” ditayangkan di Indosiar pada Agustus 2014.

Film animasi 3D “Dufan Defender” tayang di Indosiar pada Maret 2012. PT Pembangunan Jaya Ancol Tbk bekerjasama dengan Dreamlight World Media dan Sony Music Entertainment Indonesia, membuat film animasi ini menjadi *high*



*definition* (HD) untuk layar televisi pertama di Indonesia. Film animasi ini mengangkat tema tentang karakter – karakter binatang langka yang ada di Indonesia yang tergabung dalam kelompok Earth Defender melawan Kelompok penjahat The Destroyer. Film ini juga ditujukan untuk pasar luar negeri. Dreamtoon Animation Studio yang merupakan anak perusahaan dari Dreamlight World Media juga menghasilkan beberapa film animasi yang tayang di TV nasional seperti “Keluarga Somat” (animasi 3D), “Petok si Ayam Kampung” (animasi Stop Motion), “Nina Sahabatku” (animasi 3D), “Pendekar Lalat Samufly” (animasi 2D), yang semuanya tayang di Indosiar pada 2013. MNC Animation juga merilis film animasi 3D “Si Entong” yang tayang di MNC TV pada 2013.

Kemudian pada tahun 2014, film animasi 3D “Adit dan Sopo Jarwo” dan “Tendangan Halilintar” mulai ditayangkan di MNC TV pada bulan Januari dan Oktober. Kedua Film animasi anak ini diproduksi oleh MD Entertainment mengangkat tema tentang anak – anak. Di tahun yang sama, MNC Animation juga merilis film animasi 3D “Kiko” yang kemudian tayang di RCTI pada bulan Agustus. Film animasi 3D Adit dan Sopo Jarwo, Kiko, dan Keluarga Somat berhasil masuk sebagai nominasi dari Anugerah Komisi Penyiaran Indonesia sebagai program animasi terbaik tahun 2015. Keluarga Somat berhasil memenangkan penghargaan tersebut.



**Gambar 2.23.**

Film Animasi 3D “Keluarga Somat” Pemenang Anugerah Komisi Penyiaran Indonesia Kategori Program Animasi Terbaik Tahun 2015

(<http://www.dreamtoon.com/images/banner1.jpg>, diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.08 WIB)

### **2.1.5 Film Animasi anak Adit & Sopo Jarwo**

Film animasi anak di Indonesia kini tidak lagi hanya dirajai oleh film animasi produksi dari luar negeri. Setelah bertahun – tahun film animasi anak di televisi Indonesia diserbu oleh film – film animasi dari luar negeri, sebuah film animasi karya anak bangsa berjudul Adit & Sopo Jarwo ikut serta meramaikan dalam wilayah film anak yang tampil di televisi. Film animasi ini tampil dengan bentuk 3D dan berhasil menarik perhatian para pemirsa Indonesia. Film animasi Adit & Sopo Jarwo membutuhkan proses selama 1,5 tahun sebelum akhirnya resmi tayang pada MNC TV pada Januari tahun 2014. Tema - tema yang berkaitan dengan keseharian merupakan tema yang diangkat pada film animasi ini. Kisah – kisah inilah yang membuat film animasi ini lekat di hati anak – anak Indonesia. Film animasi Adit & Sopo Jarwo mengambil setting tempat di sebuah perkampungan di Jakarta yang bernama Kampung Karet. Tokoh – tokoh yang ada pun berbicara dengan logat khas masing – masing daerah asal.



**Gambar 2.24.**

Film Animasi 3D “Adit dan Sopo Jarwo”

(<http://www.mdanimation.co/>, diunduh pada tgl 01 Juni 2016, pukul 14.10 WIB)

Awal pembuatan film animasi Adit dan Sopo Jarwo, berawal dari kegelisahan Dana Riza selaku Managing Director di MD Animation. Pada tahun 2002, Dana yang telah menjalani profesi sebagai animator untuk iklan dan pascaproduksi film, menyadari bahwa orang Indonesia harus punya konten dan produk yang hak ciptanya milik orang Indonesia sendiri. Selama ini orang Indonesia seperti dirinya sudah banyak bekerja membuat iklan – iklan animasi tapi menjadi milik orang lain. Dana sendiri sudah bekerja di bagian post-production hampir 10 tahun dan sudah membuat kurang lebih 200 iklan animasi. Di tahun yang sama ia dan Eki N. F membuat serial film animasi untuk Trans TV yang berjudul “Petualangan Bobi” dan sempat tayang selama 58 episode selama kurun waktu setahun. Film serial ini bukan film full animasi tapi film *combine life animation*. Dari sini, kemudian Dana mencoba mengumpulkan beberapa temannya dan mencoba mendesain dan mengembangkan suatu sistem serta pola kerja. Namun yang menjadi kendala utama pada waktu itu adalah sumber daya manusia yang

belum tersedia, TV di Indonesia juga dirasakan belum siap dan biaya produksi film animasi yang sangat mahal sehingga percepatan produksi film juga belum dapat tercapai.

Baru kemudian pada tahun 2012, Dana bersama Arnas Irmal dan Manoj Punjabi dari MD Entertainment sepakat mendirikan studio animasi yang diberi nama MD Animation. Di studio inilah, Dana mengembangkan kembali sistem pola kerja yang dibuatnya untuk menjawab tantangan dalam dunia animasi. Sistem training yang dibuat ini mampu menghasilkan lulusan dalam waktu 3 bulan yang siap kerja untuk mengerjakan film animasi. Studio dengan jumlah animator sebanyak 280 orang ini, kini sudah menghasilkan tiga judul serial buatan sendiri di tahun 2015. Adit & Sopo Jarwo yang akhirnya tayang di tahun ketiga setelah studio MD Animation berdiri, saat ini menjadi penghuni tetap lima besar rating TV nasional setiap harinya. Diharapkan pula, serial ini menjadi *intellectual property* (IP) baru yang akan terus berkembang.

Eki N. F sebagai Creative Head di MD Animation, mengatakan bahwa tema film animasi Adit dan Sopo Jarwo berasal dari keseharian kita. Bagaimana kita menghadapi dan menjalani kehidupan. Jadi sebenarnya Adit dan Sopo Jarwo itu tidak harus mencari kemana – mana, tidak perlu mengawang kemana – mana, karena keseharian itu sudah pernah terjadi. Kita melihat, kita mendengar, kita membaca, dan kita juga mengalaminya sendiri. Pada akhirnya semua pengalaman itu *dicapture* ulang dan dibuat sebagai sebuah tontonan dan sebuah hiburan. Akan tetapi sebenarnya film ini juga sebagai sebuah otokritik. Untuk ide cerita pun, menurut Eki, karena berasal dari tema keseharian, maka banyak sekali ide yang

dapat dikembangkan menjadi cerita pada akhirnya. Eki juga menjelaskan bahwa pada mulanya, pada bagian judul film ini terdapat “tanda tanya” pada akhir kalimat sehingga menjadi Adit dan Sopo Jarwo? Jadi jika dibaca menjadi kalimat pertanyaan : Adit Sopo Jarwo? Secara terminologi bahasa Jawa bahwa “Sopo” adalah “Siapa” dalam bahasa Indonesia, sehingga menjadi “siapakah Jarwo ini sebenarnya?” Namun setelah dipikir keras oleh tim kreatif, akhirnya tanda tanya tersebut dihilangkan. Hal ini untuk memperlihatkan kepada pemirsa bahwa Jarwo yang merupakan tokoh dalam film animasi ini sebenarnya merupakan seorang tokoh yang serba bisa. Namun yang terjadi dalam serial ini adalah ternyata kehidupan tokoh Jarwo ini biasa biasa saja. Padahal sebagai seorang tokoh yang serba bisa, ia dapat mengerjakan segalanya tapi ternyata ia tidak dapat maju dalam kehidupannya sendiri. Ia tidak dapat menjadikan pengalaman hidup yang didapat untuk dijadikan suatu pelajaran berharga pada akhirnya. Hal semacam ini banyak sekali terjadi dan dialami dalam keseharian kita.

Untuk hal nama terutama nama yang digunakan oleh tokoh utama, tim kreatif mencari sebuah nama yang mudah diingat dan banyak sekali digunakan oleh orang yaitu nama Adit. Baik dari orang Jakarta dan Bandung banyak sekali menggunakan nama Adit. Sedangkan Jarwo sendiri adalah Jarwa, nama orang Jawa.

Dana juga mengatakan bahwa mereka di dalam studio animasi ini mempunyai tantangan tersendiri dalam membuat film animasi Adit dan Sopo Jarwo yaitu dengan menyediakan durasi waktu hanya selama 7 menit, mereka harus bisa menggambarkan keseluruhan cerita dengan waktu tersebut. Namun dibalik itu, cerita yang digambarkan juga harus dapat membuat kelanjutan cerita pada nantinya

sehingga serial ini bisa berlangsung panjang. Oleh karena itu seperti yang diakui oleh Eki, bahwa untuk membuat satu episode awal, dibutuhkan waktu satu setengah tahun lamanya dengan biaya milyaran rupiah. Hal ini dikarenakan sangat tidak mudah membuat episode dalam durasi 7 menit sesuai dengan tantangan yang berlaku. Banyak sekali proses diskusi dan proses perombakan yang banyak terjadi selama proses pembuatan episode awal berlangsung sehingga nantinya menemukan satu cerita yang pas untuk dijadikan episode awal. Hasil kerja keras selama itu akhirnya terbayarkan ketika pertama kalinya ditawarkan pada salah satu stasiun TV yang ada, film animasi Adit dan Sopo Jarwo langsung diterima tanpa ada perombakan apapun.

Pemilihan bentuk animasi yang digunakan untuk film ini adalah animasi 3D. Hal ini untuk menarik minat pemirsa dan lebih memudahkan dalam hal pembuatan karena menggunakan teknologi yang sudah berkembang sekarang ini. Selain itu, animasi kartun atau 2D lebih banyak membutuhkan karya manual dari seorang artis, sedangkan untuk mencari artis – artis yang berbakat cukup sulit.

Dalam pembuatan film animasi Adit dan Sopo Jarwo, terbagi menjadi beberapa tim antara lain, tim konten yang terdiri dari 7 orang yang bertugas untuk memikirkan cerita dan konten. Kemudian diterjemahkan secara visual oleh tim yang berjumlah 35 orang. Tim ini juga sebagai tim kreatif dan bertugas melakukan riset. Selain itu sebanyak 280 animator anak bangsa ikut terlibat dalam penggarapan film animasi ini. Animator – animator yang terlibat awalnya merupakan lulusan – lulusan SMK yang berbakat dari berbagai daerah. Awalnya rumah produksi MD Animation melakukan roadshow ke SMK – SMK di daerah. Siswa – siswa SMK

yang memiliki bakat selanjutnya setelah lulus SMK ditampung didalam rumah produksi yang kemudian diberikan training berdasarkan kurikulum dan tutorial yang dibangun sendiri oleh rumah produksi MD Animation berdasarkan pengalaman – pengalaman yang sudah dimiliki. Karena keterbatasan daya tampung dari rumah produksi, maka siswa – siswa yang terpilih masuk berdasarkan angkatan – angkatan. Sistem yang dibangun ini nantinya juga membuka lapangan pekerjaan baru dalam peminatan animasi.

Untuk menghasilkan 1 menit film animasi Adit dan Sopo Jarwo, seperti yang diutarakan oleh Hendry Maspaitela selaku Head Animator membutuhkan waktu 90 jam dengan detail seperti yang dihasilkan sekarang ini. Dalam pengerjaannya, film animasi ini terbagi atas beberapa tim yang mengerjakan secara stimultan 3 sampai 4 episode sekaligus. Sehingga dalam sebulan, rumah produksi MD Animation dapat menghasilkan episode film animasi Adit dan Sopo Jarwo sebanyak sejumlah tersebut. Masing – masing tim terdiri beberapa anggota yang mempunyai skill yang sama dalam pengerjaan animasi dengan tim lainnya. Selain itu, tim – tim tersebut juga mempunyai supervisor dan lead sendiri – sendiri dalam mengerjakan animasi Adit dan Sopo Jarwo, sehingga meskipun dibuat oleh tim yang berbeda – beda, hasil yang dikeluarkan akan sama terlihat antara episode yang satu dengan episode yang lain.

Untuk penayangan pada media televisi dengan durasi tayang 30 menit, film animasi Adit dan Sopo Jarwo terbagi menjadi 3 segmen yang mana untuk 1 segmen berdurasi sekitar 7 menit. Masing – masing segmen terdiri dari 1 episode. Film animasi Adit dan Sopo Jarwo ditayangkan secara *stripping* setiap harinya. Namun

episode terbaru ditayangkan setiap minggu sekali. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu yang dimiliki serta masih kurangnya jumlah sumber daya manusia sehingga membuat tim produksi tidak terkejar dalam membuat episode – episode baru dari film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Memang ada tuntutan dari masyarakat untuk dapat terus melihat episode – episode terbaru dari film animasi ini setiap harinya. Namun untuk sekarang ini masih belum dapat terlaksana karena untuk dapat menayangkan secara *stripping* episode – episode baru setiap harinya, dibutuhkan ribuan tenaga ahli untuk membuatnya. Diharapkan kedepannya, sistem – sistem yang sudah ada sekarang ini nantinya dapat terus berkembang menjadi lebih baik.

Diinformasikan oleh Dana Riza, bahwa sampai tahun 2015 (selama 12 bulan), total episode yang sudah diproduksi hanya 27 episode dan kesemuanya itu sudah ditayangkan (per tgl 18 Maret 2015). Sedangkan untuk penayangan setiap harinya adalah pengulangannya dari episode – episode yang sudah ada dengan total pengulangan sampai 60x.

Meski demikian, film animasi Adit dan Sopo Jarwo cukup mendapatkan tanggapan yang positif di masyarakat. Film animasi yang awalnya untuk tontonan anak, sekarang ini juga menjadi tontonan untuk keluarga. Bagi masyarakat, film animasi Adit dan Sopo Jarwo merupakan tayangan yang mendidik. Selain itu, film animasi ini juga mendapatkan share dan rating yang tinggi. Bahkan episode – episode yang mendapat share rating tertinggi sampai dengan 5, hampir kebanyakan adalah episode – episode yang sudah *rerun* sampai 60x tersebut. Diakui oleh Eki N. F, bahwa para animator di rumah produksi yang membuat film animasi Adit dan



Sopo Jarwo tidak pernah memikirkan share dan rating dalam pembuatannya. Mereka berkomitmen untuk melakukan yang terbaik, menghasilkan yang terbaik dan menjadikan film animasi Adit dan Sopo Jarwo sebagai warisan untuk anak cucu bangsa. Share dan rating tinggi merupakan bonus atas hasil kerja keras mereka selama ini dalam memproduksi film animasi ini.

Penghargaan – penghargaan yang dicapai selama satu tahun (Januari 2014 s/d Maret 2015) antara lain yaitu :

- Numbers of Viewers “Adit & Sopo Jarwo” di Youtube sebanyak 8juta lebih sejak Januari 2014.
- Nominasi Panasonic Gobel Awards 2014 Kategori Animasi dan Anak – anak.
- Nominasi Festival Film Indonesia kategori film animasi terbaik tahun 2014, film animasi Adit dan Sopo Jarwo, episode “motor baru”.
- Nominasi Festival Film Indonesia kategori film kartun favorit tahun 2014.
- Urutan ketiga kategori Animation on Anti Corruption Film Festival KPK award, Yogyakarta 9 – 11 Desember 2014.
- Penghargaan Anugerah Peduli Pendidikan 2015 Kategori Media.
- Penghargaan Dompot Dhuafa 2015 Kategori Media.
- Nominasi Anugerah Komisi Penyiaran Indonesia Kategori Program Animasi Terbaik tahun 2015.
- Film animasi Adit dan Sopo Jarwo menduduki peringkat kedua pada Apresiasi KPI terhadap 7 program anak dan kartun yang menginspirasi

dan kaya akan muatan edukasi. KPI merekomendasikan film animasi Adit dan Sopo Jarwo sebagai film ramah anak.

## **2.2 Tinjauan Teori**

### **2.2.1 Kebudayaan**

Menurut Ilmu antropologi, Koentjaraningrat (1989:180) berpendapat bahwa “‘kebudayaan’ adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar”. Hal tersebut berarti bahwa semua tindakan manusia dalam hidupnya, terutama dalam kehidupan bermasyarakat, dipelajari dengan belajar. Hanya beberapa tindakan naluri seperti refleksi, beberapa tindakan fisiologis atau kelakuan sedang membabi buta yang tidak perlu.

Menurut Koentjaraningrat (1989:181), “Kata ‘kebudayaan’ berasal dari bahasa Sansekerta *buddayah*, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti ‘budi’ atau ‘akal’. Dengan demikian ke-budaya-an dapat diartikan ‘hal – hal yang bersangkutan dengan akal’”. Dalam istilah “antropologi – budaya”, perbedaan antara budaya dengan kebudayaan ditiadakan. Kata “budaya” hanya dipakai sebagai suatu singkatan saja dari “kebudayaan” dengan arti yang sama. Sedangkan kata asing “*culture*” (Inggris), berasal dari bahasa Latin *colere* (yaitu “mengolah, mengerjakan” terutama berhubungan dengan pengolahan tanah atau bertani), memiliki makna yang sama dengan ‘kebudayaan’, yang kemudian berkembang menjadi “segala daya upaya serta tindakan manusia untuk mengolah tanah dan merubah alam” (Koentjaraningrat (1989:182)).

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, berbagai istilah asing juga memiliki makna yang sama dengan kebudayaan juga mengalami evolusi konotatif. Istilah “*culture*” Inggris yang memaknai pola dan cara hidup suatu masyarakat, merupakan istilah yang paling dekat dengan apa yang kita pahami tentang kebudayaan. Pengertian “*culture*” Inggris sebagai *way of life*, sekarang ini yang paling sering digunakan dalam wacana tentang kebudayaan. Dengan demikian, pemahaman sekarang tentang kebudayaan juga telah mengalami konotasi sehingga tidak terbatas pada pengerjaan tanah atau alam belaka. Kebudayaan semakin mencakup segala kemungkinan yang berkenaan dengan eksistensi manusia (Kusumohamidjojo, 2009:37).

Wujud kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1989:187-188), yaitu :

- Ide dan gagasan manusia yang hidup bersama dalam suatu masyarakat dan memberikan jiwa kepada masyarakat tersebut. Ide dan gagasan tersebut tidak Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide – ide, gagasan, nilai – nilai, norma – norma, peraturan dan sebagainya.

Wujud ini merupakan wujud ideal dari kebudayaan. Bersifat abstrak dan terletak dalam alam pikiran masyarakat di mana kebudayaan tersebut hidup. Ide bisa lepas antara satu dengan yang lainnya, melainkan selalu berkaitan, menjadi suatu sistem. Sistem ini disebut sistem budaya. Dalam bahasa Indonesia, terdapat juga istilah lain yang sangat tepat untuk menyebut wujud ideal dari kebudayaan ini, yaitu adat, atau adat istiadat untuk bentuk jamaknya.

- Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.

Wujud ini disebut sistem sosial yang terdiri dari aktivitas – aktivitas manusia – manusia yang berinteraksi dan berhubungan, dari waktu ke waktu (masa ke masa) menurut pola – pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sistem sosial bersifat konkret, dapat diobservasi dan didokumentasi.

- Wujud kebudayaan sebagai benda – benda hasil karya manusia.

Wujud ini disebut kebudayaan fisik yang berupa seluruh hasil fisik dari aktivitas, perbuatan, dan karya manusia dalam masyarakat. Sifat kebudayaan ini paling nyata karena berupa benda yang dapat dilihat, diraba, dan didokumentasi.

Ketiga wujud kebudayaan ini dalam kehidupan masyarakat tidak terpisahkan satu dengan yang lainnya. Kebudayaan ideal dan adat istiadat mengatur dan memberi arah kepada tindakan dan karya manusia sehingga menghasilkan benda – benda kebudayaan fisik. Kebudayaan fisik membentuk suatu lingkungan hidup tertentu yang semakin lama menjauhkan manusia dari lingkungan alamiahnya sehingga mempengaruhi pola perbuatan dan cara berpikirnya.

Semua kebudayaan memiliki unsur – unsur didalamnya. Ada tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat yang disebut sebagai isi pokok yang terdapat dalam setiap kebudayaan di dunia. Ketujuh unsur ini menurut Koentjaraningrat (1989:203-204) adalah :

- Bahasa.

- Sistem pengetahuan.
- Organisasi sosial.
- Sistem peralatan hidup dan teknologi.
- Sistem mata pencaharian hidup.
- Sistem religi.
- Kesenian.

Tiap – tiap unsur kebudayaan universal ini menjelma dalam ketiga wujud kebudayaan, yaitu wujudnya yang berupa sistem budaya, yang berupa sistem sosial, dan yang berupa unsur – unsur kebudayaan fisik.

#### **2.2.1.1. Kebudayaan Lokal**

Suatu bangsa ditandai oleh suatu kebudayaan yang dimiliki bersama oleh keseluruhan bangsa tersebut, meskipun di dalamnya bisa terdapat variasi di antara aneka kelompok subbangsa. Di Indonesia, aneka kelompok tersebut lebih dikenal dengan “suku bangsa”. Ada dua cakupan budaya yang perlu dijaga, dirawat dan dikembangkan, yaitu kebudayaan suku bangsa / kebudayaan lokal yang merupakan milik dari setiap suku bangsa yang ada di Indonesia dan kebudayaan nasional / kebudayaan bangsa yang merupakan milik seluruh bangsa Indonesia (Sedyawati, 2014:7).

Istilah "lokal" sekarang ini banyak digunakan untuk merujuk pada kebudayaan – kebudayaan subnasional atau suku bangsa di Indonesia seperti Jawa, Sunda, Bali dan sebagainya. Hal ini dikarenakan bahwa tempat asal suatu kebudayaan suku bangsa tertentu sering kali menunjuk pada wilayah tertentu.

Meskipun demikian, sekarang ini sebaran hunian khalayak suku – suku bangsa tidak lagi menetap pada satu daerah tertentu saja, melainkan tersebar ke berbagai daerah (Sedyawati, 2014:19).

Kelokalan dipersepsikan (atau didefinisikan) sebagai satu ruang yang homogen, yang secara spesifik mengatur dan membatasi batas – batas kultural, termasuk batas – batas etnis, bahasa, dan identitas tertentu. Pada umumnya kelokalan dilawankan dengan kenasionalan atau bahkan keglobalan. Dalam konteks kenasionalan, kelokalan merupakan subnasional. Namun dalam konteks keglobalan, kelokalan dapat diartikan sebagai kenasionalan. Dalam hal ini, kelokalan tidak lagi diartikan dari subnasional atau dari asal suku bangsa, tetapi lebih diartikan sebagai nasional atau “dalam negeri”.

Globalisasi membuat dunia menjadi semakin terintegrasi satu dengan yang lainnya. Pada aspek budaya ditandai dengan invasi budaya dari suatu negara dan munculnya budaya baru ciptaan mesin – mesin kapitalis yang bertujuan untuk mendominasi pasar sehingga akhirnya membentuk budaya global. Budaya global dapat diartikan sebagai sebuah konsep yang menjelaskan tentang menduniannya berbagai aspek kebudayaan, yang di dalam ruang global tersebut terjadi proses penyatuan, kesalingberkaitan, dan kesalingterhubungan (Piliang, 2011:215). Budaya global juga sering diidentikkan dengan proses penyeragaman budaya atau imperialisme budaya. Budaya global lewat berbagai teknologi, agen dan produknya terus memasuki masyarakat sehingga mereka menerima berbagai perubahan cara hidup, gaya hidup dan pandangan hidup, sehingga mengancam eksistensi berbagai

bentuk warisan adat, kebiasaan, nilai, identitas dan simbol – simbol yang berasal dari budaya lokal (Piliang, 2011:208).

### **2.2.2 Semiotik**

Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan ‘tanda’. Dengan demikian semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda (Sobur, 2001:87). Studi sistematis suatu tanda – tanda dikenal sebagai semiologi. Arti harafiahnya ialah “kata – kata mengenai tanda – tanda”. Kata *semi* dalam semiologi berasal dari bahasa latin *semeion*, yang artinya ‘tanda’. Semiologi telah dikembangkan untuk menganalisis tanda – tanda (Berger, 2000:3).

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Istilah *semeion* tampaknya diturunkan dari kedokteran. “Tanda” pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Sedangkan secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek – objek, peristiwa – peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Sobur, 2001:95).

Menurut Ferdinand de Saussure, dalam bukunya *Course in General Linguistik* menyatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem tanda yang mengekspresikan ide – ide (gagasan – gagasan) dan karena itu dapat dibandingkan dengan sistem tulisan, huruf – huruf untuk orang bisu – tuli, simbol – simbol

keagamaan, aturan – aturan sopan – santun, tanda – tanda kemiliteran dan sebagainya. Semua itu merupakan suatu hal yang sangat penting dari keseluruhan sistem tersebut. Suatu ilmu yang mempelajari tanda – tanda kehidupan dalam masyarakat besifat dapat dipahami. Hal itu merupakan bagian dari psikologi sosial atau berkaitan dengan psikologi umum. Saussure menyebutnya sebagai semiologi (dari bahasa latin *semion*: tanda). Semiologi akan menjelaskan unsur yang menyusun suatu tanda dan bagaimana hukum – hukum itu mengaturnya. Menurut Saussure, persepsi dan pandangan kita tentang realitas, dikonstruksikan oleh kata – kata dan tanda – tanda lain yang digunakan dalam konteks sosial (Sobur, 2001:95).

Sedangkan Umberto Eco dalam bukunya *A Theory of Semiotics* menjelaskan bahwa semiotika berkaitan dengan segala hal yang dapat dimaknai suatu tanda – tanda. Sebuah tanda adalah segala sesuatu yang dapat dilekati (dimaknai) sebagai penggantian yang signifikan untuk sesuatu yang lainnya. Segala sesuatu ini tidak begitu mengharuskan akan adanya atau untuk mengaktualisasikan adanya tempat entah di manapun pada saat suatu tanda memaknainya. Jadi, semiotika ada dalam semua kerangka (prinsip), semua disiplin studi termasuk juga dapat digunakan untuk menipu. Bila segala sesuatunya tak dapat dipakai untuk menceritakan kebohongan maka sebaliknya berarti tak dapat juga untuk menceritakan kebenaran. Hal itu tak berarti dalam kenyataan dapat digunakan untuk menceritakan (mengatakan) segala sesuatu (semuanya) (Eco, 1976:7). Umberto Eco menyebut tanda tersebut sebagai “kebohongan” (Gottdiener, 1995, dalam Litorini, 1999) karena dalam tanda ada sesuatu yang tersembunyi dibaliknya dan bukan merupakan tanda itu sendiri (Sobur, 2001:87).



Van Zoest (1996:5) mengartikan semiotik sebagai ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, hubungannya dengan kata lain pengirimnya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya (Sobur, 2001:96).

Batasan yang lebih jelas dikemukakan Preminger (2001:89) yang mengatakan bahwa Semiotik adalah ilmu tentang tanda – tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial / masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda – tanda. Semiotik itu mempelajari sistem – sistem , aturan – aturan, konvensi – konvensi yang memungkinkan tanda – tanda tersebut mempunyai arti (Sobur, 2001:96).

Menurut Preminger, meskipun refleksi tentang tanda itu mempunyai sejarah filsafat yang patut dihargai, namun semiotik atau semiologi dalam arti modern berangkat dari ahli bahasa Swiss, Ferdinand de Saussure (1857 – 1913) dan seorang filsuf Amerika, Charles Sander Peirce (1839 – 1914). Saussure mengemukakan pandangannya bahwa linguistik hendaknya menjadi bagian suatu ilmu pengetahuan umum tentang tanda, yang disebutnya semiologi. Sedangkan Peirce telah mengerjakan sebuah tipologi tentang tanda – tanda yang sudah maju dan sebuah meta bahasa untuk membicarakannya, tetapi semiotiknya dipahami sebagai perluasan logika. Kedua tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotik secara terpisah dan tidak mengenal satu sama lain.

Kenyataan bahwa mereka tidak saling mengenal, menyebabkan adanya perbedaan – perbedaan yang penting terutama dalam penerapan konsep – konsep, antara hasil karya para ahli semiotik yang berkiblat pada Peirce di satu pihak dan

hasil karya para pengikut Saussure di pihak lain. Ketidaksamaan itu terutama disebabkan oleh perbedaan yang mendasar bahwa Peirce adalah ahli filsafat dan ahli logika, sedangkan Saussure adalah cikal bakal linguistik umum. Selain itu perbedaan antara istilah semiologi dan semiotik lebih menunjukkan pada perbedaan orientasi bahwa istilah semiologi mengacu pada tradisi Eropa yang bermula pada Ferdinand de Saussure, sedangkan semiotik pada tradisi Amerika Serikat yang bermula pada Charles Sanders Peirce. Istilah semiologi biasanya digunakan di Eropa, sedangkan semiotik cenderung dipakai oleh mereka yang berbahasa Inggris. Penggunaan kata semiologi menunjukkan pengaruh kubu Saussure sementara semiotik lebih tertuju kepada kubu Peirce (Van Zoest, 1996:2).

Tanda – tanda adalah sesuatu yang berdiri pada sesuatu yang lain atau menambahkan dimensi yang berbeda pada sesuatu, dengan memakai segala apa pun yang dapat dipakai untuk mengartikan sesuatu hal lainnya (Berger, 2000:1). Tanda adalah sesuatu yang mewakili hal lain di luar dirinya. Tanda menunjuk pada suatu yang lebih penting dan menduduki tempat antara suatu obyek dengan suatu subyek (Van Zoest, 1993:ix).

Ada dua pendekatan penting atas tanda – tanda. Pendekatan pertama berdasarkan pandangan dari Ferdinand de Saussure yang mengatakan bahwa tanda-tanda disusun oleh dua elemen, yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan suatu konsep tempat citra – bunyi itu disandarkan (Berger, 2000:11).

<b>TANDA</b>	
<b>Penanda</b>	<b>Petanda</b>
<b>Citra Bunyi</b>	<b>Konsep</b>

**Bagan 2.1.**

Ferdinand de Saussure Mendeskripsikan Tanda dengan Mengacu pada Bunyi  
(Arthur Asa Berger, 2000:12)

Ferdinand de Saussure mengatakan “tanda” seperti dua sisi dari sehelai kertas. Di satu sisi adalah “penanda” (*signifier*), yaitu bentuk materi atau wujud fisik, sedangkan di sisi lain adalah “petanda” (*signified*), yaitu konsep yang dipahami oleh para pengguna tanda. Dua sisi tak terpisahkan itulah yang membentuk tanda. Dengan kata lain, tanda terdiri dari bunyi – bunyian dan gambar yang disebut signifier (penanda) serta konsep dari bunyi – bunyian dan gambar yang disebut signified (petanda). Misalnya, gambar pohon (petanda) yang ada di dalam pikiran kita; penanda mengekspresikan petanda. Dengan demikian, tanda adalah keseluruhan asosiasi dari penanda dan petanda. Penanda semata tanpa bentuk. Jadi, tanda adalah totalitas penuh. Mawar, umpamanya, hanya akan menjadi penanda cinta (petanda) apabila bunga ini diperlakukan sebagai sebuah tanda.

Setangkai mawar yang diberikan oleh seseorang sebagai ungkapan cinta adalah tanda. Ketika tumbuh di taman, mawar belum jadi tanda. Proses atau upaya untuk memahami penanda dan petanda sebagai kesatuan yang merujuk pada pohon nyata – gambar pohon adalah tanda untuk pohon yang sesungguhnya disebut signifikasi atau semiosis (Barthes, 1994:48-49).

Bagi Saussure, hubungan antara penanda dan petanda bersifat abitrer (bebas), baik secara kebetulan maupun ditetapkan. Menurutnya, ini tidak berarti “bahwa pemilihan penanda sama sekali meninggalkan pembicara” namun lebih dari itu adalah “tak bermotif”, yakni arbiter dalam pengertian bahwa penanda tidak mempunyai hubungan alamiah dengan petanda (Berger, 2000:12).

Pendekatan kedua yang penting untuk memahami tanda – tanda adalah suatu sistem analisis tanda yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce. Peirce mengatakan bahwa tanda – tanda berkaitan dengan objek – objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab – akibat dengan tanda – tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda – tanda tersebut. Ia menggunakan istilah *ikon* untuk kesamaannya, *indeks* untuk hubungan kausalnya, dan *simbol* untuk asosiasi konvensionalnya (Berger, 2000:14).

**Tabel 2.1.**

Trikotomi Ikon / Indeks / Simbol Pierce

<b>TANDA</b>	<b>IKON</b>	<b>INDEKS</b>	<b>SIMBOL</b>
Ditandai dengan	Persamaan (kesamaan)	Hubungan sebab akibat	Konvensi
Contoh	Gambar – gambar Patung – patung Tokoh besar	Asap / api Gejala Penyakit	Kata – kata isyarat
Proses	Dapat dilihat	Dapat diperkirakan	Harus dipelajari

(Arthur Asa Berger. 2000:14)

Charles Sanders Peirce membagi tanda menjadi tiga jenis, yaitu: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang memunculkan kembali benda atau realitas yang ditandainya, misalnya foto atau peta. Indeks adalah tanda yang kehadirannya menunjukkan adanya hubungan dengan yang ditandainya, misalnya asap adalah indeks dari api. Sedangkan simbol adalah sebuah tanda dimana hubungan antara penanda dan petandanya semata – mata adalah masalah konvensi, kesepakatan atau peraturan (Van Zoest, 1993:24-27).

Pernyataan Saussure tentang penanda dan petanda adalah kunci dari model analisis semiologi, maka trikotomi Peirce adalah kunci ke analisis semiotik.

Keduanya berkaitan dengan tanda – tanda dan penanda – penanda, namun keduanya memiliki perspektif yang berbeda.

Menurut Saussure, bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (sign). Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penandaan (signifier) dengan sebuah idea atau petanda (signified). Dengan kata lain, penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna” (Sobur, 2003:46). Sementara itu Peirce menegaskan bahwa manusia hanya dapat berpikir dengan medium tanda. Manusia hanya dapat berkomunikasi lewat sarana tanda (Sumbo, 2008:16).

Peirce dikenal dengan teori segitiga makna-nya (triangle meaning) yang terdiri atas Tanda (sign), Objek (object) dan Interpretan (interpretant). Menurut Peirce, salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut (Sobur, 2001:115).

### **2.2.3 Tanda dan Identitas**

Secara harafiah, identitas adalah ciri-ciri, tanda – tanda atau jati diri yang melekat pada sesuatu atau seseorang yang membedakannya dengan yang lain, baik fisik maupun non fisik. Pandangan barat yang populer tentang identitas mengatakan bahwa manusia mempunyai diri yang sejati, yang artinya identitas yang dimiliki seseorang dapat diketahui. Identitas dibayangkan sebagai sesuatu yang universal dan tak kekang oleh zaman, suatu “esensi” diri yang diekspresikan sebagai

representasi – representasi yang bisa dikenali oleh diri sendiri dan oleh orang lain. Identitas adalah esensi yang ditandai lewat sejumlah tanda seperti rasa, kepercayaan, sikap dan gaya hidup (Barker, 2014:133).

Dalam kajian budaya, identitas tidak hanya dipahami sebagai esensi tapi juga sebagai deskripsi yang sarat dengan kadar emosi. Identitas adalah proses “menjadi” yang dibangun dari kesamaan dan perbedaan. Identitas bersifat kontradiksi satu dengan yang lainnya dan saling memotong atau mendislokasi sehingga tidak ada identitas tunggal yang bertindak sebagai identitas yang “total – menyeluruh”, melainkan berbagai identitas yang bergeser sebagaimana subjek dikenali atau direpresentasikan (Barker, 2014:133). Manusia dibentuk oleh kemajemukan identitas.

Identitas, menurut Jonathan Rutherford, merupakan mata rantai yang menghubungkan nilai – nilai sosial budaya masa lalu dengan masa sekarang. Identitas memiliki sejarah sehingga dapat membentuk masa kini atau bahkan masa mendatang. Dalam konteks sosialnya, identitas merupakan sesuatu yang dimiliki oleh sebuah komunitas atau kelompok masyarakat tertentu, yang membedakan mereka dengan kelompok masyarakat lainnya (Piliang, 2001:211). Identitas memberikan pengertian bagi setiap individu yang ada di dalam sebuah masyarakat mengenai posisi sosial mereka di antara berbagai kelompok masyarakat lainnya.

Suatu keanekaragaman masyarakat yang luas berhubungan dengan tanda – tanda dan penandaan dalam segala hal. Tanda – tanda yang ada digunakan oleh masyarakat untuk memberi petunjuk atas sesuatu yang disebut sebagai identitas. Orrin Klapp dalam buku *The Collective Search for Identity*, menunjukkan bahwa

identitas tidak merupakan suatu fungsi pemilikan materi setiap orang, tetapi sebaliknya, identitas dihubungkan dengan wujud simbolis dan cara seseorang dirasakan oleh yang lain. Menurut Klapp, secara tegas, identitas meliputi segala hal pada seseorang yang menyatakan secara sah dan dapat dipercaya tentang dirinya – statusnya, nama, kepribadian, dan masa lalunya. Namun jika konteks sosialnya tidak dapat dipercaya, ini berarti bahwa dia tidak dapat mengatakan apa pun secara sah dan dapat dipercaya tentang dirinya sendirinya. Pernyataan tentang identitas tidak dapat lebih dipercaya daripada sebuah mata uang yang tergantung pada kemauan masyarakat mengenalinya dan menerimanya (Berger, 2000:107).

Meskipun tanda – tanda kadang terpusat pada tanda individu, tetapi jelas tanda cenderung “tetap menyatu” dalam suatu sistem atau pola. Tanda cenderung berdampingan dengan tanda yang serupa pada masyarakat kelas lainnya (Berger, 2000:91). Sehingga jika terdapat sejumlah besar tanda, namun satu atau dua tanda diantara menghilang (karena satu alasan tertentu atau lainnya), maka secara umum dapat menggantikan tanda yang hilang tersebut tanpa takut salah mengidentifikasinya. Sebagai contoh jika seorang guru dalam suatu sistem, maka dapat diketahui seperti apa buku bacaannya, barang – barang apa saja dalam tasnya, kerjanya, apa yang dilakukan pada waktu senggang, dan sebagainya. Bahkan jika tidak terdapat satu atau dua tanda tersebut, tanda – tanda yang hilang tersebut dapat dimanipulasikan karena cenderung berdampingan dengan tanda yang serupa dalam sistem tersebut.

Berger menuliskan beberapa tanda identitas umum yang biasa digunakan untuk membuat aspek – aspek identitas yang beraneka ragam. Berger menyatakan



bahwa beberapa aspek identitas tersebut antara lain : identitas pribadi, identitas nasional, identitas pekerjaan, identitas badan hukum, identitas jenis dan identitas keagamaan. Dengan identitas, Berger mengartikannya sebagai keadaan “sama seperti yang lain” dalam hal tertentu dan mempertahankan suatu hubungan pola tertentu. Orang lain harus menafsirkan tanda – tanda identitas seseorang secara benar karena suatu identitas orang tersebut dipahami dan disahkan.

**Tabel 2.2.**

Identitas dan Tanda – Tandanya Menurut Arthur Asa Berger

<i>Identitas</i>	<i>Tanda</i>
Pribadi	Pakaian
	Model rambut
	Jenis kacamata
	Bahasa tubuh
	Perawakan
	Ekspresi wajah
	Penggunaan bahasa
Nasional	Bendera
	Simbol
	Makanan
	Arsitektur
	Musik
	Seragam

Pekerjaan	Alat dan sarana
	Suasana
Badan Hukum	Logo perusahaan
	Jenis periklanan
	Bangunan markas besar
	Daerah produksi
Jenis Kelamin	Pakaian
	Model rambut
	Suara
	Susunan tubuh
Agama	Simbol – simbol
	Pakaian
	Barang – barang
	Bahasa
	Tokoh – tokoh suci
	Arsitektur

(Arthur Asa Berger, 2000:108)

Identitas pribadi merupakan karakteristik unik yang membedakannya dengan orang lain. Setiap orang mempunyai identitas pribadinya masing-masing sehingga tidak akan sama dengan identitas orang lain. Pengaruh budaya juga turut mempengaruhi identitas pribadi seseorang. Seseorang yang berasal dari budaya individualistis berusaha untuk menunjukkan perbedaan dirinya dengan orang lain.

Sementara itu, orang yang berasal dari budaya kolektif cenderung menonjolkan keanggotaan mereka kepada orang lain. Identitas pribadi juga bisa diartikan sebagai aturan moral pribadi atau prinsip moral yang digunakan seseorang sebagai kerangka normatif dan panduan dalam bertindak.

Tanda – tanda pribadi adalah tanda – tanda yang dipunyai oleh seseorang secara jelas guna menunjukkan dirinya kepada orang lain. Tanda – tanda tersebut semuanya berdasarkan pada pemahaman kuno seperti pakaian, model rambut, dan seterusnya yang merupakan kesamaan peringkat dan digunakannya untuk “menyiarkan” identitas seseorang. menuliskan beberapa tanda identitas umum yang biasa digunakan untuk membuat aspek – aspek identitas yang beraneka ragam. Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life*, menunjukkan bahwa ada beberapa sarana tanda, seperti perlombaan, sudah tetap dan tidak berubah – ubah dari situasi yang satu ke situasi yang lain. Namun tanda yang lain, seperti ekspresi wajah, sungguh berubah – ubah dan bervariasi seiring dengan perubahan situasi. Dalam penampilan tersebut, rasanya baik untuk mengingat bahwa seseorang sering tertipu oleh dirinya sendiri (Berger, 2000:111).

Dalam menggunakan teori ini yang berhubungan dengan identitas pribadi, penulis mengklasifikasikan beberapa tanda yang dapat dimasukkan ke dalam identitas tersebut, antara lain : ciri fisik, ekspresi wajah, bahasa tubuh, pakaian dan atribut, model rambut, penggunaan bahasa.

Identitas nasional merujuk pada kebangsaan seseorang. Mayoritas dari masyarakat mengasosiasikan identitas nasional mereka dengan negara di mana mereka dilahirkan. Akan tetapi, identitas nasional dapat juga diperoleh melalui

imigrasi dan naturalisasi. Identitas nasional biasanya menjadi sering diucapkan saat seseorang berada di negara lain. Seseorang yang identitas nasionalnya berbeda dari tempat ia dilahirkan pada akhirnya akan mulai mengadopsi aspek identitas nasional yang baru. Namun, hal ini tergantung pada keterikatan pada negara yang baru tersebut. Sementara itu, seseorang yang secara permanen tinggal di negara lain mungkin akan mempertahankan identitas negara tempat ia lahir.

Identitas nasional secara integral dihubungkan dengan simbol, bendera, dan tanda – tanda yang lain (Berger, 2000:111). Misalnya untuk menghadirkan Indonesia, seseorang akan menggunakan tanda – tanda dan simbol seperti : bendera Indonesia, candi Borobudur, komodo, garuda, batik dan sebagainya. Beberapa dari tanda – tanda adalah gejala alamiah, bangunan – bangunan yang berbeda, simbol – simbol, yang semuanya merupakan tanda – tanda yang secara terus menerus digunakan di media atau melalui lingkungan historis sehingga memperoleh kekuatan untuk menghadirkan Indonesia.

Dalam menggunakan teori ini yang berhubungan dengan identitas nasional, penulis menambahkan unsur aspek lokal pada bagian tersebut karena penelitian ini bertujuan untuk mencari muatan lokal. Aspek lokal berhubungan dengan segala sesuatu yang merupakan ciri khas golongan etnik dan suatu wilayah atau daerah di Indonesia. Aspek lokal bukan hanya yang terlihat dari bentuk dan pernyataan rasa keindahan melalui kebudayaan suatu daerah saja (pakaian tradisional, kesenian tradisional, bahasa daerah, makanan daerah dan lain sebagainya), tetapi juga termasuk didalamnya segala bentuk, dan cara – cara berperilaku, bertindak, serta pola pikiran yang ada pada daerah tersebut. Beberapa tanda yang digunakan oleh

penulis dalam identitas lokal antara lain : pakaian, bangunan, kendaraan, makanan, barang, dan sarana usaha.

Identitas pekerjaan adalah tempat seseorang mengaktualisasikan dirinya. Ketika tanda digunakan sebagai identitas pekerjaan maka pakaian, suasana dan sarana menjadi penting dan seringkali beberapa diantaranya diperlukan untuk mendukung satu sama lain. Seorang wanita yang menggunakan baju dengan belahan dada rendah serta menggunakan rok mini, jika dalam suatu suasana misalnya di kampus, wanita tersebut bisa jadi hanya seorang mahasiswi dengan busana yang seksi. Namun dalam suasana lain, misalnya di jalan raya pada malam hari di tempat dimana banyak lelaki hidung belang, wanita ini sungguh bisa jadi seorang pelacur. Masyarakat dengan pekerjaan yang berbeda suka menggunakan suasana dan sarana untuk mendukung pernyataan identitas mereka. Sekarang ini, sangatlah sukar bagi kebanyakan profesional untuk memandai pekerjaan mereka. Hal ini terjadi sejak berbagai pekerjaan menggunakan sarana yang berbeda – beda sebagai perwujudan tanda. Oleh karena itu, suasana menjadi suatu cara yang dominan untuk menunjukkan identitas pekerjaan. Suasana menghasilkan harapan dan sikap. Suasana memeberikan beberapa jenis pemikiran tentang apa yang diharapkan (Berger, 2000:112). Masyarakat menggunakan suasana untuk mendukung penampilan mereka dan mengesahkan sarana mereka. Masyarakat mengambil setiap objek dalam suatu suasana sebagai suatu tanda. Suasana juga membuat sarana yang dimiliki menjadi lebih berarti. Sebagai contoh, di rumah sakit, sebuah stetoskop mempunyai arti yang lebih meyakinkan daripada arti stetoskop itu sendiri.

Dalam menggunakan teori ini yang berhubungan dengan identitas pekerjaan, penulis mengklasifikasikan beberapa tanda yang dapat dimasukkan ke dalam identitas tersebut, antara lain : seragam, alat dan sarana, suasana.

Untuk identitas badan hukum, penggunaan tanda – tanda seperti logo, model tampilan tertentu, warna, dan desain tampilan dan sebagainya diperlukan untuk memberikan kesan kepada masyarakat seperti apa suatu badan hukum tersebut. Segala hal yang dapat ditampilkan untuk menggambarkan badan hukum sebagaimana yang diharapkan untuk dituangkan dalam tanda(Berger, 2000:113). Badan hukum yang dimaksud adalah suatu lembaga, organisasi atau perusahaan yang berdiri secara sah dimata hukum dan memiliki kekuatan hukum. Selain itu dapat juga memiliki jenis usaha atau jasa yang ditawarkan. Tanda – tanda tersebut dapat berupa aja saja yang berhubungan dengan suatu penanda perusahaan baik dalam diri perusahaan maupun diluar perusahaan. Selain itu dapat juga berupa bentuk standarisasi perusahaan dalam melayani konsumen mereka.

Dalam menggunakan teori ini yang berhubungan dengan identitas badan hukum, perusahaan yang dimaksud adalah perusahaan lokal dengan produk lokal. Penulis mengklasifikasikan beberapa tanda yang dapat dimasukkan ke dalam identitas tersebut, antara lain : logo perusahaan, jenis periklanan, bangunan, bentuk barang.

Identitas jenis kelamin merupakan pandangan mengenai maskulinitas dan feminitas dan apa arti menjadi seorang laki – laki atau perempuan. Arti menjadi seorang laki – laki atau perempuan sangat dipengaruhi oleh pandangan budaya. Misalnya saja kegiatan yang dianggap lebih maskulin atau lebih feminim.

Ungkapan gender tidak hanya mengkomunikasikan siapa kita, tetapi juga mengkonstruksi rasa yang kita inginkan. Identitas jenis kelamin juga ditunjukkan oleh gaya komunikasi. Gaya komunikasi perempuan sering digambarkan sebagai lembut, suportif, personal dan sebagainya sedangkan gaya komunikasi laki-laki digambarkan sebagai kompetitif, tegas, dan sebagainya.

Identitas jenis kelamin merupakan suatu upaya untuk memberitahukan jenis kelamin seseorang berdasarkan pakaian, model rambut, nama dan sebagainya (Berger, 2000:114). Namun sekarang ini, hal ini dapat mengaburkan perbedaan jenis kelamin. Sebagai contoh, secara tradisional wanita biasanya memiliki rambut panjang, dan laki – laki memiliki rambut pendek. Sekarang ini bisa saja seorang wanita berambut pendek dan seorang laki – laki berambut panjang, yang apabila dilihat dari kejauhan dapat menimbulkan kekeliruan. Ditambah lagi dengan penampilannya yang menggunakan pakaian yang berbeda misalnya seorang wanita berambut pendek menggunakan pakaian formal jas dan celana panjang serta berdasi layaknya seorang laki – laki dan berpenampilan seperti laki - laki. Hal ini dapat menimbulkan kesalahan dalam identitas jenis kelamin. Tanda – tanda lain harus dilihat lebih spesifik dalam identitas jenis kelamin.

Dalam menggunakan teori ini yang berhubungan dengan identitas jenis kelamin, penulis mengklasifikasikan beberapa tanda yang dapat dimasukkan ke dalam identitas tersebut, antara lain : pakaian, model rambut, suara, susunan tubuh.

Identitas keagamaan merupakan dimensi yang penting dalam identitas seseorang. Pada jaman dahulu (dan sampai sekarang) Identitas tersebut merupakan pemberian secara sosial dan budaya, bukan hasil dari pilihan individu. Sekarang ini,

identitas agama menjadi hal yang bisa dipilih, bukan identitas yang diperoleh saat lahir. Identitas agama ditandai dengan adanya ritual yang dilakukan oleh pemeluk agama tersebut. Identitas keagamaan merupakan suatu bidang dimana perbedaan yang begitu besar disempurnakan oleh penggunaan jenis – jenis khusus pada pakaian, barang dan simbol. Kelompok keagamaan yang berbeda mengambil berbagai “seragam” yang menandakan bahwa seseorang adalah pengikut suatu agama tertentu – atau cabang dari dari suatu agama. Sebagian besar agama telah mengungkapkan jenis pakaian yang khusus untuk fungsi tertentu dan dengan menggunakan pakaian itu berarti suatu pemisahan diri mereka dengan yang lain, tetapi juga bergabung dengan kelompok yang terpadu. Perbedaan satu – satunya antara pakaian biasa dengan pakaian keagamaan adalah pakaian keagamaan itu diungkapkan, dibiasakan dan tidak berubah. Inti pakaian keagamaan adalah ketidakkindahannya dari artinya yang tepat (Berger, 2000:117).

Dalam menggunakan teori ini yang berhubungan dengan identitas keagamaan, penulis mengklasifikasikan beberapa tanda yang dapat dimasukkan ke dalam identitas tersebut, antara lain : pakaian dan atribut, bahasa, tokoh – tokoh suci, arsitektur.



**Tabel 2.3.**

Identitas dan Tanda – Tandanya yang Digunakan Oleh Penulis

<i>Identitas</i>	<i>Tanda</i>
Pribadi	Ciri fisik
	Ekspresi wajah
	Bahasa tubuh
	Pakaian dan atribut
	Model rambut
	Penggunaan bahasa
Lokal	Pakaian
	Bangunan / Arsitektur
	Kendaraan
	Makanan
	Barang
	Atribut Usaha
Pekerjaan	Seragam
	Alat dan sarana
	Suasana
Badan Hukum	Logo perusahaan
	Jenis periklanan
	Bangunan
	Bentuk barang

Jenis Kelamin	Pakaian
	Model rambut
	Suara
	Susunan tubuh
Agama	Simbol - simbol
	Pakaian
	Barang - barang
	Bahasa
	Tokoh – tokoh suci
	Arsitektur

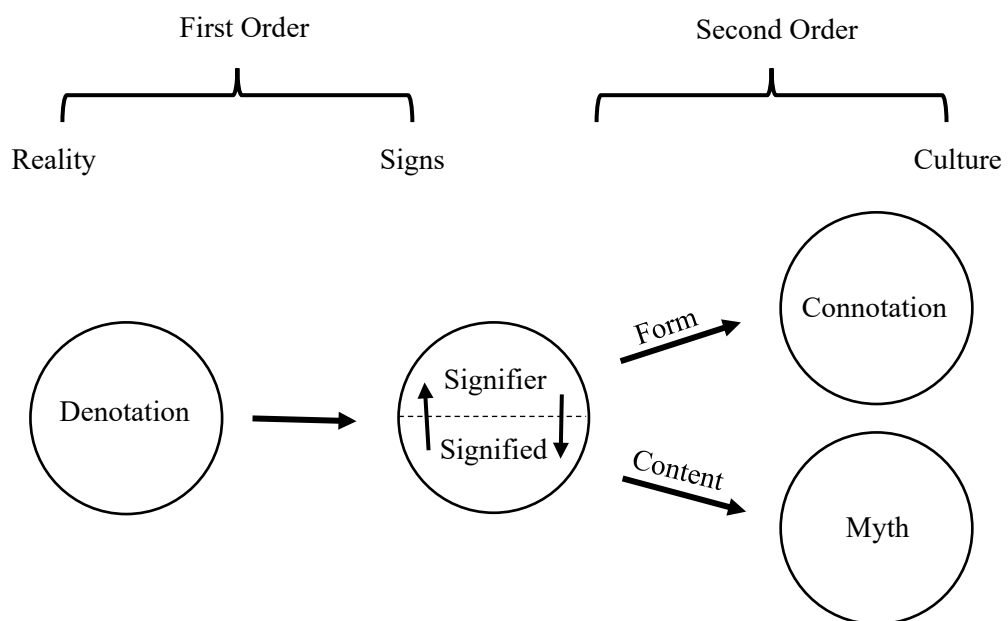
(Darmo, 2016)

#### 2.2.4 Teori Semiotika Roland Barthes

Dalam sistem semiologi Saussure, para ahli semiotik sering membedakan berbagai tingkatan yang saling mempengaruhi, selain itu semiologi ini dikembangkan dengan cara lain oleh berbagai tokoh. Semiologi Saussure mencapai puncaknya ditangan seorang ilmuwan Perancis yang mengembangkan teori Saussure mengenai tanda pada berbagai bidang, yaitu Roland Barthes.

Sebagaimana Saussure, Roland Barthes menyakini bahwa hubungan antara petanda dan penanda tidak terbentuk secara alamiah, tetapi bersifat arbitrer, yaitu hubungan yang terbentuk berdasarkan konvensi. Oleh karena itu, penanda pada dasarnya membuka berbagai peluang petanda atau makna.

Barthes menyebut proses pemaknaan tanda dengan *signification* (signifikasi). Baginya signifikasi merupakan proses memadukan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) sehingga menghasilkan tanda (Rusmana, 2014:185). Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*) (Sobur, 2001:127).



**Gambar 2.25.**  
 Signifikasi Dua Tahap Barthes  
 (Alex Sobur, 2001:127)

Menurut Barthes, signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara signifier dan signified di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Sedangkan konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu

dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai – nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya (Sobur, 2001:128).

Dalam semiologi, makna denotasi dan konotasi memegang peranan penting jika dibandingkan peranannya dalam ilmu linguistik. Makna denotasi suatu kata ialah makna yang biasa kita temukan dalam kamus (Sobur, 2003:263). Sebuah arti yang sebenarnya dari suatu tanda. Dengan demikian, jika kita memperhatikan sebuah objek, maka makna denotasinya adalah objek itu memiliki panjang dan ukuran. Makna yang dihasilkan berupa makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Sedangkan makna konotasi akan sedikit berbeda dan akan dihubungkan dengan kebudayaan yang tersirat dalam pembungkusnya atau tentang makna yang terkandung di dalamnya atau gambaran apa yang akan dipancarkan dan akibat yang akan ditimbulkan. Makna konotasi ialah makna denotasi ditambah dengan segala gambaran, ingatan, dan perasaan yang ditimbulkan oleh kata. Kata konotasi berasal dari bahasa Latin *connotare*, “menjadi tanda” dan mengarah pada makna-makna kultural yang terpisah / berbeda dengan kata. Makna yang dihasilkan akan bersifat implisit dan tersembunyi (Sobur, 2003:263).

Denotasi adalah hubungan yang digunakan di dalam tingkat pertama pada sebuah kata yang secara bebas memegang peranan penting di dalam ujaran. Makna denotasi bersifat langsung, yaitu makna khusus yang terdapat dalam sebuah tanda, dan pada intinya dapat disebut sebagai gambaran sebuah petanda (Berger, 2000:55). Harimurti Kridalaksana (2001:40) mendefinisikan denotasi (*denotation*) sebagai

makna kata atau kelompok kata yang didasarkan atas penunjukan yang lugas pada sesuatu di luar bahasa atau yang didasarkan atas konvensi tertentu; sifatnya objektif. Konotasi (*connotation, evertone, evocatory*) diartikan sebagai aspek makna sebuah atau sekelompok kata yang didasarkan atas perasaan atau pikiran yang timbul atau ditimbulkan pada pembicara (penulis) dan pendengar (pembaca). Dengan kata lain, “makna konotatif merupakan makna leksikal + X” ((Sobur, 2003:263).

Jika denotasi sebuah kata adalah definisi objektif kata tersebut, maka konotasi sebuah kata adalah makna subjektif atau emosionalnya. Kata konotasi melibatkan simbol – simbol, historis, dan hal – hal yang berhubungan dengan emosional. Dikatakan objektif sebab makna denotasi ini berlaku umum. Sebaliknya, makna konotasi bersifat subjektif dalam pengertian bahwa ada pergeseran dari makna umum (*denotative*) karena sudah ada penambahan rasa dan nilai tertentu (Sobur, 2003:264).

Konotasi jika sudah mantap dan mapan akan menjadi mitos (*myth*). Sebagian proses semiologis menjadi kegiatan yang menguraikan mitos tersebut dari makna denotasi yang terkandung. Barthes menyebutkan bahwa pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (Sobur, 2001:128). Mitos merupakan urutan kedua dari sistem semiologis tanda – tanda dalam urutan pertama pada sistem itu (yaitu kombinasi antara petanda dan penanda) menjadi penanda dalam sistem kedua. Dengan kata lain, tanda pada sebuah sistem linguistik menjadi penanda dalam sebuah sistem mitos dan kesatuan antara penanda dan petanda dalam sistem itu disebut “Penandaan”. Barthes menggunakan istilah khusus untuk membedakan sistem mitos dari hakikat bahasanya. Dia juga

menggambarkan penanda dalam mitos sebagai bentuk dan petanda sebagai konsep. Kombinasi kedua istilah seperti tersebut di atas, merupakan penandaan.

Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos primitif misalnya mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa, dan sebagainya. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan (Sobur, 2001:128). Dalam pandangan Roland Barthes, mitos bukan realitas *unreasonable* atau *unspeakable*, melainkan sistem komunikasi atau pesan (message) yang berfungsi mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai – nilai dominan yang berlaku pada periode tertentu (Rusmana, 2014:206).

Mitos yang sudah mantap, mapan, dan masif akan menjadi Ideologi. Mitos adalah suatu wahana di mana suatu ideologi berwujud (Rusmana, 2014:206). Barthes juga memahami ideologi sebagai kesadaran palsu yang membuat orang hidup di dalam dunia yang imajiner dan ideal, meskipun realitas hidupnya demikian. Ideologi ada selama kebudayaan ada. Barthes berbicara konotasi sebagai ekspresi suatu budaya. Kebudayaan mewujudkan dirinya dalam teks – teks mereka, ideologi pun mewujudkan dirinya melalui berbagai kode yang masuk ke dalam teks dengan bentuk penanda penting, seperti tokoh, latar, sudut pandang, dan lain – lain.

Ideologi dapat ditemukan dalam teks dengan jalan meneliti konotasi – konotasi yang terdapat di dalamnya. Salah satu cara adalah mencari mitologi dalam teks – teks semacam itu. Ideologi adalah sesuatu yang abstrak. Mitologi (kesatuan mitos – mitos yang koheren) menyajikan inkarnasi makna – makna yang

mempunyai wadah dalam ideologi. Ideologi harus dapat diceritakan. Cerita itulah mitos (Sobur, 2001:129).

### **2.2.5 Kota**

Kota adalah sebuah tempat, ruang, dan teritorial, yang di dalamnya berlangsung bermacam – macam aktivitas seperti pergerakan manusia dan barang; interaksi manusia dengan manusia secara sosial dalam berbagai skala; komunikasi di antara manusia dalam berbagai media dan segmentasi manusia di dalam berbagai bentuk segmentasisosial, politik, ekonomi dan kultural (Piliang, 2011:229). Fungsi kota antara lain yaitu : fungsi utilitas, fungsi simbolis, fungsi politis, fungsi estetis.

Kota adalah sebuah tempat yang heterogen yaitu sebagai tempat bertemu dan bercampurnya manusa dari berbagai suku, bangsa, ras, agama, profesi dan sebagainya. Selain itu kota juga sebagai tempat bertemunya berbagai asal budaya sehingga di dalamnya terjadi berbagai bentuk hubungan lintas budaya, antar budaya, multikultural dan subkultural yang kompleks (Piliang, 2011:230).

Kota multikultural adalah kota yang di dalamnya terdapat berbagai macam kebudayaan yang berbeda – beda, yang hidup di dalam sebuah wilayah yang sama. Multikulturalisme adalah gerakan dalam memperjuangkan hubungan yang harmonis, berkeseimbangan dan berkeadilan di antara kebudayaan mayoritas dan minoritas. Problem multikulturalisme di dalam sebuah kota muncul ketika terjadinya kesenjangan, ketidakseimbangan, asimetri dan ketidakadilan didalam hubungan antara kelompok mayoritas dan minoritas. Kota – kota besar di Indonesia dapat dipandang sebagai kota multikultural yang di dalamnya terdapat berbagai

kebudayaan etnis yang hidup berdasarkan kebersamaan, kesetaraan dan keadilan (Piliang, 2011:231).

Di era sekarang ini, perbedaan antara kota dan desa tidak lagi setajam dulu. Perkembangan teknologi, transportasi, komunikasi, informasi dan hiburan telah melampaui batas – batas antara kota dan desa sehingga makna kota dan desa semakin kabur. Kota semakin menyatu dengan desa, bukan secara fisik, tetapi secara semantik.

#### **2.2.6 Film**

Film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat *cultural education* atau pendidikan budaya. Meski pada awalnya film diperlakukan sebagai komoditi yang diperjual – belikan sebagai media hiburan, namun pada perkembangannya film juga kerap digunakan sebagai media propaganda, alat penerangan bahkan pendidikan. Dengan demikian film juga efektif untuk menyampaikan nilai – nilai budaya (Trianton, 2013:ix).

Film adalah hasil proses kreatif para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi. Dengan demikian film tidak bebas nilai karena di dalamnya terdapat pesan yang dikembangkan sebagai karya kolektif. Disini, film menjadi alat pranata sosial. Film sebagai institusi sosial memiliki kepribadian, mengusung karakter tertentu dengan visi dan misi yang akan menentukan kualitas. Ini sangat dipengaruhi oleh kompetensi atau kualifikasi, dedikasi para sineas, kecanggihan teknologi yang digunakan, serta sumber daya



lainnya. Film sebagai karya seni budaya dan sinematografi dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara. Ini bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan yang berisi gagasan-gagasan penting yang disampaikan kepada masyarakat dalam bentuk tontonan. Meski berupa tontonan, namun film memiliki pengaruh yang besar. Itulah sebabnya film mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong tumbuhnya industri kreatif lainnya. Dengan demikian film menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Film menjadi sangat efektif sebagai media pembelajaran dalam rangka menanamkan nilai-nilai luhur, pesan moral, unsur didaktif, dan lain-lain (Trianton, 2013:x).

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat dan Waktu**

Penelitian ini dilakukan di Jakarta. Waktu yang diperlukan untuk melakukan penelitian ini adalah 6 bulan, yaitu dari Februari 2016 sampai dengan Agustus 2016.

#### **3.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah episode 1 dari film Animasi Adit dan Sapo Jarwo, dengan judul “Dompot Ayah Ketinggalan”. Unit analisisnya adalah potongan – potongan gambar atau visual (*frame*) yang terdapat dalam episode tersebut. *Frame* yang dipilih adalah *frame – frame* yang diyakini oleh penulis mengandung banyak tanda – tanda yang dapat dianalisa. Film animasi Adit & Sopo Jarwo dipilih oleh peneliti karena film animasi ini bercerita tentang persahabatan anak – anak dalam kehidupan sehari – harinya, namun tidak selalu berjalan lancar karena berhadapan dengan duo usil yang selalu mencari keuntungan tanpa berusaha. Film ini mengambil setting tempat di sebuah perkampungan di Jakarta yang bernama Kampung Karet Berkah. Tokoh – tokoh yang ada pun berbicara dengan logat khas masing – masing daerah asal.

Episode pertama ini tayang di MNC TV pada bulan Januari 2014. Film dengan durasi 7 menit 10 detik ini dipilih penulis karena episode 1 merupakan awal mula dari film ini. Sebagai episode awal dari suatu film, tentu saja episode ini harus

menampilkan cerita yang pas dan tepat untuk calon pemirsanya. Selain itu selama durasi 7 menit 10 detik, episode ini juga harus menampilkan jalan cerita yang sesuai dan tidak bertele – tele dalam penyampaiannya.

Bagi peneliti, alasan – alasan diatas sangat menarik untuk menjadikan film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode “Dompot Ayah Ketinggalan” sebagai objek penelitian.

### **3.3 Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang membahas tentang analisis identitas yang digunakan untuk memahami tanda – tanda dan kajian semiotik yang diungkapkan secara analisis deskriptif untuk menangkap tanda – tanda yang tersembunyi. Selain itu penelitian ini juga menggunakan pendekatan interpretatif. Teknik pengambilan sample berdasarkan purposive sampling.

### **3.4 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi dan studi literatur terhadap film Adit dan Sopo Jarwo episode 1. Adapun tahapannya yaitu :

a. Observasi.

Observasi adalah melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian yaitu dengan cara menonton berulang – ulang episode 1 film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada media komputer. Dengan menonton berulang – ulang,

didapatkan beberapa adegan yang dapat mewakili episode tersebut secara keseluruhan.

b. Dokumentasi.

Selain melakukan observasi, proses dokumentasi berupa pengambilan gambar untuk mendukung penelitian sangat penting. Pendokumentasian dilakukan pada saat menonton episode 1 film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Adegan yang dipilih dalam film tersebut kemudian di-*capture* gambarnya menjadi potongan – potongan gambar atau visual (*frame per frame*) sehingga menggambarkan adegan yang dimaksud. Selain itu, pada setiap *frame* juga diamati secara teliti dialog - dialog para tokoh, suara dan musik backgroundnya. Kesemuanya itu kemudian dicatat sehingga proses pengumpulan data lebih mendetail.

c. Studi Literatur.

Studi Literatur dilakukan untuk memperoleh dan melengkapi data – data dan teori yang berhubungan dengan permasalahan dan tema dalam penelitian yang diangkat. Adapun studi pustaka dilakukan melalui penelusuran berbagai buku, diktat, jurnal, ensiklopedia, majalah, *website* dan lain - lain. Kelengkapan data tersebut sangat diperlukan untuk menganalisa masalah serta memperkuat penelitian.

### **3.5 Metode Analisis**

Setelah semua data terkumpul, dilakukan analisis data dengan menggunakan dua tahapan analisis. Penggunaan dua tahapan analisis bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan dalam rumusan masalah. Dua tahapan analisis

yang digunakan adalah metode analisis dengan menggunakan teori identitas Arthur Asa Berger dan metode analisis dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

### **3.5.1. Metode analisis dengan menggunakan teori identitas Arthur Asa**

#### **Berger.**

Analisis tahap pertama dilakukan untuk menjawab pertanyaan pertama dalam rumusan masalah yaitu bagaimana tanda – tanda dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo mencerminkan budaya lokal. Tanda – tanda tersebut dapat diketahui dengan menggunakan teori identitas Arthur Asa Berger.

Berger melihat bahwa tanda – tanda biasanya mengacu pada tanda individu, meskipun demikian, tanda tetap menyatu dalam suatu sistem atau pola. Tanda – tanda yang ada biasanya digunakan oleh masyarakat untuk memberi petunjuk suatu identitas. Identitas dihubungkan dengan wujud simbolis dan cara seseorang dirasakan oleh yang lain. Identitas meliputi segala hal pada seseorang yang menyatakan secara sah dan dapat dipercaya tentang seseorang tersebut.

Berger menuliskan beberapa tanda identitas umum yang biasa digunakan untuk membuat aspek – aspek identitas yang beraneka ragam. Berger menyatakan bahwa beberapa aspek identitas tersebut antara lain : identitas pribadi, identitas nasional (untuk aspek identitas nasional, penulis menambahkan unsur aspek lokal pada bagian tersebut karena penelitian ini bertujuan untuk mencari muatan lokal), identitas pekerjaan, identitas badan hukum, identitas jenis kelamin dan identitas keagamaan. Berger juga menuliskan beberapa tanda yang terlihat yang

berhubungan dengan masing – masing identitas tersebut. Peneliti harus dapat menganalisis menafsirkan tanda – tanda identitas seseorang secara benar karena suatu identitas orang tersebut dipahami dan disahkan. Dengan diketahuinya identitas – identitas tersebut, maka nantinya dapat disimpulkan budaya lokal yang digunakan dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

#### **3.5.1.1. Cara penggunaan metode analisis tahap pertama (teori identitas**

##### **Arthur Asa Berger).**

Pada tahapan ini, penulis melakukan peng-*capture-an frame – frame* yang berhubungan dengan masing – masing tokoh dan lingkungan. Setelah itu, penulis membuat tabel untuk masing – masing tokoh dan lingkungan. *Frame – frame* yang berhubungan dengan salah satu tokoh, disusun dalam satu tabel tersendiri sehingga setiap tokoh mempunyai tabel masing – masing. Sedangkan untuk *frame – frame* yang berhubungan dengan lingkungan hanya disusun dalam satu tabel. Kemudian dari masing – masing *frame* pada suatu tabel, penulis mencoba menyimpulkan tanda – tanda yang ada dengan menuliskan kata kunci pada setiap identitas – identitas. Dengan kata kunci yang ada, penulis mencoba melakukan analisis pada setiap tanda untuk mendapatkan identitas – identitas. Dari identitas – identitas yang sudah dianalisis, penulis kemudian merangkum semuanya untuk menunjukkan satu identitas yang jelas untuk masing – masing tokoh dan lingkungan.

Pada bagian tokoh, untuk mengetahui identitasnya penulis mencari tanda – tanda yang terlihat hanya pada identitas pribadi, identitas pekerjaan, identitas jenis kelamin dan identitas keagamaan. Sedangkan pada bagian lingkungan, untuk

mengetahui identitasnya penulis mencari tanda – tanda yang terlihat hanya pada identitas lokal dan identitas badan hukum.

Untuk tokoh – tokoh yang dianalisis adalah tokoh – tokoh yang namanya terdapat pada judul film animasi ini yaitu tokoh Adit, Sopo dan Jarwo. Ketiga tokoh ini adalah tokoh – tokoh utama dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Sedangkan untuk lingkungan, yang dianalisis adalah lingkungan tempat tinggal Adit yaitu pada suatu komplek perumahan dan lingkungan tempat Adit bermain sepeda yaitu pada suatu perkampungan.

Tabel 3.1.

Tahapan Analisis Tahap Pertama untuk Mencari Identitas Tokoh  
dengan Menggunakan Teori Identitas Arthur Asa Berger

<i>Frame</i> Tokoh		Audio
Visual	<div style="border: 1px solid black; padding: 20px; text-align: center;"> <h2>Visual Tokoh</h2> </div> Keterangan Audio	
Identitas Pribadi	Tanda – Tanda	
Identitas Pekerjaan	Tanda – Tanda	
Identitas Jenis Kelamin	Tanda – Tanda	
Identitas Agama	Tanda – Tanda	

(Darmo, 2016)



Tabel 3.2.  
Tahapan Analisis Tahap Pertama untuk Mencari Identitas Lingkungan  
dengan Menggunakan Teori Identitas Arthur Asa Berger

<i>Frame</i> Lingkungan		Audio
Visual	Keterangan Audio	
<div style="border: 1px solid black; padding: 20px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="font-size: 24px; margin: 0;">Visual Lingkungan</p> </div>		
Identitas Lokal	Tanda – Tanda	
Identitas Badan Hukum	Tanda – Tanda	

(Darmo, 2016)

### 3.5.2. Metode analisis dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

Analisis tahap kedua digunakan untuk menjawab pertanyaan kedua dalam rumusan masalah yaitu bagaimana makna yang dihasilkan dari cerminan budaya lokal tersebut dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Makna – makna yang dihasilkan tersebut dapat diketahui dengan menggunakan menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes dengan pendekatan interpretatif.

Roland Barthes melihat relasi elemen – elemen tanda di dalam sebuah sistem memiliki tingkat relasi yang kompleks. Barthes menjelaskan dua tingkat dalam pertandaan, yaitu denotasi (*denotation*) dan konotasi (*connotation*). Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Sementara konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan tafsiran).

Selain denotasi dan konotasi, Barthes juga melihat makna yang lebih dalam tingkatnya, yaitu makna – makna yang berkaitan dengan mitos. Mitos, dalam pemahaman semiotika Barthes adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial sebagai sesuatu yang dianggap alamiah. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Ada 2 macam mitos yang berkembang dalam masyarakat yaitu mitos primitif misalnya mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa, dan sebagainya. Kemudian ada mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan. Dalam pandangan Roland Barthes, mitos bukan realitas *unreasonable* atau *unspeakable*, melainkan sistem komunikasi atau pesan (*message*) yang berfungsi mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai – nilai dominan yang berlaku pada periode tertentu.

### **3.5.2.1. Cara penggunaan metode analisis tahap kedua (teori semiotika Roland Barthes).**

Pada tahapan ini, penulis melakukan peng-*capture-an frame – frame* yang dianggap memiliki banyak tanda yang memiliki makna di dalamnya. Kemudian, masing – masing *frame* yang didapat dimasukkan ke dalam masing – masing tabel. Tabel tersebut berisikan pula suara atau dialog para tokoh beserta musik backgroundnya sehingga lebih mendetail. Peneliti mulai meneliti dan menganalisa berdasarkan *frame* dan keterangan suara, dialog dan musik. Kesemuanya itu kemudian diinterpretasikan untuk mencari makna denotasi dan makna konotasi pada adegan tersebut. Analisa lebih jauh dilakukan untuk mencari mitos yang berhubungan dengan budaya lokal pada masyarakat.

Tabel 3.3.

Tahapan Analisis Tahap Kedua dengan Menggunakan Teori Semiotika Roland Barthes

<i>Frame 01</i>		
Visual		Audio
<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 100px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <span style="font-size: 2em; font-weight: bold;">Visual</span> </div>		Keterangan Audio
Denotasi	Deskripsi	
Konotasi	Deskripsi	
Mitos	Deskripsi	

(Darmo, 2016)

## **BAB IV**

### **ANALISIS**

#### **4.1. Subjek Kajian**

##### **4.1.1. Sinopsis Film Animasi 3D Adit dan Sopo Jarwo**

Sinopsis Episode 1 : Dompot Ayah Ketinggalan

Seorang anak laki – laki bernama Adit, mengendarai sepedanya keluar dari halaman rumahnya pada pagi hari. Tiba – tiba terdengar suara panggilan dari dalam rumah. “Adit...Tunggu Nak.” Bunda keluar dari dalam rumah sambil menggendong Adel. “Iya Bun” jawab Adit. Adit diminta oleh Bunda untuk membawa Adel, untuk ikut serta bersama Adit dikarenakan Bunda mau memasak sehingga tidak ada yang menjaga Adel. Rupanya Adit diberi tugas untuk mengantarkan dompet Ayah yang ketinggalan. Adit kemudian meletakkan Adel di kursi balita dibagian depan sepedanya dan memasang sabuk pengaman. Sementara Bunda tidak henti – hentinya memberikan nasehat agar berhati – hati di jalan. Nasehat Bunda terputus ketika ada suara dering handphone dari saku celana Bunda. Sementara perhatian Bunda tertuju pada handphone miliknya, Adit mengambil kesempatan tersebut untuk memberikan salam kepada Bunda untuk melanjutkan perjalanannya.

Adit yang baru saja mengayuh sepedanya melewati beberapa rumah di perumahannya, berhenti mendadak karena mendengar namanya dipanggil oleh Dennis. Bocah laki – laki berkacamata dan bertubuh gemuk menanyakan hendak kemana Adit. Adit memberi tahukan bahwa dompet Ayah ketinggalan. Dennis bertanya bolehkah ia ikut sekalian bersama Adit untuk membeli gula. Adit

mengiyakan dan menitipkan dompet Ayah kepada Dennis. Dennis memasukkan dompet tersebut di saku belakang celananya. Setelah itu, mereka bertiga melanjutkan perjalanan.

Kemudian, tampak Sopo dan Jarwo mengendarai sepeda motor di sebuah perkampungan. Sopo mengelus – ngelus perutnya dan memberitahukan Jarwo bahwa ia lapar. Mereka kemudian berhenti didekat rumah seorang ibu yang sedang menjemur baju. Jarwo menyuruh Sopo untuk membantu ibu tersebut menjemur baju dengan harapan imbalan uang untuk membeli makanan untuk mereka berdua. Sopo kemudian membantu ibu tersebut menjemur baju. Setelah itu, ibu tersebut memberikan Sopo makanan yang dilahapnya sendiri. Jarwo yang memandang dari kejauhan tidak kebagian makanan. Jarwo sedikit marah dan menyuruh Sopo untuk kembali dan meminta uang, namun ibu tersebut malah marah – marah sambil melempar beberapa barang. Jarwo yang melihat hal tersebut menjadi takut dan memilih untuk meninggalkan Sopo dengan motornya, sedangkan Sopo sendiri berlari ketakutan.

Adit mengayuh sepedanya sedikit lebih cepat melewati perkampungan tersebut, namun mereka hampir saja menabrak seorang ibu di jalan karena terburu – buru. Meski demikian Adit tidak mengurangi kecepatannya. Mereka kemudian berpapasan dengan Sopo dan Jarwo yang mengendarai sepeda motor dan hampir saja bertabrakan. Baik Adit maupun Jarwo rupanya saling mengenali satu sama lainnya. Jarwo berteriak kepada Adit. Adit meminta maaf kepada Bang Jarwo karena buru – buru namun tetap mengayuh sepedanya tanpa mengurangi kecepatan.

Ternyata Jarwo tidak terima dengan permintaan maaf Adit dan membalikkan motornya mengejar Adit. Kejar – kejaran antara Adit dan Jarwo tidak terhindari.

Adit yang mengendarai sepedanya dengan buru – buru, tidak bisa menghindari suatu tanjakan dan membuat dompet yang ditaruh di saku belakang celana Dennis terjatuh. Hal ini diketahui Adel, tetapi tidak disadari oleh Adit dan Dennis. Jarwo dan Sopo yang melewati tanjakan tersebut kemudian melihat adanya dompet yang tergeletak di jalan. Mereka berdua turun dari motor dan mengambil dompet tersebut. Jarwo memeriksa dompet tersebut dan melihat adanya uang didalamnya. Mereka berdua kesenangan karena mendapatkan uang. Mereka hanya melihat uang didalam dompet tanpa melihat identitas pemilik dompet.

Disisi lain, Adit menanyakan kepada Dennis apakah dompet masih aman. Dennis memeriksa saku celananya dan mendapati bahwa dompet tersebut hilang. Adit menghentikan sepedanya. Adel (dengan bahasa bayi) memberitahukan kepada Adit bahwa dompet ayah terjatuh. Kemudian mereka bertiga mencari dompet tersebut.

Adit dan kawan - kawan mencari dompet ayah yang terjatuh. Namun mereka mendapati bahwa dompet ayah ada ditangan Jarwo yang sedang duduk menikmati semangkuk bakso bersama Sopo. Adit kemudian mencari akal untuk mengambil kembali dompet ayah dari tangan Bang Jarwo, tanpa harus meminta dari Bang Jarwo.

#### 4.1.2. Tokoh – tokoh dalam Film Animasi 3D Adit dan Sopo Jarwo

Tokoh – tokoh dalam film animasi 3D Adit dan Sopo Jarwo, antara lain :

- Adit.

Adit adalah seorang anak laki – laki kelahiran Jakarta 23 Maret yang mempunyai sifat mandiri, sigap, cerdas, dan suka dengan hal – hal baru. Siswa SD di salah satu sekolah swasta ini mempunyai hobi yaitu membaca, main bola, main sepeda, dan berpetualang. Film favoritnya adalah Laskar Pelangi, Indiana Jones, dan Jurassic Park. Hal ini yang membuatnya suka berpetualang. (<http://www.mdanimation.co/#!/ADIT/zoom/mainPage/image1ax0>, diunduh tgl 12 Mei 2016, jam 12.00 WIB)



**Gambar 4.1.**

Tokoh Adit dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo

(<http://www.mdanimation.co/>, diunduh pada tgl 12 Mei 2016, pukul 12.00 WIB)

- Sopo.

Pria tambun kelahiran Brebes 10 juli ini adalah seorang pemuda lugu dan lajang yang mempunyai perangai kekanak – kanakan. Ia merupakan anak ke – 8 dari 11 bersaudara dan belum pernah merasakan bangku sekolah. Sopo merupakan



teman baik Jarwo dan sering dimanfaatkan oleh Jarwo karena sifatnya tersebut. Sopo mempunyai hobi tidur dan tidak mempunyai pekerjaan. (<http://www.mdanimation.co/#!/SOPO/zoom/mainPage/imagedrz>, diunduh tgl 12 Mei 2016, jam 12.00 WIB)



**Gambar 4.2.**

Tokoh Sopo dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo

(<http://www.mdanimation.co/>, diunduh pada tgl 12 Mei 2016, pukul 12.00 WIB)

- Jarwo.

Pria dengan status duda tanpa anak ini lahir di Lamongan 16 Juli dan tidak mempunyai pekerjaan. Ia mempunyai sifat yang licik dan penuh akal bulus. Hal ini dapat dilihat saat ia ingin mendapatkan hasil yang maksimal namun tidak mau mengeluarkan tenaga untuk mendapatkannya. Jarwo selalu menggunakan tenaga Sopo untuk mengerjakan pekerjaannya.

(<http://www.mdanimation.co/#!/JARWO/zoom/mainPage/image1ygz>, diunduh tgl 12 Mei 2016, jam 12.00 WIB)



**Gambar 4.3.**

Tokoh Jarwo dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo

(<http://www.mdanimation.co/>, diunduh pada tgl 12 Mei 2016, pukul 12.00 WIB)

- Adel.

Adel adalah adik perempuan dari Adit. Lahir di Jakarta 16 Juni dan sangat menyukai es krim. Adel dikenal sebagai bayi yang cerdas karena apa saja dapat dijadikan mainan olehnya walaupun itu sebenarnya bukan mainan. Ia sangat mencintai serta patuh terhadap Adit. Uniknya dalam serial animasi ini, Adel seperti bayi pada umumnya, belum dapat berbicara, hanya dapat mengucapkan “ta ta ta ta ta tatatata”. Namun sebagian orang dapat mengerti arti ucapan Adel. (<http://www.mdanimation.co/#!/ADEL/zoom/mainPage/image1kbc>, diunduh tgl 12 Mei 2016, jam 12.00 WIB)



**Gambar 4.4.**

Tokoh Adel dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo  
(<http://www.mdanimation.co/>, diunduh pada tgl 12 Mei 2016, pukul 12.00 WIB)

- Dennis.

Seorang anak laki – laki, berbadan sedikit gemuk, lahir di Jakarta 12 Juni. Ia bersekolah di SD swasta dan mempunyai hobi bermain bola dan makan gado – gado. Dennis merupakan teman bermain sekaligus sahabat Adit. Dennis sangat panikan dan takut terhadap petir. Meskipun penakut, Dennis sangat mengidolakan Adit yang menurutnya pemberani dan suka menolong.  
(<http://www.mdanimation.co/#!/DENNIS/zoom/mainPage/image1jkv>, diunduh tgl 12 Mei 2016, jam 12.00 WIB)



**Gambar 4.5.**

Tokoh Dennis dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo  
(<http://www.mdanimation.co/>, diunduh pada tgl 12 Mei 2016, pukul 12.00 WIB)

- Bunda.

Merupakan ibu dari Adit. Ibu mempunyai hobi memasak dan membuat kue.



**Gambar 4.6.**

Tokoh Bunda dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo  
(Darmo, 2016)

## **4.2. Analisis**

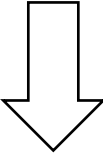

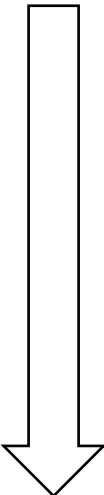
Analisis data dilakukan dengan menggunakan dua tahapan analisis yang bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan dalam rumusan masalah. Dua tahapan analisis yang digunakan adalah metode analisis dengan menggunakan teori identitas Arthur Asa Berger dan metode analisis dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

Penggunaan teori identitas Arthur Asa Berger dalam analisis pertama bertujuan untuk menjawab pertanyaan pertama dalam rumusan masalah, yaitu bagaimana tanda – tanda dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo mencerminkan budaya lokal. Tanda – tanda tersebut dapat diketahui dengan menggunakan teori identitas Arthur Asa Berger. Tanda biasanya digunakan oleh masyarakat untuk memberi petunjuk suatu “identitas” yang dihubungkan dengan wujud simbolis dan cara seseorang dirasakan oleh yang lain. Identitas meliputi segala hal pada seseorang yang menyatakan secara sah dan dapat dipercaya tentang seseorang tersebut. Beberapa aspek identitas yang dinyatakan oleh Berger antara lain : identitas pribadi, identitas nasional (untuk aspek identitas nasional, penulis menggantinya dengan identitas lokal pada bagian tersebut karena penelitian ini bertujuan untuk mencari muatan lokal), identitas pekerjaan, identitas badan hukum, identitas jenis kelamin dan identitas keagamaan. Identitas pribadi, identitas pekerjaan, identitas jenis kelamin dan identitas keagamaan digunakan untuk melihat identitas tokoh atau seseorang. Sedangkan identitas lokal dan identitas badan hukum digunakan untuk melihat identitas lingkungan. Berger juga menuliskan beberapa tanda yang terlihat yang berhubungan dengan masing –

masing identitas tersebut. Dengan diketahuinya identitas – identitas tersebut, maka nantinya dapat disimpulkan budaya lokal yang digunakan dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Untuk tokoh – tokoh yang dianalisis adalah tokoh – tokoh yang namanya terdapat pada judul film animasi ini yaitu tokoh Adit, Sopo dan Jarwo. Ketiga tokoh ini adalah tokoh – tokoh utama dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Sedangkan untuk lingkungan, yang dianalisis adalah lingkungan tempat tinggal Adit yaitu pada suatu kompleks perumahan dan lingkungan tempat Adit bermain sepeda yaitu pada suatu perkampungan.

Untuk analisis tahap kedua dilakukan dengan menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes dengan pendekatan interpretatif. Penggunaan teori ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan kedua dalam rumusan masalah yaitu bagaimana makna yang dihasilkan dari cerminan budaya lokal tersebut dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Dalam semiotika Roland Barthes dijelaskan dua tingkat dalam pertandaan, yaitu denotasi (*denotation*) dan konotasi (*connotation*). Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Sementara konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan tafsiran). Selain denotasi dan konotasi, Barthes juga melihat makna yang lebih dalam tingkatnya, yaitu makna – makna yang berkaitan dengan mitos. Mitos, dalam pemahaman semiotika Barthes adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial sebagai sesuatu yang dianggap

alamiah. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Ada 2 macam mitos yang berkembang dalam masyarakat yaitu mitos primitif misalnya mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa, dan sebagainya. Kemudian ada mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan. Dalam pandangan Roland Barthes, mitos bukan realitas *unreasonable* atau *unspeakable*, melainkan sistem komunikasi atau pesan (message) yang berfungsi mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai – nilai dominan yang berlaku pada periode tertentu. Dengan demikian, makna – makna yang dihasilkan dalam film Adit dan Sapo Jarwo dapat diketahui dengan menggunakan menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes.

Analisis tahap 1	Analisis tahap 2
<p data-bbox="320 421 831 454">Teori identitas oleh Arthur Asa Berger :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="352 477 600 510">-. Identitas Tokoh :               <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="437 533 703 566">• Identitas pribadi</li> <li data-bbox="437 589 786 622">• Identitas jenis kelamin</li> <li data-bbox="437 645 738 678">• Identitas pekerjaan</li> <li data-bbox="437 701 759 734">• Identitas keagamaan</li> </ul> </li> <li data-bbox="352 757 671 790">-. Identitas Lingkungan :               <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="437 813 807 846">• Identitas nasional / lokal</li> <li data-bbox="437 869 786 902">• Identitas badan hukum</li> </ul> </li> </ul> <div data-bbox="552 947 655 1104" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="360 1149 807 1350">Tanda – tanda audio dan visual dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo yang mencerminkan budaya lokal.</p>	<p data-bbox="871 421 1358 454">Teori semiotika oleh Roland Barthes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="887 477 1062 510">• Denotasi</li> <li data-bbox="887 533 1302 566">• Konotasi  Mitos</li> </ul> <div data-bbox="1086 611 1190 1104" style="text-align: center;">  </div> <p data-bbox="903 1137 1342 1339">Makna yang dihasilkan dari cerminan budaya lokal tersebut dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo.</p>

**Bagan 4.1**

Skema analisis tahap 1 dan tahap 2 beserta hasilnya

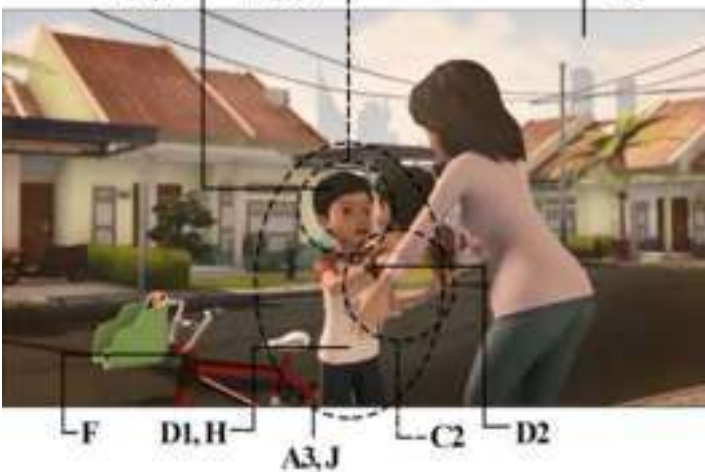
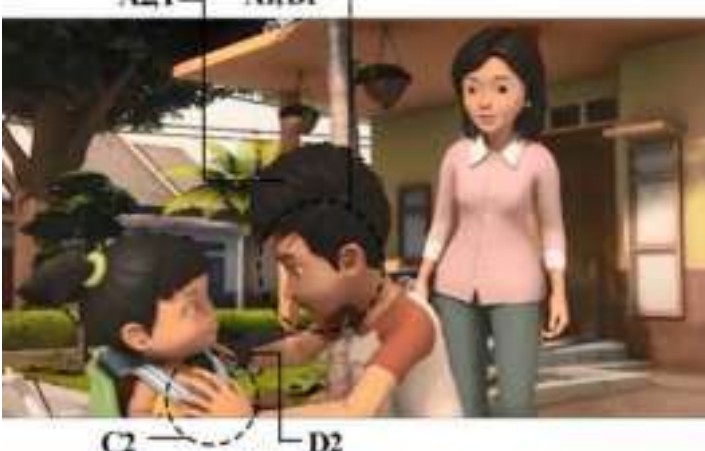


**4.2.1 Analisis Tanda – Tanda Audio Visual dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo yang Mencerminkan Budaya Lokal dengan Teori Identitas Arthur Asa Berger.**

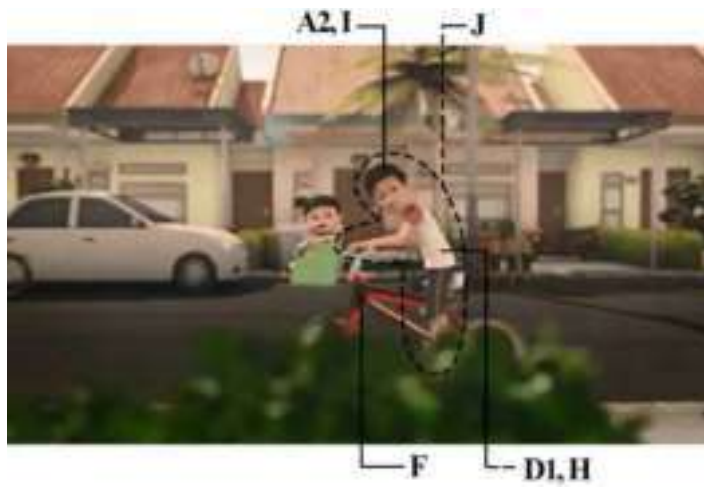
**4.2.1.1 Analisis Identitas Tokoh Adit**

**Tabel 4.1.**

Tabel Analisis Identitas Tokoh Adit

Visual Tokoh Adit	Audio
<p>Frame 01</p> 	<p>00 Menit 22 Detik.</p> <p>Bunda : “Tar, kalau sudah kasih dompet ayah, langsung pulang ya Dit.”</p>
<p>Frame 02</p> 	<p>00 Menit 28 Detik.</p> <p>Adit : “Iya.” (E)</p>

Frame 03



00 Menit 40 Detik.

Adit :

“Adit jalan ya Bun,  
Assalamualaikum”

**(E, K)**

Frame 04

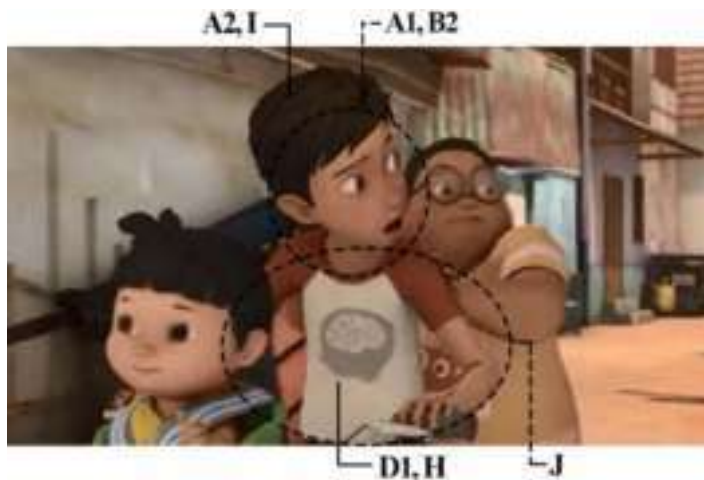


00 Menit 55 Detik.

Adit : “Maaf ya Del.”

**(E)**

Frame 05



03 Menit 11 Detik.

Adit :

“Maaf Bu, maaf.” **(E)**

Frame 06

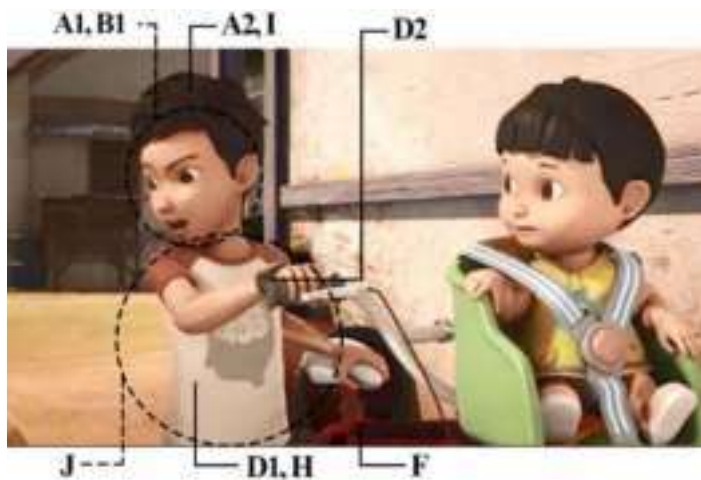


03 Menit 25 Detik.

Adit :

“Maaf Bang Jarwo,  
buru – buru nih.” (E)

Frame 07

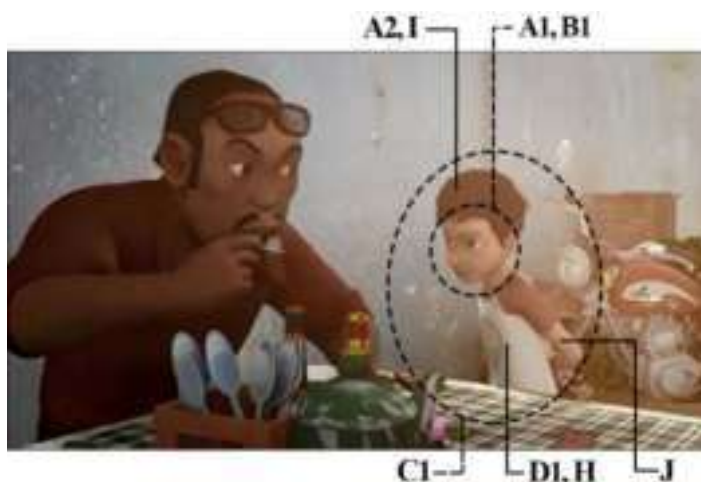


05 Menit 22 Detik.

Adit :

“Tenang Dennis. Insyaa  
Allah bisa.” (E, L)

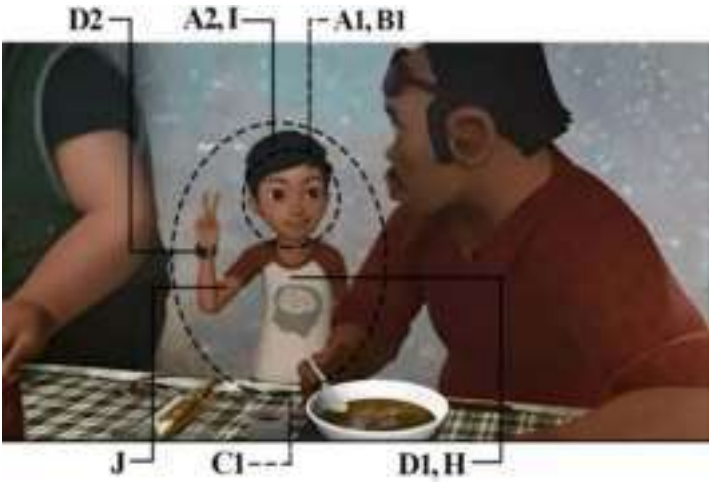
Frame 08



05 Menit 38 Detik.

Adit :

“Gak Bang, cuma mau  
minta maaf.” (E)

<p>Frame 09</p> 	<p>06 Menit 00 Detik.</p> <p>Adit : “Maafin Adit deh Bang. Janji deh, besok – besok gak bakal kayak gitu lagi.”</p> <p>(E)</p>
<p>Identitas Pribadi</p>	<p>Beberapa tanda – tanda umum yang berkaitan dengan identitas pribadi, yang ditampilkan oleh Adit dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciri fisik : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mata besar, hidung kecil kurang mancung, kulit kuning langsung. (A1)</li> <li>– Rambut hitam, bergaya rapih, praktis, <i>cute</i>, tampan. (A2)</li> <li>– Proporsi normal tidak terlalu gemuk dan tidak terlalu kurus. (A3)</li> </ul> </li> <li>• Ekspresi wajah : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tenang, senang. (B1)</li> <li>– Khawatir. (B2)</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa tubuh : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Banyak akal, percaya diri, lincah, cekatan, energik, gesit. (C1)</li> <li>– Perhatian, penyayang. (C2)</li> </ul> </li> <li>• Pakaian dan atribut : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rapih, sporty, kasual, aktif. (D1)</li> <li>– Memakai jam tangan (peduli waktu). (D2)</li> </ul> </li> <li>• Penggunaan Bahasa : Bahasa Indonesia. (E)</li> </ul>
Identitas Pekerjaan	<p>Dalam beberapa frame diatas, tanda – tanda yang ditampilkan Adit antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seragam : Tidak memakai seragam (tidak adanya label perusahaan atau orang lain yang menggunakan pakaian yang sama seperti Adit).</li> <li>• Alat dan Sarana : Sepeda. (F)</li> <li>• Suasana : Pagi hari. (G)</li> </ul>
Identitas Jenis Kelamin	<p>Tanda – tanda dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakaian : <i>Sporty</i>, lincah, berani, semangat. (H)</li> <li>• Model Rambut : <i>Crew Cut With A Twist</i>, rapih, praktis, <i>cute</i>, tampan. (I)</li> <li>• Suara : Jelas, jernih, lantang.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Susunan Tubuh : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lengkap.</li> <li>– Proporsi normal, tidak kurus, tidak gemuk. (J)</li> </ul> </li> </ul>
Identitas Agama	<p>Tanda – tanda yang ditampilkan dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakaian : Tidak memakai pakaian yang berhubungan dengan keagamaan.</li> <li>• Barang – barang : Tidak ada.</li> <li>• Bahasa : Assalamualaikum (K) dan Insya Allah. (L) (Islam)</li> <li>• Tokoh – tokoh suci : Tidak ada.</li> <li>• Arsitektur : Tidak ada.</li> </ul>

(Darmo, 2016)

Berdasarkan tanda – tanda yang mengacu pada beberapa identitas, maka dapat disimpulkan :

- ❖ Tanda – tanda yang merujuk pada identitas pribadi Adit dapat dilihat :
  - Ciri fisik yang dimiliki Adit adalah mata besar, hidung kecil kurang mancung, kulit kuning langsung. Sedangkan untuk rambut berwarna hitam, rapih, praktis membuat Adit terlihat *cute* dan tampan sebagai anak laki - laki. Untuk ukuran tinggi dan berat badan, Adit memiliki proporsi tinggi

yang normal dan badan yang tidak terlalu gemuk dan tidak terlalu kurus.

Orang Indonesia memiliki ciri fisik pada umumnya, antara lain :

- Orang Indonesia memiliki kelopak mata yang relatif besar, mempunyai hidung kecil berbentuk seperti buah jambu, dan kurang mancung.
- Ciri khas warna kulit orang Indonesia adalah berwarna kuning langsung dan berwarna sawo matang (kecokelatan). Perbedaan warna kulit tersebut disebabkan oleh perbedaan iklim di berbagai daerah tertentu di Indonesia. Kedua warna kulit ini dianggap lebih sehat oleh orang – orang di negara Amerika dan Eropa karena dianggap mempunyai kulit yang sehat akibat terkena sinar matahari. Warna kuning langsung terlihat lebih indah dari warna kulit pucat kemerahan. Sedangkan warna kecokelatan terlihat lebih menggemaskan dan manis daripada warna putih.
- Anak laki – laki Indonesia berumur 6 – 10 tahun mempunyai tinggi rata – rata 120 – 140 cm.
- Orang Indonesia mempunyai rambut hitam dan menjadi ciri khas alami. Model rambut Jarwo adalah *Crew Cut With A Twist*. Ciri dari potongan rambut ini adalah dengan memangkas rambut pada bagian kiri dan kanan secara tipis. Sedangkan untuk bagian atasnya dapat dibiarkan lebih panjang sedikit untuk lebih bergaya. Model rambut ini cukup praktis dan terlihat semakin maskulin, sedangkan untuk anak laki – laki akan terlihat lebih *cute* dan tampan. Rambut Adit

berwarna hitam. Rambut hitam merupakan ciri dari orang Indonesia (Asia).

Adit memiliki ciri fisik yang hampir sama dengan ciri – ciri orang Indonesia pada umumnya yaitu memiliki mata besar, hidung kecil kurang mancung, kulit kuning langsung, rambut hitam, sedangkan untuk ukuran tinggi dan proporsi badan sesuai dengan ukuran anak – anak pada umumnya yaitu normal, tidak terlalu kurus atau gemuk.

- Sedangkan dari ekspresi wajah, Adit terlihat tenang seperti pada frame 01,02, 03, 08. Kemudian juga ada perasaan bersalah seperti pada frame 04, 05 dan 06. Ekspresi tenang Adit sepertinya sudah banyak dilakukan secara terus menerus sehingga ekspresi tersebut terbentuk padahal Adit sendiri masih anak – anak yang adalah justru seharusnya lebih banyak ekspresi bahagia, senang, ingin tau, sedih karena masa anak – anak adalah masa bermain. Ekspresi perasaan bersalah terjadi karena Adit secara tidak sengaja hampir saja mencelakakan orang lain. Biasanya anak – anak lebih banyak melakukan kesalahan dahulu yang nantinya akan diberitahukan oleh orang tua atau orang dewasa dan dikoreksi tentang kesalahan yang sudah diperbuat. Dalam hal ini, ekspresi – ekspresi yang ditampilkan Adit dirasakan terlalu berlebihan, dan lebih terlihat layaknya orang dewasa.

- Dari bahasa tubuh yang diperlihatkan Adit, ia adalah seorang anak banyak akal, percaya diri, lincah, cekatan, energik, gesit. Hal ini terlihat dari cara Adit bersepeda. Ia bersepeda sambil memboncengi temannya Dennis



dan membawa adiknya Adel. Selain itu Adit juga mempunyai banyak akal dan percaya diri dalam mengambil dompet ayahnya yang dibawa oleh Jarwo. Adit memang terlihat pintar dalam hal ini, apalagi untuk anak seusianya. Namun sebagai anak seharusnya Adit cukup berbicara kepada Jarwo untuk mengembalikan dompet ayahnya tanpa harus bersusah payah mengelabui Jarwo. Tentu saja di dalam dompet sang ayah seharusnya terdapat kartu identitas ayah Adit sehingga akan diketahui siapa pemilik dompet tersebut.

Selain itu, bahasa tubuh yang diperlihatkan Adit adalah perhatian dan penyayang (pada frame 01, 02, dan 04). Sebagai seorang kakak, Adit sangat berhati – hati dalam menjaga adiknya Adel. Hal ini terlihat dari cara Adit menerima Adel dari tangan ibunya secara hati – hati dan meletakkan Adel pada kursi bayi dan memasang sabuk pengaman pada Adel.

- Dilihat dari pakaiannya, Adit adalah anak laki – laki yang berpakaian rapih, ia terlihat *sporty*, kasual dan aktif. Adit menggunakan baju T – shirt berlengan pendek yang berwarna putih. Bagian lengan dan leher berwarna merah. Pada bagian tengah kaos bergambar siluet kepala orang dengan otak di dalam kepala tersebut. Selain itu Adit memakai celana pendek selutut (celana tiga per-empat) berwarna biru tua dan sepatu sneakers berwarna putih. T – shirt yang dikenal juga sebagai kaos oblong di Indonesia adalah jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. Kaos oblong biasanya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku. Pada umumnya, kaos ini berlengan pendek (melewati bahu

hingga sepanjang siku) dan berleher bundar. Bahan yang umum digunakan untuk membuat kaos oblong adalah katun atau poliester (atau gabungan keduanya). Penggunaan T – shirt yang pada awalnya sebagai pakaian dalam, sekarang ini adalah fashion umum yang sangat populer di Indonesia karena sangat nyaman dipakai di lingkungan yang bercuaca panas dan dapat digunakan untuk berbagai aktifitas.

Selain itu, T – shirt telah menjadi wahana tanda. Sama seperti pakaian lain, baju kaos ini dapat membawa pesan tertentu yang mana setiap pembacanya bisa menginterpretasikan dengan bebas. Ilustrasi yang terdapat pada T – shirt yang dikenakan Adit adalah gambar siluet kepala orang dengan otak di dalam kepala tersebut. Ilustrasi tersebut ingin menyampaikan bahwa pemakai kaos ini adalah seseorang yang cerdas, pintar dan memiliki banyak akal. Secara umum otak manusia melambangkan kecerdasan seseorang karena manusia selalu berpikir dengan menggunakan otaknya.

Kaos yang dikenakan Adit berwarna putih dan pada bagian lengan dan leher berwarna merah. Warna putih pada baju dapat diartikan suci, bersih, suka menebar kebaikan, bersikap netral, tidak memihak, bersifat adil, memiliki jiwa sosial yang tinggi dan terbuka terhadap siapapun. Warna putih pada baju Adit dapat diartikan bahwa Adit adalah anak yang suci, bersih dan baik. Sedangkan warna merah pada baju juga melambangkan beberapa hal seperti semangat, membangkitkan hasrat, cenderung kuat, penuh perlawanan, dan memunculkan kesan dramatis (Eiseman, 2006:129-130). Meskipun warna merah pada kaos yang dikenakan Adit hanya pada bagian lengan dan leher,

dapat diartikan bahwa Adit adalah anak yang berani dan bersemangat. Jika kedua warna tersebut digabungkan maka dapat disimpulkan Adit adalah anak yang suci, bersih, baik namun juga berani dan bersemangat. Paduan antara kaos oblong dan celana pendek tiga per empat serta sepatu sneakers, membuat tampilan gaya Adit bersifat *sporty* dan kasual. Kaos oblong sangat cocok digunakan pada daerah yang bercuaca panas. Sedangkan celana pendek tiga per empat dan sepatu sneakers, memudahkan Adit untuk lebih beraktifitas.

Selain itu Adit menggunakan jam tangan sebagai atribut. Jam tangan berfungsi sebagai penanda waktu. Selain itu benda yang sering dipakai pada pergelangan tangan ini menandakan seberapa *stylishnya* (gaya) seseorang. Tidak terlihat jelas jam tangan yang dikenakan Adit sehingga tidak diketahui lebih lanjut mengenai benda tersebut. Oleh karena itu, penggunaan jam tangan oleh Adit lebih menunjukkan bahwa Adit adalah anak yang peduli waktu.

- Bahasa yang digunakan Adit dalam percakapan adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa Melayu yang dijadikan sebagai bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, tepatnya sehari sesudahnya, bersamaan dengan mulai berlakunya konstitusi. Penamaan "Bahasa Indonesia" diawali sejak dicanangkannya Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober 1928, yaitu untuk menghindari kesan "imperialisme bahasa" apabila nama bahasa

Melayu tetap digunakan. Proses ini menyebabkan berbedanya Bahasa Indonesia saat ini dari varian bahasa Melayu yang digunakan di Riau maupun Semenanjung Malaya.

Hingga saat ini, Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang hidup, yang terus menghasilkan kata-kata baru, baik melalui penciptaan maupun penyerapan dari bahasa daerah dan bahasa asing. Penutur Bahasa Indonesia kerap kali menggunakan versi sehari – hari dengan mencampuradukkan dengan dialek Melayu lainnya atau bahasa daerahnya. Meskipun demikian, Bahasa Indonesia digunakan sangat luas di institusi sekolah, perguruan – perguruan tinggi, instansi pemerintah, di media massa, sastra, perangkat lunak, surat – menyurat resmi, dan berbagai forum publik lainnya, sehingga dapatlah dikatakan bahwa bahasa Indonesia digunakan oleh semua warga Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia menunjukkan bahwa Adit bertempat tinggal di Indonesia.

Dari berbagai tanda pada identitas pribadi Adit yang berhubungan dengan budaya lokal, dapat terlihat pada ciri fisik dan penggunaan bahasa. Ciri fisik yang dimiliki Adit secara umum yang sama dengan ciri – ciri orang Indonesia yaitu mata besar, hidung kecil kurang mancung, kulit kuning langsung dan rambut hitam. Selain itu, penggunaan bahasa Indonesia dalam percakapan yang dilakukan Adit dengan orang lain juga menunjukkan secara jelas budaya lokal yang digunakan. Sedangkan untuk ekspresi wajah dan bahasa tubuh tidak terlalu terlihat berhubungan dengan budaya lokal. Kedua tanda tersebut lebih menunjukkan tanda – tanda yang digunakan atau dipakai oleh seseorang secara umum. Sedangkan untuk pakaian dan

atribut yang digunakan Adit yaitu T – Shirt (kaos oblong), celana pendek tiga per empat, dan jam tangan, lebih menunjukkan pada penggunaan budaya asing (barat) yang sudah menjadi bagian dari hegemoni budaya di Indonesia.

- ❖ Pada identitas pekerjaan, tanda – tanda yang terlihat antara lain :
  - Pakaian yang dikenakan oleh Adit bukanlah seragam. Tidak ada orang lain yang menggunakan pakaian yang sama seperti Adit. Selain itu tidak adanya label / logo perusahaan pada pakaian yang dikenakan Adit. Sehingga dapat disimpulkan pakaian yang dikenakan Adit bukanlah seragam dari suatu tempat tertentu.
  - Alat dan sarana yang menunjang identitas pekerjaan Adit adalah sepeda. Adit menggunakan sepeda bersama Adel dan Dennis untuk mengantarkan dompet sang Ayah yang ketinggalan.
  - Suasana yang terlihat adalah suasana pagi hari. Adit bersepeda pada pagi hari. Untuk anak – anak seusia Adit, biasanya pekerjaan yang dilakukan pada pagi hari adalah bersekolah. Untuk anak seusia Adit, sekolah yang dituju adalah sekolah dasar (SD). Di Indonesia, anak sekolah dasar rata – rata masuk pada pukul 06.30 dan pulang pada pukul 12.30. Namun Adit pada pagi hari tersebut tidak bersekolah, dan hari itu bukanlah hari libur karena ayah Adit pergi bekerja. Dapat disimpulkan bahwa sekolah Adit sedang libur (dapat berupa liburan panjang sekolah pada bulan Juni – Juli atau bulan Desember – Januari atau liburan secara sepihak yang dilakukan oleh sekolah tempat Adit belajar).

Dari berbagai tanda yang didapat untuk menyimpulkan apakah identitas pekerjaan Adit berhubungan dengan budaya lokal, tidak terlihat secara jelas budaya lokal yang digunakan. Tanda – tanda pada identitas ini hanya menyimpulkan bahwa anak – anak seusia Adit umumnya adalah pelajar. Meskipun, tanda – tanda yang mendukung identitas Adit sebagai pelajar tidak terlihat jelas pada frame – frame dalam film ini. Jika pada identitas ini Adit menggunakan seragam sekolah, barulah dapat dihubungkan dengan budaya lokal. Namun hal ini tidak terlihat.

- ❖ Dari identitas jenis kelamin, tanda – tanda yang diperlihatkan antara lain :
  - Adit mengenakan baju T – shirt berlengan pendek yang berwarna putih yang dipadu dengan celana pendek tiga per empat dan sepatu sneakers. Adit terlihat *sporty*, kasual dan aktif. Paduan warna pada baju, celana dan sepatu membuat Adit terlihat bersih, berani, dan tenang. Penggunaan baju kaos pada Adit dan celana pendek tiga per empat serta pemilihan warnanya pada keduanya lebih menunjukkan bahwa Adit adalah seorang anak laki – laki, bukan seorang anak perempuan. Karena jika anak perempuan, maka penggunaan bajunya dapat saja berupa rok atau celana legging dan pemilihan warnanya dapat berupa warna yang lebih feminim seperti merah muda (*pink*).
  - Model rambut Adit adalah *Crew Cut With A Twist*. Dengan gaya ini, Adit terlihat rapih, praktis, *cute*, tampan. Potongan rambut pendek ini lebih menunjukkan bahwa Adit adalah seorang anak laki – laki. Potongan rambut anak perempuan biasanya lebih feminim dan rambutnya dibiarkan

memanjang. Selain itu untuk anak perempuan dapat diberikan aksesoris pada rambut seperti pita atau kuncir.

- Suara Adit terdengar banyak jelas, jernih dan lantang.
- Dari susunan tubuhnya, Adit adalah seorang anak laki – laki. Dari susunan tubuh memang belum dapat dilihat secara jelas karena bagian – bagian tubuh pada anak – anak berbeda dengan tubuh orang dewasa.

Dalam hal ini, identitas jenis kelamin Adit sebagai anak laki – laki diperjelas dengan pakaian dan warna pakaian yang dikenakan serta lebih diperjelas dengan potongan rambutnya yang pendek. Namun jika dihubungkan dengan budaya lokal, tidak terlihat secara jelas. Yang terlihat hanyalah rambut Adit yang berwarna hitam, yang menunjukkan bahwa Adit adalah orang Indonesia secara umum. Sedangkan dari pakaian, suara dan susunan tubuh hanya memperlihatkan tanda – tanda yang digunakan seseorang secara umum.

❖ Pada identitas keagamaan, tanda yang mengacu pada identitas ini lebih pada tanda bahasa. Adit mengucapkan kata Assalamualaikum kepada Bunda sebelum berpisah (pada frame 03) dan Insya Allah kepada Dennis (pada frame 07). Indonesia adalah negara dengan mayoritas penduduk beragama Islam.

- Dalam perspektif Islam, mengucapkan salam *assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh* – atau ringkasnya *assalamu'alaikum* – artinya : menyampaikan pesan damai, rasa hormat, dan doa. *Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh* artinya "semoga keselamatan, keberkahan, dan kasih sayang (rahmat) dari Allah SWT menyertai Anda / kalian". Al – Quran menegaskan, selain doa, salam adalah penghormatan. "*Apabila kamu*

*diberi penghormatan dengan suatu penghormatan, maka balaslah penghormatan itu dengan lebih baik daripadanya. Atau balaslah penghormatan itu (dengan yang serupa). Sesungguhnya Allah selalu membuat perhitungan atas segala sesuatu"* (QS An – Nisaa' : 86). Dalam QS An – Nisaa' : 86 diingatkan bahwa, jika ada yang mengucapkan salam, maka jawablah secara proporsional (seimbang) dan akan lebih baik lagi jika di - "lebihkan". Misalnya, ada yang mengucapkan "Assalamu'alaikum", maka minimal dijawab dengan "Wa'alaikum salam", dan akan lebih baik lagi jika dijawab dengan "Wa'alaikum salam warohmatullahi wabarokatuh" atau dalam bahasa tulisan : "Wa'alaikum Salam Wr Wb." Semakin lengkap suatu ucapan salam, maka semakin baik dan besar pahalanya. Hukum mengucapkan salam SUNAH, namun menjawabnya adalah WAJIB. Islam sangat menganjurkan umatnya untuk menebarkan salam antar sesama Muslim. Oleh karena itu pengucapan assalamualaikum oleh Adit sebagai salam sebelum pergi meninggalkan ibunya sudah tepat.

- Sedangkan segala sesuatu yang menyangkut nanti atau besok, tergolong dalam pengertian masa yang akan datang. Selama berkaitan dengan masalah yang akan datang manusia tidak bisa memastikan, kecuali bila dikehendaki Allah. Allah SWT berfirman: “Dan jangan sekali – kali kamu mengatakan tentang sesuatu, ‘Sesungguhnya aku akan mengerjakan itu besok pagi’, kecuali dengan menyebut Insya Allah”. (QS. Al-Kahfi: 23 – 24). Sesuatu yang menyangkut masa yang akan datang, mencakup lima unsur :



- Pertama : pelaku (subyek).
- Kedua : yang diperlakukan (obyek).
- Ketiga : waktu dan tempat kejadian.
- Keempat : sebab musabab.
- Kelima : kekuatan dan kemampuan yang diperlukan untuk pelaksanaannya.

Seseorang tidak mempunyai jaminan kalau ia akan tetap hidup sampai besok. Oleh karena itu rencana apapun yang disusunnya dapat saja berubah karena berbagai sebab. Manusia tidak mempunyai kuasa menentukan kelima unsur diatas. Semuanya dikembalikan kepada pengaturnya, yaitu Allah yang Maha Kuasa. Manusia harus menuruti perintahNya. Oleh karena itu, dengan mengucapkan kata Insha Allah, yang artinya Jika Allah Menghendaki atau Mengizinkan. Rencana apapun dapat berhasil jika dikehendaki oleh Allah SWT. Namun apabila Allah SWT tidak menghendaki, maka rencana apapun pasti akan gagal. Pengucapan kata Insha Allah oleh Adit kepada Dennis sebagai tanda bahwa Adit mempercayai segala tindakannya kepada Allah SWT. Adit percaya jika Allah SWT mengkehendaki maka segala tindakan Adit akan berhasil.


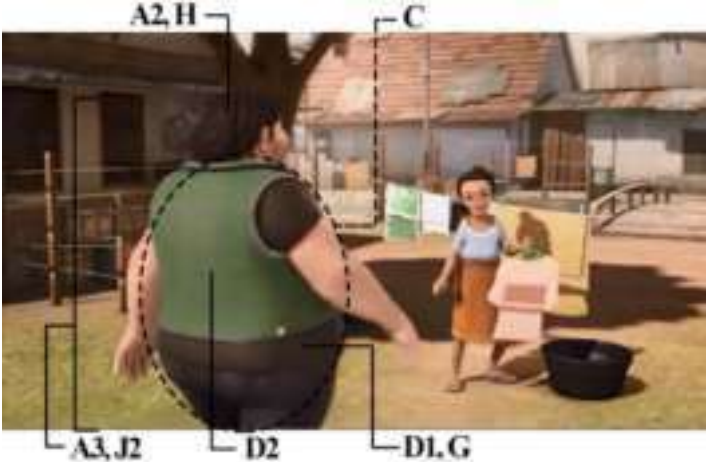
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa identitas keagamaan Adit adalah Islam. Jika dihubungkan dengan budaya lokal, maka Adit adalah orang Indonesia yang beragama Islam. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan kata – kata dalam agama Islam pada bahasa Indonesia yang diucapkan Adit. Tanda – tanda yang mendukung identitas keagamaan yang berhubungan dengan budaya lokal

hanya terlihat secara jelas pada tanda bahasa. Sedangkan tanda – tanda lain pada identitas agama tidak ada.

Dari berbagai identitas yang didapat, dapat disimpulkan bahwa identitas Adit yang berhubungan dengan budaya lokal adalah identitas pribadi, identitas jenis kelamin dan identitas keagamaan. Meskipun demikian, tidak semua tanda – tanda pada identitas – identitas tersebut yang menunjukkan secara jelas akan budaya lokal. Hanya sedikit tanda – tanda pada masing – masing identitas yang menunjukkan budaya lokal sehingga dapat disimpulkan kelokalannya. Pada identitas pribadi Adit, yang terlihat budaya lokalnya hanya ciri fisik Adit yang sama dengan ciri fisik orang Indonesia pada umumnya dan penggunaan bahasa yaitu bahasa Indonesia. Pada identitas jenis kelamin, yang terlihat hanyalah rambut hitam yang menunjukkan bahwa Adit adalah orang Indonesia. Pada identitas keagamaan, Adit melakukan hal yang sesuai dengan ajaran agamanya yaitu agama Islam dan dapat terlihat pula pada kata – kata dalam agama Islam yang diucapkan Adit ketika berbicara dengan orang. Sedangkan pada identitas pekerjaan, tidak menunjukkan sama sekali tentang budaya lokal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Adit adalah seorang anak laki – laki Indonesia yang modern dengan budaya global. Hal ini dapat dilihat dari pakaian dan model rambutnya. namun ia juga tetap menggunakan budaya lokal yaitu dengan berbahasa Indonesia dalam percakapannya dan berbuat sesuai ajaran agama yang dianutnya (Islam).

#### 4.2.1.2 Analisis Identitas Tokoh Sopo

**Tabel 4.2.**  
Tabel Analisis Identitas Tokoh Sopo

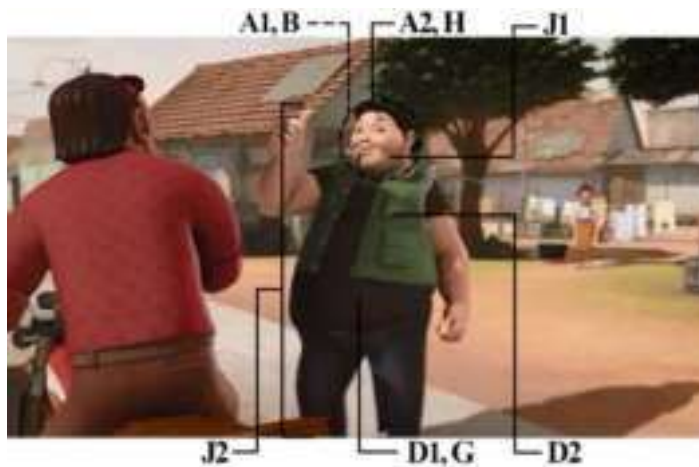
Visual Tokoh Sopo	Audio
<p>Frame 01</p> 	<p>02 Menit 02 Detik.</p> <p>Sopo :</p> <p>“Iya, Iya. Sekarang?”</p> <p><b>(E, I)</b></p>
<p>Frame 02</p> 	<p>02 Menit 12 Detik.</p> <p>Sopo :</p> <p>“Sopo bantu ya Mak?”</p> <p><b>(E, I)</b></p>

Frame 03



02 Menit 30 Detik.

Frame 04

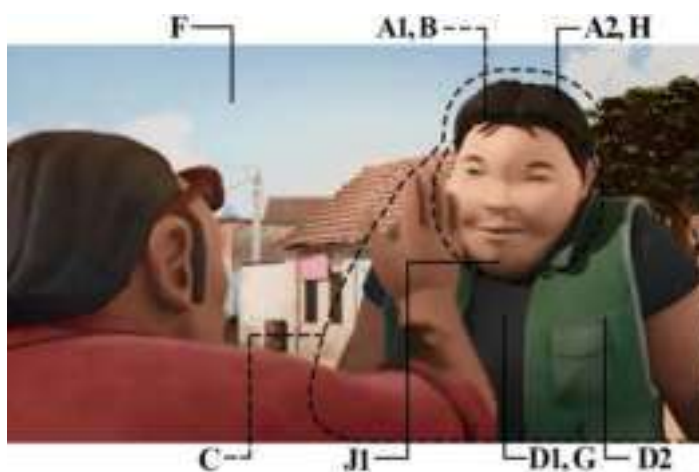


02 Menit 41 Detik.

Sopo :

“ Enak Bos. Sayur asemnya mantap.” (E)

Frame 05



02 Menit 44 Detik.

Jarwo :

“Kamu ini gimana toh.”

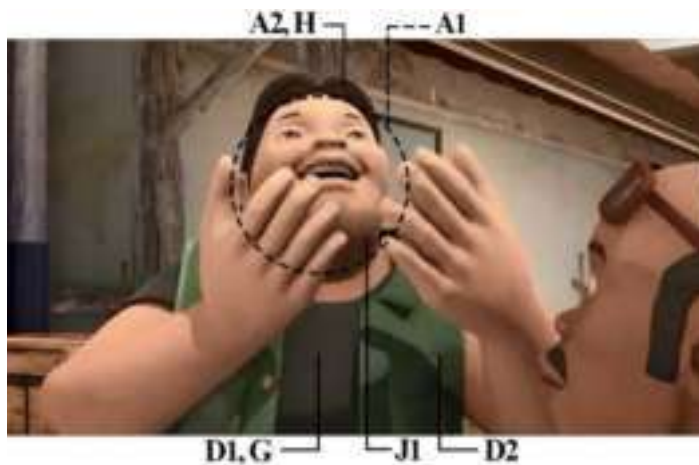
Frame 06



04 Menit 06 Detik.

Sopo : “Bos, ini...  
kayaknya dompet nih  
bos.” (E, I)

Frame 07



04 Menit 16 Detik.

Sopo :  
“Alhamdulillah.”  
(K)

<p>Identitas Pribadi</p>	<p>Beberapa tanda – tanda umum yang berkaitan dengan identitas pribadi, yang ditampilkan oleh Sopo dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ciri fisik :</li></ul>
------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mata tidak terlalu besar, hidung kecil kurang mancung, kulit kuning langsung, brewok tipis. (A1)</li> <li>- Rambut hitam belah tengah, rapih, biasa saja. (A2)</li> <li>- Tinggi. besar, Tambun (tidak menunjukkan kekuatan, besar hanya karena banyak makan). (A3)</li> <li>• Ekspresi wajah : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lugu, polos, kurang cerdas. (B)</li> </ul> </li> <li>• Bahasa tubuh : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bersifat pengikut, penurut, pasrah, tunduk. (C)</li> </ul> </li> <li>• Pakaian dan atribut : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak modis, biasa saja. (D1)</li> <li>- Mengenakan Rompi. (D2)</li> </ul> </li> <li>• Penggunaan Bahasa : Bahasa Indonesia (E)</li> </ul>
<p>Identitas Pekerjaan</p>	<p>Dalam beberapa frame diatas, tanda – tanda yang ditampilkan Sopo antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seragam : Tidak memakai seragam (tidak adanya label perusahaan atau orang lain yang menggunakan pakaian yang sama seperti Sopo).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat dan Sarana : Tidak ada.</li> <li>• Suasana : Pagi hari. (F)</li> </ul>
<p>Identitas</p> <p>Jenis Kelamin</p>	<p>Tanda – tanda dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakaian : Kasual, santai, rapih dan biasa. (G)</li> <li>• Model Rambut : Belah tengah, rapih. (H)</li> <li>• Suara : Berat tapi tidak menunjukkan otoritas, lebih bertanya dan setuju saja (I)</li> <li>• Susunan Tubuh : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lengkap.</li> <li>– Maskulin (brewok tipis). (J1)</li> <li>– Tinggi, besar dan Tambun. (J2)</li> </ul> </li> </ul>
<p>Identitas</p> <p>Agama</p>	<p>Tanda – tanda yang ditampilkan dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakaian : Tidak memakai pakaian yang berhubungan dengan keagamaan.</li> <li>• Barang – barang : Tidak ada.</li> <li>• Bahasa : Alhamdulillah. (Islam) (K)</li> <li>• Tokoh – tokoh suci : Tidak ada.</li> <li>• Arsitektur : Tidak ada.</li> </ul>

(Darmo, 2016)

Berdasarkan tanda – tanda yang mengacu pada beberapa identitas, maka dapat disimpulkan :

- ❖ Tanda – tanda yang merujuk pada identitas pribadi Sopo dapat dilihat :
  - Ciri fisik yang dimiliki Sopo adalah mata tidak terlalu besar, hidung kecil kurang mancung, kulit kuning langsung, brewok tipis. Sedangkan untuk rambut berwarna hitam disisir belah tengah, rapih. Untuk ukuran tinggi badan, Sopo tergolong tinggi, besar dan tambun. Orang Indonesia pada umumnya memiliki ciri fisik antara lain :
    - Orang Indonesia memiliki hidung kecil berbentuk seperti buah jambu, dan kurang mancung serta memiliki bentuk tulang wajah yang tidak begitu jelas.
    - Warna kulit orang Indonesia ada yang berwarna kuning langsung dan berwarna sawo matang (kecokelatan). Kedua warna ini sangat mencerminkan khas Indonesia. Biasanya perbedaan warna kulit tersebut disebabkan oleh perbedaan iklim di berbagai daerah tertentu. Kedua warna kulit orang Indonesia tersebut terlihat lebih keren, seksi, dan eksotis oleh orang-orang di negara Amerika dan Eropa karena dianggap mempunyai kulit yang sehat akibat terjemur matahari. Warna kuning langsung terlihat lebih indah dari warna kulit pucat kemerahan. Sedangkan warna kecokelatan terlihat lebih menggemaskan dan manis daripada warna putih.
    - Orang Indonesia mempunyai rambut hitam dan menjadi ciri khas alami. Model rambut Sopo adalah model belah tengah. Rambut



Jarwo berwarna hitam. Rambut hitam merupakan ciri dari orang Indonesia (Asia).

Dari beberapa ciri – ciri orang Indonesia, Sopo hanya memiliki sedikit persamaan ciri fisik yaitu memiliki hidung kecil kurang mancung, kulit kuning langsung dan rambut hitam.

- Sedangkan dari ekspresi wajah, Sopo terlihat lugu, polos dan kurang cerdas. Hal ini terlihat pada frame 01, 03, 04 dan 07. Ekspresi lugu dan polos karena Sopo mau saja disuruh – suruh oleh Jarwo tanpa mengetahui akibat dari perbuatannya. Sedangkan kurang cerdas terlihat dari perkataan Sopo yang menanyakan kembali perihal pekerjaan yang disuruh oleh Jarwo meskipun sudah dijelaskan dengan detail.

- Dari bahasa tubuh yang diperlihatkan Sopo, ia adalah seorang pria yang lebih bersifat pengikut, penurut, pasrah, tunduk. Hal ini terlihat dari cara Sopo yang mau begitu saja melakukan suatu pekerjaan yang disuruh oleh Jarwo. Bahkan ketika Sopo salah melakukannya, ia menerima begitu saja omelan (terlihat pada frame 05) dan perintah Jarwo untuk kembali mengerjakan apa yang diperintahkan Jarwo.

Meskipun Sopo bukanlah bawahan Jarwo, namun Sopo selalu menuruti dan melaksanakan semua perkataan dan perintah Jarwo. Hubungan ini lebih terlihat sebagai hubungan atasan dan bawahan..

- Dilihat dari pakaiannya, Sopo adalah pria yang biasa saja penampilannya. Ia juga terlihat tidak modis. Sopo menggunakan baju kaos oblong polos berwarna hitam, celana jeans biru dan sandal. Selain itu, ia

memakai baju tambahan yaitu rompi yang berwarna hijau. Kaos oblong yang sekarang sangat populer di Indonesia, awalnya merupakan pakaian dalam. Penggunaan kaos oblong sebagai pakaian dalam oleh Sopo sangat tepat karena sangat nyaman dipakai di lingkungan yang bercuaca panas seperti di Indonesia dan dapat digunakan untuk berbagai aktifitas. Sedangkan penggunaan celana jeans yang sekarang merupakan pakaian umum hampir disemua kalangan di seluruh dunia, memang tepat untuk penampilan kasual dan santai serta cocok disegala aktifitas. Penggunaan sandal oleh Sopo juga menambahkan kesan bahwa penampilan Sopo terlihat santai.

Sedangkan untuk atribut, Sopo menggunakan rompi sebagai baju tambahan. Rompi adalah baju luar yang tidak berlengan dan dipakai sebagai baju tambahan diluar baju utama. Rompi biasanya digunakan untuk mencegah agar badan tidak terkena angin secara langsung dimalam hari pada saat mengendarai motor. Fungsi lain rompi adalah sebagai baju pembeda atau identitas suatu organisasi atau lembaga. Jika rompi digunakan sebagai fungsi identitas, biasanya diberikan tulisan sesuai dengan organisasinya masing – masing agar lebih mudah dikenali. Rompi berbeda dengan jaket yang memiliki lengan meskipun fungsinya bisa saja sama. Namun meskipun tidak memiliki lengan, rompi lebih bersifat fleksibel dan nyaman serta sangat tepat dalam beraktifitas yang membutuhkan banyak gerakan. Penggunaan rompi oleh Sopo lebih bersifat sebagai pembeda karena rompi

yang ia gunakan mempunyai warna dibandingkan dengan warna baju dan celananya yang gelap.

Warna hitam pada baju juga melambangkan elegan, kuat, *sophisticated*, kehidupan yang terhenti dan karenanya memberi kesan kehampaan, kematian, kegelapan, kebinasaan, merusakkan dan kepunahan. Warna hitam punya reputasi buruk. Warna ini dipakai oleh para penjahat di komik atau film. Warna ini juga melambangkan duka dan murung. Tapi, hitam juga punya sisi lain, misalnya saja untuk menyatakan sesuatu yang abadi, klasik, dan secara universal dianggap sebagai warna yang melangsingkan. Namun dari arti warna baju yang dipakai Sopo sama sekali berbeda dengan karakter Sopo. Sedangkan untuk warna hijau pada pakaian (rompi) juga melambangkan beberapa hal seperti kesejukan, keberuntungan, kesehatan, keinginan, ketabahan dan kekerasan hati. Mempunyai kepribadian yang keras dan berkuasa. Warna ini mempunyai sifat antara lain meningkatkan rasa bangga, perasaan lebih superior dari yang lain. Orang yang menyukai warna ini umumnya senang dipuji, senang menasihati orang lain. Warna hijau juga melambangkan alam, kehidupan, dan simbol fertilitas. Namun dari pemilihan warna rompinya juga bertolak belakang dengan karakter Sopo. Dalam hal ini, penampilan Sopo terlihat biasa saja dan tidak modis.

- Bahasa yang digunakan Sopo dalam percakapan adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa Melayu yang dijadikan sebagai bahasa resmi Republik Indonesia pada tgl 28 Oktober 1928. Sebagai bahasa nasional maupun sebagai bahasa negara, bahasa Indonesia memerlukan

ragam – ragam bahasa formal dan informal. Untuk keperluan formal, bahasa Indonesia banyak digunakan untuk keperluan bernegara dan bermasyarakat seperti pada instansi pemerintah, sekolah dan perguruan tinggi, media massa, forum publik dan sebagainya. Sedangkan untuk keperluan informal percakapan sehari – hari, masyarakat banyak mencampuradukkan dialek Melayu lainnya atau dialek daerah tempat dimana masyarakat tersebut berada. Oleh karena itu, bahasa Indonesia menjadi bahasa yang hidup, terus menghasilkan kata – kata baru baik melalui penciptaan maupun penyerapan dari bahasa daerah dan bahasa asing. Bahasa Indonesia digunakan oleh semua warga Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia menunjukkan bahwa Sopo bertempat tinggal di Indonesia.

Dari berbagai tanda identitas pribadi Sopo yang didapat, yang berhubungan dengan budaya lokal adalah ciri fisik Sopo yang memiliki ciri – ciri fisik yang hampir sama dengan ciri fisik orang Indonesia pada umumnya yaitu hidung kecil kurang mancung, kulit kuning langsung, dan rambut hitam. Selain itu penggunaan bahasa juga menunjukkan penggunaan budaya lokal yaitu penggunaan bahasa Indonesia oleh Sopo dalam percakapannya. Sedangkan untuk ekspresi wajah, bahasa tubuh pada Sopo tidak terlalu terlihat berhubungan dengan budaya lokal. Kedua tanda tersebut lebih menunjukkan tanda – tanda yang digunakan atau dipakai oleh seseorang secara umum. Sedangkan untuk pakaian dan atribut yang digunakan Sopo yaitu kaos oblong, celana jeans dan rompi, lebih

menunjukkan pada penggunaan budaya asing (barat) yang sudah menjadi bagian dari hegemoni budaya di Indonesia.

❖ Pada identitas pekerjaan, tanda – tanda yang terlihat antara lain :

- Pakaian yang dikenakan oleh Sopo bukanlah seragam. Hal ini dapat dilihat dari tidak adanya label / logo perusahaan pada pakaian yang dikenakan Jarwo atau tidak ada orang lain yang menggunakan pakaian yang sama dengan Jarwo.

- Tidak ditemukan alat dan sarana yang menunjang identitas pekerjaan Sopo. Ia hanya dibonceng oleh Jarwo dengan menggunakan sepeda motor milik Jarwo.

- Suasana yang terlihat adalah suasana pagi hari. Sopo berkeliling bersama Jarwo dipagi hari. Namun ia tidak menuju ke suatu tempat untuk bekerja. Mereka hanya berkeliling menggunakan sepeda motor.

Dari tanda – tanda yang didapat dari identitas pekerjaan, Sopo disimpulkan tidak bekerja atau pengangguran karena yang ia lakukan hanyalah berkeliling saja bersama Jarwo. Dengan demikian maka pada identitas ini tidak dapat disimpulkan mengenai kelokalan.

❖ Dari identitas jenis kelamin, tanda – tanda yang diperlihatkan antara lain :

- Sopo mengenakan kaos oblong berwarna hitam, bercelana jeans dan menggunakan asesoris tambahan yaitu rompi berwarna hijau. Dari tampilannya Sopo terlihat biasa saja dan tidak modis. Selain itu penampilannya membuat Sopo terlihat santai. Meskipun demikian, pakaian yang digunakan Sopo menunjukkan bahwa ia adalah seorang pria.

- Model rambut Sopo adalah model belah tengah dan berwarna hitam.
- Suara Sopo terdengar berat layaknya seorang pria. Meskipun suara Sopo berat, namun tidak menunjukkan suatu otoritas. Sopo lebih banyak bertanya tentang apa yang harus ia lakukan dan setuju saja dengan apa yang harus ia lakukan.
- Dari susunan tubuhnya, Sopo adalah seorang pria yang maskulin. Hal ini dipertegas dengan adanya brewok tipis pada wajahnya. Keberadaan rambut di daerah rahang tersebut bagi kaum pria memiliki esensi tersendiri dalam menunjang penampilannya yaitu dapat memberikan kesan jantan dan memunculkan kelelakiannya. Sopo berbadan tinggi, besar dan tambun.

Dari beberapa tanda yang mengacu pada identitas jenis kelamin, dapat disimpulkan bahwa Sopo adalah seseorang yang mempunyai identitas jenis kelamin laki – laki. Hal ini diperjelas dengan adanya tanda berupa brewok tipis pada wajahnya yang merupakan lambang kejantanan seorang pria. Jika dihubungkan dengan budaya lokal jelas hanyalah rambut Sopo yang berwarna hitam yang menunjukkan orang Indonesia secara umum, sedangkan tanda – tanda lain, tidak terlihat secara jelas.

❖ Pada identitas keagamaan Sopo, tanda yang mengacu pada identitas ini lebih pada tanda bahasa. Sopo mengucapkan kata Alhamdulillah dengan tangan dan kepala menengadah ke atas setelah menemukan dompet berisi uang (pada frame 07). Indonesia adalah negara dengan mayoritas penduduk beragama Islam. Alhamdulillah dalam agama Islam mempunyai arti yaitu segala puji bagi Allah. Kalimat ini terdiri dari 3 kata, yaitu: *alhamdu*, *li*, dan *Allah*. *Hamd* artinya pujian,

penambahan *al* bermakna untuk semua hal sehingga *alhamdu* diartikan segala puji dan *li* bermakna pengkhususan bagi Allah. Kalimat *alhamdulillah* disebut sebanyak 22 kali di dalam al Qur'an, beberapa diantaranya terdapat dalam surat: Al Fatihah/1:1, Al An'am/6:45, dan Yunus/10:10. *Alhamdulillah* memiliki makna religius yang digunakan untuk memuji kebesaran Allah SWT dan berterimakasih dengan memuji kuasa – Nya. Dalam konteks Indonesia, *Alhamdulillah* juga digunakan untuk memuji Allah atas nikmat yang telah diberikannya. Masyarakat mengucapkan *alhamdulillah* karena ingin memuji kebesaran Allah dan untuk mendekatkan diri kepada-Nya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa identitas keagamaan Sopo adalah Islam. Jika dihubungkan dengan budaya lokal, maka Sopo adalah orang Indonesia yang beragama Islam. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan kata dalam agama Islam yang diucapkan Sopo. Tanda – tanda yang mendukung identitas keagamaan yang berhubungan dengan budaya lokal hanya terlihat secara jelas pada tanda bahasa. Sedangkan tanda – tanda lain pada identitas agama tidak ada.

Dari berbagai identitas yang didapat, dapat disimpulkan bahwa identitas Sopo yang berhubungan dengan budaya lokal adalah identitas pribadi, identitas jenis kelamin dan identitas keagamaan. Namun, tidak semua tanda dalam identitas – identitas tersebut yang menunjukkan secara jelas akan budaya lokal. Hanya beberapa tanda pada masing – masing identitas tersebut yang menunjukkan hal tersebut. Pada identitas pribadi Sopo, yang terlihat budayanya hanya ciri fisik Sopo yang hampir sama dengan ciri fisik orang Indonesia pada umumnya dan penggunaan bahasa yaitu bahasa Indonesia. Pada identitas jenis kelamin, yang

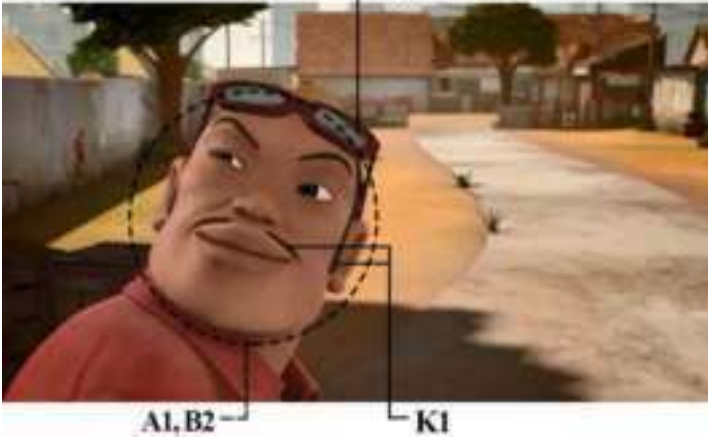
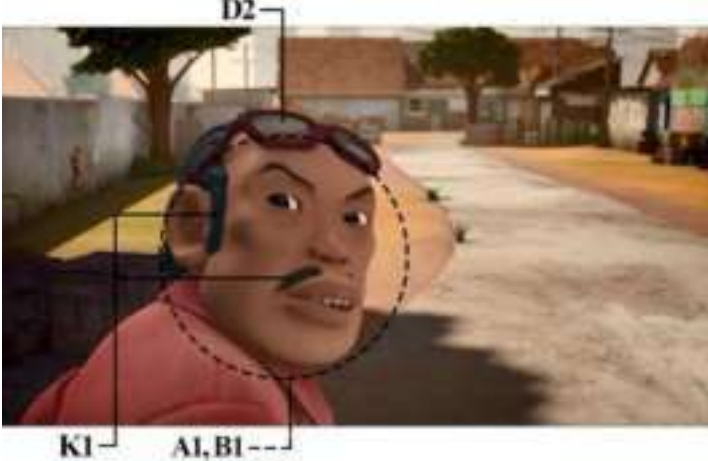
terlihat hanyalah rambut hitam yang menunjukkan bahwa Sopo adalah orang Indonesia. Sedangkan identitas keagamaan yang terlihat hanyalah kata dalam agama Islam yang diucapkan Sopo ketika menemukan uang di dalam dompet. Sedangkan pada identitas pekerjaan, tidak menunjukkan sama sekali tentang budaya lokal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Sopo adalah seorang pria Indonesia yang masih menggunakan budaya lokal dalam kesehariannya yaitu menggunakan bahasa Indonesia dalam percakapannya dan masih mengucapkan syukur sesuai agamanya (Islam). Namun secara penampilan yaitu pakaian dan model rambut sudah menggunakan budaya global.



### 4.2.1.3 Analisis Identitas Tokoh Jarwo

Tabel 4.3.

Tabel Analisis Identitas Tokoh Jarwo

Visual Tokoh Jarwo	Audio
<p>Frame 01</p> 	<p>01 Menit 31 Detik.</p> <p>Jarwo :</p> <p>“Ngeri kan! Sekarang harus ngapain.”</p> <p><b>(C2, E1, J)</b></p>
<p>Frame 02</p> 	<p>01 Menit 40 Detik.</p> <p>Jarwo :</p> <p>“<i>Piye</i> toh kamu ini gak pinter – pinter loh.”</p> <p><b>(C2, E1, E3)</b></p>

Frame 03



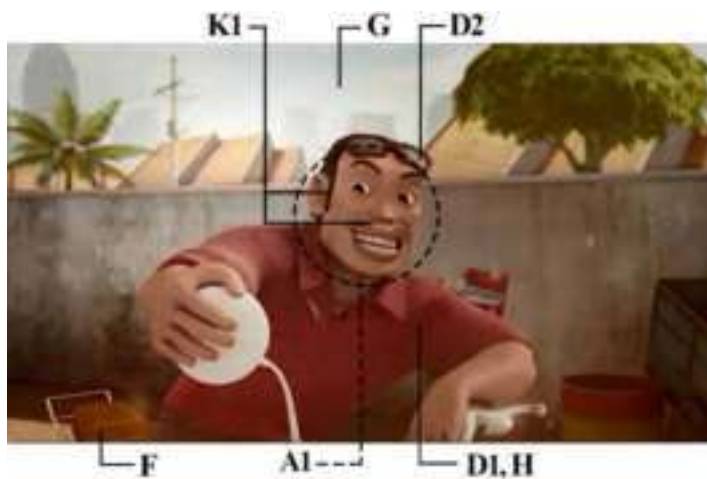
02 Menit 08 Detik.

Jarwo :

“Ya, sekarang donk !”

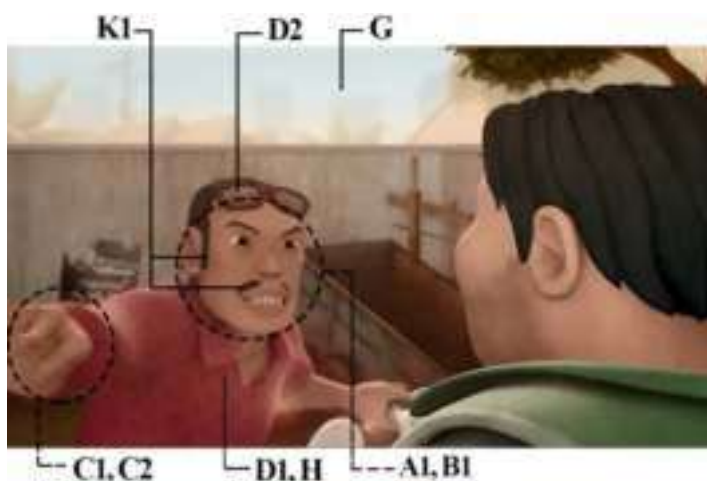
(C2, E1, J)

Frame 04



02 Menit 23 Detik.

Frame 05

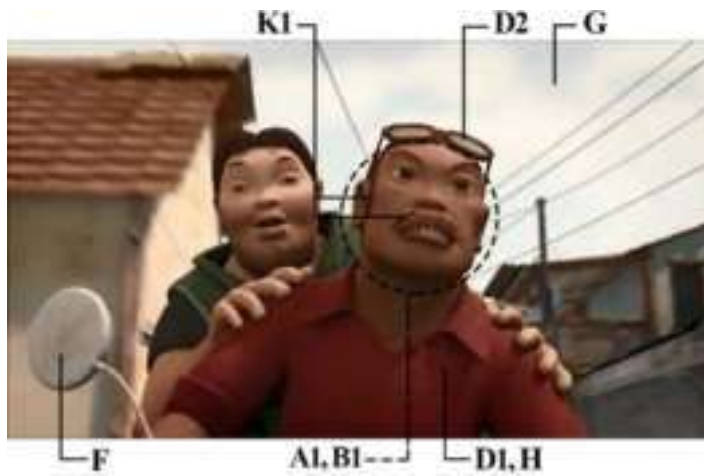


02 Menit 48 Detik.

Jarwo : “Sekarang  
kamu balik lagi  
kesana, minta uang  
sama ibu itu. Cepet!”

(C2, E1, J)

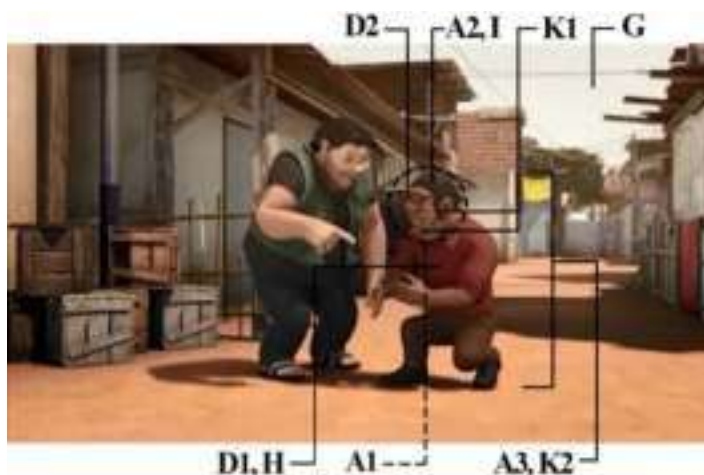
Frame 06



03 Menit 33 Detik.

Jarwo : “Adit! Awas kamu Dit.” (E1)

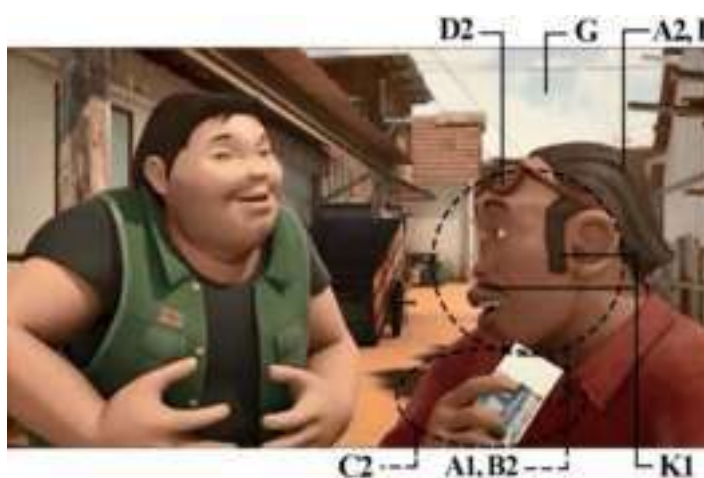
Frame 07



04 Menit 06 Detik.

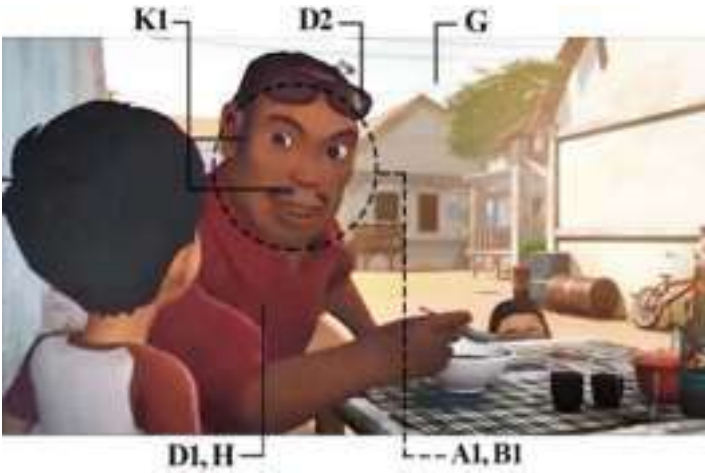
Sopo : “Bos, ini... kayaknya dompet nih bos.”

Frame 08



04 Menit 24 Detik.

Jarwo : “Lho, lho, ini kan yang lihat duluan saya, yang nemuin saya, berarti ini punya ...saya, hehehehe.” (C2, E1)

<p>Frame 09</p> 	<p>06 Menit 11 Detik.</p> <p>Jarwo : “Harusnya kamu tuh sopan sama orang yang lebih tua. Permisi <i>keq</i>, jangan main <i>nylonong</i> gitu aja.” (E1, E2)</p>
<p>Identitas Pribadi</p>	<p>Beberapa tanda – tanda umum yang berkaitan dengan identitas pribadi, yang ditampilkan oleh Jarwo dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciri fisik : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mata besar, hidung kecil kurang mancung, kulit gelap sawo matang, kumis lancip. (A1)</li> <li>– Rambut hitam disisir kebelakang, bergaya klasik, kelimis, rapih. (A2)</li> <li>– Pendek, gempal. (A3)</li> </ul> </li> <li>• Ekspresi wajah : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Galak, kesal. (B1)</li> <li>– Licik. (B2)</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa tubuh : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Suka mendominasi, penyuruh, sok jagoan, sok tau. (C1)</li> <li>– Kepemimpinan otokrasi / otoriter. (C2)</li> </ul> </li> <li>• Pakaian dan atribut : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rapih namun sok gaya, sok jagoan (gulung lengan), terkesan santai namun formal, menarik perhatian, cenderung kuat, berani, semangat, dan penuh perlawanan. (D1)</li> <li>– Memakai kacamata diatas kepala untuk gaya – gayaan (terkesan trendi). (D2)</li> </ul> </li> <li>• Penggunaan Bahasa : Bahasa Indonesia (E1) (dengan campuran bahasa Betawi (E2) dan bahasa Jawa (E3)).</li> </ul>
<p>Identitas Pekerjaan</p>	<p>Dalam beberapa frame diatas, tanda – tanda yang ditampilkan Jarwo antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seragam : Tidak memakai seragam (tidak adanya label perusahaan atau orang lain yang menggunakan pakaian yang sama seperti Jarwo).</li> <li>• Alat dan Sarana : Sepeda motor. (F)</li> <li>• Suasana : Pagi hari. (G)</li> </ul>

<p>Identitas</p> <p>Jenis Kelamin</p>	<p>Tanda – tanda dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakaian : Maskulin, bergaya dengan lengan digulung. (H)</li> <li>• Model Rambut : <i>Classic slick back</i>, bergaya klasik, kelimis, rapih. (I)</li> <li>• Suara : Banyak melakukan penekanan dalam berbicara (memaksa, menyuruh, tukang perintah). (J)</li> <li>• Susunan Tubuh : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lengkap.</li> <li>– Maskulin (jambang dan kumis lancip (penuh tipu daya)). (K1)</li> <li>– Pendek dan gempal. (K2)</li> </ul> </li> </ul>
<p>Identitas</p> <p>Agama</p>	<p>Tanda – tanda yang ditampilkan pada beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakaian : Tidak memakai pakaian yang berhubungan dengan keagamaan.</li> <li>• Barang – barang : Tidak ada.</li> <li>• Bahasa : Tidak ada.</li> <li>• Tokoh – tokoh suci : Tidak ada.</li> <li>• Arsitektur : Tidak ada.</li> </ul>

(Darmo, 2016)

Berdasarkan tanda – tanda yang mengacu pada beberapa identitas, maka dapat disimpulkan :

- ❖ Tanda – tanda yang merujuk pada identitas pribadi Jarwo dapat dilihat :
  - Ciri fisik yang dimiliki Jarwo adalah mata besar, hidung kecil kurang mancung, kulit gelap sawo matang, kumis lancip. Sedangkan untuk rambut berwarna hitam disisir kebelakang dan bergaya klasik, kelimris, rapih. Untuk ukuran tinggi badan, Jarwo tergolong pendek dan gempal. Orang Indonesia memiliki ciri fisik pada umumnya, antara lain :
    - Orang Indonesia memiliki kelopak mata yang relatif besar, mempunyai hidung kecil berbentuk seperti buah jambu, dan kurang mancung, serta memiliki bentuk tulang wajah yang tidak begitu jelas.
    - Warna kulit orang Indonesia ada yang berwarna kuning langsung dan berwarna sawo matang (kecokelatan). Kedua warna ini sangat mencerminkan khas Indonesia. Biasanya perbedaan warna kulit tersebut disebabkan oleh perbedaan iklim di berbagai daerah tertentu. Kedua warna kulit orang Indonesia tersebut terlihat lebih keren, seksi, dan eksotis oleh orang orang di negara Amerika dan Eropa karena dianggap mempunyai kulit yang sehat akibat terjemur matahari. Warna kuning langsung terlihat lebih indah dari warna kulit pucat kemerahan. Sedangkan warna kecoklatan terlihat lebih menggemaskan dan manis daripada warna putih.

- Orang Indonesia rata – rata bertubuh kecil. Untuk prianya rata – rata mempunyai tinggi 160 – 165 cm.
- Orang Indonesia mempunyai rambut hitam dan menjadi ciri khas alami. Model rambut Jarwo adalah *Classic Slick Back*. gaya ini dibuat dengan menyisir rambut kearah belakang baik bagian atas ataupun bagian samping. Agar tatanan rambut bertahan lama, rapih dan lebih klimis harus menggunakan minyak rambut. Gaya *Classic Slick Back* sudah hadir sejak lama dan tetap ditampilkan oleh laki-laki zaman sekarang. Mulai dari lelaki berambut gondrong, medium, hingga klimis dapat mengaplikasikan gaya ini pada rambutnya. Rambut Jarwo berwarna hitam. Rambut hitam merupakan ciri dari orang Indonesia (Asia).

Jarwo memiliki ciri fisik yang hampir sama dengan ciri – ciri orang Indonesia pada umumnya yaitu memiliki mata besar, hidung kecil kurang mancung, kulit sawo matang (kecoklatan), rambut hitam.

- Sedangkan dari ekspresi wajah, Jarwo terlihat galak, kesal dan licik. Galak dan kesal karena merasa Sopo yang disuruh olehnya selalu tidak mengerti apa yang harus dikerjakan meskipun sudah dijelaskan oleh Jarwo. Hal ini terlihat pada frame 02, 03, 05 dan 06. Licik karena menginginkan sesuatu tanpa harus ia sendiri yang mengerjakannya. Ekspresi ini terlihat pada frame 01, dan 08.
- Dari bahasa tubuh yang diperlihatkan Jarwo, ia adalah seorang pria yang suka mendominasi, sok jagoan, sok tau. Hal ini terlihat dari cara Jarwo



menyuruh Sopo untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang mana ia hanya mengambil keuntungannya saja tanpa perlu bersusah payah melakukannya. Dengan gaya sok taunya, Jarwo pintar menyusun rencana dalam melakukan sesuatu hal. Namun untuk pengerjaannya, ia selalu menyuruh orang lain untuk melakukannya.

Pada frame 03 dan 05, bahasa tubuh Jarwo menunjukkan kepemimpinan otokrasi (authoritative, dominator). Kepemimpinan otokrasi memiliki ciri – ciri (Kartono, 2011:80-87) :

- Mendasarkan diri pada kekuasaan dan paksaan mutlak yang harus dipatuhi.
- Pemimpin selalu berperan sebagai pemain tunggal.
- Berambisi untuk merajai situasi.
- Setiap perintah dan kebijakan selalu ditetapkan sendiri.
- Bawahan tidak pernah diberikan informasi yang mendetail tentang rencana dan tindakan yang akan dilakukan.
- Semua pujian dan kritik terhadap bawahan diberikan atas pertimbangan pribadi.
- Adanya sikap eksklusivisme.
- Selalu ingin berkuasa secara absolut.
- Sikap dan prinsipnya sangat konservatif, kuno, ketat dan kaku.
- Pemimpin akan bersikap baik terhadap bawahan apabila mereka patuh.

Perkataan Jarwo kepada Sopo pada frame 01, frame 03, frame 05, frame 08 banyak memakai kata – kata yang sifatnya sesuai dengan ciri – ciri yang dijabarkan dalam kepemimpinan otokrasi. Sikap Jarwo terhadap Sopo menunjukkan hubungan antara atasan dan bawahan meskipun dalam hal ini Jarwo tidak mempunyai banyak bawahan dan Sopo bukanlah bawahan Jarwo, namun perlakuan Jarwo terhadap Sopo lebih banyak menunjukkan hubungan tersebut. Perkataan Jarwo banyak menunjukkan perintah dan suruhan yang disertai dengan gerakan menunjuk agar Sopo mengerti apa yang diperintahnya.

- Dilihat dari pakaiannya, Jarwo adalah pria yang rapih namun sok gaya. Ia menggunakan baju polo shirt dengan lengan yang digulung sampai ke siku berwarna merah bata. Baju Polo shirt atau kaos kerah, atau dikenal juga sebagai kaos wangky di Indonesia, adalah bentuk kaos dengan tambahan kerah yang biasanya dibagian leher terdapat bukaan dengan dua sampai tiga buah kancing. Variasi lainnya adalah terdapat kantung pada bagian dada. Penggunaan kaos polo memang untuk kenyamanan sesuai dengan awal tujuan dibuatnya kaos ini yaitu untuk olah raga tenis dan polo. Pada umumnya, kaos polo digunakan untuk penampilan yang terkesan rapih, santai namun bersifat formal yang digunakan untuk kegiatan – kegiatan di lapangan. Penggunaan baju polo shirt dengan lengan yang digulung sampai ke siku membuat Jarwo juga terlihat berani, semangat dan sok jagoan. Selain itu kesan santai namun formal juga mendukung untuk aktifitas Jarwo yang sering berada di lapangan.

Warna merah pada baju juga melambangkan beberapa hal seperti semangat, membangkitkan hasrat, cenderung kuat, penuh perlawanan, dan memunculkan kesan dramatis (Eiseman, 2006:129-130). Dari pemilihan warna bajunya dapat diartikan bahwa Jarwo adalah pria suka yang menarik perhatian, berani, cenderung kuat, penuh perlawanan dan bersemangat.

Sedangkan untuk atribut, Jarwo memakai kacamata di atas rambut. Kacamata bagi sebagian orang adalah salah satu aksesoris wajah yang digunakan untuk memberikan kesan tertentu. Penempatan kacamata di atas rambut seringkali dilakukan oleh seseorang yang ingin terlihat trendi terutama saat penggunaan kacamata sebagai aksesoris wajah saja. Dalam hal ini, penempatan kacamata di atas rambut Jarwo mengindikasikan bahwa ia adalah orang yang suka gaya – gayaan agar terlihat trendi.

- Bahasa yang digunakan Jarwo dalam percakapan adalah bahasa Indonesia yang tercampur dengan bahasa Betawi dan bahasa Jawa. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional bagi bangsa Indonesia. Meskipun demikian, bahasa Indonesia yang diproklamkan pada tgl 28 Oktober 1928 diangkat dari bahasa Melayu. Pada saat itu bahasa Melayu memang telah lama dipakai sebagai lingua franca antar suku bangsa baik dalam bahasa lisan maupun dalam bahasa tulis.

Setelah diangkat sebagai bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional tentu saja memperoleh beban yang lebih luas, yang belum dimiliki sewaktu belum menjadi bahasa nasional. Baik sebagai bahasa nasional maupun kemudian sebagai bahasa negara, bahasa Indonesia memerlukan ragam – ragam

bahasa formal dan informal. Untuk keperluan yang kurang formal seperti percakapan sehari – hari yang santai, seperti percakapan dengan tetangga atau diluar rumah, bahasa Betawi merupakan sumber yang penting untuk ragam bahasa ini. Kata – kata dan ungkapan Betawi yang dipakai Jarwo pada frame 08 seperti *nylonong, kek*, diambil bukan hanya karena tidak ada padanannya dalam bahasa Indonesia, melainkan dengan alasan bahwa kata – kata dan ungkapan itu digunakan karena dianggap lebih efektif, lebih sensasional sebagai bahasa berita dan bahasa pergaulan di ibu kota Jakarta yang banyak digunakan dikalangan masyarakat khususnya anak muda (Muhadjir, 2000:102-112). Penempatan di ibu kota inilah yang menjadi acuan bagi bentuk bahasa lain. Selain itu, penyebaran dan dikenalnya bahasa melayu Betawi ke daerah – daerah juga dipermudah. Bahasa Betawi sebagai suatu satuan bahasa juga menyerap berbagai unsur bahasa daerah khususnya Jawa dan Sunda (sebanyak 40% perbendaharaan kata) ke kosakata bahasa Indonesia sehingga lebih mudah diterima (Muhadjir, 2000:114). Selain itu ada penggunaan kata *piye toh* oleh Jarwo pada frame 02. Kata *piye toh* berasal dari bahasa Jawa yang artinya bagaimana sih. Penggunaan bahasa Indonesia dengan kosakata Betawi dan bahasa Jawa menunjukkan bahwa Jarwo adalah orang Jawa yang bertempat tinggal di Jakarta.

Dari berbagai tanda pada identitas pribadi Jarwo yang didapat, yang berhubungan dengan budaya lokal adalah ciri fisik Jarwo yang memiliki ciri – ciri fisik yang sama dengan ciri fisik orang Indonesia pada umumnya yaitu mata besar, hidung kecil kurang mancung, kulit gelap sawo matang, dan

rambut hitam. Selain itu penggunaan bahasa juga menunjukkan budaya lokal yaitu penggunaan bahasa Indonesia yang tercampur dengan bahasa Betawi dan bahasa Jawa. Hal ini menunjukkan lokasi tempat Jarwo berada yaitu berada di Jakarta, karena bahasa Betawi banyak digunakan di Jakarta. Sedangkan bahasa Jawa yang digunakan Jarwo lebih menunjukkan bahwa Jarwo bersuku Jawa. Sedangkan untuk ekspresi wajah dan bahasa tubuh pada Jarwo tidak terlalu terlihat berhubungan dengan budaya lokal. Kedua tanda tersebut lebih menunjukkan tanda – tanda yang digunakan atau dipakai oleh seseorang secara umum. Sedangkan untuk pakaian dan atribut, lebih menunjukkan pada penggunaan budaya asing (barat) yang sudah menjadi bagian dari hegemoni budaya di Indonesia.

- ❖ Pada identitas pekerjaan, tanda – tanda yang terlihat antara lain :
  - Pakaian yang dikenakan oleh Jarwo bukanlah seragam. Hal ini dapat dilihat dari tidak adanya label / logo perusahaan pada pakaian yang dikenakan Jarwo atau tidak ada orang lain yang menggunakan pakaian yang sama dengan Jarwo.
  - Alat dan sarana yang menunjang identitas pekerjaan Jarwo adalah sepeda motor. Jarwo menggunakan sepeda motor untuk berkendara bersama Sopo.
  - Suasana yang terlihat adalah suasana pagi hari. Jarwo berkendara menggunakan sepeda motor pada pagi hari. Namun ia tidak menuju ke suatu tempat untuk bekerja. Ia hanya berkeliling bersama Sopo dipagi hari.

Dari tanda – tanda yang didapat dari identitas pekerjaan, Jarwo disimpulkan tidak bekerja atau pengangguran karena yang ia lakukan hanyalah berkeliling saja bersama Sopo. Pada identitas ini, tidak dapat ditarik hubungannya dengan kelokalan.

- ❖ Dari identitas jenis kelamin, tanda – tanda yang diperlihatkan antara lain :
  - Jarwo mengenakan baju polo shirt dengan pola badan pria pada umumnya. Jarwo terlihat maskulin dan bergaya dengan lengan digulung. Hal ini menambah kepercayaan dirinya untuk terlihat lebih berani, cenderung kuat, semangat, penuh perlawanan dan sok jagoan. Pemilihan warna merah pada bajunya juga mendukung penampilannya tersebut. Dari gayanya yang maskulin serta pemilihan warna dapat disimpulkan bahwa Jarwo adalah seorang pria.
  - Model rambut Jarwo adalah *Classic Slick Back* yang membuat ia semakin bergaya dan kelimis seperti yang ia lakukan pada frame 04.
  - Suara Jarwo terdengar banyak melakukan penekanan – penekanan dalam berbicara seperti dalam frame 01, 03, 05. Hal ini memang disengaja sehingga ia dapat memaksa atau menyuruh seseorang untuk melakukan apa yang diperintahnya (tukang perintah).
  - Dari susunan tubuhnya, Jarwo adalah seorang pria yang maskulin. Hal ini dipertegas dengan adanya jambang dan kumis. Kumis bagi kaum pria memiliki esensi tersendiri dalam menunjang penampilannya yaitu dapat memberikan kesan jantan dan memunculkan kelelakiannya. Namun kumis Jarwo berbentuk lancip yang biasanya menggambarkan orang yang penuh

tipu daya dan licik. Jarwo berbadan pendek, gempal dan berkulit coklat sawo matang.

Dari beberapa tanda yang mengacu pada identitas jenis kelamin, dapat disimpulkan bahwa Jarwo adalah seseorang yang mempunyai identitas jenis kelamin laki – laki. Hal ini diperjelas dengan adanya tanda berupa kumis dan jambang yang merupakan milik seorang pria. Namun jika dihubungkan dengan budaya lokal, tidak terlihat secara jelas. Yang terlihat hanyalah rambut Jarwo yang berwarna hitam, yang menunjukkan bahwa Jarwo adalah orang Indonesia secara umum. Sedangkan tanda – tanda lain mengacu pada sesuatu yang umum digunakan oleh seseorang.

❖ Pada identitas keagamaan, Jarwo tidak memperlihatkan tanda – tanda yang mengacu pada identitas tersebut. Sehingga tidak diketahui apa agama yang dipeluk oleh Jarwo.


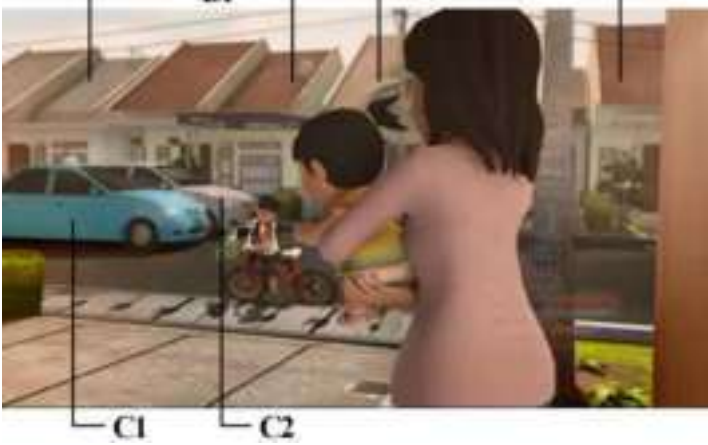
Dari berbagai identitas yang didapat, dapat disimpulkan bahwa identitas Jarwo yang berhubungan dengan budaya lokal adalah identitas pribadi dan identitas jenis kelamin. Tidak semua tanda pada masing – masing identitas tersebut yang menunjukkan secara jelas akan budaya lokal. Hanya sedikit yang menunjukkan budaya lokal. Pada identitas pribadi Jarwo, yang terlihat budayanya hanya ciri fisik Jarwo yang sama dengan ciri fisik orang Indonesia pada umumnya dan penggunaan bahasa yaitu bahasa Indonesia yang dicampur dengan bahasa Betawi dan bahasa Jawa. Penggunaan bahasa tersebut menunjukkan dua hal yaitu lokasi tempat Jarwo berada dan suku asal Jarwo. Sedangkan pada identitas jenis kelamin, yang terlihat hanyalah rambut hitam yang menunjukkan bahwa Jarwo adalah orang

Indonesia. Pada identitas pekerjaan dan identitas keagamaan, tidak menunjukkan sama sekali tentang budaya lokal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Jarwo adalah seorang pria Indonesia yang berasal dari suku Jawa dan tinggal di Jakarta. Dalam kesehariannya ia adalah pria modern dengan budaya global yang dapat dilihat dari pakaian dan model rambut. Namun dibalik penggunaan budaya global juga terdapat kelokalannya yang terlihat dalam bahasa yang digunakan untuk percakapan sehari – hari yaitu menggunakan bahasa Indonesia dengan campuran bahasa Betawi dan bahasa Jawa.

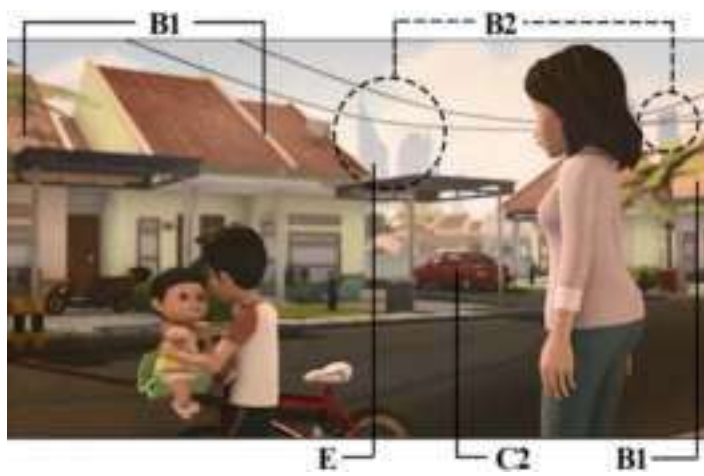


#### 4.2.1.4 Analisis Identitas Lingkungan Perkotaan

**Tabel 4.4.**  
Tabel Analisis Lingkungan Perkotaan

Visual Lingkungan Perkotaan	Audio
<p>Frame 01</p> 	<p>00 Menit 10 Detik.</p> <p>Bunda : “Adit, tunggu nak.”</p>
<p>Frame 02</p> 	<p>00 Menit 14 Detik.</p> <p>Adit : “Iya Bun.”</p>

Frame 03



00 Menit 24 Detik.

Bunda :

“Ntar kalau sudah ngasihin dompet ayah, langsung pulang ya Dit.”

Frame 04



00 Menit 44 Detik.

Bunda :

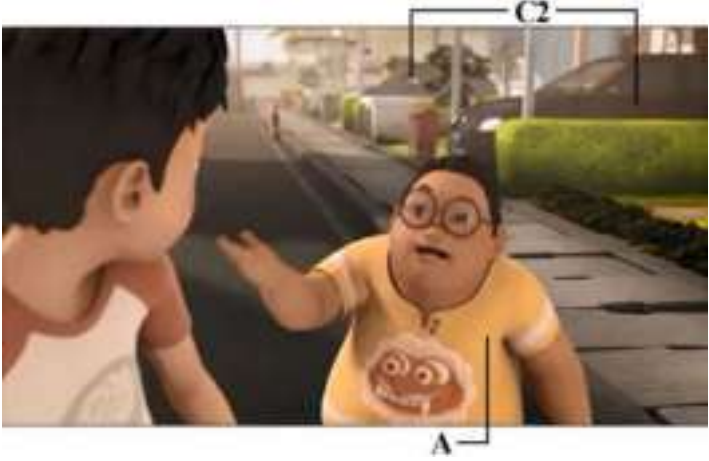
“Wa'alaikumsalam. Hati – hati ya Dit.”

Frame 05



00 Menit 46 Detik.

Adit : “Iya Bun.”

<p>Frame 06</p> 	<p>01 Menit 03 Detik.</p> <p>Dennis : “Hah? Ketinggalan lagi?”</p>
<p>Identitas Lokal</p>	<p>Beberapa tanda – tanda yang berkaitan dengan identitas lokal, yang ditampilkan dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakaian : Baju Barong Bali. (A)</li> <li>• Bangunan / Arsitektur : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Perumahan. (B1)</li> <li>– Gedung Tinggi. (B2)</li> </ul> </li> <li>• Kendaraan : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kendaraan umum : Taksi. (C1)</li> <li>– Kendaraan pribadi : Mobil pribadi / <i>City Car</i>. (C2)</li> </ul> </li> <li>• Makanan : Tidak ada.</li> <li>• Barang : Telepon seluler Blackberry. (D)</li> <li>• Sarana usaha : Tidak ada.</li> </ul>

<p>Identitas</p> <p>Badan Hukum</p>	<p>Tanda – tanda yang ditampilkan dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Logo perusahaan : Tidak ada.</li> <li>• Jenis periklanan : Tidak ada.</li> <li>• Bangunan : Wisma 46. (E)</li> <li>• Bentuk barang : Tidak ada.</li> </ul>
-------------------------------------	--

(Darmo, 2016)

Berdasarkan tanda – tanda yang mengacu pada beberapa identitas, maka dapat disimpulkan :

- ❖ Tanda – tanda yang merujuk pada identitas lokal dapat dilihat :
    - Pakaian yang digunakan oleh Dennis pada frame 07 adalah baju barong bali. Baju ini adalah pakaian yang diproduksi di daerah Bali. Baju ini dinamai baju barong karena memiliki gambar barong. Barong merupakan perwujudan binatang mitologi sebagai lambang kebenaran untuk melawan kekuatan kebatilan yang merusak (Warna, 1993:63). pada sisi bagian depan dan belakang baju.
- Baju barong juga merupakan salah satu jenis oleh – oleh dari daerah Bali yang sangat khas yang keberadaannya kian dikenal baik oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Sekarang ini, baju barong Bali dapat dikatakan sebagai salah satu ikon pariwisata Bali. Baju barong banyak diproduksi di daerah Gianyar, di sebuah desa bernama desa Beng. Desa ini berada di

Kelurahan Beng, Kabupaten Gianyar. Proses pembuatan baju barong di desa ini dilakukan secara tradisional. Kegiatan ini sudah dilakukan turun temurun oleh penduduk desa Beng, dan banyak penduduk desa yang akhirnya beralih profesi sebagai pembuat baju barong karena permintaan pasar yang meningkat.

Baju ini dibuat dengan menggunakan kain rayon, model bajunya dibuat tanpa kerah atau seperti T – Shirt dengan bentuk bagian bawah serta ujung lengannya tidak di jahit akan tetapi dibiarkan berumbai. Secara garis besar, proses pembuatannya adalah pemotongan sesuai ukuran yang telah ditetapkan, kemudian pewarnaan, dan akhirnya penjemuran. Setelah kering, baju – baju ini baru kemudian dilukis dengan gambar barong. Dalam seharinya, para pengrajin baju barong ini bisa membuat sampai 150 potong baju. Selain dipasarkan di pasar lokal, baju ini juga diekspor ke luar negeri seperti ke Australia dan Belanda.

Dalam hubungannya dengan identitas lingkungan urban, memang tidak terlihat kaitannya. Namun baju ini berkaitan dengan identitas lokal karena baju barong Bali merupakan salah satu budaya lokal dari daerah Bali.



**Gambar 4.7.**

Baju Barong Bali dengan Berbagai Warna

([http://1.bp.blogspot.com/-rOkIXdNxdIw/UHTzDA9I-LI/AAAAAAAAABg/xI132fC\\_Mp4/s1600/baju-barong-lukisan.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-rOkIXdNxdIw/UHTzDA9I-LI/AAAAAAAAABg/xI132fC_Mp4/s1600/baju-barong-lukisan.jpg),  
diunduh pada tgl 01 Juli 2016, pukul 10.00 WIB)

- Tanda – tanda pada bangunan dapat dilihat pada perumahan dan gedung tinggi.
  - Perumahan yang ditempati Adit sekeluarga seperti yang terlihat pada frame 01 sampai dengan frame 07 adalah tipe perumahan yang dikembangkan oleh pengembang atau *real estate*. Nomor rumah Adit adalah 77. Angka tersebut cukup panjang jika dilihat dari urutan angka 1. Hal ini membuktikan bahwa perumahan yang dikembangkan oleh pengembang cukup banyak sehingga dapat sampai pada angka 77. Biasanya perumahan dengan banyak rumah didalamnya dikembangkan pada daerah suburban dikarenakan daerah – daerah ini masih memiliki lahan yang banyak sehingga dijadikan alternatif oleh pengembang. Pengertian suburban adalah suatu daerah perumahan yang terletak di pinggiran kota, tidak jauh dari pusat kota.

Munculnya daerah ini salah satunya karena pemekaran kota, yaitu dengan bertambahnya jaringan jalan – jalan baru sehingga menyebabkan perluasan lahan. Daerah suburban juga dapat disebut sebagai daerah atau wilayah yang menjadi penyangga untuk daerah ibukota atau metropolitan. Tipe rumah dalam perumahan ini biasanya adalah tipe minimalis modern. Selain itu rumah – rumah dalam perumahan ini biasanya tidak memiliki pagar karena terletak dalam perumahan yang terjaga keamanannya. Perumahan ini biasanya diminati oleh keluarga kecil atau keluarga muda yang baru menikah yang ingin mempunyai rumah sendiri.



**Gambar 4.8.**

Contoh Perumahan Minimalis di Daerah Suburban

([http://im0.olx.biz.id/images\\_olxid/13007921\\_4\\_644x461\\_rumah-baru-siap-huni-tipe-42-di-cluster-crv-pinggir-jalan-jatiasih-properti\\_rev006.jpg](http://im0.olx.biz.id/images_olxid/13007921_4_644x461_rumah-baru-siap-huni-tipe-42-di-cluster-crv-pinggir-jalan-jatiasih-properti_rev006.jpg), diunduh pada tgl 01 Juli 2016, pukul 10.00 WIB)

- Gedung – gedung tinggi merupakan karakteristik daerah perkotaan.  
Penduduk lokal yang dahulu hanya menyaksikan pemandangan

bangunan berlantai rendah, kini memandang kota sebagai kawasan bangunan pencakar langit yang menjulang tinggi. Pertumbuhan ekonomi dan semakin padatnya kota – kota besar di Indonesia membuat pembangunan gedung – gedung tersebut kini menjadi sebuah kebutuhan. Dengan pembangunan gedung-gedung secara vertikal, maka penggunaan lahan dapat lebih dioptimalkan.

Gedung – gedung tinggi yang berkumpul di sebuah kota akan membentuk cakrawala kota (*skyline*) tersebut. Dari deretan gedung yang ada di suatu kota, biasanya ada gedung – gedung tertentu yang dapat dianggap sebagai ikon kota yang bersangkutan. Suatu gedung dapat menjadi ciri khas kota, baik karena ketinggiannya, keunikan bentuknya, ataupun lokasinya.

Terlihatnya siluet gedung tinggi dari perumahan Adit (frame 03 dan 05) menandakan bahwa lingkungan yang ditempati Adit berada di suatu kota. Salah satu siluet gedung yang dapat dikenali adalah gedung Wisma 46 yang merupakan salah satu ikon *skyline* kota Jakarta. Oleh karena itu, dilihat dari kelokalannya lingkungan perumahan Adit bertempat di kota Jakarta.





**Gambar 4.9.**

Pemandangan kota Jakarta dengan Gedung – Gedung Pencakar Langitnya  
(<http://statik.tempo.co/?id=306395&width=620>, diunduh pada tgl 01 Juli 2016, pukul 10.00 WIB)

- Tanda – tanda yang berupa kendaraan antara lain kendaraan umum (taksi) dan kendaraan pribadi (mobil) yaitu :

- Salah satu kendaraan umum yang terlihat adalah taksi. Taksi merupakan kendaraan umum yang menggunakan mobil yang ada di kota besar. Taksi biasanya dilengkapi dengan argo meter (taximeter) untuk menetapkan tarif taksi sesuai dengan jarak dan waktu tempuh tujuan. Nama taksi (*taxi*) juga diambil dari kata “taximeter” tersebut. Karena tarif yang lebih mahal dari kendaraan umum lainnya, maka taksi juga disebut sebagai alat transportasi premium. Beberapa fasilitas yang ada di dalam taksi seperti AC, musik dan sebagainya diberikan dengan tujuan untuk memberikan kenyamanan kepada penumpangnya.

Di Indonesia, Taxi Blue Bird merupakan taxi pertama yang menggunakan taximeter. Taksi ini resmi beroperasi di Jakarta sejak tahun 1972 dan masih beroperasi sampai sekarang. Taksi Blue Bird

dikenal dengan warnanya yaitu warna biru muda dan diberi logo burung biru sesuai dengan namanya. Pada frame 02, terlihat sebuah taksi berwarna biru muda yang melintas di depan rumah Adit. Meskipun tidak terlihat logo pada taksi tersebut, namun taksi yang melewati rumah Adit dapat diasumsi sebagai taksi Blue Bird.

Berkaitan dengan kelokalan, maka dapat dilihat bahwa taksi merupakan kendaraan umum yang ada di perkotaan dan karena lingkungan tempat tinggal Adit berada di kota Jakarta, maka salah satu taksi yang terkenal dan beroperasi di kota Jakarta serta mempunyai ciri khas warna biru muda adalah taksi Blue Bird.



**Gambar 4.10.**

Taksi Blue Bird

(<http://www.bluebirdgroup.com/wp-content/uploads/2015/02/about-bluebird-mobile.jpg>, diunduh pada tgl 01 Juli 2016, pukul 10.00 WIB)

- Bertambahnya penduduk di kota membuat keadaan lalu lintas dan jalanan semakin padat dan macet. Di Indonesia, tren mobil keluarga kecil atau mobil perkotaan (*city car*) mulai menjadi pilihan konsumen untuk diperuntukkan menjadi mobil pribadi akibat

keadaan tersebut dalam beberapa tahun terakhir ini. *City car* adalah mobil yang memiliki mesin dan dimensi yang didesain khusus untuk menghadapi kepadatan dan kemacetan di kota besar.

*City car* mulai menjadi pilihan konsumen karena bentuknya kecil, lincah dan hemat bahan bakar terutama bagi masyarakat urban atau perkotaan seperti Jakarta yang menghadapi kemacetan dan kepadatan jalanan setiap harinya. Selain itu, meningkatnya pangsa pasar mobil di kelas *city car* ini didorong dengan mobilitas masyarakat itu sendiri. Terlebih di Indonesia yang memiliki banyak keluarga muda baru yang menginginkan mobil sesuai dengan kebutuhannya.

Pada frame 02, 03, 05 dan 07 terdapat beberapa jenis *city car* yang diparkir di halaman rumah tempat lingkungan perumahan Adit. Seperti yang sudah dianalisa bahwa lingkungan perumahan Adit merupakan perumahan suburban yang diminati oleh keluarga kecil atau keluarga muda. Pilihan mobil untuk keluarga – keluarga tersebut adalah *city car* yang mendukung mobilitas mereka.



**Gambar 4.11.**

Beberapa Jenis *City Car*

(<http://dealerhondasolo.net/wp-content/uploads/2014/07/Honda-Brio-Merajai-Segmen-City-Car-Indonesia.jpg>, diunduh pada tgl 01 Juli 2016, pukul 10.00 WIB)

- Tanda – tanda berupa barang, yang terlihat adalah sebuah telepon seluler merek BlackBerry. BlackBerry adalah telepon seluler yang memiliki kemampuan layanan *push e-mail*, telepon, sms, menjelajah internet, BlackBerry Messenger (BBM), dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya. Penggunaan telepon canggih ini begitu fenomenal, hingga menjadi suatu kebutuhan untuk gaya hidup / *lifestyle*. Telepon seluler merek ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1999 oleh perusahaan Kanada, BlackBerry. Kemampuannya menyampaikan informasi melalui jaringan data nirkabel dari layanan perusahaan telepon genggam pada saat itu begitu mengejutkan dunia, sehingga telepon seluler ini banyak dipakai untuk pebisnis. BlackBerry pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada pertengahan Desember 2004 oleh operator Indosat dan perusahaan Starhub. Pasar BlackBerry kemudian diramaikan oleh dua operator besar lainnya di tanah

air yakni Excelcom dan Telkomsel. BlackBerry mulai memikat pengguna di Indonesia sekitar tahun 2006 dan menjadi telepon seluler terlaris pada tahun 2008 sampai beberapa tahun setelahnya. Menurut data dari *Asia Media Journal*, pada Juli 2013, BlackBerry Messenger masih menjadi aplikasi laris nomor dua setelah Facebook di negeri ini. Aplikasi *chatting* keluaran Blackberry itu membuat ponsel BlackBerry semakin terlihat eksklusif. Akibat fenomenalnya BlackBerry di Indonesia, BlackBerry akhirnya membuka kantor perwakilan di tanah air pada November 2010. Namun serbuan merek global seperti Samsung dan Apple dengan telepon selulernya yang berbasis android dan IOS tak mampu membuat BlackBerry bertahan. Hingga pada akhirnya BlackBerry masa kejayaan BlackBerry benar – benar berakhir di dunia maupun di Indonesia.

Ditinjau dari kelokalannya, BlackBerry bukanlah produk lokal. Namun merek ini menjadi fenomenal di Indonesia hampir selama 10 tahun. Semua kalangan masyarakat bahkan sampai kalangan ibu – ibu hingga anak – anak menjadi pengguna telepon seluler ini. BlackBerry sudah menjadi gaya hidup masyarakat Indonesia dalam kurun waktu tertentu. Film animasi ini direncanakan dan dibuat pada tahun 2013 – 2014 ketika Blackberry masih menjadi raja di tanah air. Fenomena Blackberry menjadikan produk ini sebagai budaya populer yang berkembang di masyarakat Indonesia pada kurun waktu tertentu.



**Gambar 4.12.**

Salah Satu Produk dari BlackBerry yang Menjadi Fenomena di Indonesia

(<http://inet.detik.com/read/2016/03/30/110312/3175660/317/ketika-blackberry-membius-indonesia-sampai-picu-kericuhan>, diunduh pada tgl 01 Juli 2016, pukul 10.00 WIB)

Pada identitas lokal, tanda – tanda yang ada hampir semuanya mengacu pada suatu lingkungan perkotaan di Indonesia. Diantara tanda – tanda tersebut ada tanda yang secara jelas mengacu pada ikon suatu kota di Indonesia yaitu kota Jakarta. Tanda – tanda yang ada jelas berhubungan dengan kelokalan.

- ❖ Pada identitas badan hukum, tanda – tanda yang dapat terlihat hanya pada bangunan yaitu :
  - Siluet dari sebuah gedung yang diduga adalah gedung Wisma 46 Kota BNI. Wisma 46 merupakan sebuah gedung pencakar langit yang mendominasi langit Jakarta dengan tinggi 262m. Gedung ini merupakan karya arsitektur tertinggi di Indonesia. Bangunan yang berlokasi di Jl. Sudirman, selesai dibangun pada tahun 1996. Gedung ini merupakan hasil rancangan Zeidler Roberts Partnership dan DP Architects Private Ltd. Gedung yang berjumlah 48 lantai ini memiliki bentuk puncak seperti layar

pinisi yang berfungsi sekaligus sebagai menara IT sehingga Wisma 46 ini terlihat lebih cantik dan berbeda dari gedung lainnya di Jakarta.

Desain yang unik dari gedung ini membedakannya dari bangunan komersial lainnya di kawasan bisnis dan menjadikannya sebagai ikon dari langit Jakarta. Wisma 46 dimiliki oleh PT Swadharma Primautama, perusahaan patungan antara Yayasan Dana Pensiun BNI, Salim Group, dan Lyman Group yang berkomitmen untuk menyediakan produk dan layanan berkualitas kepada semua penyewa dan pengunjung. Wisma 46 adalah bagian integral dari 16 hektar Kota BNI. Dengan perencanaan pengembangan lebih lanjut, Kota BNI akan menjadi campuran terintegrasi dari bangunan komersial, outlet ritel, dan perumahan yang terletak di pusat bisnis Jakarta.



**Gambar 4.13.**

Wisma 46 Kota BNI Merupakan Salah Satu Ikon dari Langit Jakarta  
(<http://forum.xcitefun.net/wisma-46-building-indonesia-images-and-detail-t65970.html>,  
diunduh pada tgl 01 Juli 2016, pukul 10.00 WIB)



Pada identitas badan hukum, tanda – tanda yang berhubungan dengan kelokalan hanya berupa bangunan yang dimiliki oleh suatu perusahaan lokal Indonesia. Bangunan ini menjadi suatu ikon pada suatu kota di Indonesia yaitu Jakarta. Hampir semuanya mengacu pada suatu lingkungan urban atau perkotaan di Indonesia.



#### 4.2.1.5 Analisis Identitas Lingkungan Perkampungan Kota

Tabel 4.5.

Tabel Analisis Lingkungan Perkampungan Kota

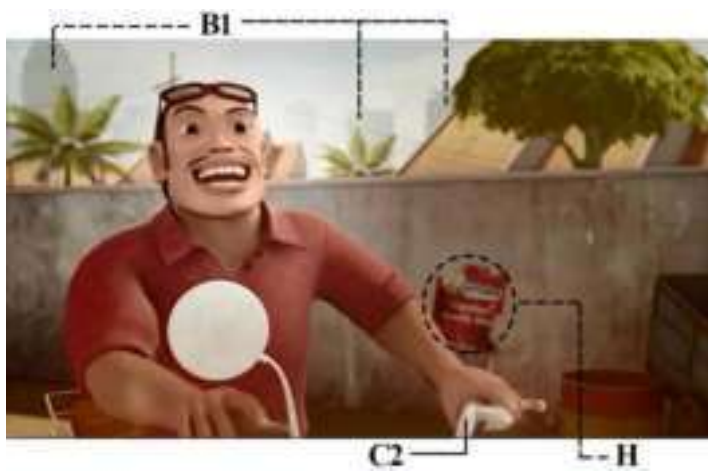
Visual Lingkungan Perkampungan Kota	Audio
<p data-bbox="316 645 438 678">Frame 01</p>  <p data-bbox="651 1115 691 1149">B2</p>	<p data-bbox="1058 678 1305 712">00 Menit 07 Detik.</p>
<p data-bbox="316 1205 438 1238">Frame 02</p>  <p data-bbox="675 1686 715 1720">C2</p>	<p data-bbox="1058 1272 1305 1305">01 Menit 25 Detik.</p> <p data-bbox="1058 1350 1145 1384">Sopo :</p> <p data-bbox="1058 1417 1353 1451">“Bos, Sopo laper nih.”</p>

Frame 03



02 Menit 17 Detik.

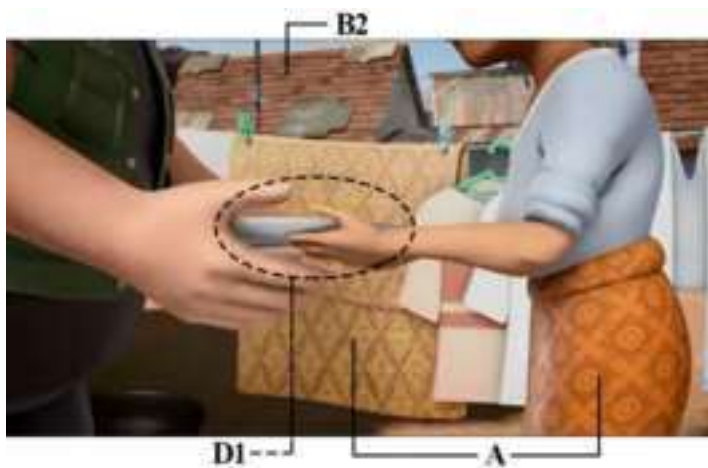
Frame 04



02 Menit 20 Detik.

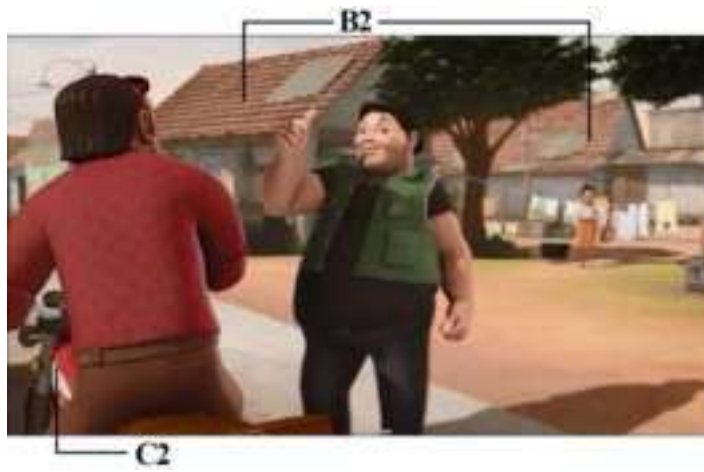
Jarwo : "hehehehe."

Frame 05



02 Menit 26 Detik.

Frame 06



02 Menit 40 Detik.

Sopo :

“Enak bos. Sayur asemnya mantep.”

(D1)

Frame 07



03 Menit 02 Detik.

Adit : “Wu.....”

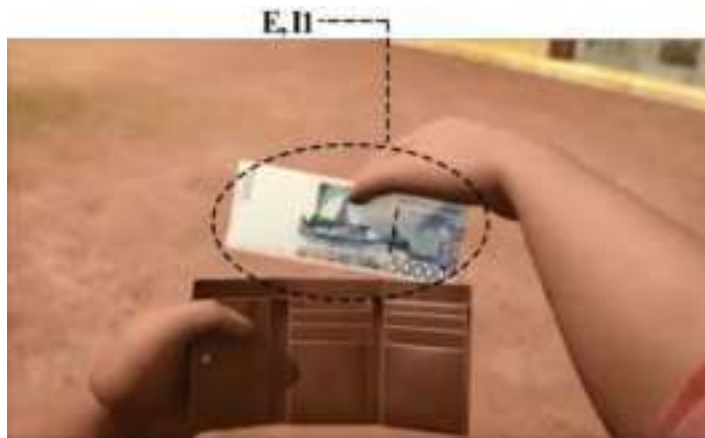
Frame 08



03 Menit 03 Detik.

Adit : “Awas.”

Frame 09



04 Menit 10 Detik.

Jarwo : “Hehehehe.”

Frame 10



04 Menit 38 Detik.

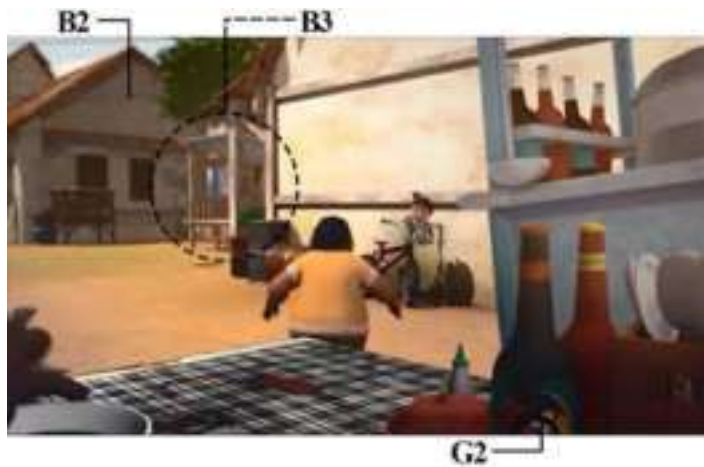
Frame 11



06 Menit 00 Detik.

Adit : “Maafin Adit  
deh Bang. Janji deh,  
besok – besok gak  
bakal kayak gitu lagi.”

Frame 12



06 Menit 13 Detik.

Jarwo : “Harusnya kamu tuh sopan sama orang yang lebih tua. Permisi *keq*, jangan main *nylonong* gitu aja.”

Frame 13



06 Menit 20 Detik.

Adit : “Iya, iya Bang Jarwo.”

Frame 14



06 Menit 47 Detik.

Penjual bakso : “Nah, gitu atuh. Bersih ya!”

<p>Identitas Lokal</p>	<p>Beberapa tanda – tanda yang berkaitan dengan identitas lokal, yang ditampilkan dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pakaian : Batik. (A)</li> <li>• Bangunan / Arsitektur : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Gedung Tinggi. (B1)</li> <li>– Perumahan. (B2)</li> <li>– Pos Ronda. (B3)</li> </ul> </li> <li>• Kendaraan : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kendaraan umum : Bajaj. (C1)</li> <li>– Kendaraan pribadi : Motor. (C2)</li> </ul> </li> <li>• Makanan : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sayur Asem. (D1)</li> <li>– Bakso. (D2)</li> </ul> </li> <li>• Barang : Uang Rupiah (E)</li> <li>• Sarana usaha : <ul style="list-style-type: none"> <li>– PKL gerobak sayur. (F1)</li> <li>– PKL gerobak bakso. (F2)</li> </ul> </li> </ul>
<p>Identitas Badan Hukum</p>	<p>Tanda – tanda yang ditampilkan dalam beberapa frame diatas adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Logo perusahaan :</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Teh Botol. (G1)</li> <li>– Kecap Bango. (G2)</li> <li>• Jenis periklanan : SiPulen. (H)</li> <li>• Bangunan : Tidak ada</li> <li>• Bentuk barang : <ul style="list-style-type: none"> <li>– Uang Rupiah. (Bank Indonesia) (I1)</li> </ul> </li> <li>• Tabung gas Elpiji 3kg. (Pertamina) (I2)</li> </ul>
--	---

(Darmo, 2016)

Berdasarkan tanda – tanda yang mengacu pada beberapa identitas, maka dapat disimpulkan :

- ❖ Tanda – tanda yang merujuk pada identitas lokal dapat dilihat :
  - Batik merupakan wujud hasil cipta karya seni yang adiluhung, diekspresikan pada motif kain untuk pakaian, sarung, kain panjang, dan kain dekoratif lainnya. Indonesia telah dikenal dengan batiknya sejak abad ke 4 atau 5, dan banyak yang menyebutkan bahwa jumlah teknik pewarnaan serta desain batik yang ada adalah sebanyak pulau – pulau yang ada di Indonesia. Setiap desa – desa dan kelompok etnis yang tersebar di berbagai pulau memiliki desain dan warna pada batik yang berbeda pula. Beberapa desa di Jawa telah mempertahankan warisan pengerjaan batik mereka selama ratusan tahun. Batik telah menjadi seni dan kerajinan selama berabad – abad dan merupakan bagian dari tradisi kuno.

Kata “batik” berasal dari bahasa Jawa, dari kata “amba” yang berarti menggambar dan “tik” yang berarti kecil. Seperti misalnya terdapat dalam kata - kata Jawa lainnya yakni “klitik” (warung kecil), “bentik” (persinggungan kecil antara dua benda), “kitik” (kutu kecil) dan sebagainya (Suwanto, 1998:8). Pengertian lain dari batik menjelaskan bahwa batik merupakan suatu seni dan cara menghias kain dengan penutup lilin untuk membentuk corak hiasannya, membentuk sebuah bidang pewarnaan, sedang warna itu sendiri dicelup dengan memakai zat warna biasa (Endik, 1986:10). Dalam naskah yang tertulis di atas daun lontar yang berasal dari sekitar tahun 1520 ditemukan di Galuh, Selatan Cirebon (Jawa Barat), tertulis bahwa batik juga berarti “seratan” yang dalam bahasa Jawa berarti “menulis” (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008:1).

Munculnya seni batik masih dalam diskusi hingga saat ini. Setiap ahli memiliki pendapat sendiri. G.P. Rouffaer (1900), Jasper dan juga Pringadi (1912) mengatakan bahwa seni batik berasal dari India bersama – sama dengan kedatangan pedagang India di Indonesia pada abad ke 4 atau 5. Seiring dengan aktivitas perdagangan tersebut, budaya Hindu yang dibawa oleh orang India, termasuk seni batik, mulai masuk dan berkembang di pulau Jawa. Hal ini terbukti dari relief – relief yang menghiasi dinding candi – candi terkenal seperti Borobudur, Prambanan, dan beberapa pura di Bali. Pakaian yang dikenakan oleh raja – raja dalam relief tersebut menyerupai motif batik. Pendapat lain percaya bahwa seni batik yang telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari budaya Jawa, telah mengalami sebuah



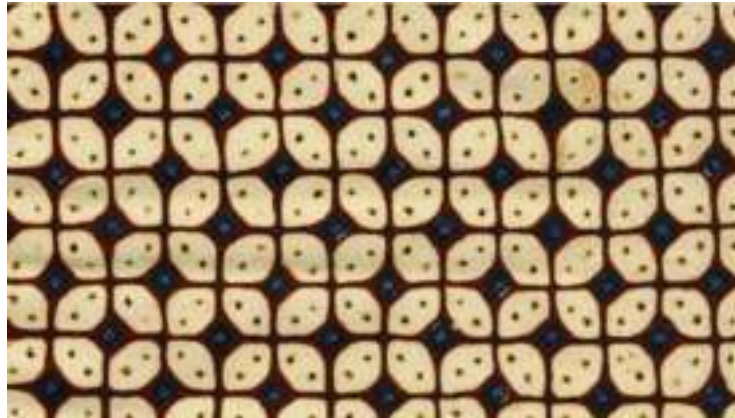
proses yang sangat panjang dalam transformasi budaya. Batik muncul dari budaya lokal dan dalam perkembangannya sangat dipengaruhi oleh budaya Hindu, Cina dan Eropa. Batik telah muncul dari budaya lokal jauh sebelum pengaruh asing datang ke Indonesia (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008:2).

Ada 3 cara pembuatan batik yaitu : “Batik Tulis” yaitu batik yang diproduksi dengan cara melukis dengan menggunakan lilin batik pada kain. Alat untuk melukis menggunakan alat tradisional yang disebut canting. Pembuatan batik jenis ini memakan waktu lama (berbulan – bulan atau bahkan setahun). “Batik Cap” yaitu batik yang coraknya dibentuk dengan cap (biasanya terbuat dari tembaga). Proses pembuatan batik jenis ini membutuhkan waktu kurang lebih 2 – 3 hari. “Batik Kombinasi” yaitu batik yang cara pengerjaannya menggunakan gabungan kedua teknik (canting dan cap) untuk menghasilkan desain yang lebih kreatif (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008:5-6).

Di Indonesia, sekarang ini hampir seluruh masyarakat dari semua tingkatan ekonomi dapat memakai berbagai jenis batik untuk penggunaan sehari – hari atau untuk acara khusus. Tidak ada negara lain yang telah mengembangkan batik ke bentuk seni yang sekarang seperti ditemukan di Indonesia. Setiap daerah di Indonesia mempunyai budaya dan seni batik dengan motif dan corak tersendiri serta memiliki makna filosofi masing – masing. Karena itulah budaya asli Indonesia ini disebut sebagai Batik Nusantara. Seni batik telah menjadi produk penting dari Indonesia. Selama

bertahun – tahun batik terus ada dan telah berkembang lebih jauh dan luas dengan dukungan teknologi, estetika, fungsional dan aspek ekonomi. Terlepas dari banyak pasang surut dan tantangan yang terjadi dalam perekonomian Indonesia, seni batik terus berkembang hingga sekarang ini. Sejalan dengan perkembangan nilai sosial dan budaya bangsa Indonesia, batik hasil karya seni tumbuh dan berkembang menjadi kekayaan nasional yang bernilai tinggi dan telah mendapat pengakuan dari PBB melalui UNESCO sebagai warisan budaya dunia (*Intangible cultural heritage*) yang dihasilkan oleh Indonesia.

Pada frame 05 terlihat sebuah kain batik yang dijemur dan kain batik yang dipakai oleh seorang ibu. Berhubungan dengan kelokalan, maka batik adalah budaya asli Indonesia. Penggunaan batik oleh masyarakat bukan lagi pada waktu – waktu tertentu saja. Namun sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari – hari. Selain itu, batik sudah dapat dipakai oleh seluruh lapisan masyarakat. Berbeda dengan jaman dahulu, bahwa batik hanya dapat dipakai oleh kaum bangsawan saja. Dilihat dari motif batik pada frame 05, penulis mengasumsi bahwa motif tersebut diambil berdasarkan referensi motif batik Kawung (Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008:11).



**Gambar 4.14.**

Motif Batik Kawung

(<http://i0.wp.com/batik-tulis.com/wp-content/uploads/2014/09/batik-kawung-picis.jpg>, diunduh pada tgl 02 Juli 2016, pukul 12.00 WIB)

- Tanda – tanda pada bangunan dapat dilihat pada gedung tinggi, perumahan dan pos ronda.
  - Gedung – gedung tinggi merupakan karakteristik utama daerah perkotaan. Pertumbuhan ekonomi dan semakin padatnya kota – kota besar di Indonesia membuat pembangunan gedung – gedung tersebut kini menjadi sebuah kebutuhan. Dengan pembangunan gedung-gedung secara vertikal, maka penggunaan lahan dapat lebih dioptimalkan. Suatu gedung dapat menjadi ikon atau ciri khas kota karena ketinggiannya, keunikan bentuknya, ataupun lokasinya.

Pada frame 01, 02, dan 04 terlihat gedung – gedung tinggi yang menandakan bahwa lingkungan tempat Adit bermain berada di suatu perkotaan. Meskipun lingkungan tempat bermain Adit adalah sebuah perkampungan, namun perkampungan ini terdapat di dalam sebuah perkotaan. Dilihat dari kelokalannya, setting lingkungan tempat pemukiman

Adit adalah di kota Jakarta. Jakarta merupakan ibu kota negara Indonesia. Semenjak dinyatakan sebagai ibu kota, penduduk Jakarta melonjak sangat pesat akibat kebutuhan tenaga kerja pemerintahan yang hampir semua terpusat di Jakarta. Banyak penduduk dari luar Jakarta yang datang ke Jakarta untuk mencari pekerjaan agar mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Sebagai ibu kota, tentu saja Jakarta juga menarik bagi para pendatang dengan berbagai fasilitasnya. Jumlah pendatang yang banyak tidak seimbang dengan pemukiman yang ada. Oleh karena itu, banyak sekali pendatang – pendatang yang kurang mampu membuat sendiri tempat pemukiman di tanah – tanah yang tersedia dan menempatinnya. Permukiman kumuh ini berupa perkampungan dengan tingkat kepadatan penduduk cukup tinggi, serta banyaknya rumah yang dibangun secara berhimpitan di dalam gang – gang sempit.



**Gambar 4.15.**

Perkampungan Kumuh yang Terletak Dibalik Gedung – Gedung Bertingkat di Jakarta

(<http://www.bloomberg.com/image/iPIO.BWDxEuI.jpg>,  
diunduh pada tgl 02 Juli 2016, pukul 13.00 WIB)

- Kampung adalah bagian dari pemukiman perkotaan yang merupakan sumber permasalahan utama di semua kota di Indonesia. Kampung kota adalah suatu bentuk pemukiman di wilayah perkotaan yang khas Indonesia dengan ciri antara lain : penduduk masih membawa sifat dan perilaku kehidupan pedesaan yang terjalin dalam ikatan kekeluargaan yang erat, kondisi fisik bangunan dan lingkungan kurang baik dan tidak beraturan, kerapatan bangunan dan penduduk tinggi, sarana pelayanan dasar serba kurang, seperti air bersih, saluran air limbah dan air hujan, pembuangan sampah dan lainnya (Heryati, 2008). Sullivan bahwa kampung adalah daerah padat di kota tempat rumah – rumah atau gubug – gubug kecil berdiri berhimpitan di belakang gedung-gedung dan pertokoan yang berjajar di sepanjang jalan utama. Kemiskinan yang berada dalam rumah padat ini merupakan pengertian yang berlaku umum bagi kata kampung. Pemukiman kampung kota hampir di semua kota besar menampakkan kecenderungan yang sama yaitu semakin meluas dan tidak terkendali seiring dengan krisis ekonomi yang tidak kunjung berakhir. Penghuni permukiman kampung kota selain penduduk asli, juga banyak yang merupakan pendatang dari desa yang mencari kehidupan yang lebih baik di kota. Mereka biasanya menetap dengan berbagai alasan seperti dekat dengan tempat kerja dan harga tempat tinggal yang terjangkau. Permukiman kampung kota ini akan menjadi masalah karena banyaknya penduduk yang melakukan

urbanisasi sehingga seringkali pertumbuhan kampung kota tidak mengindahkan aturan – aturan penggunaan lahan dan bangunan seperti jarak antar bangunan yang tidak memenuhi standar bahkan tidak menyediakan ruang yang cukup bagi lalu lintas orang dan kendaraan. Demikian juga berbagai hal lainnya seperti sistem drainase, sanitasi lingkungan, norma kesehatan lingkungan seringkali diabaikan. Jika dibiarkan tanpa pengendalian maka permukiman kampung kota akan menjurus ke permukiman kumuh. Kampung kota yang padat terdapat berbagai masalah yang berkaitan dengan lingkungan fisik dan kondisi sosial budaya ekonomi penduduknya. Namun meskipun tampilan fisik kampung kota terlihat tidak teratur, sesungguhnya menyimpan vitalitas, kejutan, degupan dan misteri tersendiri (Budihardjo & Hardjohubojo, 1993). Dalam konteks permukiman penduduk di kota, Indonesia memiliki tiga tipe permukiman, dimana tipe pertama merupakan tipe permukiman yang terencana (*well – planned*), dengan penataan infrastruktur dan fasilitas yang lengkap dan dapat dijangkau oleh kendaraan bermotor. Tipe kedua adalah tipe kampung, dengan rumah – rumah yang berada di dalam, kebanyakan tidak dapat dijangkau dengan mobil maupun motor. Tipe ini adalah tipe permukiman lama / asli kota – kota di Indonesia. Sedangkan tipe ketiga adalah permukiman pinggiran / kumuh (*squatter*) yang banyak bermunculan pada ruang – ruang marginal kota, seperti tepi

sungai atau di tanah milik negara. Tipe ini juga sering disebut dengan tipe kampung illegal (Nugroho, 2009).

Pada frame 01 memperlihatkan perkampungan tempat Adit bermain. Perkampungan ini menunjukkan bahwa perumahan yang terdapat di pemukiman cukup teratur, tidak semerawut. Bangunannya terbuat dari bahan material yang cukup bagus meski tidak diperhalus. Pada bagian genteng di beberapa rumah ada yang terdapat tambalan (frame 05 dan 06). Kerapatan bangunan dapat dikatakan rendah sekali. Selain itu, perkampungan tersebut mempunyai ruas jalan yang cukup lebar yang dapat dilewati oleh kendaraan. Perkampungan ini lebih terlihat seperti pemukiman yang terencana. Ciri – ciri yang sudah disebutkan ini justru lebih terlihat seperti pada tipe pemukiman yang pertama di Indonesia, bukan tipe perumahan kedua (kampung) atau tipe perumahan ketiga (kampung kumuh / illegal). Meski demikian, tampilan bangunan memang mengikuti tipe perumahan kampung.

Dalam animasi, segala realitas dapat diubah menjadi sesuatu yang diinginkan oleh animator. Dalam film animasi, hal ini juga berlaku sama. Menurut analisa penulis, pembuat film animasi Adit dan Sopo Jarwo berkeinginan membuat suatu perkampungan kota yang berbeda dengan perkampungan kota yang sebenarnya yang segala kekurangan dalam perkampungan tersebut dapat diperbaiki. Ciri – ciri pemukiman kampung yang lebih menarik dan bersahabat dibuat sesuai dengan keinginan pembuat

film animasi. Hal seperti tentu sah – sah saja mengingat bahwa film adalah realitas semu.



**Gambar 4.16.**

Suasana pemukiman tipe kampung di Kampung Tugu, Jakarta.

([http://tugaskab.blogspot.co.id/2013/01/menjajaki-kampung-tugu-di-jakarta\\_7793.html](http://tugaskab.blogspot.co.id/2013/01/menjajaki-kampung-tugu-di-jakarta_7793.html), diunduh pada tgl 02 Juli 2016, pukul 14.00 WIB)



**Gambar 4.17.**

Lebar Jalan yang Sempit dan Kerapatan Bangunan yang Tinggi di Kampung Deret di Bendungan Hilir, Jakarta

(<http://beritadaerah.co.id/wp-content/uploads/2014/05/Pembangunan-kampungderet-benhil-jabtabek.jpg>, diunduh pada tgl 02 Juli 2016, pukul 14.10 WIB)





**Gambar 4.18.**

Perkampungan Illegal di Bantaran Sungai Cilliwung, Jakarta

(<http://cdn.metrotvnews.com/dynamic/content/2015/06/18/137819/QpSxGKZBmJ.jpg?w=635>,  
diunduh pada tgl 02 Juli 2016, pukul 14.15 WIB)

- Hampir di seluruh perkampungan di Indonesia terdapat pos ronda. Pos ronda juga akrab disebut gardu. Pos ini dibangun secara gotong royong oleh warga dengan dana patungan. bentuknya beragam dan disesuaikan dengan adat istiadat setempat atau sesuai dengan desain yang disepakati bersama.

Sejarah keberadaan pos ronda sudah ada sejak jaman kolonial. Fungsinya pada masa itu sama dengan menara pengintai yang merupakan perpanjangan tangan penjajah. Pos ini dibangun di tempat – tempat tertentu untuk memantau dan mengawasi gerak – gerak pribumi. Pada masa awal kemerdekaan diraih, pos ronda digunakan oleh pribumi dengan fungsi yang sama yaitu sebagai tempat memantau aktivitas penjajah yang ingin kembali berkuasa. Selain itu pos ronda juga digunakan sebagai tempat konsolidasi dalam menjaga keamanan. Ketika masa pemerintahan Presiden

Soeharto, fungsi pos ronda disalahgunakan, yaitu secara sengaja rakyat dimanfaatkan untuk membentuk pertahanan semesta lewat kegiatan siskamling (sistem keamanan lingkungan) dengan tujuan mengawasi gerak – gerak pihak – pihak yang mengancam kekuasaan orde baru. Ketika orde baru lengser, fungsi pos ronda juga kadang sebagai tempat simbolisasi kekuasaan parpol tertentu di wilayah itu. Fungsi pos ronda sekarang ini sangat beragam. Selain sebagai tempat untuk menjaga keamanan, pos ronda juga berfungsi untuk membangun kebersamaan antar warga. Pos ini digunakan antara lain sebagai tempat untuk berkumpul beberapa warga, bertukar informasi antar warga, main kartu, nonton TV (beberapa pos ronda ada yang dilengkapi dengan TV). Disisi lain seringkali pengumuman atau himbauan yang ditujukan kepada warga juga ditempel di pos ronda. Pos ronda juga dilengkapi dengan sarana pentungan yang fungsinya untuk memberitahukan warga terkait hal-hal penting dan darurat seperti adanya maling, kebakaran, terjadinya gempa, dan lain – lain. Di perkotaan, tidak semua perumahan terdapat pos ronda. Pos ronda digantikan dengan pos hansip / satpam yang mana sistem pengamanan ronda telah lenyap dan digantikan oleh tenaga upahan satuan pengamanan (satpam) lingkungan. Warga perumahan tersebut di perkotaan lebih senang menggunakan jasa satpam karena menganggap tradisi ronda kontraproduktif dengan tuntutan modernisasi.

Pada frame 10 dan 12 terlihat sebuah pos ronda yang dilengkapi dengan pentungan. Ditinjau dari budaya lokal, pos ronda sudah ada sejak zaman Belanda. Meski fungsinya sudah bukan lagi untuk mengawasi penjajah, namun tradisi ronda yang tercipta karena adanya pos ronda sudah menjadi bagian dari budaya masyarakat Indonesia. Dalam kegiatan ronda, warga kampung berkumpul dan berbincang – bincang sehingga dapat menghadirkan suasana akrab dan guyub antar warga. Interaksi sosial yang ada pada akhirnya menciptakan solidaritas sosial yang baik. Budaya ronda juga memantapkan integrasi sosial karena dalam kegiatan ini warga akan saling kenal tetangga dari berbagai macam suku, agama, kelompok, dan lapisan sosial. Warga dari berbagai macam latar belakang akan melebur menjadi satu dalam semangat kebersamaan berbangsa. Sikap gotong royong, kerukunan dan kebersamaan akan terus terjaga dengan adanya budaya ronda.



**Gambar 4.19.**

Kegiatan Ronda pada Malam Hari di Pos Ronda

(<http://www.lampost.co/upload/1454901894.jpg>, diunduh pada tgl 02 Juli 2016, pukul 16.00 WIB)

- Tanda – tanda pada kendaraan dapat dilihat pada kendaraan umum (bajaj) dan kendaraan pribadi (motor) yaitu :

- Salah satu moda angkutan transportasi umum yang terdapat di Jakarta adalah Bajaj. Bajaj merupakan kendaraan umum beroda tiga, berukuran kecil, dan berkapasitas untuk dua penumpang. Bajaj pertama kali ke masuk ke Indonesia, tepatnya Jakarta, pada tahun 1975. Kehadiran kendaraan beroda tiga asal India ini pada mulanya diharapkan dapat menggantikan becak yang sudah lebih dulu eksis sejak tahun 1936. Ketika itu pemerintah provinsi DKI Jakarta dibawah kepemimpinan Gubernur Ali Sadikin menganggap kehadiran becak tidak lagi sesuai dengan *image* kota Jakarta sebagai kota metropolitan. Bajaj dimunculkan sebagai pengganti becak.

Bajaj disebut bajaj oleh masyarakat Jakarta karena diproduksi oleh Bajaj Auto, sebuah perusahaan otomotif India yang kini lebih terkenal sebagai produsen motor *sport*. Bajaj diimpor dari India. Secara teknis, struktur bajaj berasal dari motor roda dua vespa, namun dimodifikasi menjadi tiga roda, dan memiliki ruang penumpang tertutup. Bahan bodinya, 60% terbuat dari metal – drum dan 40% terpal yang memayungi ruang sopir dan penumpang. Bajaj memiliki mesin 160 cc dan berbahan bakar premium serta memiliki kecepatan normal 40 km/jam dan dapat mencapai kecepatan maksimum 70 km/jam. Bentuk bajaj cukup unik, karena memenuhi seluruh ketentuan untuk bentuk sebuah kendaraan beroda empat.

Di Jakarta ada dua jenis bajaj yaitu yang berwarna oranye dengan bahan bakar bensin yang diimpor sejak 1975 dan yang berwarna biru berbahan bakar gas yang mulai hadir sekitar tahun 2007. Bajaj biru berbahan bakar gas dimaksudkan untuk meremajakan bajaj yang ada di Jakarta yang dianggap menghasilkan polusi udara cukup besar dan berisik. Pemerintah Provinsi DKI Jakarta pada tahun 2014 pernah menargetkan bahwa selambat – lambatnnya pada akhir 2016 sudah tidak ada lagi bajaj oranye di seluruh wilayah DKI Jakarta.

Sistem transaksi pada kendaraan umum ini adalah dengan tawar – menawar ongkos antara sopir dan penumpang, sesuai dengan jarak tempuh, berat beban bawan dan tingkat kepadatan lalu lintas yang terjadi pada saat itu.

Berkaitan dengan kelokalan, Bajaj sudah menjadi salah satu ikon kendaraan umum di Jakarta. Kendaraan ini akrab dengan masyarakat dan budaya Jakarta. Banyak masyarakat yang mengandalkan kendaraan umum ini untuk perjalanan jarak dekat. Selain itu, ukuran bajaj yang kecil menjadikan kendaraan ini cukup lincah dalam meghadapai kemacetan yang terjadi di Jakarta. Dalam budaya populer di Indonesia, bajaj pernah dipopulerkan dalam dua acara serial TV yaitu “Bajaj Bajuri” (Trans TV, 2002 – 2007) dan “The Adventures of Superman” (TPI, 2010 – 2011) yang mengangkat kisah kehidupan supir bajaj. Kedua acara TV ini cukup sukses pada masanya. Pada frame 08, terlihat sebuah bajaj berwarna orange. Pada waktu film animasi ini direncanakan dan dibuat (2013 – 2014), bajaj orange

masih lebih populer di masyarakat dan belum ada kebijakan pemerintah DKI Jakarta untuk menghapuskan bajaj orange. Oleh karena itu, pada film ini yang ditampilkan adalah bajaj yang lebih populer yaitu bajaj orange.



**Gambar 4.20.**

Bajaj Orange dan Bajaj Biru Melintas Bersamaan di Jalan Raya

([http://cdn0-a.production.liputan6.static6.com/medias/822036/big/058140700\\_1425478585-Bajaj\\_Orange\\_Dimusnahkan\\_6.jpg](http://cdn0-a.production.liputan6.static6.com/medias/822036/big/058140700_1425478585-Bajaj_Orange_Dimusnahkan_6.jpg), diunduh pada tgl 02 Juli 2016, pukul 17.00 WIB)

- Sepeda motor merupakan moda transportasi yang dapat diandalkan di semua tempat di Indonesia. Selain itu, sepeda motor dianggap fleksibel sehingga mampu menembus kemacetan dan melalui jalan pintas untuk mencapai tempat tujuan. Hal ini tentu saja mempersingkat waktu tempuh yang digunakan. Sepeda motor menjadi kendaraan yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia. Hal ini karena sepeda motor merupakan kendaraan dari kelas bawah hingga atas. Sepeda motor termasuk kendaraan yang harganya cukup terjangkau oleh masyarakat Indonesia. Apalagi dengan maraknya penawaran kredit sepeda motor oleh dealer sepeda motor yang

semakin memudahkan peminat sepeda motor untuk memiliki kendaraan roda dua ini. Dengan munculnya sepeda motor matik semakin memperluas cakupan pengguna sepeda motor oleh di kalangan remaja perempuan dan ibu – ibu. Sepeda motor diakui sebagai kendaraan “rakyat” versi masyarakat Indonesia di era sekarang ini. Meskipun sepeda motor mempunyai kelebihan bukan berarti tidak mengandung bahaya. Pengendara sepeda motor rawan terserempet kendaraan yang lebih besar seperti mobil atau bus. Tak sedikit kecelakaan lalu lintas yang terjadi karena ketidakhati – hatian pengendara sepeda motor.

Pada frame 02, 04, 06 dan 14 terlihat Jarwo mempunyai sepeda motor. Ia menggunakan sepeda motor sebagai moda transportasi berkeliling di perkampungan. Dengan ruas jalan yang cukup lebar, alat transportasi ini dapat digunakan untuk menuju suatu tujuan di perkampungan. Selain itu seperti yang sudah dibahas bahwa harga yang cukup terjangkau membuat masyarakat menengah bawah dapat memiliki kendaraan jenis ini.



**Gambar 4.21.**

Banyaknya Sepeda Motor di Perkampungan di Jakarta

([http://colorofjakarta.jakarta.go.id/uploads/photo\\_event/18/29562/kampung\\_deret\\_petogogan\\_\(4\)1829562\\_walaCOJ.JPG](http://colorofjakarta.jakarta.go.id/uploads/photo_event/18/29562/kampung_deret_petogogan_(4)1829562_walaCOJ.JPG), diunduh pada tgl 02 Juli 2016, pukul 18.00 WIB)

- Tanda – tanda pada makanan dapat dilihat pada sayur asem dan bakso.
  - Sayur Asem terdiri atas dua kata, yaitu sayur dan asem. Sayur berasal dari bahasa Indonesia yang artinya adalah masakan yang berkuah, seperti gulai dan sup. Sedangkan Asem berasal dari bahasa jawa yang berarti Asam (bahasa Indonesia). Adapun arti dan maksud dari asam sendiri adalah masam. Jadi, Sayur Asam atau Sayur Asem adalah masakan berkuah yang rasanya masam. Sayur asem / asam termasuk masakan sejenis sayur yang khas di Negara Indonesia. Terdapat banyak variasi sayur asam berdasarkan lokasi atau lokal daerah, seperti : sayur asam jawa (variasi dari orang Jawa), sayur asam Jakarta (variasi dari orang Betawi di Jakarta), sayur asam Sunda (variasi dari orang jawa), sayur asam ikan asin, dan lain sebagainya. Bahan-bahan yang sering digunakan adalah kacang-



kacangan (kacang panjang, kacang tanah, jagung), nangka muda, daun dan biji melinjo, belimbing sayur, labu siam, kangkung, dan asam jawa. Rasa masakan yang manis dan asam ini sangatlah menyegarkan dan cocok jika dipadukan dengan lauk kering lainnya seperti ikan goreng dan lalapan. Sering juga masakan ini disajikan dengan sambal terasi hijau.

Berhubungan dengan kelokalan, sayur asem merupakan masakan khas Indonesia dengan memiliki berbagai variasi di daerah – daerah tertentu. Pada frame 05 memang tidak terlihat bentuk masakan sayur asem dan variasi sayur asem apa yang ingin ditampilkan. Yang terlihat hanyalah piringnya saja. Sedangkan pada frame 06, Sopo mengatakan bahwa sayur asemnya mantap. Sayur asem yang dimaksud Sopo merujuk pada masakan khas Indonesia ini.



**Gambar 4.22.**

Sayur Asem Merupakan Hidangan Khas Indonesia yang Populer

(<http://www.resepumi.com/wp-content/uploads/2014/12/Resep-Sayur-Asem.jpg>, diunduh pada tgl 02 Juli 2016, pukul 19.00 WIB)

- Bakso adalah sejenis makanan berbentuk bola daging. Di Indonesia, bakso umumnya dibuat dari campuran daging sapi giling dan tepung tapioka. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan terbuat dari daging lainnya seperti daging ayam, ikan, atau udang bahkan daging kerbau. Jika Bakso disajikan sebagai hidangan yang berdiri sendiri, maka umumnya bakso disajikan panas – panas dengan kuah kaldu sapi bening, dicampur dengan mi, bihun, taoge, tahu, terkadang telur dan ditaburi bawang goreng dan seledri. Bakso sangat populer dan dapat ditemukan di seluruh Indonesia, dari gerobak pedagang kaki lima hingga restoran besar. Sekarang ini, berbagai jenis bakso juga banyak ditawarkan dalam bentuk makanan beku yang dijual di pasar swalayan ataupun supermarket. Irisan bakso dapat juga dijadikan pelengkap jenis makanan lain seperti mi goreng, nasi goreng, atau cap cai dan sebagainya. Di Indonesia, bakso dikembangkan dengan berbagai variasi isi, bentuk dan ukuran. Bakso memiliki akar dari seni kuliner Tionghoa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dari istilah “bakso” yang berasal dari kata *Bak-So*, dalam Bahasa Hokkien yang secara harafiah berarti “daging babi giling”. Karena kebanyakan penduduk Indonesia adalah muslim, maka bakso lebih umum terbuat dari daging halal seperti daging sapi, ikan, atau ayam. Bakso di Indonesia biasanya terbuat dari daging sapi, berwarna abu – abu dan bentuknya bulat sekali berbeda dengan bakso dari negara asalnya yang terbuat dari daging babi atau

makanan laut dan warnanya agak kecokelatan serta bentuknya tidak terlalu bulat. Selain itu bakso di Indonesia disajikan dengan kuah berlimpah.

Pada frame 13 terlihat Jarwo sedang menikmati bakso. Pada frame 11 juga terlihat bahwa bakso disajikan dalam mangkok dengan kuah yang berlimpah. Dilihat dari kelokalannya, bakso sudah menjadi makanan populer di Indonesia. Makanan ini dapat berdiri sendiri atau bahkan menjadi bagian dari masakan lain. Semua kalangan masyarakat sangat menyukai makanan ini. Bakso juga sudah disesuaikan dengan budaya Indonesia sehingga sudah jauh berbeda dari aslinya dan dikembangkan dengan berbagai variasi untuk mengikuti selera masyarakat.



Gambar 4.23.

Bakso Merupakan Salah Satu Makanan Khas Indonesia Favorit

([http://keeprecipies.com/sites/keeprecipies/files/imagecache/recipe\\_large/104127\\_1405002172\\_0.jpg](http://keeprecipies.com/sites/keeprecipies/files/imagecache/recipe_large/104127_1405002172_0.jpg), diunduh pada tgl 02 Juli 2016, pukul 20.00 WIB)

- Rupiah adalah nama mata uang resmi untuk Republik Indonesia. Mata uang sendiri berarti satuan harga uang suatu negara. Mata uang

rupiah dicetak dan diatur penggunaannya oleh Bank Indonesia dengan kode ISO 4217 IDR. Meskipun nama rupiah adalah nama resminya untuk uang bangsa Indonesia, namun pada masyarakat khususnya zaman dahulu secara informal menyebutnya dengan “perak”. Nilai perak adalah 1 rupiah dibagi menjadi 100 sen.

Rupiah berasal dari bahasa Sansekerta “Rupaya” yang berarti perak. Alasannya, karena koin – koin yang dicetak pada saat itu terbuat dari perak. Nama tersebut pertama kali digunakan untuk koin pada abad ke-16 di India Timur. Dari रुपया, rupee atau rupiah menjadi nama mata uang biasa di banyak negara di benua Hindia seperti India, Pakistan, dan Sri Langka. Nama tersebut juga menjadi dasar lahirnya sebutan rupiah untuk mata uang Indonesia. Dengan ejaan lama, rupiah ditulis dengan “roepiah”.

Mata uang Rupiah bukanlah satu – satunya mata uang yang pernah berlaku di Indonesia. Kerajaan – kerajaan Mataram lama, Sriwijaya, dan Majapahit telah mengenal dan menggunakan berbagai tipe "uang" yang umumnya berupa logam. Setelah kedatangan penjajah di Indonesia, berbagai macam mata uang dikenalkan di Indonesia. Belanda memperkenalkan “Sen” dan “Gulden”. Jepang yang pernah menginvasi Indonesia juga memperkenalkan mata uangnya dan menerbitkan mata uang nasional yang dicetak dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Mata uang tersebut diberi nama “Roepiah Netherlands Indies”. Mata uang terbaru dicetak oleh Belanda pada

Maret 1943 dan diberi label sebagai “Nederlandsch Indische – Gouvernements Gulden” bersamaan dengan angka dan tulisan Indonesia, Roepiah. Namun pemerintah Republik Indonesia setelah merdeka tanggal 17 Agustus 1945, dengan tegas menentang untuk menggunakan uang NICA Belanda dan mempertimbangkan untuk menerbitkan mata uang sendiri. Setelah Indonesia merdeka, pada 2 Oktober 1945, pemerintah mengumumkan Rupiah Indonesia sebagai mata uang yang sah. Sejak saat itu, Rupiah melewati berbagai fase dan perubahan baik dari segi desain maupun nominalnya.

Berkaitan dengan kelokalan bahkan nasional, Rupiah adalah mata uang negara Indonesia dan diakui sebagai alat pembayaran yang sah di Indonesia. Rupiah juga secara sah diakui oleh dunia sebagai mata uang Republik Indonesia. Pada frame 09 terlihat gambar belakang uang 50ribu Rupiah. Hal ini sesuai dengan penggambaran uang 50ribu Rupiah yang sebenarnya yang berlaku di Indonesia.



**Gambar 4.24.**

Pecahan Uang Senilai 50Ribu Rupiah

(<http://sp.beritasatu.com/media/images/original/20160302090914736.jpg>,  
diunduh pada tgl 03 Juli 2016, pukul 10.00 WIB)

- Tanda – tanda yang terlihat pada sarana usaha adalah PKL gerobak sayur dan PKL gerobak bakso. Yang dimaksud dengan Pedagang Kaki Lima (PKL) adalah Pelaku ekonomi mikro (skala kecil) yang menjajakan barang atau jasa dengan mengharapkan keuntungan. Pedagang Kaki Lima merupakan salah satu pelaku ekonomi sektor informal dalam kegiatan perekonomian kota. Pesatnya laju pertumbuhan perkotaan terutama disebabkan oleh arus urbanisasi dari pedesaan yang diikuti dengan laju pertumbuhan dan berkembangnya berbagai kegiatan di masyarakat perkotaan, baik ekonomi maupun sosial budaya. Dari berbagai faktor yang menyebabkan terjadinya arus urbanisasi yang besar dari pedesaan ke perkotaan yang paling utama adalah dalam hal penyediaan lapangan pekerjaan yang mana hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan pedesaan

dalam menyediakan lapangan kerja bagi penduduknya. Faktor lain adalah daya tarik perkotaan selalu terbayang akan tersedianya lapangan kerja bagi pendatang untuk meningkatkan pendapatannya. Padahal mereka tidak memiliki keahlian khusus, sehingga kecenderungan usaha mereka adalah dibidang sektor informal yaitu sebagai Pedagang Kaki Lima (PKL).

PKL bukanlah wujud dari kurangnya lapangan kerja di perkotaan. Lapangan pekerjaan yang mereka lakukan adalah salah satu moda transformasi dari masyarakat berbasis pertanian di industri dan jasa. Mengingat kemudahan untuk memasuki kegiatan ini berikut dengan minimnya tuntutan keahlian dan modal usaha, penduduk yang bermigrasi ke kota cenderung memilih kegiatan PKL. PKL adalah salah satu moda dalam transformasi perkotaan yang tidak terpisahkan dari sistem ekonomi perkotaan (Rukmana, 2005).

Berdasarkan frame 07, 08 dan 14 maka sarana fisik PKL yang terdapat dalam film animasi ini adalah gerobak (Widjajanti, 2000:39-40). Bentuk sarana ini ada 2 jenis, yaitu gerobak / kereta dorong yang beratap sebagai pelindungan untuk barang dagangan dari pengaruh panas, debu, hujan dan sebagainya serta gerobak / kereta dorong yang tidak beratap. Sarana ini dikategorikan jenis PKL yang menetap dan tidak menetap. Biasanya untuk menjajakan makanan, minuman serta rokok. Pada frame 07 dan 08 yang terlihat adalah gerobak sayur. Sedangkan pada frame 14, PKL yang terlihat adalah gerobak bakso.

Pada gerobak sayur, jenis dagangan yang dijual oleh PKL adalah bahan mentah makanan dan makanan setengah jadi (*Unprocessed and semiprocessed foods*). Yang termasuk pada jenis dagangan ini adalah bahan mentah makanan

seperti daging, buah dan sayuran. Selain itu juga dapat berupa barang-barang setengah jadi seperti beras (McGee & Yeung, 1997). Sedangkan pada gerobak bakso, jenis dagangan yang dijual adalah makanan siap saji (*Prepared food*). Yang termasuk dalam jenis dagangan ini berupa makanan atau minuman yang telah dimasak dan langsung disajikan ditempat maupun dibawa pulang. Penyebaran fisik PKL ini biasanya cenderung mengelompok dan homogen dengan kelompok mereka (McGee & Yeung, 1997).

Ditinjau dari budaya lokal, PKL sudah lama berada di Indonesia. Kehadiran PKL di Jakarta dapat dirunut hingga ke zaman Hindia Belanda yang pada waktu itu dibawah kepemimpinan Letnan Gubernur Thomas Stamford Raffles (1811 – 1816). Saat itu, Raffles memerintahkan beberapa pemilik gedung di jalanan utama Batavia untuk menyediakan trotoar selebar lima kaki (*five foot way*) untuk pejalan kaki. Istilah *five foot* salah diterjemahkan ke bahasa Melayu menjadi kaki lima (seharusnya lima kaki). Meski dibuat untuk pejalan kaki, ruang itu justru ditempati para pedagang sehingga orang menyebut mereka pedagang kaki lima. Istilah pedagang kaki lima ini kemudian menyebar ke kota – kota di Indonesia. Dagangan yang dijual antara lain barang kelontong, obat – obatan, buku, dan mainan anak. Cara berjualan para pedangan ini juga cukup unik karena mereka biasa berteriak untuk menarik pembeli.

Tidak dapat dipungkiri bahwa PKL sudah menjadi bagian dari masyarakat Indonesia. Cara berdagangnya pun cukup bervariasi. Ada yang mendatangi konsumennya, ada pula yang didatangi oleh konsumen. Seperti halnya Gerobak sayur. Meskipun PKL jenis ini mendatangi konsumen, namun disisi lain memiliki



keunggulan dalam aspek kenyamanan belanja karena penjual menawarkan langsung dengan datang ke rumah konsumen. Beda halnya dengan gerobak bakso yang justru didatangi oleh konsumen untuk makan ditempat atau sekedar membeli untuk dibawa pulang kerumah.



**Gambar 4.25.**

Penjual Sayur Dengan Gerobak Sayur yang Memasarkan Barang Dagangan di Perumahan

(<http://pemudawirasaha.com/files/2014/05/penjual-sayur-keliling.jpg>,  
diunduh pada tgl 03 Juli 2016, pukul 12.00 WIB)



**Gambar 4.26.**

Penjual Bakso Dengan Gerobak Bakso Menjajakan Dagangan di Pinggir Jalan

([https://moebarak.files.wordpress.com/2010/01/abang\\_tukang\\_bakso\\_by\\_zamiduth.jpg](https://moebarak.files.wordpress.com/2010/01/abang_tukang_bakso_by_zamiduth.jpg), diunduh  
pada tgl 03 Juli 2016, pukul 12.00 WIB)

Pada identitas lokal, tanda yang terlihat jelas mengacu lingkungan perkampungan kota adalah bangunan. Perumahan dan pos ronda menunjukkan ciri ciri bangunan di lingkungan perkampungan kota sedangkan gedung tinggi menunjukkan bahwa letak perkampungan kota tersebut ada di lingkungan urban perkotaan. Sedangkan tanda – tanda lain lebih mengacu pada sesuatu yang umum yang dapat berada di lingkungan urban perkotaan maupun di lingkungan perkampungan kota. Meskipun demikian, semua tanda – tanda yang muncul tetap berhubungan dengan kelokalan.

❖ Tanda – tanda yang merujuk pada identitas badan hukum dapat dilihat antara lain :

- Tanda – tanda pada logo perusahaan dapat dilihat pada logo TehBotol dan logo Bango.
  - TehBotol adalah ikon produk minuman Indonesia yang populer. TehBotol diproduksi oleh PT. Sinar Sosro dan dijual di seluruh dunia. Nama Sosro diambil dari nama keluarga Sosrodjojo yang merupakan para pemilik perusahaan. Bisnis teh ini dimulai pada tahun 1940 di Slawi, Jawa Tengah dengan memasarkan teh seduh merek “Teh Cap Botol”. Kemudian pada tahun 1965 teh ini diperkenalkan di Jakarta dengan cara cicip rasa (produk sampel) yaitu dimasak dan diseduh ditempat sehingga dapat langsung dibagikan ke konsumen. Namun cara ini kurang berhasil karena membutuhkan waktu penyajian yang lama dan hasil teh yang panas.

Untuk mengatasi masalah ini, teh tidak lagi diseduh di tempat dan dimasukkan ke dalam panci – panci besar dan dibawa ke tempat tujuan. Namun, cara ini tidak memecahkan masalah karena teh dalam wadah tersebut tumpah selama dalam perjalanan mencapai lokasi. Akhirnya ditemukan cara lain yaitu dengan menempatkan teh yang sudah diseduh ke dalam botol yang sudah dibersihkan. Cara ini berhasil dan pada tahun 1969, diputuskan untuk menjual minuman teh dalam kemasan botol secara massal dengan nama “TehBotol Sosro”.

Bentuk logo dan kemasan produk ini mengalami tiga kali perubahan. Desain awal diperkenalkan pada tahun 1969 dengan desain botol yang menggunakan desain botol yang umum / generik dengan logo awal. Pada tahun 1972, desain botol dirancang ulang beserta logonya. Logo Sosro juga mulai dicantumkan pada leher botol. Mereka kembali dirancang botol. Pada tahun 1974, seiring dengan berdirinya PT. Sinar Sosro (perusahaan yang memproduksi TehBotol Sosro ini dibuat untuk memisahkan antara usaha teh siap minum dalam kemasan dengan usaha teh seduh), kemasan botol teh ini diubah bentuknya menjadi lebih unik dan menonjol. Logo TehBotol juga mengalami perubahan. Desain Logo dan bentuk botol ini masih dipertahankan dan digunakan sampai saat ini.

Pada frame 03 terlihat sebuah rumah dengan tempelan sticker yang sudah rusak. Dari sisa sticker yang masih tertempel, penulis mengasumsi

bahwa sticker tersebut merupakan logo TehBotol. TehBotol merupakan produk asli Indonesia. Selain itu teh juga merupakan minuman yang digemari oleh masyarakat Indonesia.



**Gambar 4.27.**

Logo TehBotol Sosro

(<https://janasitinorkhasanah.files.wordpress.com/2012/11/logotehbotolsosro.jpg>,  
diunduh pada tgl 03 Juli 2016, pukul 13.00 WIB)

- Kecap Bango merupakan salah satu produk asli Indonesia. Kecap Bango atau Bango adalah merek kecap manis yang diproduksi oleh PT. Anugrah Setia Lestari untuk PT. Unilever Indonesia Tbk. Kecap Bango sering membuat acara Festival Jajan Bango untuk memperkenalkan kuliner asli Indonesia. Kecap ini bermula dari usaha rumahan pada tahun 1928 di daerah Benteng, Tangerang, Jawa Barat. Nama 'Bango' dipilih pendirinya dengan satu visi, agar produknya dapat terbang tinggi hingga ke manca negara. Pada tahun 1992, PT. Unilever Indonesia tertarik untuk mengakuisisi merek dan usaha Kecap Bango di bawah naungan perusahaan mereka.

Akhirnya Kecap Bango resmi menjadi salah satu produk PT. Unilever Indonesia pada tahun 2001. Paska diakuisi, Unilever langsung melakukan pembenahan. Mulai dari distribusi, *branding*, hingga perhelatan kuliner. Pada 1 Februari 2008, merek kecap ini resmi menjadi "Bango".

Mutu produk selalu menjadi prioritas bagi kecap Bango. Kecap Bango terbuat dari 4 bahan pilihan yang bermutu tinggi : kacang kedele hitam, gula kelapa, garam dan air. Kacang kedele hitam difermentasi selama beberapa bulan agar dapat dicampur dengan baik dalam suatu proses khusus dengan bahan-bahan lain untuk memberikan rasa khusus yang membuat kecap Bango berbeda dari produk lain yang menggunakan kacang kedele kuning.

Di bawah bendera PT. Unilever Indonesia, Kecap Bango yang dahulunya hanya merek lokal hanya ada di satu daerah tertentu saja, kini menjadi terkenal di pelosok negeri. Bango semakin mengkokohkan dirinya sebagai merek kecap nomor satu di Indonesia yang selalu hadir dalam setiap penyajian hidangan kuliner khas Nusantara di berbagai kesempatan baik di acara – acara formal maupun masakan sehari - hari di rumah.

Pada frame 12, terlihat sebuah botol kecap yang berada di atas meja. Botol tersebut memiliki logo yang sama dengan logo Bango. Penulis mengasumsi bahwa botol yang dimaksud adalah botol kecap manis merek Bango yang merupakan produk asli Indonesia.



**Gambar 4.28.**

Bango dengan Berbagai Kemasan Produk

(<http://www.bango.co.id/gfx/layouts/kemasankecapbango.png>,  
diunduh pada tgl 03 Juli 2016, pukul 14.00 WIB)

- Sebagai makanan pokok sebagian besar penduduk Indonesia, beras adalah suatu hal yang penting untuk diperhatikan kualitasnya. Kenikmatan dalam menyantap hidangan bisa sangat dipengaruhi oleh pulen atau tidaknya nasi yang disajikan bersama lauk pauk apapun. Untuk menghadirkan beras unggulan, P.T. Prima Andalan Djaja Internusa (PADI) pada tahun 2003 memproduksi SiPulen sebagai langkah awal perusahaan untuk memenuhi permintaan masyarakat Indonesia yang ingin menikmati beras berkualitas terbaik dan higienis. SiPulen adalah beras lokal unggulan yang dihasilkan dari biji padi pilihan yang diproses dengan mesin – mesin modern dan higienis sehingga keutuhan rasa dan aroma beras unggulan tetap terjaga. P.T. PADI awalnya terbentuk dari dukungan para supplier terkemuka baik dari dalam maupun luar negeri. Bidang usaha yang ditekuni

adalah pemasaran dan pendistribusian beras dalam *consumer pack* di seluruh Indonesia. P.T. PADI dipercaya oleh para produsen produk – produk beras ternama seperti "Golden Phoenix" Thai Fragrant Rice, "Twin Goddess" Thai Fragrant Rice, "Kangaroo Brand" sebagai distributor tunggal di Indonesia. SiPulen mempunyai tiga varian produk yaitu Beras Crystal Long Grain, Beras Mutiara Medium Grain dan Beras Pandan Wangi. Ketiganya hadir dengan karakteristik yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan konsumen akan beras yang berkualitas.

Pada frame terdapat poster yang ditempel di tembok dengan keadaan yang sudah rusak bagiannya, namun masih dapat terbaca. Tulisan yang dapat dibaca pada poster tersebut adalah SiPulen, kemudian dibawahnya terdapat slogan Sepulen Kasih Ibu. Penulis mengasumsikan poster tersebut adalah poster produk beras SiPulen. Produk SiPulen adalah produk lokal Indonesia dan beras adalah makanan pokok bagi masyarakat Indonesia pada umumnya.



**Gambar 4.29.**

Salah Satu Varian Produk SiPulen.

([http://image.elevenia.co.id/g/8/6/7/1/8/4/5867184\\_B\\_V5.jpg](http://image.elevenia.co.id/g/8/6/7/1/8/4/5867184_B_V5.jpg),  
diunduh pada tgl 03 Juli 2016, pukul 15.00 WIB)

- Tanda – tanda pada barang dapat dilihat pada uang 50ribu Rupiah dan tabung Elpiji 3kg.

- Mata uang merupakan satuan harga uang suatu negara Mata uang resmi yang berlaku di Indonesia adalah Rupiah. Mata uang Rupiah dicetak dan diatur penggunaannya oleh Bank Indonesia dengan kode ISO 4217 IDR. Rupiah berasal dari bahasa Sansekerta “Rupaya” yang berarti perak. Alasannya, karena koin – koin yang dicetak pada saat itu terbuat dari perak. Masyarakat Indonesia pada zaman dahulu secara informal menyebut uangnya dengan sebutan “perak”.

Berbagai mata uang pernah berlaku di Indonesia yang dikarenakan adanya penjajahan yang terjadi oleh negara asing. Setelah Indonesia merdeka, Rupiah ditetapkan sebagai mata uang Republik Indonesia yang sah.

Rupiah diakui sebagai alat pembayaran yang sah di Indonesia. Rupiah juga secara sah diakui oleh dunia sebagai mata uang Republik Indonesia. Pada frame 09 terlihat gambar belakang uang 50ribu Rupiah. Hal ini sesuai dengan penggambaran uang 50ribu Rupiah yang sebenarnya yang berlaku di Indonesia.





**Gambar 4.30.**

Pecahan Uang Rupiah yang Berlaku Sekarang Ini di Indonesia

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Indonesian\\_Rupiah\\_\(IDR\)\\_banknotes2009.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Indonesian_Rupiah_(IDR)_banknotes2009.jpg), diunduh pada tgl 03 Juli 2016, pukul 16.00 WIB)

- Gas LPG diperkenalkan oleh PERTAMINA pada tahun 1968. Tujuan Pertamina memasarkan LPG adalah untuk meningkatkan pemanfaatan hasil produksi minyak bumi. LPG merupakan produk sampingan dari pemrosesan minyak bumi. Nama Elpiji sendiri merupakan peng-Indonesia-an ucapan dari LPG atau Liquefied Petroleum Gas. Pertamina menjadikan Elpiji sebagai merk dagang sampai saat ini. Kelebihan LPG dibandingkan minyak tanah atau kayu bakar adalah daya pemanasan yang lebih tinggi sehingga memasak menjadi lebih cepat matang dan hemat waktu. Kelebihan lainnya adalah LPG lebih ramah lingkungan dan menjamin kondisi dapur penggunanya tetap bersih.

Perkembangan penggunaan LPG untuk kegiatan rumah tangga mulai meningkat sejak dicanangkannya program konversi minyak tanah ke bahan bakar gas pada tahun 2007. Program ini dilaksanakan dengan cara pembagian paket program konversi minyak tanah ke LPG 3kg yang terdiri dari tabung gas Elpiji 3kg beserta isinya, kompor gas satu mata tungku, katup tabung Elpiji, selang karet kompor gas dan regulator tekanan rendah diberikan secara gratis kepada masyarakat yang memenuhi persyaratan. Pertamina menyediakan beberapa kemasan Elpiji yaitu kemasan Elpiji 3kg, 12kg, 50kg serta kemasan curah yang harganya menyesuaikan dengan harga keekonomiannya. Kemasan 3kg untuk masyarakat ekonomi bawah dan usaha mikro, kemasan 12kg untuk keperluan rumah tangga golongan ekonomi menengah hingga golongan kaya, sedangkan kemasan 50kg untuk usaha hotel dan restoran.

Pada frame 14, terlihat tabung gas Elpiji 3kg yang digunakan dalam usaha bakso oleh PKL. Elpiji 3Kg memang menjadi pilihan utama bagi ibu – ibu rumah tangga kategori bawah atau kurang mampu serta usaha mikro karena lebih praktis dan harga yang lebih murah dibandingkan kemasan lainnya. Hal ini dikarenakan Elpiji 3kg masih mendapatkan subsidi dari pemerintah.



**Gambar 4.31.**

Tabung Gas Elpiji 3kg oleh Pertamina

([http://www.pertamina.com/media/428056/elpiji-3kg\\_261x168.jpg](http://www.pertamina.com/media/428056/elpiji-3kg_261x168.jpg),  
diunduh pada tgl 03 Juli 2016, pukul 18.00 WIB)

Pada identitas badan hukum, tanda – tanda yang berhubungan dengan kelokalan terlihat pada logo suatu produk, jenis periklanan suatu produk dan bentuk barang suatu produk. Semua produk yang ditampilkan adalah produk – produk yang diproduksi di Indonesia baik oleh pemerintah maupun swasta. Produk – produk tersebut dikenali oleh seluruh masyarakat Indonesia dan banyak digunakan dalam kehidupan sehari – harinya baik dalam lingkungan perkotaan urban maupun kampung kota. Produk Elpiji 3kg lebih banyak digunakan dalam lingkungan perkampungan kota karena produk tersebut memang ditujukan khusus untuk masyarakat kurang mampu. Sedangkan produk – produk lainnya dipakai baik dalam lingkungan urban perkotaan maupun lingkungan perkampungan kota.

#### **4.2.1.6 Kesimpulan Analisis Identitas Tokoh dan Lingkungan**

Berkaitan dengan tanda – tanda audio dan visual yang terdapat dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode “Dompot Ayah Ketinggalan”, tanda – tanda yang mencerminkan identitas budaya lokal dapat dikenali pada tokoh utama dan lingkungan tempat para tokoh tersebut berada. Dari analisis identitas yang dilakukan dalam film animasi ini, dapat disimpulkan bahwa identitas tokoh – tokoh utama dalam film ini secara tampilan lebih banyak menggunakan budaya global. Namun ketika tokoh – tokoh ini berbicara dan berinteraksi, terlihat budaya lokal yang digunakan. Sedangkan untuk identitas lingkungan, justru banyak menampilkan tanda – tanda budaya lokal yang ada dan dikenal dalam masyarakat.

Secara tampilan fisik, budaya lokal yang ditampilkan oleh tokoh – tokoh utama dalam film animasi ini sangat kurang, hal ini sesuai dengan keadaan masyarakat Indonesia yang sekarang ini banyak menggunakan budaya global dalam gaya hidup sehari – hari, terutama yang tinggal di perkotaan. Jika kita hanya mengamati secara sekilas melalui penampilan seseorang, budaya lokal mulai tergeser dan hilang dari kegunaan sehari – hari. Budaya lokal seperti halnya pakaian adat atau pakaian nasional hanya digunakan pada saat – saat atau acara – acara tertentu saja. Hal ini terjadi karena penggunaan pakaian – pakaian tersebut memang kurang digalakkan oleh pemerintah. Selain itu soal kepraktisan dan efisiensi juga menjadi kendala dalam penggunaan pakaian adat serta kurangnya rasa bangga dari masyarakat dalam menggunakan pakaian nasional juga menjadi faktor utama kurangnya pemakaian pakaian – pakaian tersebut. Pakaian – pakaian dari luar negeri yang lebih gaya dan menjadi simbol kekinian dapat dengan mudah menutupi

kekurangan – kekurangan tersebut dan dengan mudah menggantikannya dalam hal pakaian.

Penggunaan budaya lokal justru lebih terlihat dalam percakapan dan interaksi antar tokoh – tokoh dalam film animasi ini. penggunaan bahasa nasional dan bahasa daerah memang banyak digunakan dalam masyarakat di perkotaan. Perkotaan yang menjadi tempat berkumpulnya masyarakat dari berbagai daerah lain dengan berbagai tujuan dan kepentingan, justru dipersatukan dalam hal bahasa oleh bahasa nasional. Sedangkan bahasa daerah digunakan jika seseorang bertemu dengan orang yang berasal dari daerah yang sama. Bahasa ini biasanya mempererat hubungan keduanya karena senasib dan berasal dari daerah yang sama. Sedangkan bahasa dari luar justru digunakan pada saat – saat atau acara – acara tertentu saja.


Budaya lokal juga banyak digunakan pada setting lingkungan dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Benda – benda yang ditampilkan dalam setting lingkungan perkotaan dan lingkungan perkampungan kota dalam film animasi ini sesuai dengan benda – benda yang ada dalam lingkungan aslinya dan dikenal oleh masyarakat. Meskipun demikian penggunaan benda – benda yang termasuk dalam budaya lokal ini kurang mendapatkan interaksi dan penjelasan dari para tokoh dalam film animasi ini. sehingga lebih terkesan tempelan semata untuk menunjukkan bahwa setting dalam film ini terjadi di suatu kota dan perkampungan kota di Indonesia.

**4.2.2 Analisis Makna yang Dihasilkan dari Cerminan Budaya Lokal dalam Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo dengan Teori Semiotika Roland Barthes.**

**4.2.2.1 Analisis Semiotika Frame 01**

**Tabel 4.6.**

Tabel Analisis Semiotika Frame 01

<p>Frame 01</p> <p>Visual</p>	<p>Audio</p>
	<p>00 Menit 40 Detik.</p> <p>Adit : “Adit jalan ya Bun, Assalamualaikum.”</p>
<p>Denotasi</p>	<p>Adit dan adel bersiap – siap berangkat untuk mengantarkan dompet kepada sang Ayah. Sebelum mengayuh sepedanya, Adit berpamitan kepada Bunda dengan berkata : “ Adit jalan ya Bun, Assalamualaikum.”</p>

Konotasi	<p>Sebagai seorang muslim, sebelum berpisah dengan orang tua, seorang anak wajib mengucapkan salam sesuai yang telah diajarkan dalam agama Islam yakni dengan mengucapkan Assalamualaikum.</p>
Mitos	<p>Ajaran Islam memiliki ajaran khusus tentang salam, yaitu ucapan salam Islam "Assalamu'alaikum" atau lengkapnya "Assalamu'alaikum warohmatullohi wabarokatuh". Makna salam Islam tersebut sangatlah mendalam. Salam merupakan ungkapan doa sekaligus persahabatan dan persaudaraan (ukhuwah). Karena salam adalah doa, dan doa adalah ibadah, maka mengucapkan salam (dan menjawabnya) merupakan ibadah pula. Salam juga merupakan ungkapan doa keselamatan bagi yang disapa dengan salam tersebut.</p> <p>Sebagian ulama mengatakan, salam adalah salah satu nama dari nama – nama Allah sehingga kalimat "<i>Assalaamu 'alaik</i>" berarti "semoga Allah bersamamu" atau "semoga engkau dalam penjagaan Allah". Sebagian ulama lain berpendapat, makna salam adalah "keselamatan" sehingga maknanya adalah "semoga keselamatan selalu menyertaimu". Kedua pendapat itu tidak</p>

	<p>bertentangan. Yang terpenting adalah umat Islam harus membudayakan salam tersebut. Makin lengkap salam seseorang, makin besar pula pahalanya.</p> <p>Dalam Islam, jika seseorang ingin beraktivitas dan meninggalkan orang yang bersamanya (dalam hal ini adalah orang tua / Ibu), maka ia wajib mengucapkan salam secara Islam agar segala aktivitasnya diberikan keselamatan oleh Allah SWT. Salam terhadap orang tua itu wajib terutama kepada Ibu yang telah melahirkan karena surga ada ditelapak kaki Ibu</p>
--	--


(Darmo, 2016)



#### 4.2.2.2 Analisis Semiotika Frame 02

**Tabel 4.7.**

Tabel Analisis Semiotika Frame 02

Frame 02 Visual	Audio
	<p>04 Menit 16 Detik.</p> <p>Sopo :</p> <p>“Alhamdulillah.”</p>
<p>Denotasi</p>	<p>Jarwo dan Sopo menemukan sebuah dompet yang tergeletak di jalanan. Jarwo membuka dompet tersebut dan menemukan uang lima puluh ribu di dalamnya. Ia tertawa kecil dan mengatakan bahwa kalau rejeki tidak akan kemana – mana. Sopo kemudian mengangkat tangannya sambil menengadah ke atas dan berkata : “Alhamdulillah.”</p>

Konotasi	<p>Pengucapan rasa syukur oleh Sopo kepada Allah atas rejeki yang telah Allah berikan kepadanya. Rejeki yang dimaksud adalah uang yang ditemukan di dalam sebuah dompet yang Sopo dan Jarwo temukan di jalanan. Meskipun dompet tersebut milik orang lain, namun bagi Sopo, uang yang berada di dalam dompet tersebut merupakan rejeki yang diberikan oleh Allah untuknya.</p>
Mitos	<p>Alhamdulillah dalam agama Islam mempunyai arti yaitu segala puji bagi Allah. Kalimat ini terdiri dari 3 kata, yaitu: <i>alhamdu</i>, <i>li</i>, dan <i>Allah</i>. <i>Hamd</i> artinya pujian, penambahan <i>al</i> bermakna untuk semua hal sehingga <i>alhamdu</i> diartikan segala puji dan <i>li</i> bermakna pengkhususan bagi Allah. Oleh karena itu, segala pujian hanyalah milik Allah SWT. Tidak satupun nikmat (materi dan non materi) yang telah dan sedang dinikmati saat ini oleh seseorang kecuali berasal dari Allah, maka tak ada yg layak dipuji selain Allah. Alhamdulillah memiliki makna religius yang digunakan untuk memuji kebesaran Allah SWT, berterimakasih dengan memuji kuasa – Nya dan bersyukur dalam setiap keadaan, baik senang maupun susah, nikmat ataupun musibah serta untuk lebih mendekatkan diri kepada-Nya.</p>


	<p>Dalam hal ini pengucapan kata Alhamdulillah digunakan untuk memuji Allah dan bersyukur atas nikmat yang telah diberikan – Nya yaitu berupa rejeki dalam bentuk materi yang dapat digunakan dalam kehidupan.</p> <p>Islam mengajarkan seseorang untuk selalu mengucapkan alhamdulillah sebagai ucapan rasa syukur atas nikmat dari Allah SWT. Sebab bersyukur adalah kewajiban setiap manusia kepada Sang Pencipta atas segala anugerah kehidupan yang tak terhingga di alam semesta ini.</p>
--	---

(Darmo, 2016)

### 4.2.2.3 Analisis Semiotika Frame 03

**Tabel 4.8.**

Tabel Analisis Semiotika Frame 03

Frame 03 Visual	Audio
	<p>05 Menit 22 Detik.</p> <p>Adit :</p> <p>“Tenang Dennis. Insya Allah bisa.”</p>
Denotasi	<p>Adit mempunyai rencana untuk mengambil dompet sang Ayah yang berada di atas meja tempat Jarwo sedang menikmati makanannya. Dennis tampak ragu akan rencana Adit tersebut karena takut akan Jarwo. Sedangkan Adit yakin akan rencananya tersebut sambil berkata kepada Dennis : “Tenang Dennis. Insya Allah bisa.”</p>

Konotasi	<p>Adit meyakinkan Dennis bahwa segala sesuatunya dapat dilakukan jika mereka berserah kepada Allah dalam mengerjakan sesuatu. Jika Allah menghendaki maka mereka dapat berhasil mengerjakan hal tersebut.</p>
Mitos	<p>Secara harfiah, kalimat Insya Allah bermakna “jika Allah menghendaki”. Ucapan ini melambangkan kesadaran seseorang akan hakikat dirinya yang serba kekurangan dan sekaligus mengakui akan kekuasaan Allah SWT dalam menentukan apa yang akan terjadi di alam semesta ini. Sepandai apapun seorang manusia, ia hanya dapat merancang dan berharap. Pada akhirnya, Allah yang akan menentukan apakah rancangan dan harapan yang dibuat itu boleh terlaksana ataukah tidak.</p> <p>Dengan mengucapkan kata Insya Allah, seseorang mengakui atas kelemahan diri dan ketergantungannya kepada belas kasih Allah agar selalu membantu dalam setiap rancangan dan harapan tersebut. Karena siapapun yang selalu menyadari kelemahan dirinya dengan tulus dan ikhlas, Allah akan selalu hadir dalam hidupnya. Selain itu, dengan mengucapkan Insya Allah, maka seseorang telah membuat sebuah perjanjian dengan Allah dan</p>


<p>akan melakukan janji tersebut jika tidak ada hal mendesak yang membuat perjanjian tersebut terpaksa digagalkan. Oleh karena itu, sebagai umat Islam, sebaiknya tidak mengucapkan kata Insha Allah secara sembarangan. Karena jika Allah telah menghendaki mereka yang mengucapkan kata tersebut untuk menjalankan janji yang sebelumnya mereka ucapkan, maka jika tidak dilaksanakan, artinya mereka telah meremehkan bantuan yang telah diberikan oleh Allah SWT.</p> <p>Dalam agama Islam, seseorang diajarkan untuk menyerahkan segala sesuatunya kepada Allah. Karena segala hal yang sekiranya tidak dapat dilakukan oleh manusia, dengan menyerahkannya kepada Allah untuk menyertainya dalam mengerjakan hal tersebut, maka seseorang percaya bahwa jika Allah berkenan, ia akan mampu mengerjakan hal – hal tersebut.</p>
--

(Darmo, 2016)

#### 4.2.2.4 Analisis Semiotika Frame 04

**Tabel 4.9.**

Tabel Analisis Semiotika Frame 04

Frame 04 Visual	Audio
	<p>06 Menit 11 Detik.</p> <p>Jarwo : “Nah, gitu donk. Kamu ini kan masih anak – anak. Harusnya kamu tuh sopan sama orang yang lebih tua. Permisi keq, jangan main nyelonong gitu aja.”</p>
Denotasi	<p>Jarwo senang karena pada akhirnya Adit mengakui kesalahannya dan meminta maaf kepada Jarwo. Kemudian Jarwo berkata kepada Adit : “Nah, gitu donk. Kamu ini kan masih anak – anak. Harusnya kamu tuh sopan sama orang yang lebih tua. Permisi keq, jangan main nyelonong gitu aja.”</p>

Konotasi	<p>Percakapan Jarwo kepada Adit bukanlah percakapan biasa, namun percakapan yang berupa nasehat. Sebuah nasehat dari orang yang lebih tua (Jarwo) kepada orang yang lebih muda (Adit) bahwa sebagai orang yang lebih muda harusnya menghormati orang yang lebih tua dengan cara menyapa orang tersebut dengan mengucapkan kata permisi sebelum lewat. Hal ini dimaksudkan agar orang yang lebih tua mengetahui apa yang akan hendak dilakukan oleh orang yang lebih muda sehingga orang yang lebih tua menyadari akan keberadaan orang yang lebih muda dan diharapkan agar tidak mengganggu kegiatan yang sedang dilakukan oleh orang yang lebih tua. Selain itu, orang muda tidak boleh berbuat sekehendak hati. Ia harus menghargai dan menghormati siapapun orang yang dihadapannya ketika akan melewati orang tersebut. Orang yang lebih muda diharapkan mempunyai sopan santun dan tata krama terhadap orang yang lebih tua umurnya.</p>
Mitos	<p>Indonesia adalah bangsa yang kaya dengan berbagai macam budaya. Salah satu budaya yang sering diajarkan orang tua kepada anaknya adalah budaya permisi. Budaya ini diteruskan secara turun termurun, dari generasi ke generasi. Di berbagai daerah di Indonesia, budaya permisi juga dikenal dengan sebutan khasnya</p>



masing – masing daerah. Namun meskipun berbeda nama, arti dan makna yang dikandung oleh budaya ini tetaplah sama.

Budaya permisi adalah suatu budaya sapaan kepada orang lain ketika seseorang hendak melakukan sesuatu yang sekiranya mengganggu orang lain tersebut. Budaya permisi mencakup sebuah kepedulian, tata krama, dan sopan santun. Umumnya, kata "permisi" diucapkan oleh seseorang dengan situasi – situasi tertentu seperti ketika akan lewat dihadapan orang lain, ketika menyuruh seseorang untuk mengambilkan sesuatu, ketika ingin menanyakan sesuatu kepada orang lain atau ketika seseorang mengunjungi kediaman orang lain dan sebagainya. Masih banyak lagi penggunaan kata “permisi”. Oleh karena itu kata “maaf”, “terima kasih”, “salam”, “pamit” juga merupakan cakupan dari budaya permisi.

Dalam frame ini, budaya permisi yang dimaksud adalah sapaan yang diucapkan seseorang yang lebih muda yang akan melewati orang yang lebih tua. Budaya permisi bertujuan agar seseorang menyadari keadaan disekelilingnya. Sadar bahwa ada orang yang lebih tua disekitarnya atau mungkin sadar ada beberapa orang yang akan terganggu dengan aktifitas yang dikerjakannya meskipun tidak bermaksud demikian. Dengan menyadari keadaan

	<p>sekitarnya diharapkan dapat memunculkan nilai kepedulian seseorang terhadap orang lain. Dengan kepedulian terhadap orang lain, seseorang akan menghargai dan menghormati orang lain. Sebagai masyarakat, sudah seharusnya kita memiliki integritas kebangsaan dalam menjaga budaya – budaya yang bersifat positif. Dengan menjaga budaya – budaya tersebut, seseorang akan melestarikan kultur leluhur para nenek moyang sehingga ia dapat meninggikan nilainya sebagai warga negara yang bangga akan budaya bangsa dan menunjukkan identitas bangsanya karena budaya juga mencerminkan identitas suatu bangsa.</p>
--	--

(Darmo, 2016)

#### **4.2.2.5 Kesimpulan Analisis Semiotika**

Dari analisis semiotika yang dilakukan dalam film animasi Adit dan sopo Jarwo episode “Dompot Ayah Ketinggalan”, dapat disimpulkan bahwa terdapat mitos – mitos agama khususnya Islam dan mitos tradisi yang ada di dalam masyarakat Indonesia. Indonesia sebagai negara timur masih banyak dipengaruhi oleh unsur agama dan tradisi. Kedua hal ini sangat mempengaruhi kehidupan masyarakatnya.

Mitos agama mengatur hubungan antara manusia dengan Allah Sang Pencipta. Hubungan yang bersifat vertikal ini mengatur bagaimana seorang manusia harus bersikap untuk menjadi lebih baik dalam kehidupan tanpa

melupakan bahwa manusia adalah makhluk ciptaan Allah. Mitos agama Islam yang ditemukan dalam film animasi ini menekankan tiga hal penting yang harus selalu dilakukan manusia dalam hubungannya dengan Allah. Tiga hal tersebut adalah doa, syukur dan keyakinan menurut tata ajaran agama Islam. Pertama, manusia harus selalu berdoa dan menjalankan ibadah kepada Allah agar manusia dalam hidupnya selalu dalam penjagaan yang Maha Kuasa. Kedua, manusia harus selalu bersyukur dalam hidup atas apa yang telah diberikan Allah kepada manusia dengan memberikan pujian akan kebesaran Allah dan tidak lupa akan Allah. Ketiga, manusia harus mempunyai keyakinan akan Allah dan berserah kepadaNya dalam segala tindakan yang dibuat oleh manusia. Mitos – mitos agama Islam dapat muncul karena negara Indonesia adalah negara yang berketuhanan dimana penduduknya percaya dan taqwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Selain itu Agama Islam merupakan agama yang paling banyak dianut oleh masyarakat Indonesia. Negara melindungi dan mengembangkan kehidupan beragama para penduduknya serta mendorong agama untuk memainkan peran publik yang berkaitan dengan penguatan norma dan etika sosial. Dalam kehidupan manusia sekarang ini, ketiga hal tersebut kadang dilupakan oleh manusia. Sehingga dalam film animasi ini, ketiga hal yang menjadi dasar hubungan antara manusia dengan Allah diajarkan secara dini kepada anak – anak agar anak – anak tidak lupa akan Allah. Dorongan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang terbentuk sejak dini akan menentukan kualitas dan derajat kemanusiaan seseorang di antara sesama manusia sehingga membuat kehidupan bermasyarakat menjadi lebih baik.

Sedangkan mitos tradisi mengatur hubungan manusia dengan manusia lainnya dalam suatu kelompok masyarakat. Hubungan yang bersifat horizontal ini mengatur bagaimana manusia harus bersikap terhadap manusia lainnya dalam kehidupan bermasyarakat. Mitos tradisi yang muncul dalam film animasi ini adalah budaya permisi yang didalamnya terkandung sikap kepedulian dan sikap hormat kepada orang yang lebih tua. Mitos ini mengajarkan bagaimana seseorang harus bersikap terutama mereka yang lebih muda terhadap orang lain yang lebih tua. Dengan demikian hubungan antara manusia dengan manusia lainnya dalam kehidupan masyarakat dapat terjaga dan harmonis. Terlebih lagi hubungan antara generasi muda dengan generasi tua. Sikap inilah yang akhirnya menjadi salah satu identitas bangsa Indonesia.

Mitos agama maupun mitos tradisi yang muncul dalam film animasi ini memiliki pesan – pesan yang positif didalamnya. Pesan – pesan positif tersebut kemudian ditampilkan dan dikonsumsi oleh masyarakat terutama anak – anak sebagai generasi penerus suatu bangsa. Baik mitos agama maupun mitos tradisi, kedua mitos tersebut menjadi satu kesatuan dengan agama dan budaya yang ada di dalam masyarakat. Mitos – mitos ini hidup dan memainkan peranan penting dalam kehidupan sosial masyarakat serta membentuk suatu identitas pada akhirnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Suatu keanekaragaman masyarakat yang luas selalu berhubungan dengan tanda – tanda dan penandaan dalam segala hal. Tanda – tanda yang ada digunakan oleh masyarakat untuk memberi petunjuk atas sesuatu yang disebut sebagai identitas. Identitas adalah esensi yang ditandai lewat sejumlah tanda seperti rasa, kepercayaan, sikap dan gaya hidup. Dalam menunjuk suatu identitas, dibutuhkan tanda – tanda yang tepat. Namun, tidak ada tanda yang secara tunggal dapat menunjukkan pada suatu identitas tertentu. Tanda cenderung berdampingan dengan tanda yang serupa pada masyarakat kelas lainnya. Dibutuhkan kemajemukan tanda untuk dapat menunjukkan dan mengidentifikasi secara jelas dan tegas pada suatu identitas tertentu.

Mitos – mitos yang berada di masyarakat, sesungguhnya dikendalikan secara kultural sehingga menjadi sesuatu yang seolah – olah alamiah. Dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo Episode “Dompot Ayah Ketinggalan”, mitos memuat makna – makna konotasi yang dihasilkan dari tanda – tanda dalam proses signifikasinya. Pemahaman makna mitos menjadi menarik ketika bersentuhan dengan agama dan tradisi dalam struktur kehidupan masyarakat. Relasi antara mitos, agama dan tradisi dalam suatu kehidupan masyarakat dapat mengatur hubungan seseorang yang bersifat vertikal maupun horizontal secara mendalam didalam kehidupannya. Mitos – mitos ini menjadi satu kesatuan dengan agama dan

budaya yang kemudian hidup dan memainkan peranan penting dalam kehidupan sosial masyarakat serta membentuk suatu identitas bangsa pada akhirnya.

## **5.1 Saran**

Saran penulis terhadap film animasi ini adalah tampilan tokoh lebih diperkaya dengan budaya lokal sehingga langsung dapat dikenali oleh anak – anak tanpa harus dicermati lebih mendalam.

Film animasi yang ditayangkan media massa khususnya televisi sangat berpengaruh terhadap penonton. Masyarakat konsumen film animasi terutama adalah anak – anak yang suka meniru apa yang didengar dan dilihat serta belum secara sadar memahami bentuk – bentuk tanda yang ada didalamnya. Kemana arah tanda – tanda tersebut dimanfaatkan, maka anak – anak akan mengikuti tanpa sadar akan benar atau salah, baik atau buruk. Berbeda dengan orang dewasa yang mempunyai kemampuan seleksi untuk dirinya sendiri. Permasalahan akan muncul jika pemanfaatan tanda – tanda tersebut dilakukan secara salah dengan tujuan lain

sebagai komoditas dalam sistem kapitalisme. Oleh karena itu peran serta orang tua diperlukan untuk mendampingi anak – anak dalam menonton film animasi.

Pembuatan film animasi untuk anak – anak harus tetap diperhatikan sesuai dengan aturan – aturan / undang – undang yang berlaku. Selain itu, budaya lokal yang berbentuk warisan adat, kebiasaan, nilai, dan identitas yang positif perlu dimasukkan agar anak – anak mengenali budaya – budaya lokal yang ada sejak dini agar nantinya mereka dapat melestarikan dan mengembangkannya lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Azwar, Saifuddin. *Pengantar Psikologi Intelligensi*. Edisi I, Cetakan III. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2002.

Barker, Chris. *Kamus Kajian Budaya*. Yogyakarta : PT Kanisius, 2014.

Barthes, Roland. *Elements of Semiology*, terjemahan Annette Lavers dan Collin Smith. New York : Hill and Wang, 1964/1994.

Berger, Arthur Asa. *Seeing Is Believing*. Mountain View, California : Mayfield Publishing Company, 1989.

Berger, Arthur Asa. *Tanda – Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta : Tiara Wacana Yogya, 2000.

Budihardjo, Eko & Hardjohubojo, Sudanti. *Kota Berwawasan Lingkungan*. Bandung : Alumni, 1993.

Cavalier, Stephen. *The World history of Animation*. Berkeley : The University of California Press, 2011.



Eiseman, Leatrice. *More Alive With Color : Personal Colors – Personal Style*.  
Virginia : Capital Books, Inc., Sterling, VA, 2006.

Endik, S.. *Seni Membatik*. Jakarta: PT. Safir Alam, 1986.

Kartono, Kartini. *Pemimpin Dan Kepemimpinan : Apakah Kepemimpinan Abnormal Itu?* Jakarta : Rajawali pers, 2011.

Kerlow, Isaac Victor. *The Art of 3D Computer Animation And Effects*. New Jersey  
: John Wiley & Sones, Inc., 2004.

Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Aksara Baru, 1989.

Kusumohamidjojo, Budiono. *Filsafat Kebudayaan : Proses Realisasi Manusia*.  
Yogyakarta : Jalasutra, 2009.

Laybourne, Kit. *The Animation Book : A complete Guide to Animated Filmmaking  
–from Flipbooks to Sound Cartoons to 3-D Animation – Rev.ed*. New York : Three  
Rivers Press, 1998.

McGee, T.G. and Yeung, Y.M. *Hawkers in Southeast Asian Cities: Planning for  
The Bazaar Economy*. Ottawa : International Development Research Centre, 1977.

Muhadjir. *Bahasa Betawi : Sejarah dan Perkembangannya*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia, 2000

Mundi, Anima & Wiedemann, Ed. Julius. *Animation Now!*. Koln : TASCHEN Gmbh, 2004, p. 550.

Piliang, Yasraf Amir. *Dunia Yang Dilipat : Tamasya Melampaui Batas – Batas Kebudayaan*. Edisi ketiga. Bandung : Matahari, 2011.

Prakosa, Gotot. *Animasi : Dasar pengetahuan film animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta & Yayasan Seni Visual Indonesia, 2010.

Rusmana, Dadan. *Filsafat Semiotika : Paradigma, Teori, dan Metode Interpretasi Tanda dari Semiotika Struktural hingga Dekonstruksi Praktis*. Bandung : CV Pustaka Setia, 2014.

Sedyawati, Edi. *Kebudayaan Di Nusantara : Dari Keris, Tor – Tor, sampai Industri Budaya*. Depok : Komunitas Bambu, 2014.

Siagian, Gayus. *Menilai Film*. Jakarta : Dewan Kesenian Jakarta (DKJ), 2006.

Sobur, Alex. *Analisis teks Media : Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006.

- \_\_\_\_\_. *Semiotika komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Street, Rita. *Computer Animation : A Whole New World*. Massachusetts : Rockport Publishers, Inc., 1998
- Sutedi, Adrian. *Hak Atas Kekayaan Intelektual*. Jakarta : Sinar Grafika, 2009.
- Teguh, Suwanto, dkk. *Seni Lukis Batik Indonesia, Batik Klasik sampai Kontemporer*. Yogyakarta : IKIP Negeri Yogyakarta, 1998.
- Tinarbuko, Sumbo. *Semiotika komunikasi Visual : Metode Analisis Tanda dan Makna pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra, 2008.
- Trianton, Teguh. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2013.
- Warna, I Wayan. *Kamus Bali – Indonesia*. Denpasar: Dinas Pengajaran Daerah Tingkat I Bali, 1993.
- Wells, Paul. *Understanding Animation*. London & New York : Routledge, 1998.
- Whitaker, Harold & Halas, John. *Pengaturan Waktu untuk Film Animasi (Timing for Animation)*. Malang : Bayumedia Publishing, 2006.

Wulandari, Ari. *Batik Nusantara: Makna Filosofis Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta : Andi, 2011.

Van Zoest, Aart. *Semiotika : tentang tanda, cara kerjanya dan apa yang kita lakukan dengannya*. Jakarta : Yayasan Sumber Agung, 1993.

### **Jurnal dan Makalah**

Departemen Perdagangan Republik Indonesia. "*Indonesian Batik : A Cultural Beauty*" (*Hand Book of Commodity Profile*). Jakarta : TREDA, 2008.

<http://www.kemendag.go.id/files/pdf/2012/12/08/batik-id0-1354950532.pdf>

Nugroho, Agung Cahyo. *Kampung Kota Sebagai Sebuah Titio Tolak Dalam Membentuk Urbanitas Dan Ruang Kota Berkelanjutan*. Jurnal Rekayasa, Vol. 13 No. 3, Desember 2009.

Heryati. *Identifikasi Kawasan Permukiman Kumuh Kota Gorontalo*. Makalah disajikan dalam Seminar hasil Identifikasi Lokasi dan Penyusunan Rencana Pengembangan Kawasan Permukiman Kota Gorontalo, Departemen Pekerjaan Umum Direktorat Jenderal Cipta Karya, Gorontalo 6 Januari 2008.

Widjajanti, Retno. *Penataan Fisik Kegiatan Pedagang Kaki Lima pada Kawasan Komersial Di Pusat Kota (Studi Kasus: Simpang Lima Semarang)*. Tesis tidak

diterbitkan, Bidang Khusus Perencanaan Kota Program Magister Perencanaan Wilayah dan Kota Program Pascasarjana Institut Teknologi Bandung, 2000.

Rukmana, Deden. (2005). Pedagang Kaki Lima dan Informalitas Perkotaan (Street Vendors and Urban Informality). Kompor Newsletter. December 2005.

<http://www.uplink.or.id/content/view/212/68/lang,id>

Majalah

HAI 23/VII 21-27 Juni 1983.

### **Website**

<http://www.astortheater.org/film9.html>, diakses tgl 4 januari 2016.

<http://www.getscoop.com/berita/majalah-popular-princess-joana/>, diakses tgl 4 januari 2016.

<http://albertotkj.blogspot.co.id/2013/01/sejarah-animasi-indonesia.html>, diakses tgl 4 januari 2016.

<http://dunianostalgia80-an.blogspot.co.id/2007/11/film-kartun-lokal-si-huma.html>, diakses tgl 4 januari 2016.

<http://mantrianimasi.blogspot.co.id/2012/04/daftar-film-kartun-serial-yang-pernah.html>\_diakses tgl 5 januari 2016.

<http://peraturan.go.id/perpres/nomor-72-tahun-2015.html>, diakses tgl 4 januari 2016.

<http://peluangusaha.kontan.co.id/news/animasi-masih-menjadi-anak-tiri>, diakses tgl 4 januari 2016.

<http://www.idseducation.com/articles/sejarah-singkat-animasi-indonesia/>, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://www.idseducation.com/articles/homeland-film-animasi-indonesia-berbentuk-3d-pertama/>, diakses tgl 5 januari 2016.

[http://www.kompasiana.com/alangalang/pada-suatu-ketika-janus-animasi-buatan-dalam-negeri\\_550e6d6ea33311a12dba818f](http://www.kompasiana.com/alangalang/pada-suatu-ketika-janus-animasi-buatan-dalam-negeri_550e6d6ea33311a12dba818f), diakses tgl 5 januari 2016.

<http://animationstudies.blogspot.co.id/2015/09/animasi-indonesia-dalam-lima-babak.html>, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://showbiz.liputan6.com/read/2090622/indosiar-siap-tayangkan-serial-animasi-kuku-rock-you>, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://www.siperubahan.com/read/1369/KukuRockYou-Film-Animasi-Karya-Anak-Bangsa-yang-Akan-Bersinar> tgl 5 januari 2016, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://www.dgmanimation.com/2013/11/jatuh-bangun-achmad-rofiq-menekuni-industri-film-animasi/>, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://www.kabayanliplap.com/>, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://mytrans.detik.com/program/48/65/187/vatalla>, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://pustakadigitalindonesia.blogspot.co.id/2012/01/judulnya-menggapai-bintang-film-seri.html>, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://tekno.kompas.com/read/2012/03/11/09175381/dufan.defender.film.animasi.hd.pertama.di.indonesia>, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://na-tazi-data.blogspot.co.id/2013/12/film-animasi-indonesia-memuncak.html>, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://maskurmambang.com/2011/06/05/petualangan-zeta-film-kartun-tentang-safety-riding-2/>, diakses tgl 5 januari 2016.

<http://webneel.com/different-types-of-animation-styles>, diakses tgl 25 Januari 2016.

<http://www.filmsite.org/animatedfilms.html>, diakses tgl 25 Januari 2016.

<http://www.konveksian.com/sejarah-polo-shirt-kaos-polo-atau-kaos-wangki/>, diakses tgl 10 Mei 2016.

<http://bahasawajah.blogspot.co.id/2016/01/kepribadian-seseorang-dari-cara-memakai-kacamata.html>, diakses tgl 10 Mei 2016.

<http://wearwareclothing.com/awal-mula-t-shirt/>, diakses tgl 10 Mei 2016.

<http://balitour.net/id/view/desa-beng-pusat-pembuatan-baju-barong-yang-terkenal/>, diakses tgl 10 Mei 2016.

<http://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-masyarakat-suburban/>, diakses tgl 10 Mei 2016.

<http://artikelinformasi.com/mobil-taxi-pertama-indonesia/>, diakses tgl 1 Juli 2016.

<http://www.bluebirdgroup.com/about>, diakses tgl 1 Juli 2016.



<http://news.detik.com/adv-nhl-detikcom/1570584/city-car-menjadi-tren>, diakses tgl 1 Juli 2016.

<http://news.okezone.com/read/2012/08/29/52/682390/honda-prediksi-city-car-akan-geser-mpv>, diakses tgl 1 Juli 2016.

<https://rentalmobilyogyakarta.net/pengertian-mobil-city-car/>, diakses tgl 1 Juli 2016.

<https://m.tempco.co/read/news/2013/10/23/072523920/4-alasan-blackberry-akan-mati-di-indonesia>, diakses tgl 1 Juli 2016.

<http://www.wisma46.com/>, diakses tgl 1 Juli 2016.

<http://www.jakarta.go.id/web/encyclopedia/detail/99/Bajaj>, diakses tgl 2 Juli 2016.

<http://bambangchezka.blogspot.co.id/2015/03/40-tahun-bajaj-jakarta.html>, diakses tgl 2 Juli 2016.

<http://otomotif.liputan6.com/read/2533585/tvs-kuasai-pasar-roda-tiga-indonesia>, diakses tgl 2 Juli 2016.

<http://www.bango.co.id/tentang-bango/>, diakses tgl 3 Juli 2016.

<https://www.unilever.co.id/brands/our-brands/bango.html>, diakses tgl 3 Juli 2016.

<http://swa.co.id/swa/business-strategy/sentuhan-midas-unilever-memoles-bango>,  
diakses tgl 3 Juli 2016.

<http://www.sosro.com/in/sejarah-perusahaan>, diakses tgl 3 Juli 2016.

[http://www.kompasiana.com/diam.itu.gak.asyik/pos-ronda-paling-indonesia\\_5500cc3ba33311d3725123e2](http://www.kompasiana.com/diam.itu.gak.asyik/pos-ronda-paling-indonesia_5500cc3ba33311d3725123e2), diakses tgl 2 Juli 2016.

<http://bisnis.liputan6.com/read/767058/rupee-dari-asal-usul-hingga-mata-uang-yang-bikin-bingung-turis?p=2>, diakses tgl 2 Juli 2016.

[http://www.seputarforex.com/artikel/rupee/lihat.php?id=196100&title=mengenal\\_g\\_sejarah\\_rupee\\_di\\_indonesia](http://www.seputarforex.com/artikel/rupee/lihat.php?id=196100&title=mengenal_g_sejarah_rupee_di_indonesia), diakses tgl 2 Juli 2016.

<http://indonesiaurbanstudies.blogspot.co.id/2007/03/urbanization-and-suburbanization-in.html>, diakses tgl 2 Juli 2016.

<http://www.sipulen.com/>, diakses tgl 3 Juli 2016.

[http://www.kompasiana.com/agungpambudi/perjalanan-lpg-12-kg-lpgnonsubsidi\\_54f97a80a3331157628b473c](http://www.kompasiana.com/agungpambudi/perjalanan-lpg-12-kg-lpgnonsubsidi_54f97a80a3331157628b473c), diakses tgl 3 Juli 2016.

<http://www.pertamina.com/our-business/hilir/pemasaran-dan-niaga/produk-dan-layanan/produk-konsumen/gas-untuk-memasak/elpiji-3-kg/>, diakses tgl 3 Juli 2016.

<http://bumbusayurasem.blogspot.co.id/2014/04/sayur-ase-ndefinisi-bahan-bahan-dan-variasi.html>, diakses tgl 3 Juli 2016.

<http://kbbi.web.id/sayur>, diakses tgl 3 Juli 2016.

<http://tasty-indonesian-food.com/indonesian-food-recipes/beef/bakso-daging-sapi/>, diakses tgl 3 Juli 2016.

Prakosa, Gotot. *Animasi : Dasar pengetahuan film animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta & Yayasan Seni Visual Indonesia, 2010, p. 348 – 352.

Dijelaskan ada 10 fungsi animasi yang meliputi: (1) membuka tabir yang tidak nyata (relevation of invisible forces); (2) menggambarkan berbagai proses (depiction of processes); (3) menyederhanakan berbagai proses (simplification of processes); (4) membuat peka terhadap subjeknya (desensitization of subject matter); (5) berkreasi dalam bentuk visual secara utuh (creation of visual generalizations and projections); (6) rekreasi ke masa lalu (recreation of the past); (7) presentasi elemen yang selalu berhubungan (progressive presentation of related elements); (8) persembahan isyarat visual (offering visual cues); (9) animasi mengungkap analogi visual (animation of visual analogies); (10) memperkokoh ide untuk membentuk karakter (giving character to ideas).

Cavalier, Stephen. *The World history of Animation*. Berkeley : The University of California Press, 2011.

Stephen Cavalier membagi sejarah animasi dunia ke dalam lima babak besar yaitu sebelum tahun 1900 atau Pre-1900 (The origin of Animation), tahun 1900 – 1927 (Film Animation: The Era of Experimentation), tahun 1928 – 1957 (Film Animation: The Golden Age of Cartoon), tahun 1958 – 1985 (The Television Age), tahun 1986 – 2010 (The Digital Dawn).

Siswomiharjo, koento wibisono. 2005. *Pancasila sebagai dasar etika kehidupan bermasyarakat, berbangas dan bernegara.* Makalah disampaikan pada kursus Calon Dosen Pendidikan Kewarganegaraan yang diselenggarakan oleh Depdiknas Dirjen Dikti di Jakarta pada tanggal 12-23 Desember 2005

Siswomihardjo, Koento Wibisono. 2005. *Pancasila sebagai Dasar Etika Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa, dan Bernegara.* Makalah. SUSCADOS PKn Dirjen Dikti Depdiknas. Jakarta. 13-23 Desember 2005.