

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi muncul sebagai suatu temuan manusia dengan tujuan membantu pekerjaan manusia itu sendiri menjadi lebih mudah. Teknologi yang dimaksud yakni berupa alat, teknik, ataupun ilmu pengetahuan terapan yang mampu menjadikan sebuah perubahan. Sesuai dengan kebutuhan manusia, teknologi terus berkembang sejak zaman dahulu hingga saat ini. Salah satu teknologi terdahulu adalah surat. Surat yakni media komunikasi bertukar informasi yang ditulis dengan media kertas, kemudian dikirim melalui perantara. Lain halnya saat ini, perkembangan teknologi dapat dilihat dari adanya gawai yang membantu pertukaran informasi terjadi dengan lebih cepat dan mudah. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dari masa ke masa ternyata sangat berpengaruh atas perubahan kehidupan manusia, seperti perubahan budaya, ekonomi, politik, sosial dan lain sebagainya. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat dilihat saat ini adalah film.

Film merupakan bagian dari karya sastra. Menurut Dewojati (dalam Rohmah, 2015:1) film merupakan bagian dari karya sastra berbentuk prosa. Seperti diketahui karya sastra secara umum terbagi dari 3 genre yakni drama, puisi, dan prosa. Uniknya film menjadi genre karya sastra yang memiliki unsur pembangun yang berbeda dari karya sastra lainnya yakni unsur penayangan dan naratif. Sedangkan menurut Wibowo (dalam Limbong, 2019:3) film merupakan bagian dari karya sastra. Sebagai media untuk menyampaikan berbagai pesan dan sebagai alat ekspresi artistik bagi para insan perfilman dan pekerja seniman

dalam menuangkan gagasan serta ide secara esensial. Kemudian substansial film memiliki keterlibatan dalam komunikasi dengan masyarakat. Selain itu, di dalamnya menampakkan pula alur, tokoh, plot, setting, dan pesan moral yang merupakan ciri-ciri dari sastra. Sebab itulah film merupakan bagian dari karya sastra.

Selama dua dekade, yakni pada tahun sembilan puluhan dan dua ribuan berbagai jenis produksi industri multimedia tumbuh berkembang salah satunya adalah film animasi. Film animasi merupakan sebuah karya yang dibuat dengan memanfaatkan benda-benda mati seperti kursi, meja, gambar atau lukisan, boneka dan lainnya. Kemudian dihidupkan dengan teknik animasi. Sesuai namanya, animasi sendiri memiliki arti menghidupkan gambar atau benda-benda mati dengan benar-benar terlihat hidup.

Animasi menurut Sayekti (dalam Maulana, 2020:9) mengandung pesan atau cerita yang sama seperti cerpen ataupun novel sehingga dapat dikelompokkan kedalam bagian karya sastra. Adapun tujuannya adalah untuk mempengaruhi emosi penonton. Film animasi berhasil diterima oleh banyak masyarakat. Animasi yang ditampilkan dengan hasil yang menarik mampu menjadi daya tarik bagi penonton. Terciptanya kesenangan penonton saat menonton membuat pesan awal yang ingin disampaikan oleh animator menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, film animasi juga mampu menjadi mode pembelajaran bagi penonton.

Indonesia menjadi salah satu negara korporasi film animasi, salah satunya adalah film animasi *Kiko*. Film animasi *Kiko* berhasil diterima dan diminati oleh masyarakat Indonesia. Dengan harapan mampu ikut andil dalam mencerdaskan

anak-anak Indonesia film animasi *Kiko* berhasil membuktikan keberhasilannya. Film animasi *Kiko* merupakan animasi yang dominan diminati oleh anak-anak.

MNC Animation.com (25 Mei 2020, hari Senin) dengan judul *Film Animasi Indonesia Produksi MNC Animation Tayang di Disney*, melaporkan bahwa sejak pertama kali tayang pada tahun 2016 Serial Animasi *Kiko* berhasil menjadi pemenang dalam “*Panasonic Gobel Award*” untuk kategori “*Program Anak-Anak dan Animasi Terbaik*”. Pada tahun 2017 dan 2018 kembali menjadi pemenang dalam “*Indonesian Television Award*” dengan kategori “*Program Anak Lokal Tervavorit*”. pada tahun 2019 *Kiko* juga berhasil meraih penghargaan “*Program Anak-Anak Terbaik*” di “*Asian Academy Creative Awards*”. Kemudian kembali meraih “*Panasonic Gobel Award*” untuk kategori “*Program Anak-Anak dan Animasi Terbaik*” pada tahun 2019. *Kiko* juga menjadi animasi 3D terbaik di “*Asian Television Award*”.

Hadirnya film animasi *Kiko* ini memiliki ideologi tersendiri di dalamnya. Ideologi menurut Antoine Destutt de Tracy (dalam Tyas, 2019:1) merupakan ilmu tentang ide, gagasan, pikiran manusia, dan pandangan dasar masyarakat mengenai masa depan. Sedangkan menurut Sastrapratedja (dalam Tyas, 2019:3) ideologi merupakan ilmu tentang cita-cita yang meliputi gagasan dan pemikiran manusia yang berhubungan dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat, doktrin, kebangsaan, cita politik, ataupun bernegara.

Film animasi *Kiko* yang menggunakan ikon ikan Mas sebagai tokoh utama anak-anak dalam animasinya tersebut merupakan film yang di khususkan untuk anak-anak dimana di dalamnya terdapat berbagai peristiwa yang membentuknya. Kemudian terdapat pula tokoh dan penokohan, latar, alur, sudut

pandang, dan lainnya, serta terdapat pula ideologi dalam ceritanya. Hal ini sesuai yang dikatakan oleh Huck, dkk (dalam Nurgiyantoro, 2018:219) *“children’s books are the books that have the child’s eye at the center”* siapa saja boleh menjadi tokoh fiksi, namun di dalamnya harus ada anak-anak yang tidak hanya menjadi fokus perhatian namun juga menjadi titik fokus dalam pengisahan dan fokalisasi. Selain itu film animasi Kiko memiliki 2 unsur yang sama dengan yang dimiliki oleh cerita fiksi anak yakni unsur intrinsik (tema, latar, alur, tokoh dan penokohan, sudut pandang, pengaluran, peristiwa yang membentuknya, pesan moral) dan unsur ekstrinsik (ideologi dari pengarangnya, pandangan hidup).

Dalam setiap karya sastra terdapat ideologi dari pengarangnya, sama halnya dalam sastra anak. Sastra anak merupakan karya sastra yang umumnya diangkat dari fakta juga mudah diimajinasikan, sehingga mudah dipahami serta ditanggapi oleh anak secara emosional psikologis (Nurgiyantoro, 2018:6). Sastra anak bisa bercerita tentang apa saja, baik itu tentang binatang yang bertingkah laku, berperasaan, dan berbicara layaknya manusia sekalipun yang mana menurut ukuran orang dewasa ceritanya tidak masuk akal. Begitupun dengan isi ceritanya tidak harus yang baik-baik saja seperti anak yang rajin dan suka membantu orang tua, tapi cerita yang tidak baik juga dapat diterima seperti anak yang malas dan pembohong. Dengan demikian anak akan mengidentifikasi tentang moral di dalamnya.

Animasi Kiko sendiri merupakan film animasi Indonesia dengan memanfaatkan ikon ikan sebagai karakter dalam ceritanya. Karakter utama Kiko yakni seekor ikan mas koki, sedangkan karakter teman-teman Kiko adalah

ikan diskus, ikan patin, kepiting, dan ikan cupang. Setiap karakter tokoh dibentuk menyerupai manusia yang memiliki akal pikiran, perasaan dan tingkah laku layaknya manusia. Selain itu permasalahan yang dialami adalah masalah yang kerap ditemui oleh manusia pada umumnya dalam kehidupan sehari-hari. Tentunya ini menjadi daya tarik bagi penonton.

Sebagai salah satu contoh dapat dilihat dan diketahui dari episode animasi *Kiko* berjudul *Keluar Batas*. Film ini menceritakan tentang perbedaan pertemanan antara siswa biasa dengan kelompok geng yang dianggap luar biasa dalam suatu Taman Kanak Kanak. Selain karakter yang dipilih masih berusia dini, cerita ini lebih menonjolkan bagaimana masing-masing tokoh menyikapi setiap langkah dari masalah apa saja yang dilakukan oleh setiap tokoh yang diceritakan. Adapun permasalahan yang ditonjolkan adalah tingkah laku yang tidak baik dari beberapa karakter tokoh dalam film tersebut yang menimbulkan permasalahan untuk orang lain dan diri mereka sendiri yang tidak patut dicontoh. Namun, terdapat pula beberapa karakter tokoh dalam film tersebut yang memiliki tingkah laku yang baik untuk dicontoh. Beberapa hal baik yang patut dicontoh dapat dilihat dari kutipan dialog berikut ini:

*“Sofie : Coba lihat deh, dia kesini.
Anya : Tobi, geser kesana dulu
Niki : Ah, hai kalian. Aaa katanya kita bakal dibagi beberapa kelompok ya?
Anya : Hu uh (Mengangguk)
Niki : Ahhh, aku bakal sekelompok sama siapa dong?
Anya : Sama kita aja
Niki : Benaran? Ya udah, aku pindah duduk di sini deh. Tapi barang-barangku masih di sana. Aku nggak mau kesana lagi..
Sofie : Kita ambilin..*

Niki : *Benaran? Ah makasih..*”

Dari kutipan dialog di atas dapat dilihat adanya nilai pendidikan sosial, yaitu sikap ramah tamah, tolong menolong, dan menghargai. Sikap ramah tamah dapat dilihat dari respon langsung Anya yang mengajak Niki bergabung dengan kelompoknya ketika Niki bingung harus berkelompok dengan siapa. Itu membuktikan adanya sikap ramah tamah, yaitu manis tutur katanya serta mudah dan senang bergaul. Kemudian terdapat juga sikap saling tolong menolong, dimana Sofie dan Anya secara sukarela untuk menolong mengambil tas Niki yang posisinya berada di tempat duduk Niki sebelumnya. Kemudian sikap menghargai dapat dilihat dari cara Niki mengatakan “*Ah makasih*”, hal tersebut diucapkan karena Niki merasa bersyukur atas kebaikan dan bantuan Sofie dan Anya sehingga Niki sangat menghargai atas pertolongan tersebut.

Nilai pendidikan sosial menurut Ahmadi dan Nur Uhbiyati (dalam Ningsi, dkk, 2013) merupakan pendidikan yang berfokus untuk membantu anak sejak masih kecil agar bisa bersosialisasi dengan baik dalam suatu masyarakat. Hal tersebut dapat dilatih dengan cara bersikap yang ramah tamah, menghargai, menghormati, jujur, sabar, rendah hati, berani, malu, dermawan, bersyukur, menyampaikan amanat, sopan santun, tolong menolong, atau sebagainya.

Melihat kembali nilai pendidikan sosial yang ditemukan dari kutipan dialog di atas, masing-masing dari tokoh Anya dan Sofie memiliki sikap yang hanya mementingkan kepentingan bersama-sama dan mengesampingkan kepentingan individu. Dimana mereka secara ramah dan sukarela menerima serta membantu orang lain tanpa memikirkan maksud dan tujuan orang lain yang di tolong tersebut kepada diri mereka sendiri. Jika menurut hal tersebut maka dapat

diketahui bahwa nilai pendidikan tersebut termasuk ke dalam ideologi humanisme.

“ideologi humanisme menurut Aminullah (2023:17) merupakan sikap memanusiakan manusia dengan menghilangkan pandangan bahwa manusia yang berbeda itu tidak layak untuk diperlakukan selayaknya manusia. Adapun praktik dari humanisme itu sendiri setiap individu akan berbeda dalam implementasinya. Dengan kata lain, humanisme berusaha mengembalikan manusia sebagai titik pusat dari setiap pemikiran dan aliran yang berorientasi untuk kesejahteraan kehidupan manusia dengan dilandasi oleh konsepsi tentang diri dan nilai-nilai kemanusiaan”.

Yang artinya penjelasan mengenai humanisme di atas, berfokus kepada nilai kemanusiaan, kesejahteraan, kemajuan, kebebasan, otonomi, kebenaran, pengetahuan, kebaikan, perilaku diri, tak membedakan profesi, suku, ras, dan agama, serta memiliki kepedulian terhadap sesama manusia.

Jika dilihat dari garis besar pesan yang disampaikan dari cerita film animasi *Kiko* yang berfokus pada pembelajaran tentang karakter yang baik dan benar bagi anak-anak. Dengan kata lain hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Huck, dkk (dalam Nurgiyanto, 2018:36) bahwa cerita anak mengandung nilai pendidikan. Dimana nilai pendidikan adalah nilai yang penting dan berharga bagi manusia dalam proses pendidikannya sehingga mampu membentuk karakter, kepribadian luhur, dan akhlak yang mulia.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti film animasi *Kiko*. Peneliti akan berfokus pada film animasi *Kiko season 2* yang mana terdapat 52 episode. Namun peneliti hanya memilih 8 episode saja dari film animasi *Kiko* pada *season 2* tersebut untuk diteliti yakni episode *Cool Pizza*, *Ksatria Sejagad*, *Keluar Batas*, *Si Anak Sulung*, *Kantong Berharga*, *Rasa*

Bersalah, Golden Race, Pahlawan Kostum. Menurut peneliti 8 episode yang dipilih menampakkan banyak nilai pendidikan dibandingkan episode lainnya baik lewat isi cerita maupun dialog antar tokoh, yang ditampilkan yang nantinya digunakan untuk menemukan ideologi dari film animasi *Kiko*. Sehingga peneliti akan menjabarkan ideologis apa yang terdapat dalam film animasi *Kiko* yang dipilih tersebut. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “*Nilai Pendidikan Pada Dialog Tokoh dalam Film Animasi Kiko Season 2 Guna Mengetahui Ideologi yang Terkandung Di dalamnya*”

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah peneliti hanya menganalisis 8 episode dari film animasi *Kiko season 2*, yaitu episode Cool Pizza, Ksatria Sejagad, Keluar Batas, Si Anak Sulung, Kantong Berharga, Rasa Bersalah, Golden Race, Pahlawan Kostum, untuk diteliti nilai pendidikannya yang terdapat dalam beberapa episode film animasi tersebut untuk menentukan atau menemukan ideologis. Peneliti hanya memilih 8 episode saja dari film animasi *Kiko* pada *season 2* tersebut untuk diteliti yang mana menurut peneliti 8 episode yang dipilih lebih banyak menampakkan nilai pendidikan dibandingkan episode lainnya baik lewat isi cerita, dialog antar tokoh, maupun gambar yang ditampilkan. Namun pada penelitian ini hanya data berupa dialog antar tokoh yang nantinya digunakan untuk menemukan ideologi dari film animasi *Kiko season 2* tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana nilai pendidikan dalam film animasi *Kiko Season 2*.
2. Bagaimana ideologi dalam film animasi *Kiko Season 2*

1.4 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yakni:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana nilai pendidikan dalam film animasi *Kiko season 2*.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana ideologi dalam film animasi *Kiko season 2*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk menambah pengetahuan baru pada ilmu cabang bagian ideologi. Serta sebagai sumbangsih ilmu pengetahuan dalam bidang sastra.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi pembaca mengenai sastra. terutama mengetahui bahwa film merupakan bagian karya sastra. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan dalam penelitian selanjutnya yang lebih khusus dan mendalam.