

ANALISIS VISUAL PADA FILM ANIMASI ADIT SOPO JARWO EPISODE EYANG HABIBIE

Ranny Vendra Kasyih¹, Iwan Muhammad Ridwan²
^{1,2} Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya

Article Info

Article history:

Received

Revised

Accepted

Keywords:

Film,

Animasi,

Semiotika,

Adit Sopo Jarwo

ABSTRACT

Film animasi Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie memiliki nuansa Indonesia yang begitu kental. Sebagai pembuktian maka penelitian ini lakukan dengan tujuan untuk mengungkap tanda visual, makna, dan pesan yang terdapat dalam film serial episode tersebut. Melalui metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce dengan model triadic yaitu Sign, Object, dan Interpretant sejumlah makna yang terkandung dalam setiap aspek narasi visual maupun sinematik akan lebih mudah ditemukan. Tanda-tanda yang terdapat dalam narasi visual maupun sinematik yang terdapat dalam serial Adit & Sopo Jarwo mengacu pada nilai-nilai ke-Indonesiaan yang memiliki falsafah Bhineka Tunggal Ika. Dengan demikian serial Animasi Adit & Sopo Jarwo Episode Eyang Habibie, merupakan film animasi yang layak sebagai tontonan sekaligus pembelajaran bagi anak-anak Indonesia.

Abstract

The animated film Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie has a very thick Indonesian feel. As proof, this research was conducted with the aim of uncovering the visual signs, meanings, and messages contained in the episode serial film. Through Charles Sanders Peirce's semiotic analysis method with the triadic model, namely Sign, Object, and Interpretant, a number of meanings contained in every aspect of visual and cinematic narratives will be easier to find. The signs contained in the visual and cinematic narration contained in the Adit & Sopo Jarwo series refer to Indonesian values which have a philosophy of Bhineka Tunggal Ika. This the Animated series Adit & Sopo Jarwo Episode Eyang Habibie, is an animated film that is worthy of being watched as well as learning for Indonesian children.

Corresponding Author:

Iwan Muhammad Ridwan,

Department of communication,

Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya,

Jalan Sekolah Internasional 1-2, Antapani, Kota Bandung, Indonesia

Email: iwan.iid@ars.ac.id

1. PENDAHULUAN

Kata animasi bermula dari kata kerja Bahasa latin *animare*, yang artinya “menghidupkan” atau “memberi nafas” (Wright, 2005). Oleh sebab itu animasi dapat diartikan sebagai usaha untuk menghidupkan atau memberi kesan atau fantasi hidup atau bergerak dari gambar diam atau benda mati. Secara teknik animasi artinya menghidupkan rangkaian *still image* (gambar tidak bergerak), atau cara memfilmkan urutan gambar agar terciptanya susunan gerak ilusi. Pemahaman dikemukakan oleh Normn McLaren, seseorang pioneer dalam *experimental animation* yang menyuarakan bahwa “*Animation is the art of drawing motion. What happens between frames is more important than what happens in each frame*” (Wells, 1998).

Berdasarkan bukti perkembangan film animasi dalam abad ke satu ialah pada tahun 1899 telah dibuatnya sebuah film animasi berdurasi pendek dengan menggunakan teknik stop motion pertama di dunia yang diciptakan oleh Arthur Melbourne-Cooper dengan judul *Matches: An Apeal*, yang diteruskan dengan animasi yang berlandaskan gambar (*hand drawn animation*) pertama yang diciptakan oleh seorang kartunis Amerika James Struat Blacton dengan judul *Humorous Phases of funny Faces* ditahun 1906. Kemudian yang telah dicatat pada sejarah ialah film animasi panjang (feature) pertama adalah animasi siluet *Adventures of Prince Achmed* yang diproduksi oleh Lotte Reiniger dari Jerman tahun 1926. Setelah itu, animasi mulai dikenal oleh dunia dan menjadi industri besar dan yang ditandai sebagai era emas animasi tradisional (*golden age of animation*), dimana puncak keberhasilan tersebut berasal dari keuletan dan kerja keras Walt Disney beserta timnya dalam memproduksi film animasi panjang dan berwarna yang ada didunia untuk pertama kalinya ditahun 1937 dengan judul *Snow White and Seven Dwarfft*.

Saat ini sudah banyak negara yang memproduksi film animasi dalam bentuk 3 dimensi, salah satunya ialah Indonesia. Animasi sudah cukup dikenal di Indonesia sejak era menjelang berakhirnya periode kolonial di Indonesia, sudah cukup banyak koran lokal yang berisi iklan film animasi Walt Disney. Tahun 1955 merupakan tahun sejarah bermulanya animasi modern di Indonesia, yaitu saat Presiden Soekarno melakukan kunjungan resmi ke Amerika Serikat dan Presiden Soekarno mengunjungi Disneyland (Prakosa, 2010). Presiden Soekarno mendapat sambutan dari Walt Disney dalam kunjungan pertamanya di Disneyland. Sepulangnya ke tanah air Soekarno mengirim seorang seniman bernama Dukut Hendronoto untuk mempelajari animasi di Studio Disney.

Film animasi pertama Indonesia yang berjudul Si Doel Memilih merupakan film animasi untuk kampanye pemilihan umum dalam bentuk film dua dimensi yang pertama di Indonesia dan menjadi tolak ukur mulainya animasi modern di Indonesia. Namun sayangnya animasi pertama Indonesia tersebut tidak bisa ditemukan dokumentasinya. Oleh karena itu, kebenaran tentang sejarahnya masih menjadi kontroversi.

Sejak taun 2012 banyak film animasi bermunculan di Indonesia, salah satunya serial animasi “Adit dan Sopo Jarwo” produksi MD Animation dan MD Picture dengan produser Manoj Punjabi dan Eki N.F. sebagai sutradara. Cerita dalam film animasi Adit Sopo Jarwo tidak hanya menyajikan hiburan semata bagi anak-anak, tepi juga memberi pendidikan dan nilai moral, menampilkan nilai-nilai keberagaman yang di Indonesia seperti agama, ras, bahasa, dan budaya, melalui karakter yang ditampilkan. Serial animasi ini juga menyertakan sikap saling menghargai, mengasihi, gotong royong, penerapan nilai kemanusiaan dalam masyarakat multikulturalisme. Film serial ini juga menampilkan bahasa dan perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila, terutama nilai kemanusiaan dalam multikulturalisme. Serial Adit dan Sopo Jarwo sangat menarik untuk diapresiasi sebab banyak memberikan motivasi belajar pada anak-anak dengan menghadirkan sejumlah tokoh nasional seperti halnya episode yang menghadirkan Presiden ke-3 Republik Indonesia dan tokoh pencipta pesawat N250 di tahun 1989 yakni B.J Habibie.

Episode ini menghadirkan karakter B.J. Habibie yang berperan sebagai kakek Denis, sahabat karib Adit. Eyang B.J. Habibie, begitu dipanggilnya, memberi motivasi kepada Adit

dan kawan-kawan lainnya untuk semangat meraih cita-cita dan memiliki tujuan untuk membanggakan negara Indonesia.

Tokoh bangsa lainnya pun sempan mewarnai sejumlah episode dalam serial Adit & Sopo Jarwo ini. Tokoh-tokoh realis yang hadir dalam film serial Adit & Sopo Jarwo kerap memeberikan motipasi dan pengalaman hidupnya pada karakter anak-anak yang menjadi tokoh film. Isi yang diberikannya pun hampir seragam yakni mencintai bangsa dan negara, oleh sebab itu tepat jika film serial animasi ini disebut sebagai film yang memiliki muatan nilai-nilai Pancasila, nasionalisme, kemanusiaan terutama dalam episode Eyang Habibie. Serial ini tidak memberi hiburan semata, tapi juga memberikan edukasi pada anak bangsa tentang jiwa nasionalisme mereka terhadap bangsa Indonesia, Sikap toleransi, dan pemahaman karakter pada multikulturalisme. Oleh karena itu, episode ini layak untuk dijadikan bahan penelitian demi mengungkap pesan melalui pendekatan semiotika visual. Melalui pandangan teori semiotika, diharapkan bisa ditemukan sejumlah makna di balik tanda visual dalam serial film animasi Adit dan Sopo Jarwo di episode Eyang Habibie.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan strategi guna menemukan atau mendapatkan data yang dibutuhkan. Metode penelitian ialah proses, prinsip, dan prosedur yang digunakan untuk lebih dekat dengan permasalahan dan untuk mencari solusi atau sebuah jawaban dari permasalahan yang akan di teliti (Mulyana, 2004).

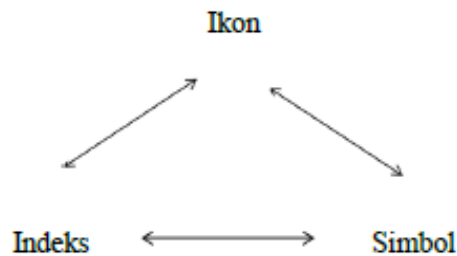
Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang diartikan sebagai kumpulan proses atau kegiatan menangkap informasi, dari keadaan semestinya dalam kehidupan suatu objek, disambungkan dengan pemecahan masalah dari sudut pandang teoritis ataupun praktis sesuai dengan pendapat Kirk dan Miller (Djunaidi & Fauzan, 2012).

Dalam menganalisis data-data yang dihimpun digunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Teori semiotika Peirce dikenal dengan model *triadic* yaitu *Sign*, *Object*, dan *Interpretant*. Semiotika Charles Sanders Peirce digunakan untuk mempermudah menemukan pesan atau makna yang ada dalam film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada episode Eyang Habibie melalui pelibatan tiga elemen sesuai dengan *triadic meaning semiotic*.

Menurut Pierce, semua bisa disebut tanda. Bukan hanya benda, namun pemikiran juga bisa disebut tanda. Sesuatu bisa disebut tanda apabila memiliki fungsi sebagai tanda (pada konteks pasti) yang mempresentasikan ulang objek dan menentukan interpretan. Objek yang sama bisa berfungsi menjadi tanda yang beda, dikarenakan obek bisa disebut memiliki makna sesuai fungsi pengertiannya atau sesuai konteks. Teori semiotika Charles Sanders Pierce sering disebut "*Grand Theory*" dengan alasan memiliki gagasan yang bersifat keseluruhan atau menyeluruh, deskripsi struktural dari semua penandaan. Pierce ingin mengidentifikasi komponen dasar dari tanda dan digabungkan kembali komponen tersebut ke dalam struktural tunggal (Wibowo, 2011). Pierce memberi penjelasan tentang tiga unsur pada tanda yang saling berhubungan diantaranya representamen, objek, interpretan. Hubungan pengiriman dan penerima tanda yang disebut proses semiosis (Zaimar, 2008).

Pierce membagi tanda atas ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) dalam analisis semiotikanya. Ikon merupakan tanda yang keterkaitannya antara penanda dan petanda bersifat kemiripan, indeks adalah tanda yang meunjukkan adanya keterkaitan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal, dan simbol adalah tanda yang menunjukkan keterkaitan alamiah antara penanda dengan petanda dan hubungannya bersifat arbiter atau semena (Sobur, 2004).

Kategori tipe tanda menurut Pierce diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2.2.3 Kategori tipe tanda dari Pierce

Pierce mendefinisikan semiotika sebagai suatu hubungan antara tanda, objek, dan makna (Morissan & Wardhany, 2009). Dalam kejadian komunikasi, pusat perhatian semiotika adalah menelusuri makna yang tidak terlihat di balik penggunaan simbol-simbol yang dianalogikan sebagai teks ataupun bahasa. Model triadik Pierce menunjukkan tiga elemen utama pembentuk tanda, sesuai dengan objeknya Pierce membagi tanda atas ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) (Sobur, 2004).

3. PEMBAHASAN

3.1 Masyarakat Multikultural di Indonesia

Indonesia sangat kompleks dan pantas disebut masyarakat multikulturalisme karena keanekaragamannya, mulai dari suku, agama, ras, bahasa dan lain sebagainya. Masyarakat yang masing-masing budaya masih memiliki sifat otonom. Konsekuensi dari masyarakat multikultural yaitu tuntutan adanya pengakuan atas identitas kelompok-kelompok yang berkembang dan menerima perbedaan budaya yang berkembang. Hal tersebut berimplikasi bahwa setiap etnik memiliki perilaku budaya sendiri yang hidup dengan wajar dalam bentuk-bentuk yang spesifik (Pratiknjo, 2012). Ada faktor sejarah yang juga mempengaruhi multicultural di Indonesia. Karena kekayaan sumber daya alam dan kesuburan tanahnya, Nusantara sangat diminati oleh bangsa lain. Sejak tahun berbagai bangsa di belahan dunia seperti Portugis, Belanda, Inggris, Cina, India, dan Arab menjadikan kepulauan Nusantara sebagai tujuan kerjasama, perdagangan, politik, dan pernikahan bahkan hingga menetap dalam jangka waktu yang lama.

Upaya membangun Indonesia, gagasan multikulturalisme menjadi isu strategis yang merupakan tuntutan yang tidak bisa dinegosiasi lagi. Alasannya adalah Indonesia merupakan bangsa yang lahir dengan multikultur yang menempatkan kebudayaan tidak hanya sebagai kekayaan, namun harus berhubungan dengan kelangsungan hidup bangsa. Di Indonesia, pendidikan multikultural adalah keharusan, bukan sebuah pilihan. Pengelolaan keanekaragaman dan segala potensi positif dan negative dilakukan sehingga perbedaan bukanlah ancaman atau masalah, melainkan menjadi sumber atau daya dorong positif untuk perkembangan dan kebaikan dalam kehidupan suatu bangsa.

3.2 Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo di Episode Eyang Habibie

BJ Habibie menjadi bintang tamu di MD Entertainment dan tim Adit Sopo Jarwo menyampaikan idenya kepada BJ Habibie tentang film yang akan dibuat dan menghadirkan sosok Presiden RI ke tiga tersebut. Dalam prosesnya episode ini dibuat pada tahun 2016 dan tayang pada tanggal 15 Februari 2020. BJ Habibie sangat tertarik dengan ide tersebut dan bersedia melakukan rekaman suara untuk mengisi suara karakter BJ Habibie pada Film Adit dan Sopo Jarwo Episode Eyang Habibie. Kemudian tim MD Entertainment membuatkan figure Habibie dalam animasi Adit & Sopo Jarwo. Manoj memiliki harapan film animasi ini dapat menjadikan pengingat bagi masyarakat Indonesia pada sosok Presiden Habibie yang kerap disapa Mr. Crack (Puspita, 2019).

Ada tiga episode yang menghadirkan sosok Eyang Habibie dalam serial Adit & Sopo Jarwo yakni pada episode 76, episode 77, dan episode 78. Episode 76 yang berjudul "Eyang

Datang Semua Senang,” episode 77 “Eyang Bikin Pesawat Semuanya Sepakat,” episode 78 “Ayo Kuat Biar Bisa Bikin Pesawat,” yang menceritakan Adit dan kawan-kawannya sedang membuat pesawat dari kardus dan disaksikan oleh Pak BJ Habibie.

Film animasi Adit Sopo Jarwo episode 76,77, dan 78 memiliki tema sosial dan edukasi disamping mengenang sosok BJ Habibie yang melekat di kehidupan masyarakat Indonesia. Film menekankan aspek *human interest*, dengan tujuan menyentuh perasaan penonton seperti lucu, sedih, gembira, ataupun haru. Adegan film animasi Adit dan Sopo Jarwo episode Eyang Habibie E76, E77, E78 berfokus pada kisah BJ Habibie yang berjuang membuat pesawat dan motivasi untuk anak muda bangsa Indonesia.

3.3. Analisis Semiotika pada salah satu animasi Adit Sopo Jarwo episode 76



Analisis Berdasarkan Gambar Pada “00:01:46” Episode 76

Berikut adalah tanda yang ada pada scene 00:01:46.

1. *Sign*: Motif Batik. Klasifikasi tanda berdasarkan sign berjenis *qualisign*.
2. *Object*: seorang pria lansia, yaitu Bapak BJ Habibie yang mengenakan pakaian dengan motif batik. Klarifikasi berdasarkan object berjenis *icon*.
3. *Interpretant*: batik merupakan wujud sebenarnya dari ciri khas negara Indonesia. Batik telah diakui dunia, sebagaimana pada 2 Oktober 2009, batik dinobatkan oleh UNESCO sebagai citra bangsa Indonesia yang akan menjadi warisan untuk seluruh rakyat Indonesia maupun dunia (Fitri, 2021). Klarifikasi berdasarkan *interpretant* berjenis *decisign*.

Batik dalam scene ini memiliki gambaran tentang salah satu ciri khas budaya Indonesia yang patut dilestarikan dan dikenalkan kepada anak sejak usia dini yang tiada lain adalah generasi masa depan Indonesia. Pada scene ini juga, secara tidak langsung mengajak penonton untuk mengingatkan sosok BJ Habibie selaku Presiden ketiga Republik Indonesia.

3.4 Analisis Semiotika pada salah satu adegan Adit dan Sopo Jarwo episode Eyang Habibie Episode 77



Analisis Berdasarkan Gambar Pada “00:01:08”

Berikut adalah tanda yang ada pada scene “00:01:08”.

1. *Sign*: Pesawat, prosotan anak-anak, lapangan. Klasifikasi tanda berdasarkan *sign* berjenis legisign.
2. *Object*: Anak-anak yang sedang bermain di lapangan. Klarifikasi berdasarkan *object* berjenis simbol.
3. *Interpretant*: Ada beberapa anak yang sedang bermain di lapangan dan terlihat ada satu diantara mereka sedang berusaha menangkap pesawat mainan yang terbang ditemani oleh Pak BJ Habibie dengan duduk santai. Klarifikasi berdasarkan *interpretant* berjenis *argument*.

Peneliti menafsirkan bahwa pada scene ini tidak menunjukkan anak-anak yang bermain gadget, melainkan mereka melakukan permainan-permainan tradisional yang mungkin saat ini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Pada zaman sekarang anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget, sata berkumpul dengan teman lainnya pun pasti mereka bermain game ponsel yang istilah saat ini ialah mabar (main bareng) hal ini menyebabkan penurunan fungsi otak dan akan berpengaruh pada prestasi anak bangsa sebagai generasi penerus.

3.5 Analisis Semiotika pada salah satu adegan Adit dan Sopo Jarwo episode Eyang Habibie Episode 78



Berdasarkan Gambar Pada “00:00:25”

Berikut adalah tanda yang ada pada scene “00:00:25”.

1. *Sign*: Buku, gambar pesawat, kacamata, baju batik, peci. Klasifikasi tanda berdasarkan *sign* berjenis legisign.
2. *Object*: Jarwo yang sedang membaca buku membuat pesawat dan diperhatikan oleh Pak BJ Habibie. klarifikasi berdasarkan *object* berjenis icon.
3. *Interpretant*: buku merupakan sumber pengajaran bagi siapa saja, tidak peduli latar belakang si pembaca buku. Klarifikasi berdasarkan *interpretant* berjenis *argument*.

Peneliti menafsirkan bahwa pada scene ini memberi sebuah ungkapan makna dan pesan. Berikut tafsiran mengenai makna dan pesan edukasi yang terkandung pada scene “00:00:25”.

a. Makna

Makna yang terkandung ialah siapaun mendapatkan hak untuk membaca buku dan mempelajari sesuatu dari buku. Tidak peduli latar belakang pendidikan si pembaca, jika ia giat dan memiliki semangat untuk membaca buku, maka ia juga bisa lebih banyak pengetahuan daripada mereka yang berpendidikan tinggi.

b. Pesan edukasi

Pesan yang terkandung ialah meskipun teknologi sudah semakin canggih dan apapun yang ingin kita ketahui akan dengan instan didapatkan melalui internet. Janganlah meninggalkan buku, karena buku juga memiliki banyak ilmu yang luas melalui karya karya buku dari ilmuan, sastrawan, ataupun pengarang buku lainnya.

4. KESIMPULAN

Penyampaian pesan melalui film yang merupakan salah satu bentuk proses komunikasi massa. Bentuk isi yang disampaikan dalam film Adit dan Sopo Jarwo episode Eyang Habibie ialah dengan memberikan motivasi dan pengajaran melalui dialog dan adegan-adegan dengan fenomena yang ada pada masyarakat Indonesia saat ini dan data yang real kepada komunikan. Pada episode Eyang Habibie ini, banya makna yang terkandung di dalamnya, seoerti cinta tanah air, semangat belajar, gotong royong, serta pengenalan budaya Indonesia yaitu batik.

Melalui penelitian film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada episode Eyang Habibie ini, kita bisa mengetahui bagaimana perkembangan animasi Indonesia, melihat bagaimana karya anak bangsa yang berhasil menyuguhkan film animasi yang tak kalah dengan negara lain. Sebuah kesimpulan yang menjadi gambaran simbolis yang memiliki makna dan nilai edukasi tentang nasionalisme dan gotong royong serta pelestarian budaya Indonesia yaitu batik yang disampaikan melalui keseluruhan episode yang menunjukkan Eyang Habibie selalu memakai baju batik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Djunaidi, Ghony & Fauzan, Almanshur. (2012). Metodologi Penelitian kualitati. *Ar-Ruzz Media*.
- Fitri, A. M. (2021, oktober 2). *Batik, Budaya Bangsa Indonesia yang Diakui Dunia*. Retrieved from urbanjabar.com: <https://www.urbanjabar.com/featured/pr-921308465/batik-budaya-bangsa-indonesia-yang-diakui-dunia>
- Puspita, S. (2019, September 13). *Mengenang Eyang Habibie Lewat Animasi Adit Sopo Jarwo*. Kompas.com. Retrieved from entertainment.kompas.com: <https://entertainment.kompas.com/read/2019/09/13/104526810/mengenang-eyang-habibie-lewat-animasi-adit-sopo-jarwo?page=all>
- Morissan & Wardhany, A. (2009). Teori Komunikasi. Bogor: *Ghalia*.
- Mulyana, D. (2004). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: *PT Remaja Rosdakarya*.
- Pratknjo, M. H. (2012). Masyarakat Multikultural; Bentuk dan Pola Interaksi dalam Dinamika Kehidupan Sosial. Yayasan Serat Manado.
- Sobur, A. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis framing: PT Remaja Rosdakarya.
- Wells, P. (1998). Understanding Animation. *London: Routledge*.
- Wibowo, I. S. (2011). Semiotika Komunika. Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi. *Mitra Wacana Media*, 13.
- Wright, J. (2005). Animation Writing and Development: from Script Development to Pitch. *Burlington: Elsevier*.
- Zaimar, O. (2008). Semiotik dan Penerapannya dalam Karya Sastra. *Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Sosial*.