

BAB 1

PENDAHULUAN

I. LATAR BELAKANG MASALAH

Penelitian ini fokus pada gambaran generasi Z dalam serial animasi Nopal yang ada di platform youtube. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode penelitian studi analisis wacana kritis dari Van Dijk, dalam konteks ini peneliti ingin mengetahui bagaimana wacana dalam akun animasi di youtube dalam video- video animasi tersebut menggambarkan karakteristik generasi z untuk usia anak anak. Gambaran yang dimaksudkan dalam peneliti berupa karakteristik, tingkah laku dan yang berhubungan dengan penggambaran sebagaimana generasi z itu ada di masyarakat saat ini. Tujuan dalam penggambaran anak dalam usia generasi z ini untuk menentukan kaitan antara penggambaran media tentang anak generasi z yang dengan video animasi yang ada dalam video akun youtube tersebut. Peneliti mengambil usia anak yang masuk dalam kategori generasi z. Dalam penelitian ini video yang di teliti sebelum pandemic covid 19 resmi dikabarkan masuk di Indonesia pada bulan Maret 2020.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, pasal 1 Ayat 1, Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Sedangkan menurut definisi WHO, batasan usia anak adalah sejak anak di dalam kandungan sampai usia 19 tahun. Berdasarkan Konvensi Hak-hak Anak yang disetujui oleh Majelis Umum Perserikatan Bangsa-bangsa pada tanggal 20 November 1989 dan diratifikasi Indonesia pada tahun 1990, Bagian 1 pasal 1, yang dimaksud Anak adalah setiap orang yang berusia di bawah 18 tahun, kecuali berdasarkan undang-undang yang berlaku bagi anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal. (Pusat Info Data dan informasi Kementerian Kesehatan Ri, 2014) . Dari pembagian usia anak- anak tersebut peneliti mengambil usia geenrasi z pada anak anak, yaitu usia 9 tahun hingga usia 17 tahun.

Menurut Badan Pusat Statistik, 2021 “Generasi pasca milenial atau disebut dengan generasi Z, lahir pada kurun waktu antara 1997 hingga 2012”. Di Indonesia sudah lebih dari 68 juta orang, hamper dua kali lipat generasi X (kelahiran 1965-1976). Generasi Z merupakan peralihan dari generasi milenial atau generasi Y pada saat teknologi sedang berkembang pesat, pola pikir generasi Z cenderung lebih instan. Sebelum generasi pasca milenial ada generasi milenial yang lahir pada saat TV berwarna, handphone juga internet diperkenalkan sehingga generasi ini sangat mahir dalam teknologi (Ismail, 2018). Pada umumnya, kaum milenial adalah keturunan *Baby Boomers* dan generasi X. Generasi milenial juga disebut dengan *echo boomers*, keunikan generasi ini dibandingkan generasi sebelumnya adalah dalam penggunaan teknologi, tak dapat dipungkiri hal tersebut telah banyak mempengaruhi pola pikir dan perilaku milenial. Perubahan milenial diawali dari akomodasi perubahan teknologi digital. Membuat generasi *Baby Boomers* dan generasi X menjadi kewalahan. Hal itu terjadi karena pergeseran perilaku dan juga pola asuh generasi yang berbeda dengan generasi sebelumnya (Faiza dan Firda, 2018).

Generasi z yang juga bisa dibilang sangat berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya sehingga dilingkungan pekerjaan maupun rumah, mereka tidak mudah dipahami. Tidak heran kalau sering kali mereka diberi cap yang kurang baik. Generasi milenial disebut juga dengan generasi instan, karena berbagai kemajuan teknologi saat mereka tumbuh besar, tak heran kalau generasi ini disebut generasi serba instan karena segala sesuatu sudah mudah untuk di dapatkan (Sebastian, 2016). Namun pada pannelitian ini ditemukan bahwa generasi z tidak selalu bergantung pada internet dalam kesehariannya. Masih banyak aktifitas dan kegunaan barang yang dapat membantu mereka dalam melakukan kegiatan sehari – hari, seperti hal nya yang di lakukan tokoh anak generasi z dalam animasi penelitian.

Berdasarkan data dari Badan Statistik yang dirilis pada tanggal 21 Januari 2021 (Badan Pusat Statistik,2021) saat ini jumlah populasi penduduk Indonesia telah mencapai angka 270,2 juta. Data tersebut merupakan hasil dari sensu penduduk 2020 (SP2020). Dalam kurun waktu sepuluh sampai sebelas tahun

terakhir, jika dibandingkan dengan hasil sensus penduduk pada tahun 2010, jumlah penduduk di Indonesia mengalami penambahan penduduk sebanyak 32,56 juta jiwa. Dari sensus penduduk 2020, komposisi penduduk di Indonesia dapat dibagi menurut generasinya. Hasil sensus menunjukkan bahwa saat ini penduduk di Indonesia terbagi dalam enam klarifikasi kelompok generasi, yang terdiri dari generasi Pre- Boomer, Generasi Bay Boomer, Generasi X, Generasi Y (Milenial), Generasi Z, Generasi Post-Z (Alpha) (Hary,2021:1). Sebelum membahas mengenai perbedaan bebrapa generasi tersebut, penulis lebh dulu menunjukkan piramida tentang penduduk Indonesia tahun 2020.



Gambar 1.1 (Pramida Penduduk Indonesia 2020)

(Sumber : Badan Pusat Statistik,2021)

Dapat dilihta dari tabel Sensus Penduduk 2020, gambar 1.1 diatas, kalsifikasi generasi dibagi menjadi 6 generasi, yaitu Pre Boomer, Boomer, Generasi X, Milenial, Generasi Z, dan Pos Gnerasi Z. Untuk bagian kanan tabel berwarna coklat itu berjenis kelamin perempuan, sedangkan garis yang berwarna biru itu berjenis kelimim laki- laki. Secara keseluruhan dari tabel diatas untuk tahun 2020,

generasi yang paling banyak jumlah penduduknya ada di generasi z, Menurut hasil SP2020 (Badan Pusat Statistik, 2021) mencatat bahwa mayoritas penduduk Indonesia saat ini didominasi oleh Generasi Z dan Generasi Y/Milenial.

Tabel 1.1. Klasifikasi Kelompok Generasi di Indonesia

Generasi	Tahun Kelahiran	Usia Saat Ini
Pre-Boomer	Sebelum 1945	75+
Baby Boomer	1946 - 1964	56 - 74
X	1965 - 1980	40 - 55
Y (Milenial)	1981 - 1996	24 - 39
Z	1997 - 2012	8 - 23
Post-Z (Alpha)	2013 dst.	0 - 7

Gambar 1.2 (Klasifikasi Kelompok Generasi di Indonesia)

(Sumber: Badan pusat Statistik 2021, dalam (Hary,2021:2))

Menurut hasil SPS 2020 (Badan Statistik, 2021) Generasi Z memiliki persentase sebanyak 27,94% dari total populasi dan generasi Y/Milenial memiliki persentase sebanyak 25,87% dari total populasi Indonesia saat ini. Dilihat dari tabel 1.1 dan 1.2 generasi Z yang paling banyak persentasinya berada pada usia sebagai produktif dan sebagiannya belum dapat dikatakan produktif. Usia produktif menurut Badan Pusat Statistik berada pada usia 15 tahun - 64 tahun). Untuk generasi Z yang belum masuk dalam usia produktif masih butuh waktu sekitar 7 tahun lagi. Hal ini dapat dijadikan pengelompokkan kategori usia pada anak dalam menonton media sosial terutama pada youtube. Di Indonesia animasi pada tahun 2018 mulai beriringan memasuki dunia media social, diantara banyak animasi yang bermunculan di youtube, peneliti mengangkat animasi Nopal pada tahun 2018 maupun 2019 awal kemunculannya pernah masuk dalam *tranding* youtube.

Generasi Z yang dari lahir sudah dihadirkan dengan teknologi ini terparpar oleh banyak sekali media sosial salah satunya adalah *youtube*. Budiargo (2015; hlm. 47) mengatakan, “*Youtube* adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu *web*”. Kebanyakan konten di *YouTube*

diunggah oleh individu, meskipun perusahaan-perusahaan media seperti CBS, BBC, Vevo, Hulu, dan organisasi lain sudah mengunggah material mereka ke situs ini sebagai bagian dari program kemitraan *YouTube*. Pengguna tak terdaftar dapat menonton video, sementara pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terbatas.

Generasi Z mempunyai karakteristik yang berbeda dari generasi lainnya, setiap generasi yang dikategorikan menurut usia generasi z memiliki kekurangan dan kelemahan tersendiri. Namun juga ada kesamaan antara generasi Z dan generasi Y/milenial. Menurut Fauziyyah (2019) generasi Y adalah generasi yang lahir dalam rentang tahun kelahiran 1981 sampai dengan 1994. Kesamaan tersebut tidak lebih dikarenakan mereka sama-sama sudah mengenal teknologi seperti computer, video games, dan smartphone, namun yang membedakan mereka pada saat ini teknologi tersebut sudah berkembang jauh lebih canggih dibandingkan saat generasi milenial lahir.

Pada generasi Z dilihat dari usianya, mereka ada yang mulai memasuki dunia kerja sedang menuju dewasa, dan ada pula yang masih anak-anak memasuki usia remaja. menurut Noordiono (2016). generasi z merupakan generasi yang sedini mungkin sudah mengenal teknologi dan internet, mereka termasuk generasi yang haus akan teknologi. “Teknologi yang baru merupakan air segar yang harus segera diteguk agar bias merasakan manfaatnya” (Febriansyah, 2021,p.23). Dalam hal ini memudahkan anak-anak atau siswa siswi generasi z dalam menjelajahi dunia maya ataupun social media yang banyak memberikan hiburan dan edukasi. Dikarenakan banyak mendapatkan kemudahan dan teknologi yang dapat diakses dimanapun berada mereka jadi kurang menyukai proses yang lama, lebih menyukai proses yang instan. Generasi Z pada anak-anak di dalamnya mereka sangat paham dan ahli akan teknologi, mereka generasi yang dapat dikatakan masih dalam usia perkembangan dan ada yang memasuki usia pencari jati diri.

Selain itu hasil penelitian dari Bensick & Machova (dalam Putra, 2016) menghasilkan penelitian bahwa terdapat perbedaan-perbedaan dan karakteristik generasi z dengan generasi-generasi sebelumnya dan sesudahnya yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1 Karakteristik Perilaku Generasi dari Kelompok Usia yang Berbeda

Faktor	Baby Boomer	Gen X	Gen Y	Gen Z
Cara Pandang	Pemikiran komunal dan terpadu	Berpusat pada diri sendiri dan jangka menengah	Egois, jangka pendek	Tidak ada rasa komitmen, berbahagia dengan apa yang dimiliki dan hidup untuk saat ini
Hubungan	Pertana dan Pribadi	Jaringan pribadi dan virtual	Di dasarkan pada jaringan waktu	Virtual dan superfisial
Target	Keberadaan yang solid	Multi Lingkungan, mencari posisi aman	Rivalitas untuk posisi pemimpin	Hidup untuk saat ini
Kesadaran diri	Bangunan pembawa kesadaran	Promosi cepat	segera	Mempertanyakan keperluannya
IT	Didasarkan pada instruksi diri dan tidak lengkap	Menggunakannya dengan percaya diri	Bagian dari kehidupan sehari-hari	Intuitif
Nilai	Kesabaran, soft skill, menghargai tradisi, EQ, kerja keras	Kerja keras, keterbukaan, menghargai keragaman, rasa ingin tahu, kepraktisan	Fleksibilitas, mobilitas, orientasi sukses, kreativitas, kebebasan informasi menjadi prioritas.	Hidup untuk masa kini, reaksi cepat terhadap segala hal, pengganggu, pemberani, akses informasi dan pencarian

				konten yang cepat.
--	--	--	--	--------------------

Sumber : Bencsik & Machova (dalam Putra, 2016)

Dari tabel diatas, terlihat perbedaan generasi z dengan generasi yang lainnya, salah satu yang paling terlihat dari segi teknologi dan informasi. Mereka sejak dini sudah dihadapi dalam teknologi yang canggih, bagi mereka sudah menjadi makanan pokok sehari-hari, pada usia anak-anak, mereka sedang mencari identitas diri, sehingga media yang mereka konsumsi sehari-hari dapat mempengaruhi pola pikir, gaya hidup tentang suatu kenyataan yang mereka lakukan dalam keseharian baik dalam lingkungan keluarga maupun di lingkungan pertemanan. Dilansir dalam Siaran Pers No. 17/PIH/KOMINFO/2/2014 menemukan fakta bahwa, “setidaknya ada 0 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang digunakan”.

Semakin banyaknya hiburan di media social semakin membuat anak-anak tertarik mengonsumsinya dalam keseharian dan tak jarang juga mereka jadikan edukasi pembelajaran. Menurut Chandra,(2017)” secara umum media sosial memiliki ciri ciri, yaitu: (a) pesan yang di sampaikan dan diterima tidak meliputi antar personal tetapi meliputi multi pengguna (b) pesan yang di sampaikan tidak terkontrol dan bebas, (c) pesan yang disampaikan di proses lebih cepat di bandingkan media lainnya, (d) penerima pesan yang menentukan waktu interaksi. Salah satu media sosial yang ramai dikunjungi anak-anak adalah youtube, dalam youtube banyak berbagai konten yang dapat dijadikan hiburan, salah satunya konten tentang animasi yang dimulai pada tahun 2018 akhir bulan mulai eksis memasuki dunia hiburan youtube Indonesia.

Prakoso Kukul (2009, hlm. 45) mengatakan “Pada tahun 2011, *YouTube* menduduki peringkat pertama untuk situs *video sharing*. Eksistensi situs ini yang mampu menarik perhatian masyarakat luas membuat Google Inc berani membeli *YouTube* senilai US\$ 1,65 miliar pada tahun 2006” (Prakoso,2011). Sedangkan perkembangan *YouTube* di Indonesia, *Head of Communications Consumer &*

YouTube Indonesia, Putri Silalahi, mengatakan bahwa jumlah 22 penonton dan kreator video *online* di *YouTube* tumbuh dengan luar biasa di Indonesia. Durasi menonton orang di Indonesia bertambah 130% dari tahun 2014 ke 2015. Begitupula jumlah konten yang di- upload bertambah sebanyak 60%. (Goenawan,2014).

Banyak video-video dalam youtube yang dapat memberikan pesan kepada penikmatnya atau biasa disebut *viewers*. Dalam youtube umumnya berisi tentang edukasi, informasi, dan hiburan. Pesan dalam video di youtube dapat diterima oleh akal fikiran manusia dan dilambangkan melalui *audio-visual*, sehingga penikmat youtube dapat merasakan secara tidak langsung visual apa yang sedang dilihat. Kemampuan video di youtube dalam audio-visual juga dapat membuat pengaruh terhadap penonton sebagai arah positif maupun negatif. Youtube merupakan Animasi Nopal disiarkan melalui youtube dengan nama animasi nopal dengan total subscriber 4,2 juta pada bulan Oktober 2019, salah satu media komunikasi massa yang sedang *trending* dan banyak digunakan oleh masyarakat pada umumnya, dan anak-anak pada khususnya adalah *youtube* (diakses pada tanggal 12 Januari 2021 pada laman

<https://www.youtube.com/channel/UC5IA7MpYcbhbA28RgyQrV0A>).

Animasi nopal adalah animasi yang berupa audio-visual berupa visual tokoh animasi anak kecil dan kakaknya yang sedang duduk dibangku SMA. Animasi Nopal mulai viral di Indonesia pada awal tahun 2019 dan diminati oleh banyak *viewers*, terbukti dari lima kali animasi Nopal masuk dalam trending di youtube. Seorang anak, seperti layaknya orang dewasa juga melakukan pencarian atas identitas mereka dalam kehidupan sosial . Sherman dalam Husnah (2011), setiap orang berusaha membangun sebuah identitas sosial, sebuah representasi diri yang membantu kita mengkonseptualisasikan dan mengevaluasi siapa diri kita. Hal inilah yang membantu kita untuk mengetahui siapa diri kita, atau dengan kata lain, kita dapat mengetahui siapa diri (*self*) dan siapa yang lain (*others*).

Dalam eksistensi youtube sebagai salah satu sarana media social yang dapat bertukar informasi, juga sekaligus hiburan dan dapat diakses dengan cepas dan mudah. Youtube memiliki berbagai konten hiburan dan edukasi yang sangat beragam, diantaranya *fashion*, gaya hidup, vlog, edukasi hingga film animasi. Film

animasi masih menjadi salah satu tayangan media yang dikategorikan banyak penggemarnya (Luviani,2020,p.44). Animasi merupakan salah satu konten youtube yang di gemari oleh kalangan anak anak hingga dewasa. Ada beberapa contoh animasi dalam youtube yang ditonton dalam youtube, saat satunya ada Animasi Nopal Dari animasi tersebut memiliki jumlah pengikut dan penonton dalam kontennya cukup banyak, untuk animasi Nopal 6,74 juta *subscriber* (diakses pada 28 Mei 2022). Dalam animasi Nopal dan animasi mempunyai 2 tokoh dalam video animasinya, untuk animasi si Nopal ada tokoh bernama Nopal seperti nama *channel* dan adik perempuannya bernama Cute Girl. Tokoh yang memerankan Nopal dalam video animasinya sering menggunakan seragam sekolah Menengah atas (SMA) untuk adiknya Cute Girl juga sering menggunakan seragam putih merah (SD), seperti yang dicontohkan dalam judul episode terpopuler animasi Nopal yang akan dijelaskan di pembahasan. Namun juga ada dalam beberapa video menggunakan baju biasa di beberapa episode lainnya. Dari segi hal tersebut Animasi Nopal memasuki usia bangku sekolah SMA sedangkan Cute Girl dalam usia sekolah dasar yang dapat dilihat dari seragam yang mereka gunakan dalam video. Dalam kategori usia animasi Nopal peneliti melihat juga dalam video – video dalam youtube, hal apakah yang dapat peneliti pertimbangkan untuk penggambaran generasi z dalam kedua tokoh dalam animasi tersebut.

Gambaran tokoh anak yang akan diteliti dalam serial animasi si nopal bernama Nopal dan *Cute Girl*, yang merupakan tokoh animasi berjenis kelamin perempuan. Dan sang kaka Nopal berjenis kelamin laki – laki. *Cute Girl* dikenal dengan memiliki tingkah laku yang unik sebagai anak yang berada di tingkat sekolah dasar. *Cute Girl* dapat memberikan lawakan kepada para penonton dengan pemikirannya dan tingkah lakunya, sementara Nopal sebagai kakak mencoba untuk memberika arahnya. Nama animasi Nopal,diambil dari nama kakak dari *Cute Girl* yang bernama Nopal.Nama Nopal dalam serial animasi diamabil dari nama sang animator sendiri yaitu, Naufal. Animasi tersebut diisi suara oleh mereka sendiri yang hampir sama dengan cerita di animasi, Nopal dan Cute Girl merupakan sama sama adik dan kaka di dunia nyata.. Banyak tingkah laku dan gambaran-

gambaran yang terkandung dalam sebuah yang dapat menarik perhatian penonton di animasi tersebut.

Peneliti ingin meneliti tanda-tanda, teks, gambaran serta lambang yang ada dalam video menggunakan teori analisis Wacana dari Van Dijk. Ingin mengetahui bagaimana karakteristik yang ada dalam ke lima video animasi Nopal, Ketersamaan karakteristiknya dengan tabel 1.1 apakah sesuai.

Peneliti memilih akun animasi Nopal yang ada dalam youtube, Dari akun animasi tersebut pada sebelum pandemic Covid 19 di Indonesia, peneliti memilih lima video dari masing masing episode video yang ditayangkan dalam youtube. video yang telah dipilih, pemilihan video tersebut berdasarkan jumlah penonton terbanyak/ lima video terpopuler dalam akun youtube animasi selain itu juga peneliti melihat dari kemunculan *cute girl* dan Nopal dalam perkembangan anak yang paling sering muncul. Dalam animasi Nopal terdapat tokoh yang sering berdialog bersama, ada ibu dan abah *cute girl* serta nopal. Pada penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana gambaran generasi z yang ada serial animasi Nopal. Oleh karena itu peneliti mengambil judul **Gambaran Generasi Z dalam Serial Animasi Si Nopal (Analisis Wacana Kritis terhadap Serial Animasi Nopal pada Platform Youtube).**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah gambaran anak generasi Z dalam serial animasi nopal (analisis Wacana Kritis terhadap serial animasi nopal pada platform youtube)?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran generasi Z dalam serial animasi si Nopal. (analisis waca kritis terhadap serial animasi chanel Si Nopal dalam platform youtube).

1.4 MANFAAT PENELITIAN

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan rujukan akademis yang berhubungan dengan analisis wacana kritis dari tokoh Van Dijk. Penelitian ini juga bermanfaat untuk memberikan rujukan tentang generasi z di Indonesia, yang dikhususkan dalam Serial Animasi Nopal. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat memberikan data bagi penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan data terhadap khalayak dalam mendapatkan data mengenai generasi Z serta gambaran dalam video animasi dalam media sosial youtube.

1.5 TINJAUAN PUSTAKA

1.5.1 PENELITIAN TERDAHULU

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa rujukan penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang akan diteliti, diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 Daftar Penelitian Terdahulu

NO	PENELITI	JUDUL PENELITIAN	SUMBER
1	Aprilia Ika Kurniawati	Diskursus Cadar dalam Akun Media Sosial Instagram (Analisis Wacana Kritis 5 Akun Intagram Perempuan Bercadar)	Skripsi Universitas Airlangga, 2019

2	Wanudya Yoga Ayu Candra	Gambaran Anak dalam program televise variety show”the new eat bulaga Indonesia”	Skripsi Universitas Airlangga, 2016
3	Umar Fauzan	Analisis Wacana Kritis dari Model Faiclough hingga Mills	Jurnal PENDIDIK, Vol 6(1), 2014 STAIN Samarinda

Ada tiga rujukan penelitian tetrdahulu yang peneliti ambil dari penelitian terdahulu yang digunakan sebagai landasan teori, penelitian pertama yaitu :

1. Aprilia Ika Kurniawati, penelitian tersebut berjudul “ Diskursus Cadar dalam Akun Media Sosial Instagram (Analisis Wacana Kritis 5 Akun Instagram Perempuan Bercadar). Dalam penelitian tersebut menggunakan metode penelitian analisis kritis dari norman fairclough. Metode penelitian yang digunakan oleh Aprilia Ika Kurniawati menggunakan pendekatan kualitatif dan tipe penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan ada tiga yaitu:
-observasi, studi literatur dan wawancara.

Dalam penelitian, dijelaskan dengan memilih lima akun Instagram dengan nama @nadzifahqolby, @sekarr17, @ Apriliahermawanti, @widyaoctam, dan @renadakiska. Dengan menggunakan lima akun Instagram tersebut, Aprilia menguak penelitiannya menguak peneltiannya dalam tiga tahapan,meneliti pemilihan judul gambar konten yang diunggah, koementar yang di berikan public saat penunggahan gambar tersebut.

2. Wanudya Yoga Ayu Chandra penelitian tersebut berjudul “Gambaran anak Indonesia dalam program televisi *variety show* “*the new eat bulaga indonesia*” (analisis semiotik terhadap “*the new eat bulaga indonesia*”) Wanudya Yoga Ayu

Chandra, Nim 071211532012. Skripsi Wanudya di sahkan pada tahun 2016. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode semiotika tokoh John Fiske, yang berfokus pada penggambaran atau representasi anak Indonesia yang ditampilkan oleh televisi dalam variety show. Peneliti menggunakan metode semiotik, untuk bias memahami setiap tanda yang ada dalam variety show dan untuk menjelaskan konstruksi apa yang ingin ditampilkan oleh media.

3. Umar Fauzan dalam jurnalnya yang berjudul Analisis Wacana Kritis dari Model Fairclough hingga Mills. Jurnal Umar Fauzan merupakan jurnal pendidik vol 6 (1) yang di rilis pada tahun 2014 dari STAIN Samarinda. Dalam jurnal yang dirilis Fauzan dijeaskan mengenai karakteristik analisis wacana kritis,pendekatan utama dala analisis Wacana krisis, serta tokoh-tokoh yang ada dalam analisis wacana kritis. Karakter yang ditampilkan ada 5, yaitu:

Tindakan, konteks, historis, kekuasaan, ideologi. Dalam jurnal Fauzan juga menjelaskan mengenai pendekatan utama dalam analisis wacana kritis. Beberapa pendekatan analisis wacna kritis yang dikemukakan para ahli dalam jurnal Fauzan antara lain, sebagai berikut :

1. AWK Noman Fairclough (Dialectical-Relational Approach/ DRA)
2. AWK Theo Van Leeuwen (Social Actors Approach/ SAA)
3. AWK Teu A. Van Djik (Socio-Cognitive Approach/ SCA)
4. AWK Ruth Wodak (Discourse- Historical Approach/ DHA)
5. AWK Sara Mills (Feminist Stylistics Approach / FSA)

Dalam kesimpulan yang dapat di jelaskan dalam jurnal pendidik Fauzan. Van Djik ideologi secara sosio-kognitif, sehingga pengalasiswa wacana kritis dapat menyingkapkan ideology yang tersembunyi dibalik teks. Fairclough menghasilkan kerangka kerja tiga dimensi dalam memahami dan menganalisis wacana, yaitu diensi wacana sebaga teks, wacana sebagai praktik diskursif, dan wacana sebagai praktik sosial dengan memanfaatkan semiotic-sosial yang dilancarkan oleh Halliday. Wodak mengajukan ancagan historis-wacana, yang selalu mengintegrasikan analisis konteks historis ke dalam penafsiran atas wacana. Analisis wacana kritis yang dituturkan oleh Van Leeuwen berpusat pada penggambaran actor social

dalam wacana dan menjelaskan bagaimana actor social ditampilkan dalam suatu teks. Sementara Sara Mills menekankan pada bagaimana wanita yang selalu dimarjinalkan ditampilkan dalam teks.

1.5.2 Animasi dalam perkembangan Media Massa

Animasi berasal dari kata *animare* yang merujuk pada bahasa latin, *animare* memiliki arti jiwa, hidup semangat, “*to give life to*” (Wells 1998, 10). Selain itu animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to animate* menurut kamus bahasa Indonesia - Inggris yang berarti, menghidupkan. Secara umum animasi berarti menghidupkan benda mati menjadi hidup atau bergerak dan bahkan terlihat bernyawa. Menjadi terlihat ebrnyawa karena adanya teknologi yang dapat membuat gambar –gambar menyerupai makhluk hidup yang dapat ebrbiacra dan dapat berkomunikasi seperti makhluk hidup bahkan seperti manusia pada umumnya.

Media massa memiliki peranan yang penting dalam menginfokan sebuah hiburan. Jika dahulu masih banyak menggunakan media cetak seperti majalah, koran, namun sekarang dengan semakin canggih zaman teknologi yang ada menjadikan media massa cetak dikalahkan oleh media yang serba online atau biasa disebut sebagai media baru. Bentuk dari media portal online ada banyak, antara lain ada televise online, radio streaming, ada juga dalam bentuk media sosial seperti youtube, instargram, twitter, tiktok dan lain lain yang biasa disebut media baru. Dari berbagai banyak munculnya media baru online, begitu banyak hal yang menghibur, mendidikan dan menginfokan berita dengan mudah.

Salah satu hal yang menghibur ialah animasi, animasi dapat diunggah melalui media sosial youtube, Instagram, tiktok, dan media digital lainnya yang memiliki audio visual bergerak. Animasi bentuk pembaruan dari kartun yang hanya berupa gambar diam dan diberikan keterangan tulisan sebagai bentuk komunikasinya. Sedangkan animasi ialah gambar yang dapat bergerak biasanya dimunculkan dalam bentuk video. Animasi memasuki Indonesia yang paling populer pada tahun 2018, sehingga banyak animator yang berbondong – bondong memunculkan karya terbaik mereka melalui banyak platform yang ada dan

berkembang pada saat itu. Antara lain youtube, facebook dan Instagram. Semakin bertambahnya zaman, muncul media sosial baru, yaitu tiktok. Animasi menjadi semakin banyak dikenal di Indonesia karena perkembangan teknologi yang semakin canggih sehingga banyak mempunyai pesan tersendiri pada setiap video animasi yang ditampilkan dalam media sosial.

1.5.3 Generasi Z dalam Youtube

. Generasi z merupakan generasi yang aktif dalam penggunaan internet, mereka menerima media sosial sejak lahir dan dijadikan sebagai sesuatu yang *taken for granted* (sesuatu yang sudah biasa). Dengan berbagai karakteristik yang ada dalam generasi z dan teknologi bagi mereka seperti makanan sehari – hari, maka generasi ini akan menjadi generasi yang memegang peranan penting dalam masyarakat dan praktik sosial. Dengan merambaknya media sosial di Indonesia yang dapat diakses oleh semua generasi, memudahkan mereka dalam mencari informasi, hiburan, edukasi serta seputar hobi dan segala bentuk hal yang diperlukan dalam keseharian.

Generasi z, berisi orang – orang yang berusia anak menuju remaja hingga usia remaja menuju dewasa, mereka sedang membentuk citra diri, sedang dalam pembentukan image yang terbentuk dari dirinya, salah satu hal yang memudahkan pembentukan itu ialah dari media sosial. Selain pencarian jati diri dalam usia generasi z mempunyai banyak pertanyaan dan banyak hal ingin mereka ketahui, dengan mudahnya teknologi mereka dapat mencari di dunia maya, salah satu media sosial yang dapat dicari ialah, youtube. Youtube merupakan media berupa video. Berbagai macam hal yang ingin diketahui ada di youtube. Dalam tahapan hiburan, salah satunya ada animasi.

1.5.4 Analisis Wacana Kritis Van Dijk

Wacana merupakan salah satu kajian dalam ilmu linguistik yakni bagian dari kajian dari pragmatik. Wacana memiliki kedudukan lebih luas dari klausa dan kalimat, karena wacana mencakup suatu gagasan dan konsep suatu teks. Wacana

dalam bahasa Inggris disebut discourse diartikan sebagai ungkapan dalam suatu interaksi komunikasi. Istilah “wacana” dioposisikan atau disandingkan dengan istilah “bahasa”. Oposisi ini banyak digunakan dalam bidang hermeneutika. Oposisi ini sebanding dengan oposisi Saussure yang terkenal, yakni langue dan parole. Istilah “bahasa” senada dengan langue, sedangkan istilah “wacana” senada dengan parole. Dengan demikian, wacana dapat dimaknai penggunaan dalam konteks tertentu. Kedua, istilah “wacana” dioposisikan dan atau disandingkan dengan istilah “teks”. Geoffrey Leech & Michael Short, misalnya, menggunakan kedua istilah sebagai berikut:

Discourse is linguistic communication seen as a transaction between speaker and hearer, as an interpersonal activity whose form is determined by its social purpose. Text is linguistic communication (either spoken or written) seen simply as a
ANALISIS WACANA
2 message coded in its auditory or visual medium (Mills, 1997:4).

Analisis Wacana juga merupakan suatu kajian yang menganalisis atau meneliti tentang Bahasa yang digunakan secara alamiah baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Teks dalam wacana dapat berwujud lisan dan tulis, wacana lisan berupa ujaran baik dalam bentuk teks lisan yang diucapkan. Contoh wacana lisan, yaitu pada dialog, monolog, pidato, percakapan, wawancara dan ujaran lainnya yang dapat didengar. Jika wacana tulis berupa teks tertulis yang dapat diaca, contoh wacana tulis yaitu dapat dijumpai pada sebaran, poster, koran, majalah, *caption* dalam media sosial, buku dan teks tertulis lain yang mengandung unsur kebahasaan.

Berbeda dengan kajian analisis wacana (*Discourse Analysis*), AWK yang salah satunya adalah model van Dijk menganggap bahwa penelitian wacana tidak cukup hanya didasari dengan analisis atas teks semata (secara intrinsik), seperti yang dilakukan dalam analisis wacana di atas, karena teks adalah hasil dari suatu praktik produksi. Artinya perlu diperhatikan juga bagaimana teks diproduksi, sehingga dapat diperoleh pengetahuan mengapa suatu teks bisa seperti itu. Proses

produksi tersebutlah yang kemudian oleh van Dijk dinamai dengan kognisi sosial. Dengan kata lain, model AWK van Dijk tidak dikhususkan pada analisis tekstual saja, tetapi meliputi tiga dimensi: teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Dalam dimensi teks, yang dianalisis adalah bagaimana struktur teks dan strategi wacana yang dipakai untuk menegaskan suatu tema tertentu. Dalam dimensi kognisi sosial, proses produksi teks yang melibatkan kognisi individu penulis diteliti. Sementara itu, melalui dimensi konteks sosial, bagaimana wacana tentang suatu hal diproduksi dan dikonstruksikan dalam masyarakat ditelaah (Eriyanto, 2001: 223-224).

Pendekatan analisis wacana kritis yang dikemukakan oleh Van Dijk ini dikenal dengan sebutan "pendekatan kognitif sosial". Pendekatan analisis wacana kritis ini bukan hanya didasarkan pada analisis teks, melainkan juga harus dilihat bagaimana teks tersebut dapat diproduksi, sehingga diperoleh suatu pengetahuan mengapa dapat diperoleh teks seperti itu. Wacana oleh Van Dijk dikutip Fauzan (2014) digambarkan mempunyai tiga dimensi yaitu teks, kognisi sosial, dan konteks sosial dan ketiga dimensi wacana tersebut digabungkan menjadi suatu kesatuan untuk analisis. Dalam dimensi teks, yang dianalisis adalah struktur teks dan strategi wacana digunakan untuk memperjelas tema yang dibuat. Dimensi kognisi sosial menganalisis proses memperoleh teks berita yang melibatkan kognisi individu dari orang lain. Dimensi konteks sosial menganalisis kerangka wacana yang berkembang di khalayak ramai akan suatu berita.

Dalam AWK model van Dijk, analisis tekstual tidak berhenti pada analisis unsur-unsur yang membangun koehsi maupun koherensi, tetapi unsur-unsur tersebut dipandang sebagai salah satu aspek yang digunakan untuk strategi dalam melegitimasi suatu topik tertentu. Van Dijk membagi tiga level analisis tekstual yaitu: struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro¹. Makna global (struktur makro) suatu teks didukung oleh kerangka teks (superstruktur) dan juga pilihan bahasa (struktur mikro), sehingga ketiga level analisis tersebut merupakan kesatuan

¹ Struktur makro adalah makna global dari suatu teks yang dapat dikaji melalui topik/tema yang dikedepankan dalam suatu berita. Sementara superstruktur adalah struktur wacana yang berhubungan dengan kerangka suatu teks, bagaimana bagian-bagian teks disusun ke dalam berita secara utuh. Terakhir, yang disebut dengan struktur mikro adalah wacana bagian kecil dari suatu teks seperti: kata, frasa, klausa, kalimat, proposisi, dan gambar (Eriyanto, 2001: 226)

yang saling berhubungan dan mendukung. Berdasarkan hal ini, maka dapat ditarik simpulan bahwa kajian dalam analisis wacana atau *discourse analysis* hanya termasuk ke dalam bagian dari struktur mikro teks dalam AWK. Artinya, dapat pula dikatakan bahwa kajian AWK memiliki unit analisis yang lebih luas dari pada analisis wacana.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif yang dapat menggambarkan kejadian - kejadian yang bersifat alamiah atau rekayasa manusia itu sendiri. Sugiyono (2009) dalam bukunya Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. menjelaskan “penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas” Dengan menggunakan tipe penelitian deskriptif peneliti dapat menjelaskan dengan cara mendeskripsikan fenomena yang terjadi. Selain itu dalam penelitian deskriptif menurut Moleong (2014) dalam bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif mengatakan : “ Data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka.”

Oleh karena itu peneliti dalam penelitian tipe deskriptif ini menyajikan data berupa gambar dari sumber potongan video di youtube atau data gambar dari sumber objek yang diteliti. Selain itu peneliti juga dapat mengidentifikasi fenomena wacana generasi z dalam video animasi di media social youtube, dengan akun youtube bernama Animasi Nopal.

1.6.2 Metode Penelitian

1. Analisis Wacana Kritis (AWK) Van Dijk

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis wacana kritis dari Van Dijk. Analisis “Wacana merupakan sebuah studi tentang hubungan antara Bahasa dan konteks penggunaannya” (McCharty,1991). Sedangkan Analisis wacana merupakan analisis unit linguistik terhadap penggunaan bahasa lisan maupun tulis yang melibatkan orang penyampain pesan dengan penerima pesan dalam tindak komunikasi (Slembrouck, 2003:1) Untuk pengertian dari Linguistik itu sendiri, “Linguistik adalah ilmu yang mempelajari seluk-beluk bahasa atau ilmu bahasa. Linguistik lazim didefinisikan sebagai ‘ilmu bahasa’ atau ‘studi ilmiah mengenai Bahasa” (Matthews 1997).

Analisis wacana kritis menyediakan metode yang bisa digunakan untuk melakukan kajian empiris tentang hubungan-hubungan antara wacana dan perkembangan sosial dan kultural dalam domain-domain sosial yang berbeda (Jorgensen & Phillips, 2007, hal. 114). *Critical Discourse Analysis (CDA)* bersifat kritis, ditilik dari dua makna: makna pertama didasarkan pada gagasan mahzab Frankfurt (karya Jurgen Habermas) dan akna yang lain yang didasarkan pada tradisi bersama yang disebut dengan linguistic kritis (arcital linguistik).

Analisis Wacana Kritis Van Dijk memperkenalkan tiga tahapan untuk mengeksplorasi sebuah wacana,yang terdiri dari : teks/analisis wacana (fase deskripsi, mencermati struktur teks), kognisi sosial (proses produksi teks, distribusi, dan penggunaan teks) yang sering disebut sebagai fase intrepretasi atau biasa disebutkan *discourse practice*, sedangkan fase yang ketiga adalah konteks sosial, tahap yang memotret praktik sosial sebagai wacana atau biasa disebut *sociocultural practice*.

Dalam 3 tahapan yang akan peneliti teliti tahapan pertama akan mendeskripsikan seluk beluk animasi Nopal dala media Sosial Youtube, dalam tahapan analisis kedua peneliti akan menganalisis produksi teks serta bagaimana penonton beragumen/ berkomentar mengenai video yang disajikan.

2. Intertekstualitas

Fairclough,(1992) dalam Noverino (2015), mengungkapkan bahwa Analisis Wacana Kritis (AWK) memandang wacana sebagai teks, praktik wacana dan praktik sosial, AWK digunakan untuk menelaah teks merupakan suatu upaya yang digunakan untuk memahami perubahan praktik penggunaan Bahasa (wacana) yang terkait dengan praktik sosial dan perubahan sosial budaya di masyarakat. Suatu teks mengalami perubahan dari waktu ke waktu, karena dipengaruhi oleh perubahan konteks sosial, politik dan budaya (Fairclough dan Wodak 1997 dalam Van Dijk). Terkait dengan pernyataan tersebut, karena teks dapat mengalami perubahan berpotensi adanya hubungan intertekstualitas.

Fairclough (1992) memberi pengertian secara umum bahwa intertekstualitas, sebagai properti teks, terdiri atas potongan teks yang membentuk pemaknaan akan suatu ide, konsep dan gagasan. Bagi Fairclough, konsep intertekstualitas penting sebagai mekanisme untuk melihat bagaimana proses strukturisasi dan restrukturisasi tatanan diskursus. Signifikansi intertekstualitas itu terletak pada kuatnya dalam menciptakan perubahan sosial. Julia Kristeva, sebagaimana dikutip Fairclough, menegaskan bahwa intertekstualitas meniscayakan adanya *“the insertion of history into a text”* yang dapat diartikan bahwa teks diciptakan dan dibentuk dengan memasukkan teks- teks masa lampau /terdahulu yang dianggap sebagai artefak sejarah. Hal ini sekaligus juga dapat menegaskan bahwa konsep intertekstualitas mempresentasikan produktivitas teks untuk mentransformasi teks-teks terdahulu dan membentuk konveksi – konveksi yang ada sehingga menghasilkan sebuah konvensi yang baru.

Pertama, relasi antara teks satu dengan relasi teks yang lain bersifat *resiprokal* yang berarti bahwa antara teks satu dengan kelompok teks lain saling mempengaruhi makna masing – masing. Kedua, kelompok teks atau genre menjadi konteks dimana teks tersebut diproduksi dan diinterpretasikan. Ketiga, beberapa konteks dari teks mungkin bertindak sebagai petunjuk – petunjuk metalingual, fungsi metalingual Bahasa berfokus pada kode. Dalam fungsi tersebut, Bahasa digunakan untuk menyampaikan sesuatu tentang Bahasa. Dalam hal ini, Bahasa digunakan untuk melambangkan kode yang lain (Wahyuningsih, 2014. P.14) .

1.6.3 Unit Analisis

Dalam penelitian ini,peneliti menganalisis dari pengambilan video video yang terdapat dari konten animasi yang ada dalam youtube animasi Nopal. Untuk video yang akan diteliti dari animasi peneliti mengambil 5 buah video yang akan di jadikan contoh penelitiannya, pemilihan 5 buah video animasi tersebut diabil dari jumlah *viewers* terbanyak dari bulan Oktober 2018 sampai bulan November 2020. video tersebut merupakan video animasi yang diunggah dalam akun youtube animasi Nopal. Dalam setiap video durasi yang diambil peneliti memiliki jumlah durasi yang berbeda- beda. Dari 2 video, mempunyai durasi waktu yang sama sedangkan pemilihan video animasi yang ke tiga memiliki durasi waktu yang berbeda. video pertama dengan *viewers* 41 juta berjudul “lagu semangat sekolah yang aneh” dan video kedua memiliki *viewers* 33 juta berjudul “Kisah Aneh saat berkemah” 2 video tersebut memiliki durasi waktu yang sama dalam videonya yaitu, 1 menit 10 detik. Sedangkan pemilihan video ke 3 dengan *viewers* 28 juta yang berjudul “Lagu libur sekolah” memiliki durasi waktu penayangan video yang

sedikit lebih panjang yaitu 1 menit 27 detik.

Unit analisis dalam penelitian ini yakni tanda-tanda tekstual dari animasi Nopal dan beberapa aspek pendukung lainnya seperti tokoh pembantu, lingkungan dan lain hal. Tanda tekstual tersebut berbentuk verbal maupun non-verbal serta elemen-elemen dalam animasi seperti teks yang terdapat dalam video, teknik pengambilan teks tersebut, penggunaan nada suara, dialog, dan adegan. Peneliti akan mengambil sampel tayangan beberapa episode yang setidaknya mewakili isi cerita Animasi Nopal dalam menampilkan gambaran anak generasi z.

Alasan pemilihan 5 video tersebut adalah, pertama video tersebut diunggah sebelum virus Covid 19 masuk di Indonesia, alasan kedua, ke lima video tersebut diunggah pada tahun yang sama yaitu 2019. Tahun 2019 merupakan tahun dimana animasi nopal gencar membuat karya nya. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya viewers akun youtube nya pada tahun 2019. Alasan ketiga adalah pada tahun 2019 Animasi Nopal sering mendapatkan trending di youtube, hal ini dibuktikan dengan jumlah viewers dalam video tersebut paling tinggi dari video animasi yang lain, sebanyak 40 juta *viewers* dan 32 juta *viewers* pada tanggal 15 Maret 2021. Alasan yang ke empat, kelima video tersebut berkaitan dengan topik penelitian tentang gambaran anak generasi z pada usia sekolah dasar umur 9 tahun dan sekolah Menengah Atas, serta yang diperankan tokoh cute girl dan Nopal dalam cerita animasi Nopal.

1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 3 teknik dalam mengumpulkan data yang diperlukan, yaitu observasi, dokumentasi, dan studi literatur.

1. Observasi (Pengamatan)

Video animasi nopal dari unggahan pertama tanggal 15 Oktober 2018 sampai peneliti teliti tanggal 27 Desember 2019 berjumlah 60 video. Pemilihan 5 video tersebut berdasarkan pengamatan peneliti yang di ambil dari penelitian video terpopuler dan kemunculan kedua tokoh, yaitu Cute Girl dan Nopal.

Video yang peneliti pilih pertama dengan *viewers* terbanyak diunggah pada 9 Februari 2019 dengan judul “Kartun Lucu – lagu Ssemangat sekolah yang Aneh!”.

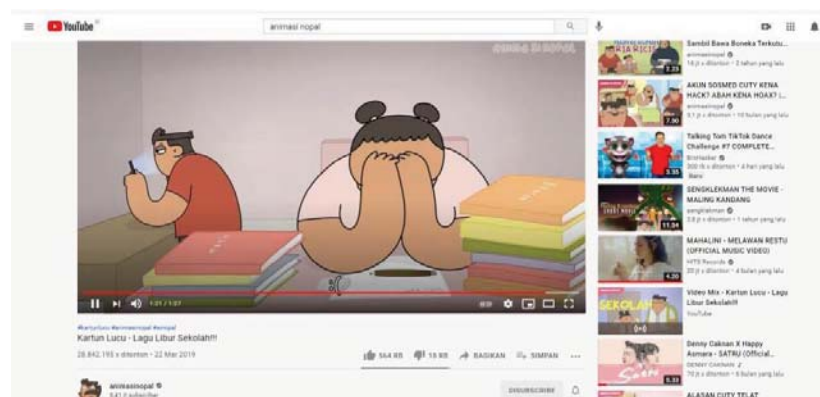


Gambar 1.3 cuplikan video animas Nopal viewers terbanyak
(sumber: www.youtube.com/animasi+nopal)

Video kedua diunggah pada tanggal 22 Januari 2019



Gambar 1.4 Cuplikan video animasi Nopal viewers terbanyak kedua Gambar 2. Video ketiga pada tanggal 22 Maret 2019



Gambar 1.5 Cuplikan video animasi Nopal viewers terbanyak ketiga Video ke empat pada tanggal 28 september 2019 dengan durasi video 3 menit 38 detik.dan viewers 25 juta diakses pada tanggal 26 juli 2021 .



Gambar 1.6 Cuplikan video viewers terbanyak ke empat

Berikut peneliti akan memberikan data berupa tabel unggahan video episode Animasi Nopal yang ada di youtube. Tabel tersebut diteliti datanya pada setiap episodenya dari pertama diunggah tanggal 15 oktober 2018 hingga 28 Desember 2020

Tabel 1.3 Unggahan Video Animasi Nopal di youtube

No	Judul	Jumlah penonton	Tanggal unggahan	Durasi
1	Kartun lucu-Ojek Online Tengah Malam (Bagian 1)	4,8 juta	15 – 10 -18	1’
2	Kartun Lucu-Ojek Online Tengah Malam (Bagian 2)	3,3 juta	22 – 10 - 18	59”
3	Kartun Lucu-Ojek Online Tengah Malam (Bagian 3)	3,7 juta	25 – 10 -18	1’
4	Kartun Lucu-Ayam VS Manusia (yang mana yang menang?)	2,9 juta	29 – 10 -18	45 ”
5	Akibat tidak Cuci Tangan sebelum makan Animasinopal X KOMINFO	3,7 juta	30-10-18	1 ‘
6	Kartun Lucu-Kado Ulang Tahun	8,1 juta	05-11-18	1’
7	Kartun Lucu- Karna Su Sayang (Cover) X CIAYO COMICS	4,7 juta	08-11-18	1’
8	Kartun Lucu- Ikan Aneh Amazon!!!	2,7 juta	19-11-18	1’ 6 “

9	Kartun Lucu- Apakah Cewek Selalu Benar? (sambil nyanyi DDU DU DDU DU - BLACKPINK)	6,6 juta	23-11-18	1'11"
10	Kartun Lucu – Parody Lagu BTS Berakhir Sial!!!	7,8 juta	28-11-18	1'15"
11	Kartun Lucu – Robot Aneh	2,2 juta	30-11-18	1'11"
12	Kartun Lucu – Ian Sakit (Dalang Pelo, Si Nopal, dan Sengklekmen) Terbaru	1,5 juta	01-12-18	59"
13	Kartun Lucu – Kung Fu Jurus Menghilang	2 juta	07-12-18	44"
14	Kartun Lucu – Keanehan Saar Berenang!!!	3,4 juta	10-12-18	49"
15	Kartun Lucu – Kejadian Aneh!	5,1 juta	21-12-18	1'11"
16	Kartun Lucu – Begitu Berdua Saat di Pantai	2,5 juta	24-12-18	1'
17	Eksperimen Aneh Berakhir Bencana! – Kartun Lucu	2,6 juta	28-12-18	1'11"
18	Kartun Lucu – Kisah Kecil Anak yang Aneh!!!	8,5 juta	05-01-19	1'11"
19	Kartun Lucu – Pertanyaan feat. KRL.Commuter Line	5,9 juta	06-01-19	1'06"
20	Kartun Lucu – Tebak Tebakan Gila!	7 juta	09-01-19	59"
21	Kartun Lucu – Ketemu Pocong di Jalanan	5,9 juta	16-01-19	1'10"
22	Kartun Lucu – Kisah Aneh saat Berkemah!	33 juta	22-01-19	1'11"
23	Kartun Lucu – Kebelet Berak bareng Kevin Anggara	4,4 juta	31-01-19	1'11"
24	Kartun Lucu – Lagu Semangat Sekolah yang Aneh!	41,6 juta	09-02-19	1'10"
25	Belanja – Animasinopal X Shopee	3,3 juta	18-02-19	1'11"

26	Kartun Lucu – Gara-gara Ini Cute Girl Pergi dari Rumah!!!	12 juta	19 – 02 - 19	2’ 20”
27	Kartun Lucu – Pilih WC Jongkok atau WC Duduk?!!!	6,3 juta	28 – 02 - 19	2’ 32”
28	Main Ke Rumah Ria Ricis Sambil Bawa Boneka Terkutuk – kartun Lucu	16 juta	13 – 03- 19	2’ 23”
29	Kartun Lucu – Cita-Cita yang Aneh feat. Shopee	6,7 juta	20 – 03 - 19	1’ 11”
30	Kartun Lucu – Lagu Libur Sekolah!!!	28 juta	22 – 03 - 19	1’ 2
31	Kartun Lucu- Abang Tukang Pizza feat. ANTV	7,1 juta	25 – 03 - 19	1’ 16”
32	Kartun Lucu – Kehebatan Cute Girl yang Tidak Banyak Orang Tahu!	10 juta	07 – 04 - 19	1’ 34”
33	Kartun Lucu – Inilah Nilai Ulangan Cute Girl yang Sangat Tidak Terduga!	9 juta	19 – 04 - 19	1’ 31”
34	Ini Ceria Aneh di Waktu Malam Tentang Lagu Lama! – Kartu Lucu	11 juta	05 – 05 -19	3’ 04”
35	Cute Girl Marah Saat Berbuka Karena Makanan Ini AnimasinopalSpesial Ramadhan	14 juta	20 – 05 - 19	4’ 17”
36	ANIMASINOPAL SPESIAL LEBARAN	14 juta	05 – 06 - 19	4’ 36”
37	Debat Si Nopal VS Cute Girl Siapa yang Menang?	7,7 juta	03 – 07 - 19	3’ 50”
38	Nopal Jadi Ada dua Gara-gara Alat Ini!!	7,2 juta	25 – 07 - 19	5’ 09”
39	Cita- Cita Cute Girl	7,8 juta	06 – 08 - 19	1’ 29”
40	Lagu Kemerdekaan Versi Si Nopal dan Cute	4,7 juta	17 – 08 - 19	3” 59”
41	Keluarga Si Nopal Jadi Superhero Indonesia (Animasi Spesial)	12 juta	06 – 09 - 19	8’ 11”
42	Keunikan Kucing Baru Cute Girl	8,1 juta	17 – 09 - 19	4’ 45”

43	Lagu Entah Apa yang Merasukimu Versi Cute Girl	25 juta	28 – 09 - 19	3' 39"
44	Tantangan Cute Girl Buat Nopal	3,9 juta	27 – 10 - 19	3' 42"
45	Penyebab Nopal dan Abah Marah Besar ke Cute Girl	3,9 juta	2 tahun yang lalu	2' 23"
46	Lagu Tahun baru	4,1 juta	2 tahun yang lalu	3' 37"
47	Nopal dan Cute Girl Ketemu Ular Cobra	15 juta	2 tahun yang lalu	11' 12"
48	Penyebab Laptop Cute Girl Harus Diservis	3 juta	2 tahun yang lalu	2' 15"
49	Cute Girl Hebat di sekolah	3,5 juta	2 tahun yang lalu	2' 35"
50	Saat Cute Girl Olahraga	4,1 juta	2 tahun yang lalu	2' 05"
51	Aksi Detektif Cuty	2,1 juta	2 tahun yang lalu	2' 05"
52	Nopal VS Cute Girl Kompilasi Animasinopal 3	8,1 juta	2 tahun yang lalu	11' 01"
53	Nopal dan Cute Girl Ketemu Hewan Buas	6,5 juta	2 tahun yang lalu	2' 20"
54	Episode Terakhir Animasi Nopal?	2,1 juta	2 tahun yang lalu	3' 37"
55	Alasan Cuty Telat Sekolah	5,3 juta	2 tahun yang lalu	4' 09"
56	Hadiah Ulang Tahun Dari Cuty Untuk Kucing	6 juta	2 tahun yang lalu	15' 48"
57	Nopal dan Cuty Pergi ke Tahun 90-an	2 juta	2 tahun yang lalu	3'
58	Lagu di Rumah Aja lah	2,3 juta	2 tahun yang lalu	2' 50"
59	Satu Lagi Tingkah Laku Professor Cuty	1,8 juta	2 tahun yang lalu	3'

60	Rahasia Cuty Menang Lomba Lari	2,7 juta	2 tahun yang lalu	2' 19"
Jumlah Durasi				

Pada tahap ini peneliti akan mengambil gambar dalam video berupa hasil *screenshot* dari video animasi Nopal yang telah peneliti pilih. Dalam pengamatan tersebut tentunya akan diamati secara mendalam terhadap hasil tangkapan gambar dalam video animasi nopal yang mengarah pada gambaran generasi Z dalam tokoh Cute girl di animasi nopal.

2. Dokumentasi

Teknik Dokumentasi merupakan teknik yang mengumpulkan dan mencatat beberapa dokumen yang diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk jurnal dan berita yang akan dibuat salah satu acuan penelitian, dalam teknik dokumentasi Peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai sumber media. Dalam teknik pengumpulan dokumentasi ini peneliti mengumpulkan data-data yang sudah ada dalam masing-masing akun youtube kedua animasi yang akan diteliti. Selain mendokumentasikan data dari akun resmi di youtube, peneliti juga mendokumentasikan dari berbagai berita yang memberikan informasi terkait video - video animasi dalam media social youtube tersebut.

3. Studi Literatur

Pada tahap ini peneliti akan mencari berbagai referensi- referensi dari berbagai sumber studi literatur yang berhubungan dengan kajian ilmu komunikasi,

generasi Z, gambaran anak, Analisis Wacana Kritis dan lain sebagainya. Dalam studi Literatur peneliti mempelajari dan melaah berbagai sumber referensi seperti buku-buku serta jurnal yang berhubungan dengan penelitan. dan berbagai sumber yang relavan untuk digunakan dalam penelitian dengan topik yang akan diteliti.

1.6.5 Sasaran Penelitian

Dalam penelitian ini sasaran peneliti tertuju pada anak generazi z yang dikategorikan masuk dalam usia anak- anak hingga remaja. Dalam penggambaran generasi z peneliti memilih akun animasi Nopal di media sosial youtube di Indonesia yang di tentukan dalam penelitian sebagai berikut : (1) Animasi di Indonesia yang tokoh dalam cerita berwujud manusia pada hakikatnya (2) Aktif menunggah konten video animasi dalam youtube pada bulan akhir tahun 2018 hingga tahun 2021. (3) Pernah *tranding* dalam nominasi animasi dalam youtube (4) Tokoh dalam cerita berusia anak anak geenerasi z hingga remaja. Dalam konteks ini peneliti sesuaikan dengan usia generasi z, yaitu rentang umur 9 tahun hingga 17 tahun.

Dengan ketentuan yang disebutkan diatas, peneliti memilih Animasi Nopal dalam youtube sebagai suatu objek penelitiannya, dikarenakan memenuhi sasaran penelitian yang ingin diambil.