

# REPRESENTASI ANAK-ANAK DALAM SERIAL ANIMASI *ADIT SOPO JARWO*

Oleh : Jayantara Mahayu Ningsih (071311533040)

Email : [jayantara.mahayu@gmail.com](mailto:jayantara.mahayu@gmail.com)

## ABSTRAK

Fokus penelitian ini melihat representasi anak-anak dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo*. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah mengenai bagaimana representasi anak-anak dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo*. Agar dapat memaknai dan menginterpretasi tanda-tanda yang ditampilkan secara visual mengenai penggambaran anak-anak, peneliti kemudian memilih metode semiotika untuk menganalisis. Charles Sanders Peirce mengemukakan teori segitiga makna atau *triangle of meaning* agar manusia bisa memahami tanda yang ada disekitarnya. Ketiga elemen tersebut yakni *sign* (segala sesuatu yang ditangkap oleh indera yang mewakili realitas sebuah objek yang sesungguhnya), *object* (segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan manusia), dan *interpretant* (interpretasi objek yang ada di benak manusia). Melalui perspektif Peirce tersebut, peneliti kemudian melakukan interpretasi terhadap beberapa potongan *scene* yang sudah dipilih.

Representasi yang dilakukan terhadap anak-anak dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo* memunculkan gambaran anak-anak yang tinggal di suatu perkampungan dekat kota besar. Mereka digambarkan hidup dalam norma-norma ideal tradisional yang menyatu dalam perkembangan modernitas kehidupan masyarakat urban yang kompleks. Animasi ini kemudian seolah ingin mengembalikan gambaran kehidupan romantis masa kecil anak-anak yang penuh dengan nilai-nilai luhur yang diidealkan. Dimana sekarang banyak luntur akibat dekatnya anak dengan teknologi yang menyebabkan terjadinya alienasi kehidupan dan individualisme. Lebih dari itu, peneliti menemukan bahwa animasi tersebut berusaha mengukuhkan potret ideal dari seorang anak. Representasi anak-anak dalam lingkungan keluarga kemudian digambarkan sebagai anak yang patuh pada orang tua dan memiliki tata krama. Sementara dalam masyarakat, anak-anak digambarkan sebagai anak yang menerapkan nilai gotong-royong, kerukunan, dan kebersamaan. Anak-anak dalam animasi ini juga digambarkan masih menggandrungi permainan tradisional.

**Kata Kunci** : Representasi, Semiotika, Anak-anak, Animasi.

## PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus pada representasi anak-anak yang ditampilkan dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo*. Penelitian ini berangkat dari pengamatan peneliti dalam melihat tayangan televisi di Indonesia yang minim menampilkan tayangan edukatif bagi anak-anak. Selain itu, hal tersebut juga didukung dengan fenomena kondisi krisis identitas yang dialami oleh anak-anak Indonesia. Masuknya gelombang globalisasi pada setiap sudut dunia seakan menggiring masyarakat menuju pada modernisasi, tak terkecuali pada masyarakat Indonesia sendiri. Indrayani (2008:7) mengatakan globalisasi yang terjadi pada setiap ranah kehidupan

masyarakat Indonesia tersebut lebih dimaknai sebagai produk budaya barat yang notabene dipercaya sebagai kapitalis. Hal itu ditandai dengan maraknya gaya hidup ala *western*, yang lebih mengutamakan hak individu, *independent* dan menjunjung tinggi kebebasan (*freedom*) di setiap aspek kehidupan warga negara.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan Unicef tahun 2014 dilansir (dalam [health.liputan6.com](http://health.liputan6.com), diakses pada tanggal 15 Maret 2017) mengungkapkan bahwa Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat "lima besar" negara pengguna gadget, yang kategori pengguna usia anak-anak cukup tinggi. Hasil survei lain dilakukan oleh Lembaga riset Childwise dilansir (dalam [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com), diakses pada tanggal 3 Agustus 2017) melakukan riset anak masa kini rata-rata menghabiskan waktu 6,5 jam per hari untuk beraktivitas dengan gadgetnya. Hasil survei kedua lembaga tersebut menunjukkan adanya intensitas yang tinggi antara anak dengan gadget. Hal demikian yang pada akhirnya akan mengurangi interaksinya dengan lingkungan. Keadaan tersebut akan memunculkan nilai-nilai individualisme pada anak yang kemudian berakibat pada lunturnya nilai-nilai nasional Indonesia. Lebih lanjut, Rahmanton *et al* (2015) menjelaskan:

“Arus globalisasi telah membawa nilai-nilai universal (individualisme, hedonisme, dan liberalisme) yang melunturkan nilai-nilai nasional (gotong royong, tenggang rasa, dan sopan santun) sehingga menggeser pola pikir dan pola tindak masyarakat Indonesia, khususnya dikalangan generasi muda” (2015:1370).

Masuknya nilai-nilai universal akibat dari arus globalisasi tersebut semakin mengaburkan identitas asli Indonesia. Lebih lagi, keterlibatan media massa khususnya televisi yang minim tayangan dengan nilai-nilai edukatif bagi pemirsa anak-anak. Gaya hidup anak Indonesia dalam sinetron di televisi kerap kali digambarkan sebagai anak-anak yang konsumtif. Selain itu, penggunaan bahasa Indonesia yang dicampur dengan bahasa asing juga kerap dijumpai pada tayangan sinetron di televisi. Tayangan anak-anak seringkali menempatkan dalam situasi yang tidak rasional, tidak menggambarkan realitas sesungguhnya yang dihadapi dalam kehidupan anak-anak (Indrayani, 2008:7).

Serial animasi *Adit Sopo Jarwo* kemudian menjadi menarik karena menampilkan karakter anak sebagai tokoh utama. Animasi tersebut bercerita tentang kehidupan dan keseharian anak-anak yang tinggal di suatu perkampungan dekat kota besar. Animasi ini diproduksi pertama kali pada tahun 2014 dan tayang di stasiun televisi Indonesia MNC TV. Dalam animasi *Adit Sopo Jarwo* ditayangkan bagaimana anak-anak disana memiliki

kedekatan dengan adat istiadat, budaya, dan lingkungan sosialnya. Dengan demikian, animasi ini menjadi salah satu alternatif televisi yang membagikan edukasi dan informasi bagi anak-anak. Selain bertujuan untuk menghibur, animasi ini juga mencoba untuk mengenalkan nilai-nilai kearifan bangsa Indonesia kepada anak-anak.

Pada awal kemunculannya, Ulya (2016) menyebut bahwa serial *Adit Sopo Jarwo* tersebut mampu merebut hati anak-anak sebagai sasaran utama. Animasi ini juga telah mendapatkan penghargaan dalam ajang penghargaan Panasonic Gobel Awards 2017. Serial animasi *Adit Sopo Jarwo* meraih penghargaan dalam kategori Program Anak dan Animasi. Menurut sang sutradara, Eki NF, yang melakukan wawancara pada media online (solopos.com, diakses pada tanggal 20 September 2017) bahwa alur cerita dalam animasi *Adit Sopo Jarwo* mengusung nilai-nilai dan kearifan budaya lokal Indonesia.

Penelitian ini pada akhirnya berfokus pada representasi anak-anak dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo*. Peneliti bermaksud untuk mendeskripsikan penggambaran anak-anak dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo* dengan menggunakan metode analisis semiotik. Semiotik adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda (Sobur, 2006). Penelitian ini bertujuan untuk membaca tanda-tanda yang digunakan oleh media guna untuk menunjukkan bagaimana anak-anak direpresentasikan dan seperti apa identitas mereka dikonstruksikan sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Berpijak pada hal tersebut, peneliti akan menggunakan semiotika milik Charles Sanders Peirce sebagai metode yang digunakan untuk menjawab penelitian ini.

Peirce merupakan tokoh semiotik ternama dengan pendekatan yang dikenal dengan teori segitiga makna atau *triangle of meaning* yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), *object*, dan *interpretant*. Manusia bisa menggunakan teori segitiga makna milik Peirce untuk memaknai tanda yang ada disekitarnya. Kemudian, alasan pemilihan metode ini ialah agar peneliti dapat memaknai dan menginterpretasi tanda-tanda yang diproduksi oleh media untuk menunjukkan gambaran anak Indonesia. Peneliti memilih 6 episode untuk diteliti, keenam episode tersebut ialah episode 35 yang berjudul "*Niat Bagus Jadi Pupus*", episode 36 yang berjudul "*Lomba Lari Bikin Wara-Wiri*", episode 81 yang berjudul "*Adit Membantu Kang Ujang Semua Setuju*", episode 83 yang berjudul "*Bantu Bunda dengan Lapang Dada*", episode 86 yang berjudul "*Bazaar Bersama Untuk Peduli Sesama*", dan episode 93 yang berjudul "*Salah Sangka di Hutan Kota*".

## **PEMBAHASAN**

Untuk mengungkap representasi anak-anak dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo*, peneliti menjadikan enam episode sebagai unit analisis keenam unit tersebut cukup merepresentasikan anak-anak. Keenam episode tersebut ialah episode 35 yang berjudul “*Niat Bagus Jadi Pupas*”, episode 36 yang berjudul “*Lomba Lari Bikin Wara-Wiri*”, episode 81 yang berjudul “*Adit Membantu Kang Ujang Semua Setuju*”, episode 83 yang berjudul “*Bantu Bunda dengan Lapang Dada*”, episode 86 yang berjudul “*Bazaar Bersama Untuk Peduli Sesama*”, dan episode 93 yang berjudul “*Salah Sangka di Hutan Kota*”. Metode yang digunakan ialah analisis tekstual dengan semiotik. Menurut Jane Stokes (2003:76) Semiotika secara harfiah berarti ilmu tentang tanda yang berguna saat peneliti ingin menganalisis makna teks. Selanjutnya, peneliti menggunakan pisau analisis semiotik milik Charles Sanders Peirce.

### **Penggambaran Karakter Anak-anak dalam Serial Animasi *Adit Sopo Jarwo***

Peneliti menganalisis setiap karakter tokoh anak yang ada dalam animasi *Adit Sopo Jarwo*. Tokoh anak yang akan dianalisis diantaranya ialah Adit, Dennis, Ucup, dan Mita. Alasan pemilihan tokoh ialah karena ke-empat tokoh tersebut sering muncul dalam episode-episode *Adit Sopo Jarwo*. Karakter dari keempat tokoh tersebut digambarkan secara berbeda-beda.

#### **Tokoh Adit**

Adit merupakan tokoh utama anak-anak dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo*. Adit sangat menyukai hal-hal yang baru, mandiri, dan suka berpetualang. Dia suka mengendarai sepeda ketika hendak pergi ke suatu tempat. Adit juga sering membonceng temannya saat bersepeda keliling kampung. Di lingkungan kampung tempat tinggalnya, Adit dikenal sebagai seorang anak yang baik dan ramah terhadap tetangga. Adit merupakan representasi dari tokoh anak yang cerdas. Sebagai tokoh yang memiliki karakter anak cerdas ditunjukkan berkali-kali dalam beberapa episode. Salah satu episode yang menunjukkan bahwa Adit merupakan anak yang cerdas ialah pada episode 86 yang berjudul “*Bazaar Bersama Untuk Peduli Sesama*”. Pada episode tersebut Adit sedang berfikir untuk mencarikan ide jualan untuk dijual bang Sopo di bazar. Adapun sebelumnya, bang Sopo tengah kebingungan untuk mencari ide jualan. Melihat hal itu, Adit berusaha membantu memikirkan ide jualan. Setelah beberapa detik berfikir, Adit kemudian menemukan ide apa yang harus dijual oleh bang Sopo di bazar.

Tak hanya digambarkan sebagai anak cerdas, Adit juga beberapa kali ditunjukkan suka membantu dan menolong. Pada episode 86, Adit menolong bang Sopo melayani pembeli. Sebelumnya, Adit melihat bang Sopo yang kerepotan sehingga dirinya berinisiatif untuk menawarkan bantuan. Beberapa anak yang membeli di stand bang Sopo menangis karena terlalu lama mengatri. Pada menit ke 05.13, Adit nampak menghampiri bang Sopo lalu kemudian membantu membagikan gelas minuman es kepada anak-anak yang sudah mengatri. Berkat bantuan dari Adit tersebut, bang Sopo dapat melayani dengan cepat. Sehingga, anak-anak yang menangis karena telah mengantri lama pun sudah mendapatkan es yang diinginkan.

### **Tokoh Dennis**

Dennis merupakan salah satu tokoh anak-anak yang ada dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo*. Tokoh satu ini juga merupakan anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Dennis ialah teman dan juga sahabat dekat Adit. Setiap harinya, Dennis banyak menghabiskan waktu dengan bermain bersama Adit dan teman-temannya yang lain. Meskipun sebagai sahabat dekat Adit, namun tokoh ini digambarkan jauh berbeda dengan si tokoh utama. Apabila Adit memiliki karakter yang sangat pemberani, maka karakter tokoh Dennis ini berlawanan. Dennis memiliki karakter sebagai anak yang penakut. Berbeda dengan Adit yang suka dengan hal-hal baru, Dennis justru malah digambarkan sebagai anak yang takut untuk mencoba sesuatu hal yang baru. Dalam episode 36 yang berjudul “*Lomba Lari Bikin Wara Wiri*”, Dennis ditunjukkan memiliki karakter yang penakut. Dalam episode tersebut dia memutuskan untuk tidak mengikuti lomba lari karena takut tidak kuat dan kalah. Padahal, dia bersama teman-temannya yang lain sudah berkumpul di arena perlombaan. Saat bang Sopo mengabsen nama-nama anak yang ikut perlombaan, Dennis kemudian berbicara kepada Adit ihwal pengunduran dirinya dalam lomba lari.

### **Tokoh Ucup**

Tokoh Ucup merupakan karakter anak-anak yang berteman dengan Adit dan Dennis. Tokoh anak laki-laki yang satu ini sangat khas dengan pemikirannya yang kritis. Penggambaran karakter Ucup tersebut dapat dilihat salah satunya pada episode 93 yang berjudul “*Salah Sangka di Hutan Kota*”. Pada episode tersebut, Ucup sedang memperingatkan Adit dan Dennis agar tidak mengotori hutan kota dengan membuang sampah. Dia dengan kritis memperhatikan kedua temannya yang membuang sampah di jalanan hutan kota. Adapun sebelumnya, Adit dan Dennis telah menebar potongan roti di

sepanjang jalan yang mereka lewati. Tujuannya, agar mereka bisa mengenali jalan keluar dan tidak tersesat di hutan kota. Melihat hal tersebut, Ucup berpura-pura menjadi monster untuk menakut-nakuti Adit dan Dennis. Namun, Ucup akhirnya melepas properti yang digunakan tersebut saat berada tepat didepan Adit dan Dennis. Sembari tertawa karena melihat Dennis yang ketakutan, Ucup kemudian mulai memberi nasihat agar tidak lagi membuang sampah sembarangan di hutan kota. Adit yang merasa telah melakukan kesalahan pun akhirnya meminta maaf.

### **Tokoh Mitha**

Tokoh Mitha merupakan salah satu karakter perempuan dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo*. Tokoh ini merupakan teman Adit dan Dennis yang juga masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Diluar jam sekolah, Mita juga seringkali menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman-temannya kampung. Karakter Mita sedikit berbeda dengan karakter anak-anak perempuan pada umumnya. Dalam animasi ini, Mita digambarkan sebagai anak perempuan yang memiliki karakter tomboy. Mita berbadan kurus dengan ciri khas rambut yang selalu diikat keatas. Dia tidak menggunakan aksesoris yang biasa dipakai oleh anak-anak perempuan, seperti anting maupun gelang tangan. Dalam karakter Mita dilekatkan tipikal anak yang tomboy. Mitha selalu menggunakan celana dengan mengenakan kaos berlengan pendek. Celana dan kaos merepresentasikan sifat yang aktif dan penuh petualangan. Sifat yang identik pada anak laki-laki tersebut telah dilekatkan pada tokoh Mita. Sehingga, peneliti menginterpretasi bahwa Mita memiliki sifat yang tomboy.

### **Penggambaran Anak Perempuan dalam Serial Animasi *Adit Sopo Jarwo***

Serial animasi *Adit Sopo Jarwo* tidak banyak menampilkan profil anak perempuan dalam episode-episodenya. Jumlah tokoh anak perempuan dalam animasi ini tentu saja tidak sebanyak tokoh anak laki-laki. Dalam animasi ini, tidak ada penguatan karakter pada setiap tokoh perempuan. Selain itu, frekuensi kemunculannya dalam setiap episode juga tidak sering. Sebagian besar karakter anak perempuan yang ditunjukkan dalam animasi tersebut lebih dilekatkan pada sifat-sifat feminis. Adapun beberapa diantaranya ialah lemah lembut, manja, dan emosional. Namun, salah satu tokoh anak perempuan dalam animasi ini memiliki sifat tomboy, yaitu Mitha. meskipun ada karakter seorang anak perempuan yang bersifat tomboy, namun animasi ini tetap menempatkan anak laki-laki sebagai *leader* dan penentu sebuah keputusan. Sementara anak perempuan hanya menjadi pengikut dan penurut. Sama halnya dengan Mita, seorang anak perempuan yang memiliki karakter tomboy atau kelaki-

lakian. Anak-anak perempuan dalam animasi ini dihadirkan hanya sebagai pelengkap. Dalam hal ini, posisi dan peran perempuan selalu diidentikkan sebagai warga *second class*.

Budaya patriarki yang menempatkan posisi perempuan sebagai warga *second class* tersebut memang masih melekat pada masyarakat Indonesia. Menurut Bressler (2007) dalam Susanto (2015), patriarki adalah sebuah sistem sosial yang menempatkan laki-laki sebagai sosok otoritas utama yang sentral dalam organisasi sosial. Penggambaran anak perempuan dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo* pun demikian. Anak perempuan tidak digambarkan memiliki *power* untuk turut andil memberikan keputusan. Sosok anak perempuan yang “penurut” terhadap anak laki-laki kemudian diperlihatkan dalam beberapa adegan dalam animasi ini. Berikut *scene* yang dapat menunjukkan hal tersebut.



**Gambar 1: Dennis Memanggil Teman-temannya**  
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Pada potongan *scene* tersebut, Dennis memanggil teman-temannya untuk berkumpul menghampiri Adit. Di *scene* tersebut juga terdapat tokoh anak perempuan yang memakai baju berwarna *pink* dengan rambut yang diikat cabang dua. Sosok “penurut” dalam diri seorang perempuan digambarkan dengan jelas dalam adegan tersebut. Dimana dia lebih memilih untuk menuruti ajakan tersebut dari pada harus menolak. Gambar tersebut merupakan potongan *scene* yang ada pada episode episode 81 yang berjudul “*Adit Membantu Semua Setuju*”. Adit sebagai tokoh anak laki-laki dalam episode tersebut memberikan perintah kepada teman-temannya agar membantu membungkus bakso untuk pelanggan kang Ujang. Dalam episode ini, secara jelas digambarkan bahwa tokoh perempuan disana tidak memiliki kesempatan untuk turut menentukan keputusan. Adapun pembagian *job desk* dalam konteks membantu kang Ujang dalam episode ini telah ditentukan oleh Adit. Hal tersebut menunjukkan bahwa perempuan masih diidentikkan sebagai warga *second class*.

## Potret Anak-anak dalam Serial Animasi *Adit Sopo Jarwo*

Potret anak-anak dalam lingkungan keluarga digambarkan sebagai anak yang patuh pada perintah orang tua, memiliki tata karma dan sopan santun, serta menaati ajaran agama. Penggambaran sebagai anak yang patuh pada perintah orang tua salah satunya ditunjukkan oleh scene dimana Adit sedang menjaga adiknya karena bunda sedang pergi ke pasar. Penggambaran sebagai anak yang memiliki tata karma dan sopan santun ditunjukkan melalui sikap mereka yang selalu mencium tangan ibu ketika hendak bepergian. Sementara penggambaran sebagai anak yang menaati ajaran agaman ditunjukkan ketika mereka kerap kali mengucapkan basmallah ketika hendak melakukan suatu pekerjaan.



Gambar 2: Penggambaran anak-anak dalam lingkungan keluarga, dari kiri ke kanan: 1) Adit hendak menggendong adiknya, 2) Adit mencium tangan bunda, 3) Adit mengucapkan basmalah ketika hendak menaiki sepeda.

Gambar diatas menunjukkan identitas anak-anak yang digambarkan pada lingkungan keluarga. Sementara dalam lingkungan masyarakat, potret anak-anak dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo* digambarkan sebagai anak yang suka gotong royong. Selain itu, tokoh anak-anak disana juga digambarkan sebagai anak yang melestarikan permainan tradisional dan anak yang memiliki jiwa kesetiakawanan sosial. Scene dengan adegan bergotong royong paling banyak dimunculkan dalam beberapa episode serial animasi *Adit Sopo Jarwo*. Mereka digambarkan kerap kali menyelesaikan suatu pekerjaan secara bersama-sama. Sementara scene sedang memainkan alat tradisional juga hampir ada pada setiap episode. Anak-anak dalam animasi tersebut tidak pernah digambarkan terlalu menggandrungi teknologi canggih seperti gadget. Justru sebaliknya, aktivitas mereka lebih sering dilakukan di ruangan terbuka dan bermain bersama teman-teman. Kebiasaan demikian yang kemudian menumbuhkan jiwa kesetiakawanan pada diri seorang anak. Seperti sifat Adit misalnya, dia kerap kali membantu temannya apabila sedang kesusahan.





Gambar 3 : Penggambaran anak-anak dalam lingkungan masyarakat, dari kiri ke kanan: 1) Adit dan Ucup mengangkat panci bersama, 2) Anak-anak sedang bermain egrang, 3) Adit menunggu Dennis yang tertinggal.

### **Serial Animasi *Adit Sopo Jarwo* dan Representasi Anak-anak**

*Adit Sopo Jarwo* merupakan karya animasi yang menceritakan tentang petualangan dan keseharian anak-anak yang hidup di kampung Karet Berkah, sebuah perkampungan di dekat kota besar. Lokasi dari animasi tersebut menggambarkan sebuah pemukiman kampung warga yang terletak di dekat kota dengan adanya gedung-gedung bertingkat yang terlihat. Animasi tersebut bercerita tentang persahabatan anak-anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Sang Sutradara, Dana Riza dan Eki NF, menciptakan karakteristik yang berbeda-beda pada setiap tokoh anak-anak.

Tokoh utama anak-anak dalam animasi ini ialah Adit yang muncul dengan karakter sebagai seorang anak yang cerdas dan suka menolong. Karakter yang dimiliki Adit tersebut sangat berbeda dengan Dennis. Tokoh anak-anak kedua ialah Dennis, dia memiliki sifat yang penakut. Tokoh anak-anak ketiga adalah ucup, dia memiliki karakter sebagai anak yang memiliki pemikiran kritis. Sementara tokoh Mita dilekatkan karakter yang tomboi. Selain tokoh anak-anak, terdapat juga tokoh dewasa yaitu Jarwo dan Sopo. Kedua tokoh tersebut dihadirkan sebagai lawan dari tokoh anak-anak. Jarwo dan Sopo yang selalu mencari celah untuk bisa mengambil keuntungan tanpa disertai usaha menjadikannya selalu berhadapan dengan Adit dan teman-teman. Tokoh dewasa yang juga dihadirkan ialah Pak Haji, yang selalu muncul di akhir cerita dengan nasihat-nasihatnya. Baba Chang, warga beretnis Cina yang menjadi pedagang di kampung tersebut. Kang Ujang, pedagang bakso yang berasal dari suku sunda. Ayah Adit, seorang kepala keluarga yang bertanggung jawab dan lucu. Bunda Adit, seorang ibu rumah tangga yang sangat menyayangi anaknya.

Pada konteks penelitian ini, anak-anak dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo* merupakan masyarakat yang tinggal di perkampungan dekat dengan kota. Setting tersebut

ditunjukkan dengan adanya gedung-gedung bertingkat yang terlihat. Berdasarkan atribut dan pakaian yang digunakan, anak-anak dalam animasi ini telah mengadopsi nilai-nilai modernitas. Mereka telah memakai barang atau benda yang dihasilkan dari proses industrialisasi. Salah satu ciri modernitas ialah dengan adanya industrialisasi (Jones dalam Latifa, 2015). Barang dan benda yang dipakai dalam animasi tersebut misalnya ialah, memakai sepatu, sandal, *T-Shirt*, jam tangan dan juga sepeda.

Representasi anak-anak dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo* tersebut justru digambarkan sebagai anak-anak yang dekat dengan nilai-nilai luhur budaya Indonesia. Animasi ini merepresentasikan anak-anak yang masih hidup dalam norma-norma ideal tradisional yang menyatu dalam perkembangan modernitas kehidupan masyarakat urban yang kompleks. Animasi ini seolah ingin mengembalikan gambaran kehidupan romantis masa kecil anak-anak kampung yang penuh dengan nilai-nilai luhur yang diidealkan. Dimana sekarang banyak luntur akibat dekatnya anak dengan teknologi yang menyebabkan terjadinya alienasi kehidupan dan individualisme.

Representasi dimunculkan oleh media melalui animasi tersebut tidak hanya menggambarkan tentang bangsa Indonesia dan nilai-nilai budayanya. Lebih dari itu, peran anak dalam animasi tersebut juga sebagai penyeimbang dari pada profil anak-anak dalam tayangan di televisi yang sebagian besar tidak menggambarkan ke-Indonesiaan. Penggambaran tidak Indonesia yang dimaksud peneliti ialah anak-anak yang ditampilkan selaras dengan globalisasi. Adapun hal tersebut seperti penggunaan bahasa yang dicampur dengan bahasa asing, gaya hidup yang kebarat-baratan, serta ketergantungan mereka terhadap kecanggihan teknologi seperti *gadget*. Animasi tersebut lebih condong menayangkan bagaimana seorang anak memiliki kedekatan dengan budaya dan adat istiadat. Interaksi yang baik antara anak-anak dengan lingkungan sosialnya dalam animasi ini menjadi poin utama yang seakan harus selalu dijaga.

Animasi ini, sebagai tayangan yang menceritakan tentang penggambaran anak-anak penting kaitannya sebagai bentuk refleksi terhadap masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak dan generasi muda. Melalui animasi ini, kita perlu mengingat kembali tentang jati diri dan nilai-nilai kearifan budaya Indonesia. Kesadaran sebagai bagian dari sebuah negara yang multikultur menjadi penting untuk diingat. Selanjutnya, anak-anak juga seharusnya memiliki wawasan kebangsaan sebagai pedoman untuk menunjukkan jati diri dan identitas bangsanya di tengah arus globalisasi.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan, diperoleh beberapa temuan diantaranya sebagai berikut. Pertama, serial animasi *Adit Sopo Jarwo* tersebut merepresentasikan anak-anak yang tinggal di suatu perkampungan dekat kota besar yang digambarkan melalui tokoh Adit, Dennis, Ucup dan Mita. Setting latar tersebut bisa dilihat dari adanya gedung-gedung bertingkat yang terlihat. Anak-anak tersebut digambarkan hidup dalam norma-norma ideal tradisional yang menyatu dalam perkembangan modernitas kehidupan masyarakat urban yang kompleks. Animasi ini seolah ingin mengembalikan gambaran kehidupan romantis masa kecil anak-anak yang penuh dengan nilai-nilai luhur yang diidealkan. Dimana sekarang banyak luntur akibat dekatnya anak dengan teknologi, yang menyebabkan terjadinya alienasi kehidupan dan individualisme. Penggambaran karakter anak-anak dalam animasi *Adit Sopo Jarwo* direpresentasikan secara berbeda-beda. Pada karakter Adit, dilekatkan tipikal anak yang cerdas dan suka menolong. Tokoh Dennis merupakan gambaran dari anak yang penakut. Tokoh Ucup merupakan gambaran dari anak yang memiliki pemikiran kritis. Sementara Mita memiliki karakter sebagai anak yang tomboi.

Kedua, animasi tersebut berusaha mengukuhkan potret ideal anak-anak Indonesia. Dalam lingkungan keluarga, anak-anak digambarkan sebagai anak yang patuh pada perintah orang tua, memiliki tata krama dan sopan santun, serta menaati ajaran agama. Sementara dalam lingkungan masyarakat, anak-anak digambarkan sebagai anak yang menerapkan nilai-nilai gotong royong. Selain itu, anak-anak disini juga digambarkan masih memainkan permainan tradisional seperti *egrang*. Serta, memiliki jiwa kesetiakawanan sosial sebagai bentuk dari kebutuhan makhluk sosial. Adegan anak-anak melakukan kegiatan gotong royong dan memainkan permainan tradisional paling banyak ditunjukkan dalam animasi tersebut. Mereka digambarkan melakukan hal tersebut secara kolektif dan bersama-sama. Anak-anak digambarkan suka bergotong royong bersama untuk menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu. Nilai-nilai tersebut sebagai bentuk dari kearifan lokal masyarakat Indonesia yang seharusnya dijaga.

Ketiga, serial animasi *Adit Sopo Jarwo* merepresentasikan anak-anak perempuan sebagai warga *second class*. Kehadiran tokoh perempuan disini hanya sebagai pelengkap dan pendukung saja. Hal tersebut terlihat dari sedikitnya frekuensi kemunculan tokoh anak-anak perempuan dalam serial animasi *Adit Sopo Jarwo*. Jumlah tokoh anak perempuan dalam animasi ini juga tidak sebanyak tokoh anak laki-laki. Selain itu, tidak ada penguatan karakter

pada setiap tokoh perempuan. Sebagian besar karakter anak perempuan yang ditunjukkan dalam animasi tersebut lebih dilekatkan pada sifat-sifat feminis. Adapun beberapa diantaranya ialah lemah lembut, manja, dan emosional. Meskipun ada karakter seorang anak perempuan yang bersifat tomboi, namun animasi ini tetap menempatkan anak laki-laki sebagai *leader* dan penentu sebuah keputusan. Sementara anak perempuan hanya menjadi pengikut dan penurut saja.

Lebih dari itu, representasi anak dalam animasi *Adit Sopo Jarwo* juga sebagai penyeimbang dari pada profil anak-anak dalam tayangan di televisi yang sebagian besar tidak menggambarkan ke-Indonesiaan. Penggambaran tidak Indonesia yang dimaksud peneliti ialah anak-anak yang ditampilkan selaras dengan globalisasi. Adapun hal tersebut seperti penggunaan bahasa yang dicampur dengan bahasa asing dan gaya hidup yang kebarat-baratan. Profil anak-anak dalam animasi tersebut justru dihadirkan sebagai simbol originalitas bangsa Indonesia. Kisah-kisah yang dituturkan dalam animasi tersebut selanjutnya bertujuan untuk membangun kembali semangat kebangsaan. Animasi ini dihadirkan sebagai kritik pada generasi muda yang minim tentang wawasan kebangsaan masyarakat Indonesia.

## Daftar Pustaka

- Stoke, Jane. 2003. *How To Do Media And Cultural Studies: Panduan untuk Melaksanakan Penelitian dalam Kajian Media dan Budaya*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Indrayani, Inri Inggrit. 2008. *Representasi Anak Indonesia Kontemporer Di Televisi*. Tesis, Surabaya: Universitas Airlangga.
- Latifa, Lela. 2015. *Identitas Masyarakat Urban dalam Tayangan Desain Arsitektur Rumah Griya Unik Trans TV dan D'Sign Net TV*. Skripsi, Surabaya: Universitas Airlangga
- Susanto, Nanang Hasan. 2015. *Tantangan Mewujudkan Kesenjangan Gender dalam Budaya Patriarki*. Vol.7, No.2.
- Rahmanton, Ricky & Muhammad Turhan Yani. 2015. *Pemahaman Kader Pimpinan Komisariat Perguruan Tinggi Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) - Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama (IPPNU) Universitas Negeri Surabaya Tentang Wawasan Kebangsaan*. Vol.03, No.03
- Ulya, Chafit. 2016. Menakar Kualitas Struktur Dramatik Film Animasi Anak Adit dan Sopo Jarwo dalam Konteks Masyarakat Ekonomi ASEAN. <http://s3pbi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2016/01/Chafit-Ulya.pdf> (diakses pada tanggal 20 Januari 2017).