

**PERSEPSI SISWA PADA PENOKOHAN FILM KARTUN
SPONGEBOB SQUAREPANTS Episode JELLYFISHING
(Studi Kasus pada SDN. 69 Kota Bengkulu)**



SKRIPSI

OLEH :

ZIKRI APRIAWAN

D1E009129

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**PERSEPSI SISWA PADA PENOKOHAN FILM KARTUN
SPONGEBOB SQUAREPANTS Episode JELLYFISHING
(Studi Kasus pada SDN. 69 Kota Bengkulu)**



SKRIPSI

OLEH

ZIKRI APRIAWAN

D1E009129

Pembimbing

Dwi Aji Budiman, S.Sos, MA

Andi Makhrian, S.Sos, M.Sc

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

Motto :

“Kemauan merupakan kunci keberhasilan”

“Untuk mencapai sesuatu yang besar mulailah dari hal sederhana & lakukan sesuatu mulai dari sekarang” (Zikri)

“Hadapilah masalah sesulit apapun, dan sabarlah dalam menghadapinya, karena selama nafasmu berhembus, masalah akan selalu datang silih berganti” (Zikri)

“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar” (Al-Baqarah: 153)

Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada:

Rabbi & Panutanku

Allah SWT

Nabi Muhammad SAW

Ridhai dan rahmati segala usaha hambamu ini...

Ayahanda dan Ibundaku tersayang

Supriadi & Siti Astuti, S.Pdi

Terima kasih atas segenap ketulusan cinta
& kasih sayangnya selama ini

Do'a, pendidikan, perjuangan dan pengorbanan untuk Ananda...

Kedua saudaraku

Yazid Fathoni dan Khabib Khoiri

Serta

Keluarga Besar

Atas nasehat, bimbingan, motivasi dan do'a untuk Ananda...

Terimakasih Kepada :

Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan kasih sayang dan rahmat yang tak terhingga kepada hambanya.

Nabi Muhammad SAW yang tak henti-hentinya memikirkan ummat nya hingga akhir hayat.

Bak dan Mak yang telah membesarkan dan menyekolahkan anakmu ini dengan penuh kesabaran dan harapan. Kerja keras , nasihat, dan keringatmu selalu kujadikan cambuk untuk mewujudkan harapan-harapan terbesarmu.

Dan kedua adikku tersayang yang selalu patuh pada arahan dan nasihatku.

Seluruh dosen Ilmu Komunikasi yang tak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Terimakasih yang sebesar-besarnya atas ilmu, arahan, dan motivasi yang diberikan.

Doa terbaik selalu menyertai kalian.

Ira Saraswati, S.Si , si bawel yang selalu ngangenin, terimakasih atas semua pengertian, perhatian dan pengorbanan yang telah engkau berikan. Semoga apa yang kita cita-citakan bersama dapat terwujud. Aminnn

COMMUNICATION

Kawan-kawan Angkatan 2009

Yang lanang-lanang (Robet.C, Ikhsan, Candra, Yan Berlian, Abdur, Andra, Agung, Febi, Aidil.S, Dora, Lovi, Fajar, Lemon, Angga, Imam, Arif, Iman, Ryan, Mardhan, Robet.S, Dio, Eko, Alin, Misrodi, Moreka, Amek Ramadhan, Anggi Brian, Egi, Reidi, Firman, Yoga, Reo, Ronaldi, Ilyas, Edwin, David, Dedi.K, Jefri, Aidil.A, Dwi, Khairil, Brando, Dll)

Dak lupo yang tino-tino (Nur, Liona, Desti, Nery, Lika, Rossa, Iche, Citra (CR), Septi, Anggi Ting, Nanda Juve, Teten, Yesi, Sari, Sheren, Melly, Nita, Vhotie, Tazki, Erlisa, Mira, Dion, Happy, Anggie, Jin, Fitri, Siska, Lela, Hanna, Lusia, Nanda, Septa, Wenny, Kusma, Mitha, Reva, Arum, Pramita sari, Sonya, Vero, Lova, Dll)

*Selama lebih kurang empat tahun bersama,
Banyak hal yang telah kita lewati bersama kawan, baik saat menjadi pengurus Himikom, kepanitiaan, maupun saat perkuliahan.
jujur... Terlalu indah memang untuk kita lupakan.
Untuk para senior, terimakasih atas bimbingan dan arahan serta bantuannya selama ini.
Untuk para juniorku, terus semangat mengejar cita-citamu.
Ingat... Kuliah itu nomor Satu, tapi jangan hilangkan kesempatanmu untuk selalu mengasah diri di Organisasi.*

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ZIKRI APRIAWAN
NPM : D1E009129
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Pada Penokohan Film Kartun Spongebob
Squarepants Episode Jellyfishing
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya buat ini adalah benar hasil tulisan saya, tanpa menjiplak tulisan orang lain yang saya akui sebagai hasil karya saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, apabila dikemudian hari ternyata pernyataan yang saya buat tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menarik kembali skripsi yang saya buat ini.

Bengkulu, Januari 2014

Penulis

ZIKRI APRIAWAN
D1E009129

RIWAYAT HIDUP



Nama : Zikri Apriawan
TTL : Muara Aman, 01 April 1992
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Anak ke : 1 dari 2 bersaudara
Ayah : Supriadi
Ibu : Siti Astuti, S.Pdi
Alamat : Jln.Wr. Supratman, No.51 RT 03
RW 02 Kel. Kandang Limun
Email : apriawanzikry@yahoo.com

Riwayat Pendidikan :

- Tahun 1997 Tamat TK Melati Muara Aman Lebong Utara.
- Tahun 2003 Tamat SD Negri 01 Ds.Lokasari, Muara Aman Lebong Utara.
- Tahun 2006 Tamat SMP Negri 01 Muara Aman Lebong Utara.
- Tahun 2009 Tamat SMA Negri 01 Muara Aman Lebong Utara.
- Tahun 2009 diterima di Universitas Bengkulu melalui Jalur SNMPTN di Jurusan Ilmu Komunikasi.

Kegiatan Yang Pernah Diikuti :

- Peserta kegiatan Masa Pengenalan Mahasiswa Baru (MAPAWARU) dengan tema “Menuju Kelahiran Mahasisa yang Memiliki Kompetensi dan Militansi dalam Menghadapi Tantangan Global” pada tanggal 20-21 & 25 Agustus 2009.
- Peserta kegiatan Pengenalan Kehidupan Kampus (PKK) pada tahun 2009.
- Peserta kegiatan *Welcome To Communication* (WTC) HIMIKOM pada tahun 2009.

- Peserta kegiatan Pelatihan Manajemen Organisasi (PMO) HIMIKOM dengan tema “Menciptakan Organisator Yang Cerdas Dalam Berfikir, Bertindak, dan Berpendapat” pada tanggal 4-6 Desember 2009.
- Peserta kegiatan *Communication On Freedom* (Condom) tahun 2009.
- Peserta kegiatan Kemah Orientasi & Pengabdian Masyarakat (KOMPAK) di Desa Lubuk Gading, Kabupaten Bengkulu Utara pada tahun 2009.
- Panitia Kegiatan Liga Komunikasi pada tahun 2009.
- Panitia kegiatan Kemah Orientasi & Pengabdian Masyarakat (KOMPAK) pada tahun 2010.
- Peserta kegiatan Seminar Nasional Himpunan Psikologi Indonesia Bengkulu dengan tema “Pendidikan Sex untuk Anak, Remaja dan Orang Tua” pada tanggal 28 februari 2010.
- Peserta kegiatan Seminar Nasional dengan tema “Membedah Ilmu Komunikasi Dari Perspektif Ke-timur-an” tahun 2010.
- Peserta kegiatan Latihan Kader (LK) I *Basic Training*, Himpunan Mahasiswa Islam Komisariat Fisip Universitas Bengkulu tahun 2010.
- Peserta kegiatan Seminar Nasional Fisip Unib “Budaya, Antara Falsafah dan Komodifikasi” tahun 2011.
- Peserta kegiatan Seminar Nasional Ilmu Komunikasi Unib, dengan tema “Cerdas dan Kritis Menyikapi, Menggunakan dan Menyeleksi Media Massa” pada tanggal 27 April 2011.
- Peserta kegiatan Seminar Nasional IMIKI “Peran Media Dalam Pencitraan Dunia Politik” tahun 2011.
- Peserta kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode 67 dari tanggal 2 Juli – 31 Agustus 2012 di Desa Lubuk Pendam, Kecamatan Kerkap, Kabupaten Bengkulu Utara, Propinsi Bengkulu.
- Praktek Kerja Lapangan (PKL) di biro Informasi Kehumasan di Kabupaten Pasaman Barat Propinsi Sumatera Barat.

ABSTRAK

**PERSEPSI SISWA PADA PENOKOHAN FILM KARTUN
SPONGEBOB SQUAREPANTS Episode JELLYFISHING
(Studi Kasus pada SDN.69 Kota Bengkulu)**

ZIKRI APRIAWAN
(D1E009129)

Penelitian yang berjudul “Persepsi Siswa Pada Penokohan Film Kartun Spongebob Squarepants Episode Jellyfishing” bertujuan untuk mengetahui karakter penokohan apa saja yang terkandung dalam film kartun Spongebob Squarepants episode Jellyfishing dan untuk mengetahui persepsi anak pada penokohan film kartun Spongebob Squarepants episode Jellyfishing dalam Realitas kode John Fiske. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa/i kelas 5 SDN.69 Kota Bengkulu dengan menggunakan teknik sampling purposif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan cara observasi, wawancara dan pengumpulan data yang telah jadi ataupun diolah oleh pihak lain seperti buku, majalah, maupun artikel online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa/i kelas 5 SDN.69 Kota Bengkulu sudah bisa membedakan, mengelompokkan, memfokuskan, mengenal objek, dan mempersepsikan pada penokohan film kartun Spongebob Squarepants episode Jellyfishing yang mana persepsi siswa dilihat dari kode televisi John Fiske pada level pertama yaitu Level Realitas, yakni: a) kostum (dress), yaitu anak-anak lebih cenderung menyukai kostum yang dikenakan oleh Spongebob; b) cara berbicara (speech), yaitu cara berbicara yang baik itu pada tokoh Spongebob dan yang buruk pada tokoh Squidward; c) ekspresi (expression), meliputi ceria, sedih, kesal, maupun kecewa; d) karakter (character), yakni pemaaf, penyabar, pemaaf, peduli dan setia; e) perilaku (behaviour), terdapat perilaku baik dan buruk, dan setiap anak mengungkapkan pemaknaan yang berbeda-beda.

***Kata Kunci : Persepsi, Karakter penokohan, Kode Televisi John Fiske**

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum, Wr.Wb.

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa selalu melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi dengan judul “Persepsi Siswa Pada Penokohan Film Kartun Spongebob Squarepants episode Jellyfishing (Studi Kasus pada SDN.69 Kota Bengkulu)” ini dapat penulis selesaikan dengan baik.

Selama penulisan, banyak sekali hambatan dan rintangan yang penulis hadapi, namun hal tersebut tak menyurutkan semangat penulis untuk tetap semangat, optimis dan fokus pada penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih tak lupa penulis sampaikan kepada semua pihak yang turut membantu dalam pembuatan hingga penyelesaian skripsi ini, baik berupa bantuan moril maupun materil. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima Kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, pencipta alam semesta & Maha segalanya yang telah memberikan banyak hidayah serta rahmatnya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Nabi Muhammad SAW, melalui beliau ajaran Islam itu disampaikan sehingga umat Islam dapat mengikuti kebaikannya.
3. Rektor Universitas Bengkulu Prof. Ridwan Nurazi.
4. Bapak Drs. Hasan Pribadi, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu.
5. Bapak Dwi Aji Budiman, S.Sos, MA, selaku ketua jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu.
6. Bapak Drs. Azhar Marwan, M.Si, Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membimbing penulis selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.

7. Bapak Dwi Aji Budiman, S.Sos, MA, Selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak Andi Makhrian, S.Sos, M.Sc, Selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan dan arahan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi, terima kasih atas ilmu pengetahuan serta bimbingannya yang telah diberikan selama ini baik didalam kelas maupun diluar kelas.
10. Kepada Kepala Sekolah SDN.69 Kota Bengkulu yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
11. Kepada semua keluargaku, **Terkhusus Kedua Orang Tuaku** yang sangat ku cintai, serta saudara-saudaraku terkasih. Terima kasih untuk Doa kalian untuk Ku.
12. Teman-teman seperjuangan di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bengkulu khususnya angkatan 2009.
13. Almamaterku dan semua civitas akademika Universitas Bengkulu.
14. Pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan dalam pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mohon maaf bila terdapat kekeliruan dan kekurangan dalam skripsi ini. Selain itu penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca yang sifatnya membangun. Besar harapan penulis, skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Bengkulu, Januari 2014

Zikri Apriawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Komunikasi Massa.....	9
2.3 Televisi Sebagai Media Massa	12
2.4 Kode-kode Televisi John Fiske	15
2.5 Film Animasi Kartun	16
2.6 Persepsi	18
2.7 Pengertian Penokohan	21
2.8 Penokohan Dalam Film Animasi Kartun.....	22
2.9 Siswa SD.....	24
2.10 Kerangka Pemikiran.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian	28
3.2 Subjek Dan Objek Penelitian.....	28
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	29
3.3.1 Data Primer	30
3.3.2 Data Sekunder	31
3.4 Teknik Analisis Data	31
3.5 Uji Keabsahan Data	32

BAB IV DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN

4.1 Sejarah SDN.69 Kota Bengkulu	34
4.2 Visi dan Misi SDN.69 Kota Bengkulu	35
4.3 Identitas SDN.69 Kota Bengkulu	36
4.4 Data Siswa/I SDN.69 Kota Bengkulu	41

BAB V HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian.....	43
5.1.1 Profil Informan.....	43
5.1.2 Persepsi Penokohan Yang Di Ungkapkan Oleh Anak	45
5.2 Pembahasan	54
5.2.1 Analisis Persepsi Pada Level Realitas Yaitu Kostum.....	55
5.2.2 Analisis Persepsi Pada Level Realitas Yaitu Cara Berbicara...	61
5.2.3 Analisis Persepsi Pada Level Realitas Yaitu Ekspresi.....	65
5.2.4 Analisis Persepsi Pada Level Realitas Yaitu Karakter.....	68
5.2.5 Analisis Persepsi Pada Level Realitas Yaitu Perilaku	71

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	77
6.2 Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Data masa kepemimpinan dan kepala sekolah SDN 69 Kota Bengkulu	34
Tabel 2	: Daftar Nama-Nama Guru.....	38
Tabel 3	: Daftar Nama-Nama Pegawai	41
Tabel 4	: Siswa Menurut Umur, Kelas, dan Jenis Kelamin (Tahun Terakhir)	41
Tabel 5	: Siswa Menurut Kelas, Rombongan Belajar, dan Jenis Kelamin (4 Tahun Terakhir)	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran	26
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian Dari Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Penelitian Dari Kesbanglimnas Pemerintah Prov.
Bengkulu
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Penelitian Dari Kesbanglimnas Pemerintah Kota
Bengkulu
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari SDN.69 Kota
Bengkulu
- Lampiran 6 : Foto-Foto Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 7 : Catatan Lapangan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari sejarah perkembangan umat manusia. Oleh karena itu, ilmu komunikasi saat ini telah berkembang sangat pesat. Beberapa definisi mungkin terlalu sempit, misalnya “Komunikasi adalah penyampaian pesan melalui media elektronik”, atau terlalu luas, misalnya “komunikasi adalah interaksi antara dua makhluk hidup atau lebih” (Deddy Mulyana, 2010). Salah satu bagian dari ilmu komunikasi yang sedang berkembang pesat adalah komunikasi massa. Komunikasi massa adalah komunikasi dengan menggunakan media massa. Media massa dibagi menjadi dua yaitu media cetak dan media elektronik. Media massa cetak terdiri dari surat kabar, tabloid, dan lain-lain, sedangkan media massa elektronik terdiri dari radio, film, televisi, dan lain-lain.

Televisi adalah media yang paling luas dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Perkembangan keberadaannya jauh melampaui media-media massa lain, seperti media cetak koran, majalah, apalagi buku. Televisi pada saat ini telah menjadi salah satu prasyarat yang harus berada ditengah-tengah kita. Sebuah rumah, baru dikatakan lengkap jika ada pesawat televisi didalamnya, dan hal ini tidak hanya berlaku pada masyarakat kota yang relatif kaya, melainkan telah merambah ke pelosok-pelosok desa.

Kemajuan televisi sangat berhubungan dengan fungsinya sebagai media massa elektronik. Hingga saat ini, Negara Indonesia telah memiliki beberapa stasiun televisi nasional yaitu Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI), Surya Citra Televisi (SCTV), Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) yang sekarang menjadi MNCTV, Cakrawala Andalas Televisi (ANTV), Indosiar Visual Mandiri (Indosiar), Televisi Transformasi Indonesia (Trans TV), Global TV, Trans7, Metro TV, TVOne, dan Televisi Republik Indonesia (TVRI). Selain televisi nasional, saat ini hampir setiap daerah

(terutama kota-kota besar) di Indonesia telah memiliki stasiun televisi lokal. Salah satunya kota Bengkulu, yang telah mempunyai stasiun televisi lokal seperti RB TV, ESA TV, dan TVRI.

Televisi merupakan alat yang mengajar kita tentang apa saja setiap saat, ia adalah alat yang sangat setia karena senantiasa siap menghibur dan menemani kita. Bagi anak-anak, kehadiran televisi selain bisa dijadikan sebagai alat bermain, juga sebagai salah satu teman yang setia ketika anak merasa kesepian atau tidak mempunyai kegiatan. Dari televisi anak bisa menemukan banyak hal seperti musik, drama, film, kuis, berita dan acara-acara lainnya.

Televisi memainkan peranan yang sangat besar dalam kehidupan anak-anak. Selain itu, kepopuleran televisi disebabkan oleh kesederhanaannya dalam menyampaikan pesan. Sehingga anak dengan mudah dapat memanfaatkan dan menerima pesan tersebut. Kemudahan ini ditunjang dengan sifatnya yang audio-visual (pandang-dengar), sehingga informasi atau data yang disampaikan menjadi sangat mudah untuk diterima dan dicerna oleh pemirsa, bahkan oleh anak-anak sekalipun (Oetama Jakob, 2007).

Dengan majunya perkembangan televisi di Indonesia, maka semakin marak pula acara-acara yang menarik untuk dinikmati pemirsanya. Salah satu acara yang banyak menjadi pilihan stasiun televisi untuk ditayangkan adalah acara film kartun. Banyak sekali stasiun TV yang menayangkan film kartun untuk menarik perhatian audiensnya, khususnya anak-anak. Diantaranya (*Shinchan dan Doraemon* di RCTI), (*Spongebob, Naruto, Dora, Kapten Tsubasa dan Avatar* di Global TV), (*Detective Conan* di Indosiar), (*the owl, larva dan shaun the sheep* di MNCTV), dan lain-lain.

Film kartun cukup menghibur masyarakat dari berbagai kalangan dan status sosial. Film kartun adalah film yang menawarkan imajinasi bagi penontonnya. Film yang dibuat dari lukisan atau gambar yang dirangkai menjadi bentuk cerita yang dapat bergerak. Konsep film kartun dirancang untuk merancang kreatifitas dan daya tangkap pesan yang disampaikan melalui media audio-visual agar dapat dimengerti, dipahami, dipikir dan

ditanggapi oleh anak-anak yang menonton film tersebut. Disini film kartun merupakan film yang sangat mengacu pada tingkat daya imajinasi anak untuk berfikir dan dapat berhayal luas sebagaimana yang mereka lihat dalam film kartun tersebut. Semua itu timbul dikarenakan dalam film kartun banyak sekali penokohan-penokohan yang berpariasi macamnya, baik itu penokohan yang berdampak positif ataupun penokohan yang berdampak negatif.

Film kartun yang akan di bahas oleh peneliti adalah film kartun *Spongebob Squarepants*. Disini peneliti hanya memfokuskan mengenai penokohan yang terdapat dalam film kartun *SpongeBob SquarePants*. *Spongebob Squarepants* bagian dari salah satu isi acara televisi yang yang ditayangkan oleh saluran televisi Global TV setiap hari Senin-Minggu pagi pada pukul 06.00 WIB dan untuk sore hari Senin-Jum'at pada pukul 17.30 WIB serta Sabtu, Minggu pada pukul 17.00 WIB.

Film kartun *Spongebob Squarepants* adalah film kartun yang saat ini merupakan salah satu film kartun yang sangat marak digemari oleh anak-anak diberbagai negara termasuk Indonesia. Ungkapan tersebut muncul dilihat dari banyaknya penghargaan-penghargaan yang di peroleh dari film kartun *Spongebob Squarepants*. Bagi mereka tiada hari tanpa menonton *Spongebob Squarepants*. Tokoh *Spongebob Squarepants* adalah sebuah spons laut berwarna kuning persegi yang hidup bersama peliharaannya seekor siput bernama *Gary* disebuah rumah berbentuk nanas didalam laut. *Spongebob* yang lucu, polos dan selalu ceria serta hiperaktif ini memiliki teman akrab yang bernama *Patrick* seekor binatang laut berwarna merah muda yang tinggal dibawah sebuah batu bersebelahan dengannya. Selain itu ada pulo tokoh *Squidward*, seekor gurita yang hobi bermain clarinet, *Mr. Krabs* adalah pemilik *Krusty Krab*, sebuah restoran makanan cepat saji tempat *Spongebob* bekerja dan *Plankton* adalah pemilik *The Cumb Bucket*, sebuah restoran cepat saji yang letaknya bersebrangan dengan *Krusty Krab* dan adapula seekor tupai bernama *Sandy* berasal dari Texas dan tinggal didalam kubah anti air di bikini bottom, bikini bottom adalah nama kota tempat dimana *Spongebob* dan kawan-kawannya tinggal.

Pada film kartun *Spongebob* adegan yang ditayangkan pada umumnya memang baik dan memiliki nilai-nilai positif maupun mendidik untuk anak seperti nilai-nilai kesetiakawanan, persahabatan dan teman sejati. Namun terkadang ada terselip muatan negatif. Sehingga perlu adanya pendamping agar anak dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, oleh sebab itu film kartun *Spongebob* masuk ke dalam tayangan hati-hati (perlu pendampingan).

Meskipun *SpongeBob Squarepants* bukanlah film kartun yang khusus bertemakan imajinasi bagi anak-anak, namun film ini dapat memberikan ajaran mengenai baik dan buruknya suatu penokohan atau tokoh yang diperankan melalui tayangan yang disajikan. Aspek penokohan dalam suatu film yg diperuntukkan bagi anak-anak seperti *SpongeBob Squarepants* ini memang perlu diperhatikan. Hal ini turut dibuktikan dengan banyaknya penghargaan yang diperoleh oleh film animasi kartun ini, diantaranya : Terbitan Televisi Animasi Terbaik (2005), Pengarangan Terbaik dalam Terbitan Televisi Animasi (2006), *Kids Choise Award*, Kartun Terbaik (2003-2007), *Television Critics Assosiation Awards*, Pencapaian Cemerlang dalam Rancangan Kanak-kanak (2002), *Indonesian Kids Choice Awards*, Kartun Terbaik (2008,2009) ([http://id.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_Square Pants](http://id.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_Square_Pants)).

Dalam hal ini, diatas telah dipaparkan bahwa banyak sekali tokoh-tokoh yang terdapat dalam film kartun *SpongeBob SquarePants* ini, dan pada umumnya penokohan dalam film ini memang baik dan memiliki nilai-nilai positif, tetapi terkadang muncul pula muatan negatif dari si penokoh. Hal inilah yang menimbulkan ide awal bagi peneliti untuk mencari tahu bagaimana persepsi anak dalam penokohan film kartun *SpongeBob SquarePants episode JelliFishing*. Dalam hal ini, mengapa saya mengambil pada episode *JellyFishing* itu dikarenakan pada episode tersebut banyak sekali adegan penokohan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam film kartun ini, baik itu penokohan yang bersifat positif maupun negatif.

Film kartun *Spongebob Squarepants* episode *JellyFishing* pada mulanya berceritakan di suasana pagi hari yang cerah di Bikini Bottom, *Spongebob* dan *Patrick* berencana akan memburu ubur-ubur yang pada saat itu banyak sekali berkeliaran di sekeliling tempat tinggal mereka, dalam penangkapan ubur-ubur tersebut, *Spongebob* dan *Patrick* ternyata disengat oleh ubur-ubur itu, dan mereka menyadari bahwa dengan misi ingin menangkap ubur-ubur yang banyak berkeliaran di sekeliling tempat tinggal mereka, pasti misi ingin menangkap ubur-ubur tersebut tidak akan berhasil dengan mengandalkan hanya berdua saja, oleh sebab itu mereka mengajak teman yang bernama *Squidward*. Dalam hal ini, *Squidward* merupakan sesosok spons laut yang bersifat emosional, keras kepala dan cuek, dan akhirnya *Squidward* menolak ajakan *Spongebob* dan *Patrick* yang bertujuan untuk menangkap ubur-ubur bersama, akan tetapi *Squidward* tidak memperdulikan ajakan *Spongebob* dan *Patrick*, dia pun pergi dengan menggunakan sepeda meninggalkan *Spongebob* dan *Patrick*. Dalam perjalanan *Squidward* pergi, ternyata ia mendapat kendala di perjalanannya, ia bertemu seekor ubur-ubur, lalu ia pun disengat oleh ubur-ubur tersebut, dan mengakibatkan *Squidward* terjatuh dari sepeda yang ia gunakan dan mengalami luka-luka dan cedera ringan.

Setelah kejadian itu, *Squidward* pun pulang kerumah dan ia dibantu oleh kedua sahabatnya yaitu *Spongebob* dan *Patrick*. Walaupun ajakan *Spongebob* dan *Patrick* untuk menangkap ubur-ubur ditolak dan ditinggal pergi oleh *Squidward*, mereka pun tetap ingin membantu temannya yang lagi kesusahan. Berulang kali *SpongeBob* dan *Patrick* mengajak *Squidward* untuk ikut menangkap ubur-ubur, dan berulang kali pula *Squidward* menolak ajakan mereka. Akan tetapi lama kelamaan *Squidward* pun mulai ingin menuruti ajakan kedua sahabatnya *Spongebob* dan *Patrick* untuk menangkap ubur-ubur bersama.

Film kartun *SpongeBob Squarepants* saat ini merupakan salah satu film kartun yang digemari anak-anak sekarang. Pastinya film kartun *Spongebob SquarePants* ini menandingi popularitas film kartun lainnya,

tokoh kartun berwarna kuning itu pun dihadirkan dalam bentuk barang dagangan, seperti tas, buku, pensil, boneka, baju, sandal dan sebagainya. Tidak hanya dipasar dan toko pernak-pernik saja atribut bertema *SpongeBob SquarePants* tersebut diajakan namun lokasi seperti sekolah pun dijadikan sasaran oleh pedagang mainan keliling untuk menjual berbagai aneka mainan berpola *SpongeBob* dan teman-temannya tersebut. Ini dikarenakan pada umumnya anak-anak menyukai film kartun. Salah satu sekolah yang menjadi sasaran para pedagang mainan keliling tersebut yakni SD Negeri 69 Kota Bengkulu.

Berdasarkan pra penelitian dan peneliti pun melakukan wawancara kepada anak-anak SD ini, mereka pun menjawab sangat menggemari film kartun *SpongeBob SquarePants*, selain itu juga para siswa ini mengaku banyak sekali mengoleksi dan menggunakan pernak-pernik bertema *SpongeBob*, baik itu tas, buku, maupun alat-alat lain yang mengacu pada tokoh kartun berwarna kuning ini. Hal ini pula yang membuat peneliti memilih SD Negeri 69 Kota Bengkulu sebagai lokasi penelitian, dan peneliti pun berinisiatif memilih siswa/i kelas 5 sebagai subjek penelitian, karena anak-anak pada tingkatan kelas ini sudah dapat berfikir secara logis, mengelompokkan objek-objek, maupun memahami dan membandingkan sesuatu apa yang mereka lihat.

Dalam film kartun *SpongeBob SquarePants* pada episode *JellyFishing* ini banyak sekali terdapat penokohan-penokohan yang terkandung didalamnya, baik itu penokohan yang bersifat positif maupun penokohan yang bersifat negatif. Oleh sebab itu, peneliti tertarik membahas bagaimana persepsi anak dalam penokohan film kartun *SpongeBob SquarePants* episode *JellyFishing*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan diatas maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Karakter penokohan apa saja yang terkandung dalam film kartun *Spongebob Squerpants* episode *Jellyfishing*?
2. Bagaimana persepsi anak pada penokohan film kartun *Spongebob Squarepants* episode *Jellyfishing* dalam realitas kode John Fiske?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui karakter penokohan apa saja yang terkandung dalam film kartun *SpongeBob SquerPants* episode *Jellyfishing*.
2. Untuk mengetahui persepsi anak pada penokohan film kartun *Spongebob Squerpants* episode *Jellyfishing* dalam realitas kode John Fiske.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Pengembangan study yang telah diperoleh di bangku kuliah dalam bidang komunikasi khususnya pada komunikasi massa, dan juga sebagai sumbangan pengembangan wacana kepada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan mahasiswa ilmu komunikasi, selain itu dapat dijadikan acuan bagi pihak-pihak terkait terutama orang tua agar lebih selektif dalam memilih tontonan yang tepat bagi anak-anak mereka, dan bagi penulis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai wadah untuk memperluas pengetahuan ilmu komunikasi seputar komunikasi massa melalui media massa elektronik (televisi) pada tayangan film kartun *SpongeBob SquarePants*, mengenai bagaimana anak-anak mempersepsikan penokohan dalam film kartun *SpongeBob SquarePants*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai film animasi mungkin sudah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, akan tetapi kebanyakan penelitian sebelumnya itu memfokuskan penelitian yang berhubungan dengan efek kekerasan pada film animasi dan secara tidak langsung dapat mempengaruhi perilaku anak-anak yang menonton film animasi tersebut. Seperti penelitian yg dilakukan oleh Fransisca Mariantje Bawias mahasiswa Universitas Kristen Petra yang mengangkat judul mengenai film animasi yaitu “Analisa Representasi Kekerasan Pada Film Kartun South Park”. Film kartun south park merupakan salah satu film yang tidak lepas dari adanya representasi kekerasan baik secara langsung atau tidak langsung. Kekerasan dalam film kartun south park dibagi menjadi empat kategori yaitu kekerasan verbal, kekerasan fisik, kekerasan dengan menggunakan alat, kekerasan budaya dilihat dari aspek agama. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul dalam tayangan film kartun south park ini akan dilihat representasi kekerasan apa saja yang terdapat di dalamnya dilihat dari empat kategori yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Univesitas Bengkulu (FISIP UNIB) Jurusan Ilmu Komunikasi penelitian tentang film animasi kartun yang memberikan edukasi terhadap anak masih sangat minim, salah satu contoh yaitu Film Animasi Upin-Upin Terhadap Perilaku Kesehatan Gigi yang baru ditemukan. Peneltian ini dilakukan pda tahun 2010 lalu oleh Pepen Noviyanto, yang mendasari penelitiannya adalah keingintahuannya mengenai frekuensi menonton dan durasi film animasi kartun khususnya upin-upin, apakah dapat berpengaruh terhadap perilaku kesehatan gigi anak serta pengaruh pemahaman anak tentang isi pesan pada film Upin-Ipin episode kesehatan gigi. Dimana penelitian ini menggunakan model penelitian kuantitatif dengan menggunakan tehnik analisis statistic.

2.2 Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah studi ilmu tentang media massa beserta pesan yang dihasilkan, pembaca/ pendengar/ penonton yang akan coba diterima dan memiliki efek terhadap mereka (Nurudin, 2007:2).

Sementara itu, menurut Jay Black dan Frederick C (Nurdin, 2007) disebutkan bahwa komunikasi massa adalah sebuah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massal/tidak sedikit itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonim, dan heterogen. Luas disini berarti lebih besar daripada sekedar kumpulan orang yang berdekatan secara fisik sedangkan anonim berarti individu yang menerima pesan cenderung asing satu sama lain. Heterogen berarti pesan dikirim kepada orang-orang dari berbagai macam status, pekerjaan, dan jabatan dengan karakteristik yang berbeda satu sama lain dan bukan penerima pesan yang homogen.

Melalui definisi komunikasi massa, kita dapat mengetahui karakteristik komunikasi massa. Menurut Effendy (2003:81) karakteristik komunikasi massa meliputi:

1. **Komunikator Terlembaga**

Ciri komunikasi massa yang pertama adalah komunikatornya. Komunikasi massa itu menggunakan media massa baik media cetak maupun elektronik. Berapa orang yang terlibat dalam proses komunikasi massa, berapa macam peralatan yang digunakan, dan berapa biaya yang diperlukan sifatnya relatif, namun pasti komunikasi massa itu kompleks, tidak seperti komunikasi antar persona yang begitu sederhana.

2. **Pesan Bersifat Umum**

Komunikasi massa itu bersifat terbuka, artinya komunikasi massa itu ditujukan untuk semua orang dan tidak ditujukan untuk sekelompok orang tertentu. Oleh karenanya, pesan komunikasi massa bersifat umum. Pesan komunikasi massa yang dikemas dalam bentuk apa pun harus memenuhi kriteria penting atau menarik, atau penting sekaligus menarik bagi sebagian komunikan. Dengan demikian, kriteria pesan

yang penting dan menarik itu mempunyai ukuran tersendiri, yakni bagi sebagian besar komunikan.

3. Komunikannya Anonim dan Heterogen

Dalam komunikasi massa, komunikator tidak mengenal komunikan (anonim), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka. Di samping anonim, komunikan komunikasi massa adalah heterogen karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda, yang dapat dikelompokkan berdasarkan faktor : usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, latar belakang budaya, agama dan tingkat ekonomi.

4. Media Massa Menimbulkan Keserempakan

Kelebihan komunikasi massa dibandingkan dengan komunikasi lainnya adalah jumlah sasaran khalayak atau komunikan yang dicapainya relatif banyak dan tidak terbatas bahkan lebih dari itu, komunikasi yang banyak tersebut secara serempak pada waktu yang bersamaan memperoleh pesan yang sama pula.

5. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah

Komunikasi massa adalah komunikasi dengan menggunakan atau melalui media massa. Karena melalui media massa maka komunikator dan komunikannya tidak dapat melakukan kontak langsung. Komunikator aktif menyampaikan pesan, komunikan pun aktif menerima pesan, namun diantara keduanya tidak dapat melakukan dialog sebagaimana halnya terjadi dalam komunikasi antarpersonal. Dengan demikian, komunikasi massa itu bersifat satu arah.

Selain memiliki ciri, komunikasi massa menurut Effendy juga memiliki fungsi, fungsi tersebut meliputi :

1. Pengawasan (*Surveillance*)

Pengawasan ini mengacu pada peranan berita dan informasi media massa. Media dianggap bertindak sebagai pengawas karena orang-orang media ini lah yang mengumpulkan segala informasi yang tidak dapat diperoleh oleh masyarakat luas.

2. Penafsiran (*Persepsi*)

Selain menyajikan fakta dan data, media massa juga harus mampu melakukan interpretasi mengenai informasi yang disajikan atau tentang suatu peristiwa tertentu.

3. Hubungan (*Lingkage*)

Media massa harus dapat berperan sebagai penghubung dari unsur-unsur yang terdapat didalam masyarakat yang tidak bisa dilakukan secara langsung atau perorangan.

4. Sosialisai

Media massa mentransmisikan nilai-nilai yang mengacu kepada cara-cara dimana seseorang mengadopsi perilaku dan nilai dari suatu kelompok. Adapun media yang paling mudah mentransmisikan nilai-nilai adalah media elektronik (televisi dan radio) yang memiliki sifat mudah dicerna, diingat, dan komunikatif terhadap audiencenya.

5. Hiburan

Adapun 70 persen dari sisi dan informasi yang diberikan media massa pada umumnya adalah menghibur audiensnya, terutama media-media elektronik seperti televisi, radio, serta internet.

6. Efek Komunikasi Massa

Setiap proses komunikasi mempunyai akhir yang disebut dengan efek. Efek menerpa seseorang yang menerimanya baik secara disengaja atau yang tidak disengaja dan malah mungkin yang tidak dimengerti. Secara umum terdapat tiga efek dari komunikasi massa, yaitu:

a) Efek Kognitif

Pesan komunikasi massa mengakibatkan khalayak berubah dalam hal pengetahuan, pandangan, dan pendapat terhadap sesuatu yang diperolehnya. Efek ini berkaitan dengan transmisi pengetahuan, keterampilan, kepercayaan ataupun informasi.

b) Efek Afektif

Pesan komunikasi massa mengakibatkan berubahnya perasaan tertentu dari khalayak. Orang dapat menjadi lebih marah dan berkurang rasa tidak sukanya terhadap sesuatu akibat dari membaca surat kabar, mendengarkan radio, ataupun menonton televisi. Efek ini berhubungan dengan emosi, sikap, dan nilai.

c) Efek Konatif

Akibat dari pesan komunikasi massa membuat seseorang mengambil keputusan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Efek ini merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati yang meliputi pola-pola tindakan, kegiatan atau kebiasaan berperilaku (Liliweri, 1991: 39).

2.3 Televisi Sebagai Media Massa

Istilah televisi dalam bahasa inggris disebut juga *television* berasal dari kata yunani: “*tele*” artinya jauh ditambah *vision* yang berasal dari kata latin “*visio*” yang artinya melihat. Menurut Arini Hidayat (1998:78) *televise* merupakan gabungan dari media dengan gambar yang bisa bersifat politis, bisa pula manipulative, hiburan dan pendidikan dan bahkan gabungan dari ketiga unsur tersebut.

Televisi sebagai media massa dapat berfungsi sangat luas juga dapat mencapai pemirsa yang sangat banyak dalam waktu yang relatif singkat. Televisi mempunyai banyak kelebihan dalam menyampaikan pesan-pesannya dibandingkan dengan media massa lain, karena pesan-pesan yang disampaikan melalui gambar dan suara secara bersamaan (*sinkron*) dan hidup, sangat cepat (*aktual*), terlebih lagi siaran langsung (*live broadcast*).

Menurut Effendy (2003:173) Siaran televisi, dalam waktu relatif singkat dapat membawa sarannya yaitu medium televisi menjadi salah satu media massa yang sangat efektif, karena:

1. Medium televisi menyajikan suara juga gambar secara bersamaan/ sinkron.

2. Siaran televisi merupakan perpaduan antara medium radio dan medium film yang sama-sama telah merebut hati dunia.
3. Sebagai produk teknologi elektronika atau teknologi mutakhir, perkembangan teknologi elektronika itu sendiri, yang akhir-akhir ini berkembang dengan sangat cepat.
4. Sebagai media audiovisual, televisi mempunyai nilai aktualitas yang sangat tinggi, yang memungkinkan segala kejadian dimuka bumi bahkan diruang angkasa.
5. Satu-satunya kelemahan medium televisi, juga radio, hanya dapat dilihat sekilas, meskipun hal ini sekarang sudah dapat diatasi dengan adanya alat perekam atau Video Tape Recorder (VTR).

Seperti halnya dengan media massa lainnya, Menurut Effendy (2003:24) televisi pada dasarnya mempunyai tiga fungsi, yakni:

1. Fungsi penerangan (*the information function*)

Televisi mendapat perhatian yang besar dikalangan masyarakat karena dianggap sebagai media yang mampu menyiarkan informasi yang sangat memuaskan, hal ini didukung oleh 2 faktor, yaitu:

- a) Immediacy (Kesegaran)

Pengertian ini mencakup langsung atau dekat. Peristiwa yang disiarkan oleh stasiun televisi dapat dilihat dan didengar oleh para pemirsa pada saat peristiwa itu berlangsung.

- b) Realism (Kenyataan)

Ini berarti bahwa stasiun televisi menyiarkan informasinya secara audio dan visual dengan perantara mikrofon dan kamera apa adanya sesuai kenyataan. Dalam melaksanakan fungsinya sebagai sarana penerangan, stasiun televisi selain menyiarkan informasi dalam bentuk pandangan mata atau berita yang dibacakan penyiar, dilengkapi juga dengan gambar-gambar yang faktual.

2. Fungsi pendidikan (*the education function*)

Sebagai media komunikasi massa, televisi merupakan sarana yang ampuh untuk menyiarkan acara pendidikan kepada khalayak yang

jumlahnya begitu banyak secara simultan, sesuai dengan makna pendidikan yaitu meningkatkan pengetahuan dan penalaran masyarakat. Selain acara pendidikan yang dilakukan secara berkesinambungan, namun stasiun televisi juga menyiarkan berbagai acara yang sangat implisit mengandung pendidikan seperti sandiwara, ceramah, film, dan sebagainya.

3. Fungsi hiburan (*the entertainment function*)

Sebagai media yang melayani kepentingan masyarakat luas, fungsi hiburan bagi sebuah media massa elektronik menduduki posisi yang paling tinggi disbanding dengan fungsi-fungsi lainnya. Sebagian besar alokasi waktu masa siaran televisi diisi oleh acara-acara hiburan seperti lagu-lagu, film, olahraga, dan sebagainya. Fungsi hiburan ini telah menjadi salah satu kebutuhan utama manusia terutama untuk mengisi waktu dari aktifitas diluar rumah. Terbukti dengan masih banyaknya masyarakat yang menjadikan televisi sebagai media hiburan, yang dianggap bisa sebagai perekat keintiman keluarga.

Secara terperinci, kegiatan komunikasi massa melalui televisi dapat diuraikan sebagai berikut: bertindak sebagai komunikator dan sekaligus sebagai sumber informasi adalah pihak penyelenggara siaran. Ide atau isi pesan dari komunikator diproduksi dan disiarkan melalui stasiun televisi. Pesan tersebut dapat berupa pendidikan, berita, hiburan, ataupun iklan dan selanjutnya isi pesan/ hasil produksi tersebut dapat dilihat oleh komunikan melalui pesawat televisi atau receiver dengan tujuan untuk mengubah, membentuk sikap, dan perilaku ataupun untuk mempengaruhi komunikan.

2.4 Kode-Kode Televisi John Fiske

Untuk menganalisis sinema atau film, Fiske (1990:40) membagi menjadi 3 level, yaitu:

a. Level Realitas

Kode-kode social termasuk dalam level pertama ini yakni meliputi kostum (dress), perilaku (behaviour), cara berbicara (speech), ekspresi (expression), karakter (character) dan sebagainya.

b. Level Representasi

Kode-kode social termasuk dalam level kedua ini berkaitan dengan kode-kode teknik seperti kamera (camera), pencahayaan (lightning), perevisian (editing), musik (music), suara (sound) yang ditransmisikan sebagai kode-kode representasi yang bersifat konvensional.

c. Level Ideologi

Pada level ketiga ini mencakup kode-kode representative seperti narasi (naratif), konflik (conflict), aksi (action), dialog (dialogue), latar (setting), dan pemeran (casting).

Oleh karena itu yang terdapat dalam film animasi kartun Spongebob Squaerpants episode JellyFishing meliputi gambar dan suara (audio visual) yang didalamnya banyak sekali memerankan tokoh-tokoh, penokohan-penokohan atau perwatakan dalam film tersebut yang bertujuan menarik penonton sebagai audiens. Oleh sebab itu akan digunakan beberapa kode televisi untuk dapat menilai dan mempersepsikan penokohan dalam film animasi kartun tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka dipilih beberapa kode yang berkontribusi dalam film animasi kartun Spongebon Squarepants episode JellyFishing, yakni pada kode televisi John Fiske pada level Realitas. Kode-kode social termasuk dalam level pertama ini yakni meliputi kostum (dress), cara berbicara (speech), ekspresi (expression), perilaku (behaviour), karakter (character).

Sehingga pada akhirnya dapat ditemukan jawaban atas pertanyaan mengenai persepsi siswa terhadap penokohan dalam film animasi kartun *Spongebob Squarepants* episode *JellyFishing*.

2.5 Film Animasi Kartun

Secara harfiah, film (sinema) adalah *cinema tographie* yang berasal dari kata *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* (cahaya), dan *graphie* atau *grhap* (tulisan, gambar, citra). Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut kamera. Kata animasi sebenarnya adalah penyesuaian dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *animate*, dalam kamus inggris-indonesia berarti menghidupkan (Keheley, 1995:22). Menurut Hafis (2008:12), animasi atau *motion graphic* secara umum menghidupkan gambar, teknik, memfilmkan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerak ilusi.

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live. Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Melalui sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru didalam film dan animasi. Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konvensi atau disiplin, yaitu film dan gambar.

Menurut Gunadi (1998:45) animasi adalah program yang fotografis yang dibuat dengan cara membentuk rangkaian gambar-gambar mati sehingga seolah-olah hidup dan memiliki karakter dan karakter yang bersifat khayal ini digolongkan sebagai film animasi kartun.

Film animasi kartun merupakan suatu teknik komunikasi visual yang pada dasarnya digunakan untuk menjelaskan secara kompleks, untuk menyatakan sesuatu yang tidak tampak dan menjelaskan secara rinci tentang gerakan-gerakan yang dilakukan tokoh-tokoh di dalam film. Film animasi

kartun memiliki beberapa karakteristik yang menjadi daya tarik film dan membedakannya dari film-film lainnya, diantaranya:

1. Ilustrasi

Seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita. Diharapkan dengan bantuan visual, gambar tersebut lebih mudah dicerna. Fungsi khusus ilustrasi antara lain: memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita, memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan dalam cerita, memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan, membangkitkan minat untuk menonton dan menitik beratkan pada pesan yang ingin disampaikan.

2. Tipografi

Merupakan alat komunikasi yang harus bias berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas dan terbaca, menggabungkan teks dan gambar agar menjadi satu kesatuan yang mampu menyampaikan pesan. Tipologi dalam film animasi terdapat pada teks dialog film, judul film dan episode film.

3. Warna

Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti dan suasana yang melihatnya, warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana dalam berkomunikasi dan dapat membantu memunculkan ciri khas atau identitas tertentu.

Film animasi kartun bagian dari hasil kreasi seni yang dapat menyulut senyum dan tawa atas kelucuan dalam kisah-kisahannya. Disini anak-anak sangat senang sekali menonton film animasi kartun disebabkan gerakan-gerakan yang ditampilkan pada film animasi kartun itu umumnya spektakuler.

Film animasi kartun dapat memberikan gambaran kepada anak tentang berbagai keadaan dan fenomena melalui cerita pada film animasi kartun yang ditayangkan. Pemahaman dan pemberian makna diproses melalui

penginderaan terhadap objek dan kemudian diproses oleh otak sehingga memperoleh pengetahuan, menganalisis, menilai dan menalar yang menimbulkan persepsi. Persepsi adalah sebuah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan yang mereka lihat guna memberikan arti bagi lingkungan mereka (Elsaptaria, 2006:22).

2.6 Persepsi

Dalam kehidupan sehari-hari manusia dalam hidupnya cenderung selalu menggunakan nalar dan intuisi yang ada pada dirinya untuk mempersepsikan, menalar dan memberi tanggapan atas objek yang ada disekitarnya. Setelah itu manusia akan cenderung memberikan kesimpulan atas apa yang telah dipersepsikan terhadap objek tadi. Persepsi merupakan kemampuan membedakan, mengelompokkan, memfokuskan dan mengenal objek itu berdasarkan rangsangan yang diterima oleh panca indera (wirawan, 1991:145).

Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu suatu stimulus yang diterima oleh individu melalui alat reseptor yaitu indera. Alat indera merupakan penghubung antara individu dengan dunia luarnya. Menurut Robbins (2008:174) Persepsi merupakan stimulus yang diindra oleh individu, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindra.

Dengan kata lain persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Persepsi merupakan keadaan integrated dari individu terhadap stimulus yang diterimanya. Apa yang ada dalam diri individu, pikiran, perasaan, pengalaman-pengalaman individu akan ikut aktif berpengaruh dalam proses persepsi. Menurut Gibson, dkk (1989) dalam buku Organisasi Dan Manajemen Perilaku, Struktur; memberikan definisi persepsi adalah proses kognitif yang dipergunakan oleh individu untuk menafsirkan dan memahami dunia sekitarnya (terhadap obyek). Gibson juga menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh individu. Oleh karena itu, setiap

individu memberikan arti kepada stimulus secara berbeda meskipun objeknya sama. Cara individu melihat situasi sering kali lebih penting daripada situasi itu sendiri. Adapun mengenai jenis-jenis persepsi menurut Irwanto (1997), dapat digolongkan ke dalam :

1. Persepsi obyek yaitu suatu proses psikologi dimana stimuli yang ditangkap oleh alat indera melalui benda-benda fisik seperti gelombang cahaya, suara, temperature dan sebagainya.
2. Persepsi interpersonal yakni suatu proses psikologis dimana stimuli yang ditangkap alat indera melalui lambang-lambang verbal atau grafis yang disampaikan pihak ketiga.

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi pada dasarnya dibagi menjadi 2 yaitu Faktor Internal dan Faktor Eksternal.

1. Faktor Internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yang mencakup beberapa hal antara lain:
 - a) Fisiologis. Informasi masuk melalui alat indera, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya. Kapasitas indera untuk mempersepsi pada tiap orang berbeda-beda sehingga interpretasi terhadap lingkungan juga dapat berbeda.
 - b) Perhatian. Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek. Energi tiap orang berbeda-beda sehingga perhatian seseorang terhadap obyek juga berbeda dan hal ini akan mempengaruhi persepsi terhadap suatu obyek.
 - c) Minat. Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau perceptual vigilance yang digerakkan untuk mempersepsi. Perceptual vigilance merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai minat.

- d) Kebutuhan yang searah. Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.
 - e) Pengalaman dan ingatan. Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.
 - f) Suasana hati. Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.
2. Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat didalamnya. Elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakannya atau menerimanya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah:
- a) Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi persepsi individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu obyek individu akan mudah untuk perhatian pada gilirannya membentuk persepsi.
 - b) Warna dari obyek-obyek. Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit.
 - c) Keunikan dan kontras stimulus. Stimulus luar yang penampilannya dengan latar belakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.

- d) Intensitas dan kekuatan dari stimulus. Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat. Kekuatan dari stimulus merupakan daya dari suatu obyek yang bisa mempengaruhi persepsi.
- e) Motion atau gerakan. Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian persepsi merupakan suatu proses penginderaan, stimulus yang diterima oleh individu melalui alat indera yang kemudian diinterpretasikan sehingga individu dapat memahami dan mengerti tentang stimulus yang diterimanya tersebut. Proses menginterpretasikan stimulus ini biasanya dipengaruhi pula oleh pengalaman dan proses belajar individu.

Selain itu juga, hal penting yang harus dipahami seseorang khususnya peneliti dalam mengartikan dan melihat bahwa seseorang ataupun anak bisa melakukan persepsi itu dengan cara memahami arti dari persepsi itu sendiri, yaitu melihat anak tersebut dalam menalar, memberi tanggapan atas objek yang dilihat pada lingkungan sekitar, dan setelah itu pastinya anak akan cenderung memberikan kesimpulan ataupun memberikan arti atas apa yang telah dilihat melalui objek tadi, itulah contoh dan gambaran bagaimana melihat seseorang melakukan suatu persepsi.

2.7 Pengertian Penokohan

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita rekaan sehingga peristiwa itu menjalin suatu cerita, sedangkan penokohan adalah cara sastrawan menampilkan tokoh (Aminuddin, 1995). Tokoh dalam karya rekaan selalu mempunyai sikap, sifat, tingkah laku, atau watak-watak tertentu. Pemberian watak pada tokoh suatu karya oleh sastrawan disebut perwatakan.

Secara umum tokoh adalah orang yang berperan dalam suatu aktifitas atau kegiatan. Dalam karya sastra, tokoh merupakan orang yang berperan

dalam cerita yang memberikan pengaruh dalam jalannya suatu peristiwa. Menurut Boulton (dalam Aminuddin, 1984:88) kita sering mendengar istilah-istilah tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, atau karakter dan karakterisasi secara bergantian dengan pengertian yang hampir sama dalam pembicaraan sebuah karya fiksi. Istilah-istilah tersebut sebenarnya tidak persis sama dan dipergunakan dalam pengertian yang berbeda walau ada sinonim dalam istilah-istilah tersebut. Ada istilah yang menyoroti pada tokoh cerita dan teknik pengembangannya pada sebuah cerita. Pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita disebut tokoh.

Penokohan atau perwatakan ialah teknik atau cara-cara menampilkan tokoh. Ada beberapa cara menampilkan tokoh. Cara analitik, ialah cara penampilan tokoh secara langsung melalui uraian pengarang. Jadi pengarang menguraikan ciri-ciri tokoh tersebut secara langsung. Cara dramatik, ialah cara menampilkan tokoh tidak secara langsung tetapi melalui gambaran ucapan, perbuatan, dan komentar atau penilaian pelaku atau tokoh dalam suatu cerita.

2.8 Penokohan Dalam Film Animasi Kartun

Setiap proses komunikasi selalu ditujukan kepada pihak tertentu sebagai penerima pesan yang disampaikan oleh komunikator. Dalam buku Sosiologi Komunikasi, penerima atau audiens dikenal dengan sebutan khalayak. Khalayak yakni massa yang disebarkan oleh media massa (Bungin,2007:72).

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya televisi merupakan media massa yang memiliki populasi terbesar dalam peminatannya dari media massa lainnya, apalagi pada kalangan anak-anak yang sangat dominan selalu menonton televisi. Kecendrungan anak-anak menonton televisi itu dikarenakan banyak film yang menarik perhatian mereka, salah satunya ialah film animasi kartun. Sebagian besar anak-anak sangat menggemari film animasi ini dikarenakan gambar-gambar yang diperankan dalam film animasi

ini sangat beragam macam dan sangat banyak variasi warna didalamnya, selain itu juga tokoh atau penokohan dalam film animasi ini sangat mudah diingat oleh anak-anak sebagai penerima pesan atau audiens.

Peristiwa-peristiwa dalam film selalu didukung oleh sejumlah tokoh atau pelaku-pelaku tertentu. Tokoh adalah pelaku yang mendukung peristiwa sehingga terjalin sebuah cerita, sedangkan cara pengarang atau sutradara dalam menampilkan tokoh-tokoh tersebut disebut penokohan. Penokohan merupakan unsur cerita yang tidak dapat ditiadakan, karena dengan adanya penokohan, sebuah cerita menjadi lebih nyata dan lebih hidup. Melalui penokohan pula, seorang pembaca dan penonton dapat dengan jelas menangkap wujud manusia atau makhluk lain yang perikehidupannya sedang diceritakan pengarang ataupun sutradaranya.

Banyak sekali ragam penokohan yang dibuat oleh sutradara dalam film animasi kartun tersebut. Dengan banyaknya penokohan dalam film animasi tersebut, anak-anak sebagai audiens tidak berkemungkinan untuk lupa dengan tokoh-tokoh yang memerankan karakter-karakter masing-masing dalam film tersebut. Mereka bahkan ingat sifat-sifat penokohan masing-masing dalam film animasi yang mereka sering tonton. Dengan kata lain film animasi secara tidak langsung dapat memudahkan anak dalam menangkap dan menyimpang apa yang mereka lihat dalam menonton film animasi tersebut.

Berdasarkan fungsi tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan.

Tokoh sentral adalah tokoh yang banyak mengalami peristiwa dalam cerita. Tokoh sentral dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Tokoh sentral protagonis. Tokoh sentral protagonis adalah tokoh yang membawakan perwatakan positif atau menyampaikan nilai-nilai positif.
- b. Tokoh sentral antagonis. Tokoh sentral antagonis adalah tokoh yang membawakan perwatakan yang bertentangan dengan protagonis atau menyampaikan nilai-nilai negatif.

Tokoh bawahan adalah tokoh-tokoh yang mendukung atau membantu tokoh sentral. Tokoh bawahan dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- a. Tokoh andalan. Tokoh andalan adalah tokoh bawahan yang menjadi kepercayaan tokoh sentral (protagonis atau antagonis).
- b. Tokoh tambahan. Tokoh tambahan adalah tokoh yang sedikit sekali memegang peran dalam peristiwa cerita.
- c. Tokoh lataran. Tokoh lataran adalah tokoh yang menjadi bagian atau berfungsi sebagai latar cerita saja.

Berdasarkan cara menampilkan perwatakannya, tokoh dalam cerita dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Tokoh datar/sederhana/pipih. Yaitu tokoh yang diungkapkan atau disoroti dari satu segi watak saja. Tokoh ini bersifat statis, wataknya sedikit sekali berubah, atau bahkan tidak berubah sama sekali (misalnya tokoh kartun, kancil, film animasi).
- b. Tokoh bulat/komplek/bundar. Yaitu tokoh yang seluruh segi wataknya diungkapkan. Tokoh ini sangat dinamis, banyak mengalami perubahan watak. (Suyoto, <http://agsuyoto.wordpress.com>).

2.9 Siswa SD

Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Pengertian Siswa menurut Wikipedia adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang,

di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Menurut Erikson perkembangan psikososial pada usia enam sampai pubertas, anak mulai memasuki dunia pengetahuan dan dunia kerja yang luas. Peristiwa penting pada tahap ini anak mulai masuk sekolah, mulai dihadapkan dengan teknologi masyarakat, di samping itu proses belajar mereka tidak hanya terjadi di sekolah. Sedang menurut Thornburg (1984) anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang, barang kali tidak perlu lagi diragukan keberaniannya. Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi lingkungan sosial maupun non sosial meningkat. Anak kelas lima, memiliki kemampuan tenggang rasa dan kerja sama yang lebih tinggi, bahkan ada di antara mereka yang menampilkan tingkah laku mendekati tingkah laku anak remaja permulaan.

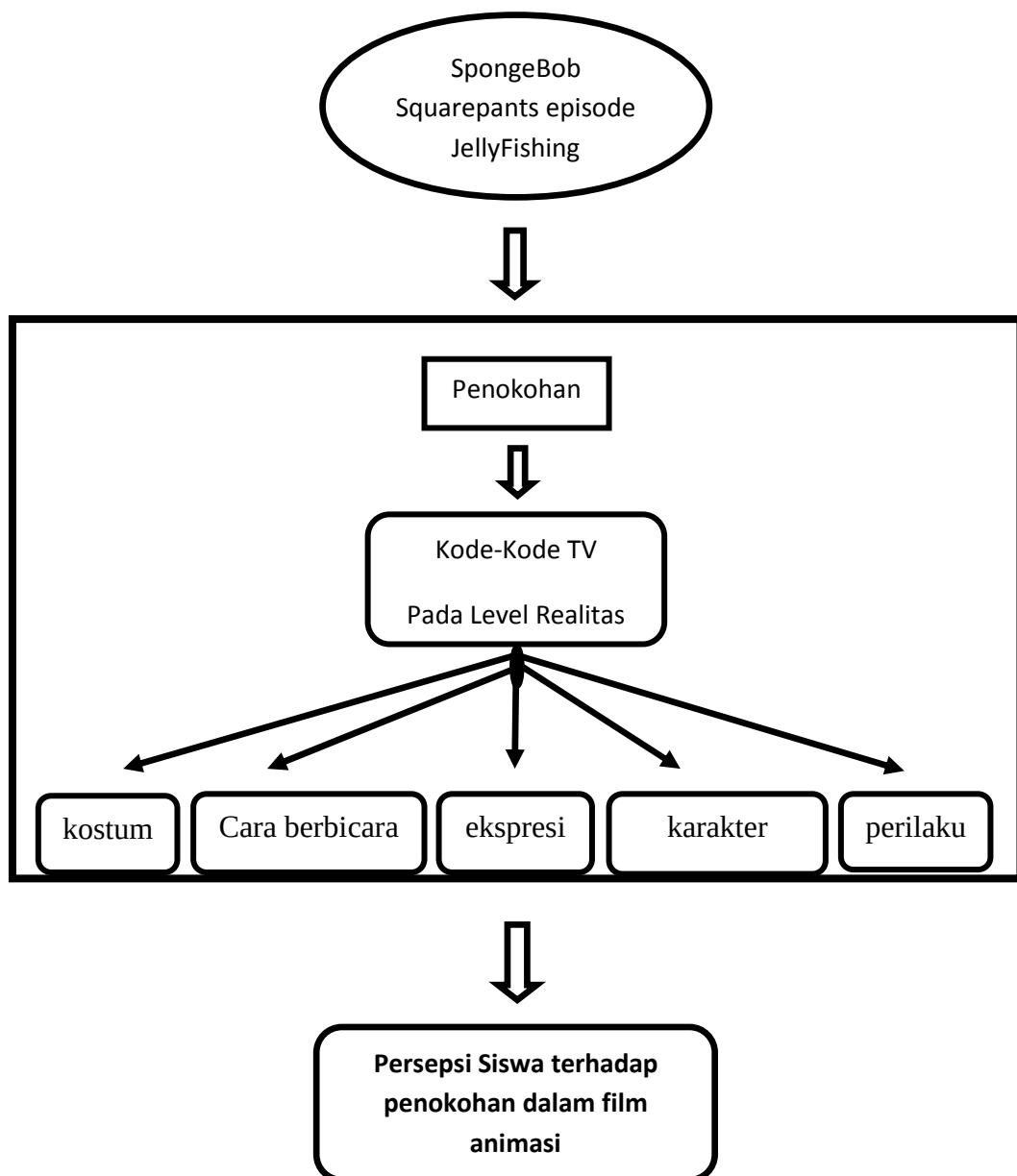
Menurut Piaget ada lima faktor yang menunjang perkembangan intelektual yaitu: kedewasaan (*maturation*), pengalaman fisik (*physical experience*), penyalaman logika matematika (*logical mathematical experience*), transmisi sosial (*social transmission*), dan proses keseimbangan (*equilibrium*) atau proses pengaturan sendiri (*self-regulation*) Erikson mengatakan bahwa anak usia sekolah dasar tertarik terhadap pencapaian hasil belajar. Mereka mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang baik dan relevan. Meskipun anak-anak membutuhkan keseimbangan antara perasaan dan kemampuan dengan kenyataan yang dapat mereka raih, namun perasaan akan kegagalan atau ketidakcakapan dapat memaksa mereka berperasaan negatif terhadap dirinya sendiri, sehingga menghambat mereka dalam belajar. Piaget mengidentifikasikan tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu :

- (a) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun,
- (b) tahap operasional usia 2-6 tahun,
- (c) tahap operasional kongkrit usia 7-11 atau 12 tahun,
- (d) tahap operasional formal usia 11 atau 12 tahun ke atas.

Berdasarkan uraian di atas, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit, dan mampu melakukan konservasi.

2.10 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran digunakan sebagai arahan bagi penulis dalam melakukan penelitian. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pemikiran

Sumber: Olahan peneliti

Di zaman sekarang televisi telah menjadi media komunikasi yang paling luas di konsumsi oleh masyarakat. Banyak siaran acara yang ditayangkan televisi termasuk film kartun *SpongeBob Squarepants*. Film kartun sengaja dibuat dengan alur cerita yang lucu dan cerita untuk menarik perhatian penontonnya, khususnya anak-anak. Dalam film kartun, banyak sekali peran-peran yang di perankan oleh berbagai tokoh-tokoh di dalamnya, baik itu karakter yang diperankan mengenai ajaran baik atau buruknya perbuatan dan kelakuan yang di perankan melalui para tokoh cerita pada film kartun tersebut. Yang mana tokoh-tokoh atau penokohan tersebut dapat diamati dengan menggunakan kode televisi John Fiske pada level Realitas. Kode-kode social termasuk dalam level pertama ini yakni meliputi kostum (dress), perilaku (behaviour), cara berbicara (speech), ekspresi (expression), karakter (character). Sehingga pada akhirnya dapat ditemukan jawaban atas pertanyaan mengenai persepsi siswa pada penokohan dalam film kartun *Spongebob Squarepants* episode *JellyFishing*.

Menurut Irwanto EH,1997, Faktor lainnya dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal adalah faktor melekat pada objeknya, sedangkan faktor internal adalah faktor yang terdapat pada orang yang mempersepsikan stimulus tersebut. Jadi dengan di bantu oleh faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya persepsi ini, diharapkan akan terciptanya persepsi-persepsi siswa terhadap penokohan yang disampaikan melalui film kartun yang ditayangkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan merupakan penelitian secara kualitatif, dimana menurut Jane Richie (dalam Moleong, 1989:6) penelitian kualitatif adalah upaya untuk menyajikan dunia social dan perspektifnya di dalam dari segi konsep, perilaku, persepsi, dan persoalan tentang manusia yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan jenis deskripsi kualitatif. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu system pemikiran atau kasus peristiwa pada masa sekarang atau pun pada masa yang akan datang. Dimana dalam penelitian akan mendeskripsikan, menggambarkan objek untuk mengetahui kemampuan daya pikir anak dalam mempersepsikan melalui kostum, cara berbicara, ekspresi, karakter dan perilaku yang terdapat pada film animasi kartun *SpongeBob Squarepants*. Pelaksanaan metode deskriptif ini yakni, mempersepsikan tayangan *SpongeBob SquarePants* episode *JellyFishing*.

3.2 Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa/I kelas 5 SD Negeri 69 Kota Bengkulu dengan menggunakan teknik sampling purposive. Sampling purposive merupakan teknik dengan cara mewawancarai sampel acak dari suatu kelompok yang diteliti. Maksudnya disini ialah teknik ini dengan cara menseleksi orang-orang atau anak-anak atas dasar criteria tertentu yang dibuat oleh peneliti (Deddy Mulyana, MA, 2008: 182).

Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak merupakan masa yang panjang dalam rentang kehidupan. Bagi kehidupan anak, masa kanak-kanak seringkali dianggap tidak ada akhirnya, sehingga mereka tidak sabar menunggu saat yang didambakan yaitu pengakuan dari

masyarakat bahwa mereka bukan lagi anak-anak tapi orang dewasa. Menurut Hurlock (1980), manusia berkembang melalui beberapa tahapan yang berlangsung secara berurutan, terus menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu, terus menerus dan dalam tempo perkembangan yang tertentu dan bisa berlaku umum. Untuk lebih jelasnya tahapan perkembangan tersebut dapat dilihat pada uraian tersebut: Masa pra-lahir: Dimulai sejak terjadinya konsepsi lahir, Masa jabang bayi: satu hari-dua minggu, Masa Bayi: dua minggu-satu tahun, Masa anak: masa anak-anak awal: 1 tahun-6 tahun, Anak-anak lahir: 6 tahun-12/13 tahun, Masa remaja: 12/13 tahun -21 tahun, Masa dewasa: 21 tahun-40 tahun, Masa tengah baya: 40 tahun-60 tahun, Masa tua: 60 tahun-meninggal.

Kriteria-kriteria anak yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Umur 10-12 Tahun
2. Menonton film animasi kartun *SpongeBob Squarepants episode Jellyfishing*.

Peneliti memilih kriteria pada usia 10-12 tahun sebagai subjek penelitian itu dikarenakan anak-anak yang berusia 10-12 tahun itu merupakan siswa kelas 5 SDN 69, yang terdiri dari 3 kelas, dan rata-rata siswa/i berjumlah 35 anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sample acak, di mana peneliti akan memilih dan mengelompokkan siswa sebagai objek penelitian. Sedangkan mengapa peneliti memilih siswa/i kelas 5 dikarenakan anak-anak pada tingkatan kelas ini sudah dapat berfikir secara logis, dapat mengelompokkan objek-objek, memahami maupun membandingkan.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Data kualitatif menurut (Deddy Mulyana, 2008: 174) merupakan data dalam bentuk teks, dokumen, foto, artefak, atau objek-objek lain yang ditemukan dilapangan selama penelitian berlangsung. Metode pengumpulan data dalam penelitian dengan menggunakan cara observasi, wawancara dan

pengumpulan data yang telah jadi ataupun diolah oleh pihak lain seperti buku, majalah, maupun artikel Online.

Penelitian mengkategorikan sumber data dalam penelitian ini menjadi dua, yaitu:

1. Metode pengumpulan data primer, merupakan data yang didapat dari hasil pengamatan dan sumber-sumber langsung (informan),
2. Metode pengumpulan data sekunder, merupakan data yang diambil berdasarkan data yang tersaji dalam bentuk olahan.

3.3.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari obyek penelitian, untuk data primer dikumpulkan dengan tiga cara yaitu :

1. Observasi, dilakukan untuk melacak secara sistematis dan langsung mengenai subjek dan objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini dilakukan orientasi lapangan pada tanggal 21 Mei 2013, mengunjungi SD Negeri 69 Kota Bengkulu sebagai lokasi penelitian yang terletak di Jln. Wr. Supratman Unib Belakang. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data awal sebelum melakukan penelitian.
2. Wawancara, percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan ini. Hal ini merupakan salah satu dari sekian teknik pengumpulan data yang pelaksanaannya dapat dilakukan secara langsung dengan bertanya langsung kepada informan. Tujuannya untuk mendapatkan jawaban terkait dalam rangka memperoleh data lebih banyak mengenai pokok bahasan penelitian tersebut serta memperkuat data.
3. Dokumentasi, merupakan teknik yang bisa digunakan dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi merupakan pengumpulan data berupa gambar-gambar, artikel, yang hasilnya dapat dijadikan bahan lampiran maupun data tambahan riset yang dibutuhkan.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk sudah jadi (tersedia) melalui publikasi dan informasi yang yang dikeluarkan dari berbagai organisasi.

Untuk memperoleh data sekunder, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti pengumpulan data kepustakaan, yang digunakan untuk mempermudah mendapat data-data, teori-teori, metode-metode penelitian dari referensi buku-buku, catalog yang menunjang dan berkaitan dengan penelitian, serta mencari data-data yang dibutuhkan melalui website atau internet. Online bisa dikatakan sebagai cara baru yang bisa dilakukan dalam mencari data.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif digunakan bila data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat dan narasi-narasi, baik yang diperoleh dari wawancara mendalam maupun observasi. Tahap analisis data memegang peran penting dalam penelitian kualitatif, yaitu sebagai factor utama penilaian kualitas tidaknya penelitian. Artinya, kemampuan penelitian memberi makna kepada data merupakan kunci apakah data diperolehnya memenuhi unsur reliabilitas dan validitas atau tidak.

Seluruh data yang diperoleh akan dianalisis yaitu melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Membuat kerangka berfikir untuk mempermudah penelitian dalam mempermudah arah penelitian.
2. Melakukan proses pengumpulan data penelitian, yaitu mengenai persepsi siswa pada penokohan film kartun *SpongeBob SquarePants* episode *JellyFishing*.
3. Menganalisis data yang telah diperoleh dan terkumpul.
4. Membuat pemaparan dan kesimpulan hasil yang diperoleh.

3.5 Uji Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan mengecek atau sebagai pembanding terhadap data itu, yang mana teknik ini disebut dengan triangulasi. Teknik triangulasi bisa dikatakan sebagai kombinasi beberapa sudut pandang yang sering digunakan untuk menguatkan data, sebab teknik ini diklaim memberikan gambaran yang lebih lengkap.

Tujuan menggunakan metode triangulasi dapat dilihat yaitu, pertama adalah menggabungkan dua metode dalam satu penelitian untuk mendapatkan hasil yang lebih baik apabila dibandingkan dengan menggunakan satu metode saja dalam suatu penelitian. Triangulasi lebih banyak menggunakan metode alam level mikro, seperti bagaimana menggunakan beberapa metode pengumpulan data dan analisis data sekaligus dalam sebuah penelitian, termasuk menggunakan informan sebagai alat uji keabsahan dan analisis hasil penelitian. Asumsinya bahwa informasi yang diperoleh peneliti melalui pengamatan akan lebih akurat apabila juga digunakan interview atau menggunakan bahan dokumentasi untuk mengoreksi keabsahan informasi yang telah diperoleh dengan kedua metode tersebut.

Kedua, tujuannya ialah membandingkan informasi tentang hal yang sama yang diperoleh dari berbagai pihak, agar ada jaminan tentang tingkat kepercayaan data. Cara ini juga mencegah bahaya-bahaya subyektif. Teknik ini adalah sebagai upaya untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks pengumpulan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan, dengan kata lain bahwa pihak peneliti dapat melakukan '*check and recheck*' temuan-temuannya dengan cara membandingkan,

Melalui teknik pemeriksaan dalam penelitian ini, teknik yang digunakan ialah teknik triangulasi sumber. Dimana data dalam teori ini secara garis besar dikumpulkan dari narasumber. Pemeriksaan dan pengecekan dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah melalui sumber

lain yaitu dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dan hasil wawancara yang dilakukan.

Triangulasi data ini dimaksudkan agar dalam pengumpulan data peneliti menggunakan banyak sumber data. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Hal ini dapat dicapai dengan jalan :

1. Membandingkan data hasil wawancara dengan data hasil observasi
2. Membandingkan dengan apa yang dikatakan secara pribadi dengan apa yang dikatakan di depan umum.
3. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dari berbagai lapisan masyarakat baik tingkat pendidikan, status pekerjaan misalnya.