

SI OTAN: NILAI-NILAI PENDIDIKAN DALAM KARAKTER ANIMASI

Laska Indah Wulankawukir¹, Ranang Agung Sugihartono²

^{1,2}Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara No.19 Surakarta, Jawa Tengah 57126
e-mail : laskaindah24@gmail.com¹, ranang@ds.isi-ska.ac.id² (korespondensi)

Paper received: 2023-02-07

revised: 2023-04-12

accepted: 2023-04-11

Abstract: This study aims to find educational values in the character of Otan in the *Si Otan* program which is broadcast on TRANS7 station. The qualitative descriptive research is used with the object of Otan's character study. Data was collected using purposive sampling technique and data collection methods were observation and literature study, and data were analyzed using Roland Barthes' Semiotics. This study shows the results that in Otan's character there are 8 educational values, namely: positive thinking, not committing violence, living together, respecting others, being yourself, thinking critically, solving problems and loving the environment. The most dominant value in Otan's character is the value of critical thinking education. These eight educational values can be found in Otan's body posture, facial expressions, clothing, and the voiceover uttered by Otan.

Keywords: Animation, Semiotics, educational value, television, character

Abstrak: Penelitian ini ditujukan untuk menemukan nilai-nilai pendidikan pada karakter Otan dalam program *Si Otan* yang ditayangkan di stasiun TRANS7. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dengan objek kajian karakter Otan. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik purposive sampling dan metode pengumpulan data adalah observasi dan studi pustaka, serta data dianalisis dengan Semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa dalam karakter Otan terdapat 8 nilai pendidikan, yaitu: pikiran positif, tidak melakukan kekerasan, hidup bersama, menghargai orang lain, menjadi diri sendiri, berpikiran kritis, menyelesaikan permasalahan dan cinta terhadap lingkungan. Nilai yang paling dominan pada karakter Otan yaitu nilai pendidikan berpikir kritis. Delapan nilai pendidikan tersebut dapat dijumpai baik pada postur tubuh Otan, ekspresi wajah, pakaian, maupun *voiceover* yang diucapkan oleh Otan.

Kata kunci: Animasi, Semiotika, nilai pendidikan, televisi, karakter

1. Pendahuluan

TRANS7 merupakan salah satu stasiun televisi nasional yang memiliki program-program unggulan untuk menghibur anak-anak. Salah satu kategori program yang dimiliki oleh TRANS7 adalah kategori *edutainment*. Beberapa program acara televisi berbasis *edutainment* menggunakan karakter animasi untuk menarik perhatian penonton anak-anak. Karakter adalah hal penting dalam sebuah animasi yang memiliki daya tarik sendiri (Syahfitri, 2011). Selain menjadi tontonan yang menarik dan menghibur, program acara berbasis *edutainment* sangat bermanfaat bagi perkembangan wawasan, psikologi, pemahaman, dan pengetahuan bagi anak-anak.

Penggunaan karakter animasi dalam program televisi memiliki kelebihan daripada bentuk lain, di antaranya: mudah ditangkap penonton, mudah dicermati informasinya, dan pesannya tersampaikan secara efektif. Animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan *eyecatching* akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran (Munir, 2012).

Program televisi yang memiliki karakter animasi dan cukup fenomenal, salah satunya adalah *Si Otan*. Awal kemunculannya pada tahun 2008, program ini dikenal dengan judul *Dunia Air*, kemudian kembali berubah judul menjadi *Dunia Binatang* pada tahun 2015, dan yang terakhir pada tahun 2018 dikenal dengan judul *Si Otan* hingga sekarang. Meski beberapa kali

mengubah judul programnya, program tersebut tetap konsisten mengulas tentang beragam fauna yang ada di Indonesia. Perubahan terletak pada ikon program acaranya yang semula adalah Dolphino menjadi karakter Otan.

Sebuah program televisi harus memiliki ciri khas agar mudah dikenali oleh masyarakat. Karakter Otan dalam program *Si Otan* memenuhi unsur itu dan menjadi ikon program, yang dikreasi dengan referensi dari hewan endemik bernama orangutan. Hal ini sesuai dengan latarnya, orangutan sebagai satwa yang sangat terancam punah sekaligus juga sebagai primata ikonik (icon) asli Indonesia (MIAS, 2020). Selain itu, karakter Otan juga menyimpan banyak hal-hal menarik dari segi seni, budaya, dan pendidikan, mulai dari visual yang ikonik, ekspresi wajah yang ditampilkan, pakaian yang digunakan, dan *voiceover* yang diucapkan. Untuk itu, program acara *Si Otan* menarik untuk diteliti karakternya dalam kaitannya dengan tanda dan makna di baliknya.

Ada banyak tanda yang tidak disadari memiliki makna tersembunyi, tanda-tanda tersebut perlu dipelajari untuk dapat mengerti artinya. Ilmu yang mempelajari tanda-tanda dalam kehidupan manusia ini begitu populer terutama di kalangan praktisi budaya media (Anggoro, 2016), termasuk film, televisi, dan animasi. Roland Barthes (1915-1980) merupakan orang pertama yang menerapkan ide-ide Semiotika ke dalam gambar visual, misalnya, iklan makanan, fotografi dan film (Curtin, 2006).

Konsep-konsep dasar Semiotika yang dibangun oleh Barthes terdiri atas empat bagian, yaitu: tanda (trikotomi tanda, penanda dan petanda); sistem ganda (konotasi, metabahasa dan mitos); tiga macam hubungan tanda (hubungan simbolik, hubungan sintagmatik dan hubungan paradigmatis); serta bahasa (hubungan dialek *langue/parole*) (Anggoro, 2016). Menurut Roland Barthes, tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Tanda denotatif juga sekaligus penanda konotatif. Tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasinya (Sobur, 2009). Makna denotasi akan memunculkan makna sebenarnya, sesungguhnya dan cenderung eksplisit, sedangkan konotasi mengandung makna kias atau implisit. Keduanya difokuskan pada karakter Otan.

Karakter adalah gabungan antara tampilan wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, adat, budaya, dan sifat atau kepribadian dari suatu tokoh (Gumelar, 2011). Karakter tercermin secara dari unsur pembentuknya. Unsur audio dan visual merupakan esensi pendukung animasi (Aziz, 2019). Unsur visual dalam animasi berupa segala sesuatu yang tampak oleh mata manusia yang mencakup desain karakter, sedangkan unsur audio adalah segala sesuatu yang ditangkap oleh telinga manusia contohnya dialog atau *voiceover*. Fokusnya pada bahasa verbal adalah kata, kalimat yang diucapkan atau ditulis secara langsung (Ramadhoni & Sugihartono, 2020). Kedua unsur tersebut saling mendukung antara satu dengan yang lain agar menjadi sebuah tayangan animasi yang lengkap dan menarik. Selain itu, karakter animasi juga perlu mengandung nilai pendidikan yang dapat diambil sisi positifnya oleh penonton khususnya anak-anak.

Nilai-nilai pendidikan yang digunakan untuk meneliti karakter Otan adalah teori yang dikembangkan oleh Kunnukal, yaitu: berpikir positif, tidak melakukan kekerasan, hidup bersama, harga orang lain, menjadi diri sendiri, berpikir kritis, menyelesaikan permasalahan, dan cinta lingkungan (Kunnunkal, 2012). Nilai-nilai pendidikan perlu ditanamkan kepada anak-anak agar menjadi generasi yang berkarakter baik, seperti dikatakan bahwa nilai membantu kita untuk mendapatkan prioritas, pilihan yang benar, agar memberi dampak pada generasi berikutnya secara efektif (Charles, Kiruba; Selvi, 2016).

Tinjauan pustaka dilakukan terhadap beberapa hasil penelitian sebelumnya, diantaranya, yang pertama adalah skripsi berjudul *Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi Toy Story* yang fokus meneliti nilai-nilai karakter dalam animasi (Khoiriyah, 2018). Tinjauan kedua terhadap skripsi berjudul *Representasi Nilai-Nilai Motivasi dalam Film Whiplash* yang meneliti nilai-nilai motivasi dalam film (Sipayung, 2019). Selanjutnya, meninjau artikel jurnal hasil penelitian berjudul *Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Animasi Toy Story 4*

yang meneliti pesan moral dalam animasi dengan menggunakan analisis Semiotika (Hakim, Muhammad Aufa; Rochim, 2020). Hasil tinjauan pustaka menunjukkan bahwa riset-riset tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan ini. Sehingga, dapat dipastikan bahwa penelitian ini benar-benar tidak ada kesamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan orang lain.

2. Metode

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan pada karakter Otan dalam program acara *Si Otan* TRANS7. Nilai-nilai pendidikan tersebut diteliti dengan menggunakan jenis penelitian Deskriptif Kualitatif, di mana berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa, interaksi, atau tingkah laku dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri (Syafnidawaty, 2020b), dengan objek kajian karakter Otan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, di mana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian (Hidayat, 2017). Objek kajian yang dipilih adalah episode “Sobat Cinta Rupiah dan Si Akal Bulus”. Episode ini dipilih sebagai sampel dengan pertimbangan sesuai kriteria yang telah ditetapkan, yaitu: (1) episode tersebut memiliki indikator yang paling lengkap yakni mengandung nilai seni, kebudayaan, dan pendidikan; (2) karakter Otan banyak muncul menggunakan kostum yang berbeda; (3) episode ini memiliki banyak makna dan pesan yang terkandung dalam karakter Otan. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan didukung dengan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan mengamati secara detail rekaman dari episode “Sobat Cinta Rupiah dan Si Akal Bulus” di setiap segmen dan *scene*-nya, untuk mendapat data yang valid dan informasi yang benar yang dibutuhkan (Syafnidawaty, 2020a).

Scene-scene yang terdapat karakter Otan diamati dan dipilih, lalu unsur-unsurnya baik visual, audio (*voiceover*), maupun aksinya diidentifikasi sebagai tanda. Kemudian, dianalisis dengan Semiotika Roland Barthes. Analisis data dituangkan dalam bentuk tabel peta tanda mencakup makna denotasi karakter Otan. Denotasi adalah penanda yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan makna eksplisit (Alam, 2021). Selanjutnya itu, juga menganalisis makna konotasi karakter Otan. Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna implisit, tidak pasti dan tidak langsung (Alam, 2021).

Hasil analisis data disajikan secara deskriptif yang dilengkapi dengan gambar *screenshot* dari *scene* dan kutipan dialog/*voiceover*-nya Otan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan fokus pada hasil analisis data yang diverifikasi terlebih dahulu sehingga dapat menghasilkan temuan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Fokus dalam penelitian ini adalah nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam karakter Otan khususnya pada episode *Sobat Cinta Rupiah dan Si Akal Bulus*. Nilai-nilai pendidikan tersebut terdapat dalam dua unsur pendukung karakter animasi, pertama yaitu unsur visual yang meliputi postur tubuh, ekspresi, dan kostum. Kedua, unsur suara yang terdiri dari *voiceover* yang diucapkan oleh Otan. Kemudian dua unsur tersebut dianalisis menggunakan Semiotika Roland Barthes, sehingga dapat ditemukan delapan nilai pendidikan yang dirumuskan oleh Kunnukal.

3.1. Pikiran Positif

Nilai pendidikan yang pertama adalah pikiran positif. Nilai ini merupakan sebuah konsep pemberdayaan untuk selalu memiliki citra diri yang positif dalam kehidupan (Kunnunkal, 2012).

Rupanya nilai pendidikan ini dapat ditemukan pada *scene* 8 dalam segmen 1 yang menggambarkan tentang burung murai.



Gambar 1. Adegan Otan menjelaskan fakta tentang burung murai dengan riang
 (Sumber: *Scene* 8 segmen 1, *timecode* 00:04:34 & 00:04:40)

Pada *scene* 8 ini Otan muncul menjelaskan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan burung murai, baik dari bentuk fisik nya hingga jenis-jenis dari burung murai yang beragam. Otan berdiri dengan menggunakan kostum berupa baju kodok berwarna biru, dan mengenakan *google glass* pada matanya. Adegan Otan berdiri dengan tangan terbuka ke kanan dan kiri serta ekspresi wajahnya riang gembira hingga terlihat giginya yang putih. Otan menjelaskan fakta tentang burung murai dengan riang gembira.

Ketika menjelaskan tentang burung murai, karakter Otan muncul dengan menampilkan kegembiraan, keceriaan, kebahagiaan dan keramahmatan sebagai salah satu cara yang ampuh untuk membentuk pemikiran yang selalu positif. Ekspresi yang ditampilkan Otan untuk membawa kebahagiaan bagi para penontonnya. Hal itu menunjukkan bahwa karakter Otan mengandung nilai pendidikan yaitu berpikir positif.

3.2. Pikiran Positif

Nilai pendidikan yang kedua adalah bentuk upaya untuk menanamkan cinta untuk merespon tindak kekerasan yang terjadi pada sesama makhluk hidup (Kunnunkal, 2012). Nilai ini muncul pada *scene* 1 segmen 3 yang menceritakan ular lanang sapi di sungai.



Gambar 2. Adegan Otan menceritakan ular lanang diserang bulus dengan sedih
 (Sumber: *Scene* 1 segmen 3, *timecode* 00:10:33 & 00:10:34)

Otan muncul dengan mengenakan baju kodok berwarna biru, dan memakai *google glass* pada matanya dengan kedua tangan disamping kanan dan kiri. Otan berdiri dengan kedua tangan disamping, lututnya sedikit ditebuk. Ekspresi wajahnya sedih dengan airmata yang mengalir deras. Secara visual pada *scene* ini menjelaskan adegan pembuka yakni seekor ular lanang sapi yang diserang oleh kawanannya bulus. Otan merasa kasihan dan tidak tega melihat pemandangan tersebut. Kemudian, air matanya yang mengucur deras dari wajahnya. Otan menangis sambil mengatakan (*voiceover*): “Tuh kan, bulusnya menyerang si ular teman huhuhuhu.. kasihan nasib si ular, si bulus memang bukan tandinganmu Sob. tamat sudah riwayatmu, Sob..Sob....”

Menangis adalah salah satu bentuk respon alami yang dilakukan oleh seseorang untuk meluapkan apa yang ada dalam hatinya, apa yang dirasakan, dan apa yang dipikirkan. Menangis

untuk mengungkapkan kesedihan. Ketika Otan menyaksikan seekor ular lanang sapi menjadi mangsa oleh kawan bulus, ia tidak dapat menyembunyikan kesedihannya. Akhirnya, ia menunjukkan respon dari perasaan sedih yang dirasakan yaitu menangis. Respon tangisan Otan menunjukkan bahwa Otan memiliki hati yang lemah lembut, ia sangat menyayangi hewan yang menjadi temannya (dipanggilnya Sob). Hal ini membuktikan bahwa karakter Otan memiliki nilai pendidikan yaitu tidak menyukai kekerasan.

3.3. Hidup Bersama

Nilai pendidikan berikutnya yaitu hidup bersama. Hidup bersama merupakan nilai yang berusaha menyesuaikan hidup bersama dengan makhluk hidup yang lain untuk dapat saling membantu dan saling menjaga (Kunnunkal, 2012). Nilai ini ditemukan pada *scene* 10 segmen 1 yang menceritakan lomba kicau burung murai.

Pada *scene* ini Otan berada di sebuah acara lomba kicau burung murai batu. Otan berada di tengah-tengah masyarakat terlihat seperti seorang juri dalam perlombaan tersebut. Otan mengenakan setelan jas berwarna ungu dengan kemeja berwarna kuning, dasi merah, celana hitam dan sepatu kets bertali. Otan berdiri dengan melebarkan kedua tangannya berbentuk huruf "W". Ekspresi wajahnya terlihat ramah, matanya terbuka lebar, alis yang terangkat, dan tarikan garis bibir membentuk senyuman.

Otan terlihat sedang menjelaskan mengenai *event* kicau burung yang sedang diselenggarakan. Otan turut berinteraksi dengan warga dan panitia yang terlibat dalam acara tersebut. Sikap Otan tersebut menunjukkan karakter yang rendah hati, dapat bersosialisasi dan berbaur dengan lingkungan sekitar. Manusia sebagai makhluk sosial selalu memerlukan manusia lain dalam membangun relasi agar terciptanya sebuah lingkungan yang harmonis.



Gambar 3. Adegan Otan membaaur dalam kegiatan lomba burung
(Sumber: *Scene* 10 segmen 1, *timecode* 00:05:18 & 00:05:22)

Adegan ini menunjukkan bahwa Otan merupakan makhluk sosial yang selalu membutuhkan makhluk lain untuk bersosialisasi dalam lingkungan. Dari analisis di atas, dapat diketahui Otan merupakan karakter yang dapat hidup bersama dengan sesama, untuk menciptakan relasi yang harmonis di lingkungan, sehingga dapat dikatakan bahwa karakter Otan memiliki nilai pendidikan yaitu hidup bersama.

3.4. Hargai Orang Lain

Nilai pendidikan ini merupakan nilai yang mengutamakan perilaku mengakui hak-hak orang lain dan mengembangkan kesadaran dalam diri sendiri (Kunnunkal, 2012). Nilai ini ditemukan pada *scene* 2 segmen 2 program *Si Otan*.

Adegan ini tampak Otan memberi penjelasan mengenai sebuah kegiatan tradisional tangkap ikan khas dari Sulawesi Utara yaitu Mane'e. Selain itu, Otan juga menjelaskan alat yang digunakan, manfaat, dan tujuan dari dilakukannya acara tersebut oleh masyarakat Kakorotan. Saat memberi penjelasan tersebut, Otan memanggil warga secara santun dan ramah dengan sebutan paman-paman, seperti berikut "Beginilah teman, kalau masyarakat sedang

mempersiapkan acara Mane'e. yakni tradisi tangkap ikan khas pulau Kakorotan Intata Sulawesi Utara. Paman-paman ini lagi bikin alat tangkap ikan tradisional namanya Sammi".



Gambar 4. Adegan Otan menjelaskan acara tradisi Mane'e
(Sumber: Scene 2 segmen 2, *timecode* 00:06:11 & 00:06:23)

Adegan Otan yang apresiatif tersebut menunjukkan tindakan yang menjunjung tinggi norma kesopanan dan beretika. Sudah menjadi sebuah keharusan apalagi di negara yang penuh dengan norma dan adat istiadat yang berlaku, bahwa sebagai anak muda diwajibkan untuk menghormati orang yang lebih tua. Berdasarkan analisis di atas dapat diketahui bahwa karakter Otan memiliki nilai pendidikan yakni menghargai orang lain. Otan mampu menempatkan diri sebagaimana mestinya sebagai orang yang lebih muda untuk menghormati orang yang lebih tua.

3.5. Menjadi Diri Sendiri

Nilai pendidikan kelima adalah menjadi diri sendiri. Nilai tersebut merupakan nilai yang memiliki karakter yang kuat yang membedakannya dengan orang lain (Kunnunkal, 2012). Nilai menjadi diri sendiri dapat dijumpai pada *scene* 4 segmen 3 dalam program televisi ini.

Otan muncul bergelantungan, tangan kanan memegang ranting tangan kirinya dilebarkan ke samping, terlihat badannya diayunkan ke kanan kekiri, sambil menjelaskan mitos hewan bulus dan sisi keramat dari hewan tersebut. Otan mengenakan baju kodok berwarna biru, dan memakai *google glass* pada matanya. Ekspresi wajahnya ramah, tatapan mata yang riang, dan tersenyum dengan gigi putihnya. Otan mengenakan baju kodok berwarna biru dan memakai *google glass*.



Gambar 5. Adegan Otan bergelantungan di ranting pohon
(Sumber: Scene 4 segmen 3, *timecode* 00:13:35 & 00:13:43)

Adegan bergelantungan adalah kebiasaan yang dilakukan oleh orang utan atau hewan primata sejenisnya. Bergelantungan di ranting pohon dengan tangkas merupakan satu ciri khas yang dimiliki oleh kera. Perilaku tersebut menjadi identitas dari seekor orang utan yang membedakan dengan hewan lainnya.

Dari analisis di atas tampak bahwa dalam *scene* ini karakter Otan memiliki nilai pendidikan yaitu menjadi diri sendiri. Otan menunjukkan perilaku bergelantungan untuk memperlihatkan jati dirinya yang sebenarnya sebagai seekor orang utan, meskipun dalam program televisi ini ia berperan menjadi *host*.

3.6. Berpikiran Kritis

Nilai pendidikan berpikir kritis merupakan nilai yang memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis dan nalar (Kunnunkal, 2012). Nilai berpikir kritis ditemukan pada beberapa *scene* dalam segmen berbeda.

Pada *scene* 4 tampak Otan berdiri dengan mengenakan jas laboratorium berwarna putih lengan panjang dan kacamata bulat serta tangannya memegang sebuah tongkat kayu. Terlihat Otan menampakan ekspresi wajah yang serius sembari menjelaskan secara detail bahwa kulit badak adalah lapisan terluar dari badan badak yang bertekstur kasar dan berbintik digunakan sebagai perlindungan diri. Penjelasan Otan tentang badak fokus pada kata kiasan yang berhubungan dengan hewan tersebut yaitu “kulit badak”. Otan menjelaskan secara rinci mengenai makna dan asal usul dari kata kiasan tersebut. “Kulit badak” merupakan sebuah kata kiasan yang digunakan untuk perumpamaan orang yang tidak memiliki perasaan, tidak memiliki hati nurani, dan tidak tahu malu.



Gambar 6. Adegan Otan menjelaskan tentang kiasan “kulit badak”

(Sumber: *Scene* 4 segmen 1, *timecode* 00:02:20)

Otan tampak memiliki pengetahuan luas, sehingga mampu menjelaskan secara detail tentang spesifikasi hewan badak dan memahami kalimat kiasan “kulit badak”. Dari adegan ini menunjukkan bahwa karakter Otan memiliki nilai pendidikan yaitu berpikir kritis. Nilai berpikir kritis tidak hanya muncul pada *scene* ini saja, melainkan juga terdapat pada *scene* 1 dan 5 dalam segmen 1, serta *scene* 10 segmen 3.

3.7. Menyelesaikan Permasalahan

Merupakan salah satu nilai pendidikan rumusan Kunnukal yang menyangkut penyelesaian masalah, pendengar yang aktif, mediasi, dan mampu mencari solusi dari permasalahan tersebut (Kunnunkal, 2012). Nilai ini terdapat pada *scene* 2 dalam segmen 3.

Otan duduk bersimpuh dengan posisi kedua tangan menahan badannya. Otan mengenakan baju kodok berwarna biru dan memakai *google glass*. Ekspresi wajahnya keheranan, matanya terbuka lebar, alisnya terangkat dengan bibir sedikit terbuka. *Scene* ini memperlihatkan seorang Agen Otan yang bernama Kak Novi sedang melakukan sebuah eksperimen berupa menguji tarikan rahang dari bulus. Otan melihat para kawanannya sedang berebut daging, dan berusaha menengahi dan menenangkan bulus-bulus tersebut agar makannya lebih tenang dengan berkata “Hey.. satu satu dong jangan main keroyokan kaya gini, wahh ini sih namanya ngasih makan nih bukan uji tarikan rahang. Otan jadi susah deh ngitungnya...”



Gambar 7. Adegan Otan menengahi pertikaian bulus-bulus

(Sumber: *Scene* 2 segmen 3, *timecode* 00:10:34)

Adegan Otan yang menengahi bulus-bulus tersebut menunjukkan usahanya menyelesaikan persoalan dan pertikaian dengan damai, karena keributan malah menyebabkan kerepotan. Dalam sebuah masyarakat ketika terdapat suatu permasalahan, pertikaian, ataupun perkelahian, maka jalan terbaiknya adalah menengahi dan memberi solusi.

Analisis di atas menunjukkan bahwa karakter Otan memiliki nilai pendidikan yakni menyelesaikan permasalahan. Karakter Otan tampak berusaha memberikan solusi atas permasalahan yang sedang terjadi pada bulus-bulus tersebut.

3.8. Cinta Lingkungan

Nilai pendidikan yang terakhir adalah cinta lingkungan. Nilai ini berupaya untuk menyadari pentingnya menjaga lingkungan, karena kesehatan bumi sangat berpengaruh pada nasib manusia (Kunnunkal, 2012). Nilai ini ditemukan pada *scene* 4 dan 12 dalam segmen 3 yang keduanya bercerita terkait dengan bulus.

Scene 12 kembali dipandu oleh Kak Novi yang menggambarkan eksperimen untuk mengetahui respon bulus, ketika diberi benda berupa mainan plastik. Rupanya bulus kurang tertarik dengan benda yang bukan makanan. Otan mengenakan *google glass* dan terlihat memiringkan kepalanya ke arah kanan dengan ekspresi wajah tersenyum lebar hingga terlihat giginya yang putih.



Gambar 8. Adegan Otan menegur Kak Novi yang akan buang sampah
 (Sumber: *Scene* 12 segmen 3, *timecode* 00:18:53 & 00:19:34)

Otan menegur Kak Novi yang sedang jongkok di tepi sungai hendak membuang mainan plastik ke sungai dengan mengatakan “Kak Novi, hayooo mau buang apa? Jangan buang sampah sembarangan Kak hihihi. Tenang teman-teman Otan dan kak Novi cuma mau lihat kok bagaimana respon bulus melihat benda yang bukan makanan di dekatnya”. Namun, rupanya kak Novi hanya ingin melakukan eksperimen terhadap bulus.

Sikap Otan yang menegur Kak Novi menunjukkan kepeduliannya terhadap lingkungan dan keberlangsungan makhluk hidup. Salah satu dampak nyata yang ditimbulkan dari membuang sampah sembarangan ke sungai adalah dapat menyebabkan banjir. Selain itu, membuang benda asing atau sampah ke sungai dapat mengancam kelangsungan hidup hewan yang ada di sungai tersebut. Adegan Otan tersebut memperlihatkan karakter Otan memiliki nilai pendidikan yaitu cinta lingkungan, karena Otan menyadari bahwa di dalam sungai terdapat sebuah ekosistem yang harus dijaga kelestariannya.

Dari paparan di atas menunjukkan bahwa episode *Sobat Cinta Rupiah dan Si Akal Bulus* mengandung 8 nilai pendidikan yang tersebar di 12 *scene*, sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai pendidikan dalam episode *Sobat Cinta Rupiah dan Si Akal Bulus*

No	Nilai Pendidikan	<i>Scene</i>	Segmen
1	Pikiran positif	<i>Scene</i> 8 – Burung murai	Segmen 1
2	Tidak melakukan kekerasan	<i>Scene</i> 1 – Sungai ular lanang sapi	Segmen 3

3	Hidup bersama	Scene 10 – Lomba kicau burung	Segmen 1
4	Hargai orang lain	Scene 2 – Pesisir pantai	Segmen 2
5	Menjadi diri sendiri	Scene 4 – Bulus di sungai	Segmen 3
6	Berpikiran kritis	Scene 1 – Unyil museum uang	Segmen 1
		Scene 4 – Kandang badak 2	Segmen 1
		Scene 5 – Kandang Bangau	Segmen 1
7	Menyelesaikan permasalahan	Scene 10 – Perairan berlumpur	Segmen 3
		Scene 2 – Eksperimen tarikan bulus	Segmen 3
8	Cinta lingkungan	Scene 4 – Bulus di sungai	Segmen 3
		Scene 12 – Eksperimen bulus	Segmen 3

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai berpikir kritis mendominasi dalam adegan Otan, sejumlah 4 *scene* yang memperlihatkan nilai tersebut dimiliki oleh karakter Otan. Kemudian, disusul nilai cinta lingkungan yang dijumpai pada 2 *scene*. Sedangkan, nilai-nilai yang lain dijumpai sekali saja di *scene* berbeda.

Dominannya nilai berpikir kritis pada karakter Otan ini selaras dengan pendapat bahwa meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak dapat juga dilakukan dengan hal hal yang menarik, seperti media bermain monopoli dan menonton cerita atau film animasi (Vibraena, Vivi Mariesca; Laili, Nor; Silmi, Novira; Irvan, 2020). Hal senada, dikatakan Rezan Karakas bahwa penggunaan kartun bagi anak dapat berkontribusi pada peningkatan kapasitas pemikiran kritis, pemecahan masalah, peningkatan tingkat persepsi mereka (Karakas, 2012), yang sangat berkaitan erat dengan nilai-nilai pendidikan. Hal ini tampak semakin menguatkan latar digunakannya karakter Otan berbentuk animasi (kartun) sebagai *host* dalam program televisi ini.

Kandungan nilai-nilai pendidikan tersebut dalam program *Si Otan* sesuai dengan segmentasi penontonnya yaitu anak-anak. Hal ini sejalan dengan pendidikan karakter menjadi satu target pemerintah Indonesia (Prmono, Andy; Pujiyanto; Arimbawa, 2019).

4. Simpulan

Program *Si Otan* merupakan salah satu program unggulan TRANS7 yang mengusung konsep *edutainment*. Program acara yang sarat dengan edukasi ini terkenal dengan *host character*-nya yang bernama Otan. Sebagai maskot pada program acara edukasi, karakter Otan memiliki nilai-nilai penting dalam dirinya yang dapat menjadi contoh bagi penontonnya yakni nilai pendidikan.

Berdasarkan pada analisis data dan pembahasan di atas, pada episode *Sobat Cinta Rupiah dan Si Akal Bulus* ditemukan nilai pendidikan yang terkandung dalam karakter Otan. Delapan nilai pendidikan yang dirumuskan oleh Kunnukal, semuanya terdapat pada karakter Otan. Namun, rupanya nilai berpikir kritis menjadi nilai pendidikan yang paling dominan. Nilai pendidikan berpikir kritis ditemukan sebanyak 4x dalam episode ini. Nilai-nilai tersebut dapat terlihat baik dari postur tubuh, ekspresi wajah, kostum yang dikenakan Otan, maupun *voiceover* yang diucapkan.

Hal ini menunjukkan bahwa karakter Otan bukan hanya sebagai *host character* yang menghibur, namun juga mengedukasi dengan pemikiran yang kritis terhadap fenomena yang ada di sekitarnya.

Daftar Rujukan

Alam, M. S. (2021). *Nilai-Nilai Keislaman Film Lima Penjuru Masjid dalam Membangun Karakter*

- Remaja Muslim*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Anggoro, A. R. P. (2016). *Konsep-Konsep Dasar Semiotika Struktural pada Momen Ilmiah Roland Barthes*. ISI Surakarta. <http://repository.isi-ska.ac.id/3278/>
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49. <https://doi.org/https://doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>
- Charles, Kiruba; Selvi, V. A. (2016). *Value Education*. Neelkamal.
- Curtin, B. (2006). *Semiotics and Visual Representation*. <http://www.arch.chula.ac.th/ejournal/files/article/IjjpgMx2iiSun103202.pdf>
- Gumelar, M. . (2011). *Comic Making*. Indeks.
- Hakim, Muhammad Aufa; Rochim, M. (2020). Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Animasi Toy Story 4. *Prosiding Manajemen Komunikasi*.
- Hidayat, A. (2017). *Penjelasan Teknik Purposive Sampling Lengkap Detail*. Statistikian. <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>
- Karakas, R. (2012). The Use of Cartoons for Developing the Skills of Understanding and Analyzing of Children in Preschool Period. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 3026–3030.
- Khoiriyah, I. (2018). *Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi Toy Story*. Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.
- Kunnunkal, F. T. . (2012). *Values Education, A Handbook for Teachers*. CBSE.
- MIAS. (2020). Fungsi Penting Lahan Basah bagi Makhhluk Hidup. *MIAS (Media Informasi Pecinta Satwa)*. <https://yayasanpalung.com/>
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Pramono, Andy; Pujiyanto; Arimbawa, A. (2019). Desain Tematik Game Edukasi untuk Peningkatan Nilai Kepedulian dan Ketekunan pada Karakter Anak dengan Model Asinkron. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 4(1), 48–55.
- Ramadhoni, A. E., & Sugihartono, R. A. (2020). Representation of Nostalgia in The Program Memori Melodi in TVRI National. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 12(1), 72–85. <https://doi.org/10.33153/capture.v12i1.2674>
- Sipayung, N. Z. (2019). *Representasi Nilai-Nilai Motivasi dalam Film Whiplash*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Syafnidawaty. (2020a). *Observasi*. https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi/?__cf_chl_tk=3OXvQpbzkiQuSH9KWbDbFp8UX00XrFDrspqKx_GHDEw-1668964834-0-gaNycGzNCFE
- Syafnidawaty. (2020b). *Penelitian Kualitatif*. <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kualitatif/>
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer. *Jurnal Saindikom*, 10(3), 213–217.
- Vibraena, Vivi Mariesca; Laili, Nor; Silmi, Novira; Irvan, M. (2020). Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Anak melalui Bedah Film. *Seminar Nasional (Webinar) Pendidikan “Kebijakan Pendidikan Nasional: Pendidikan Non-Formal Dan Pendidikan Anak Usia Dini*.