

KONSTRUKSI KARAKTER JABO DALAM ANIMASI BINEKON

Oleh:

Rinkapati Swatriani

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

rinkapati.swatriani@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Animasi di Indonesia sudah berkembang, saat ini sudah banyak agency yang mulai merancang animasi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi, sebut saja salah satunya adalah Belantara Studio yang sudah membuat beberapa serial animasi diantaranya adalah Binekon yang berkisah tentang 5 karakter yang mewakili budaya nusantara. Pada tiap karakter memiliki ciri khas sendiri yang merupakan representasi dari masyarakat budaya Nusantara, fokus penelitian ini akan berpusat pada karakter Jabo dalam episode Coconut, yang digambarkan bahwa ia dapat membantu teman-temannya dalam menyelesaikan masalah. Data primer dalam penelitian ini yaitu persepsi peneliti, dalam hal ini peneliti akan memberikan pemikiran dalam mengkaji tanda-tanda visual yang terdapat dalam animasi Binekon dengan analisis semiotik Barthes.

Kata Kunci: Animasi, Semiotika, Konstruksi

ABSTRACT

Animation in Indonesia has developed, this time there are many agency starting designing animation, both 2 dimension or 3 dimension, just call one of them is Belantara Studio which has made several animated series including Binekon which tells about 5 characters representing the culture of the archipelago. Each character has its own characteristic which is a representation of the archipelago's cultural community, the focus of this research will be on the character of Jabo in the Coconut episode, is described that he can help his friends in solving problems. Primary data in this study is the perception of researchers, in this case the researcher will give thought in studying visual signs is contained in the Binekon animation with semiotic Barthes analysis.

Key Notes: Animation, Semiotic, Construction.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 2, 2019

Revised: January 28 2020

Accepted: March 1, 2020

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Animasi merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi ditelinga masyarakat. Baik orang dewasa sampai anak-anak menyukai animasi yang merupakan media hiburan serta edukasi yang populer. Awalnya animasi dikenal dengan istilah kartun yang bercerita mengenai kehidupan sehari-hari yang

dikemas dengan humor dan dalam tampilan gambar 2 dimensi (2D), namun seiring dengan perkembangan teknologi, animasi kini tidak hanya dikenal dengan kartun untuk anak-anak tapi sudah merambah pasar hingga orang dewasa dengan alur cerita yang lebih kompleks dan tampilan 3 dimensi (3D).

Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Animasi secara harfiah berarti membawa hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu objek merupakan benda yang bergerak. Dari objek tersebut agar menjadi hidup, animasi mulai dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar hasil bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. (McGraw, 2002).

Sebelum era digital seperti saat ini, animasi selalu tayang melewati media televisi namun sekarang animasi sudah bisa dinikmati melalui media digital yang lebih mudah diakses seperti YouTube. Kemunculan media digital dan perkembangan teknologi membuat animasi kini lebih banyak memiliki variasi cerita dan model karakter. Perkembangan animasi di Indonesia juga sudah berkembang, saat ini sudah banyak *agency* yang mulai merancang animasi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi, sebut saja salah satunya adalah “Belantara Studio” yang sudah membuat beberapa serial animasi diantaranya adalah Binekon yang berkisah tentang 5 karakter yang mewakili budaya nusantara. Animasi Binekon dapat dinikmati melalui YouTube dan sudah memiliki 2 episode, yaitu “Coconut” dan “Race”.

Film selama ini dianggap lebih sebagai media hiburan ketimbang media persuasi. Namun yang jelas, film sebenarnya memiliki kekuatan bujukan atau persuasi yang sangat besar. Film merupakan salah satu saluran atau media komunikasi massa. Perkembangan film sebagai salah satu media komunikasi massa di Indonesia mengalami pasang surut yang cukup berarti, namun media film di Indonesia tercatat mampu memberikan efek yang signifikan dalam proses penyampaian pesan. (Rivers et al, 2008). Sama halnya dengan sebuah film, animasi juga memiliki unsur konstruksi dan representasi sosial yang ingin dibangun dengan proses pemberian makna terhadap realitas yang terjadi di sekitar masyarakat. Kedudukan media animasi juga dapat disebut sebagai lembaga pendidikan non-formal dalam mempengaruhi dan membentuk budaya kehidupan masyarakat sehari-hari melalui kisah yang ditampilkan.

Penyajian konstruksi dari realitas yang ada di masyarakat dibuat dengan melihat aspek-aspek yang ditonjolkan media animasi untuk mempermudah penonton untuk mengingat hal-hal tertentu yang ditampilkan dalam animasi tersebut. Shoemaker dan Reese melihat bahwa isi media dilatarbelakangi sebuah ide besar, yaitu ideologi yang mempengaruhi ekstramedia, organisasi, rutinitas media dan sisi individual pekerja media. (Chesney, 1998). Tidak dapat dipungkiri bahwa faktor tersebut

mempengaruhi sebuah media dalam menyajikan sebuah informasi.

Sebut saja karakter yang dimunculkan dalam animasi Binekon. Penggambaran masyarakat dan kebudayaan Nusantara dapat dilihat melalui tiap karakter dalam animasi Binekon, yaitu yang pertama ada Papua yang terinspirasi dari masyarakat Papua. Karakter ini digambarkan sebagai laki-laki yang sangat aktif dan memiliki rasa penasaran yang tinggi, ia tinggal di sebuah rumah yang juga merupakan kendaraan yang disebut “rumah honai” dari Papua. Ke dua ada Sula yang terinspirasi dari hewan tarsius dari Sulawesi. Sula merupakan wanita yang tulus dan ceria, ia tinggal di rumah yang juga merupakan kendaraan yang disebut “rumah tongkongan” dari Sulawesi Barat.

Selanjutnya ada *Kale* yang merupakan alat pelindung dalam peperangan dari Kalimantan. *Kale* merupakan laki-laki yang sangat berani tapi juga ceroboh. Ia tinggal di rumah yang sekaligus juga jadi kendaraannya yaitu “rumah banjar bubungan tinggi” dari Kalimantan Selatan. Selain itu juga ada Jabo yang mengenakan pakaian khas Jawa *Surja Larik* dan mengenakan blangkon dari Jawa. Jabo merupakan laki-laki selalu terlihat bingung tapi dia sangat bijaksana, ia memiliki rumah yang juga sekaligus menjadi kendaraannya yang disebut “rumah joglo” dari Jawa. Terakhir adalah karakter Sumi yang terinspirasi dari pempek yang merupakan makanan khas Palembang,

Sumatera. Sumi digambarkan sebagai wanita lembut dan penyayang. Ia memiliki rumah yang juga sekaligus menjadi kendaraannya yang disebut “rumah gadang” dari Sumatera Barat.

Permasalahan

Pada tiap karakter memiliki ciri khas sendiri yang merupakan representasi dari masyarakat budaya Nusantara, fokus penelitian ini akan berpusat pada karakter Jabo dalam episode Coconut, yang dalam animasi lima menit tersebut digambarkan bahwa ia dapat membantu teman-temannya dalam menyelesaikan masalah. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana realitas budaya masyarakat Jawa dikonstruksikan dalam karakter Jabo pada animasi Binekon?

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. Animasi Dalam Konstruksi Realitas

Makna animasi sebagai representasi dari realitas masyarakat berbeda dengan animasi sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, animasi sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, animasi membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode, konvensi dan ideologi dan kebudayaannya. Awalnya,

animasi lahir sebagai perkembangan teknologi yang pada akhirnya gambar hidup ini telah menjadi media bertutur manusia. Animasi juga memberikan efek yang berbeda dari apa yang telah dilakukan manusia selama beribu-ribu tahun, yaitu menyampaikan kisah. Jika sebelumnya bercerita dilakukan dengan lisan, lalu tulisan, kemudian film, kini muncul satu medium lagi yaitu animasi.

Meskipun animasi dirancang dengan pembangunan karakter, bukan dimainkan oleh tokoh nyata seperti film, namun animasi juga memiliki kemampuan untuk meniru kenyataan sedekat mungkin dengan kenyataan sehari-hari. Proses representasi itu diawali dengan cara perancang animasi melihat realita yang ada di masyarakat. Seperti apa mereka melihat masyarakat yang akan mereka gambarkan dalam film? Sang perancang bukan hanya harus memiliki wawasan yang luas terhadap masyarakat, tetapi juga harus teliti dalam melihat permasalahan yang ada di masyarakat tersebut. Tidak hanya melihat yang ada di permukaan, namun juga apa yang ada di bawah permukaan. Seorang perancang animasi dituntut untuk memiliki perspektif atau sudut pandang.

Sesudah proses “melihat”, kemudian proses seleksi. Tentu tidak semua kenyataan hidup bisa diangkat menjadi animasi. Perancang harus memilih yang relevan dan menyingkirkan yang tidak relevan untuk

kebutuhan cerita. Proses seleksi ini sangat bergantung pada sudut pandang yang dimiliki perancang animasi. Mengutip dari Richard Oh menjelaskan bahwa, *setiap pencipta seni punya asumsi ataupun impresi yang berbeda pada realitas: keunikan sudut pandangnya justru yang membuat kita tertarik pada karyanya.* (Irwansyah, 2009).

Setelah seleksi dilakukan, kemudian konstruksi. Proses ini dimulai pada saat menulis skenario hingga proses produksi animasi selesai. Dalam bahasa Marselli Sumarno dalam (Imanjaya, 2006), yakni film yang mampu “merekam kenyataan sosial pada zamannya”. Pada titik ini, film adalah arsip sosial yang menangkap jiwa zaman saat itu. Sama halnya dengan film, realitas yang tampil dalam animasi bukanlah realitas sebenarnya. Animasi menjadi imitasi kehidupan nyata. Proses seleksi membuat animasi hanya mengambil realitas yang berkepentingan untuk membangun cerita (Rasul, 2018). Sehingga animasi hanya menghadirkan realitas semu karena menyajikan kenyataan sebenarnya adalah hal yang tidak bisa dilakukan oleh animasi. Yang diberikan animasi adalah re-imajinasi, versi buatan yang nyata. Memang terlihat seperti akrab dan dikenali tapi sebenarnya dalam dunia yang berbeda dengan dunia nyata. Seseorang menonton animasi untuk hiburan dan mencari nilai-nilai tertentu dalam kehidupan, setelah menonton animasi, ia memanfaatkan untuk mengembangkan suatu

realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas nyata yang dihadapi. Di sini film dipakai untuk melihat banyak hal di dunia dengan pemahaman baru.

b. Masyarakat Jawa

Orang Jawa cenderung untuk mempunyai kesadaran tinggi terhadap keberadaan orang-orang lain. Pertukaran sopan santun kecil hampir merupakan ritual wajib yang dapat membuka jalan ke arah percakapan lebih lanjut atau beberapa tanya jawab, namun demikian masalah pokoknya ialah saling mengakui keberadaan masing-masing. Masyarakat menetapkan aturan-aturannya dan mengharapkan tindakan bersesuaian tertentu untuk melindungi nama baiknya dan kelancaran hubungan di antara anggotanya. Cita-cita kehidupan bermasyarakat adalah untuk mengalami masyarakat yang serasi, yaitu rukun. Hidup bermasyarakat berarti orang harus menghormati pandangan orang lain.

Pandangan itu bersifat kritis terhadap semua bentuk gangguan, tingkah laku yang tidak biasa, dan sangat curiga terhadap penampilan ambisi pribadi. Kunci bagi hubungan-hubungan antar pribadi, Jawa adalah wawasan bahwa tidak ada dua orang yang sederajat dan bahwa mereka berhubungan satu sama lain secara hirarki. Selain itu dalam kehidupan bermasyarakat, orang Jawa cenderung tidak menonjolkan diri. Hal ini dijelaskan oleh Herusatoto melalui ungkapan *aja dumeh dan aja aji*

mumpung, yang artinya adalah jangan mentang-mentang. Dengan hubungan antar individu yang sifatnya hirarkis, diharapkan pihak yang lebih tinggi hirarkinya tidak memanfaatkan posisinya untuk kepentingan pribadi.

Dudu Sanak Dudu Kadang, Yen Mati Melu Kelangan, artinya, dudu sanak (bukan saudara), dudu kadang (bukan kerabat), yen mati (kalau mati), melu kelangan (ikut kehilangan). Peribahasa ini merupakan gambaran mengenai eratnya sistem kekerabatan di Jawa, di mana semua warga dihargai tanpa membeda-bedakan keturunan maupun hubungan darah yang ada. Meskipun orang lain, kalau bersangkutan mau menyatu atau membaur, dan berbuat baik kepada masyarakat, maka mereka akan menghargai dan menganggapnya seperti keluarga sendiri. Orang Jawa memiliki semangat persaudaraan yang tinggi. Semangat itu membuat mereka mudah bergaul, menjalin persahabatan dengan siapa saja. Sebab, persaudaraan (patembayatan) merupakan cara yang ideal untuk menemukan ketenteraman hidup.

Di Jawa, menghormati orang lain (misalnya, tamu) sangatlah diutamakan. Terlebih jika sosok itu berjasa. Menghormatinya pun akan diwujudkan dengan bermacam cara, sekaligus menjadi manifestasi balas budi kepada pemberi jasa. Karena itulah, ketika sosok yang sangat dihormati dan dihargai itu meninggal,

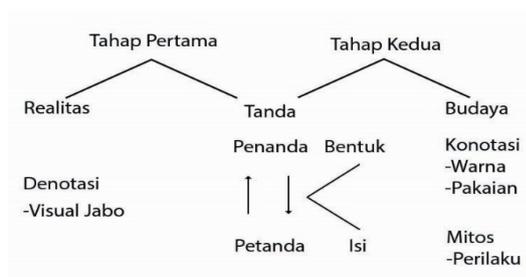
mereka akan benar-benar berduka dan merasa sangat kehilangan. *Sepi ing Pamrib, Rame ing Gawe, artinya, sepi ing pamrib* (sepi atau jauh dari pamrib berlebihan), *rame ing gawe* (ramai dalam bekerja). Nasihat agar orang mengutamakan bekerja dengan giat dan lebih baik dulu, serta jangan memiliki pamrib pribadi yang berlebihan. Sebab, pamrib yang berlebihan dapat mendorong seseorang untuk menghalalkan segala cara dalam mewujudkan cita-citanya.

(Endraswara, 2010).

Ketika makna peribahasa ini dilanggar, besar kemungkinan akan menimbulkan banyak ketimpangan di dalam masyarakat. Seperti terjadinya korupsi, penyalahgunaan wewenang atau jabatan, dan sebagainya. (Musnur, 2018). Artinya, tanggung jawab moral masyarakat cenderung dikalahkan demi memenuhi ambisi pribadi belaka.

C. METODE

Untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini digunakan teknik analisis semiotika Roland Barthes. Metode semiotika menggunakan dikotomi penanda-petanda. Metode ini merupakan acuan wajib yang harus dilakukan jika akan menggunakan metode semiotika barthes.



Gambar 1. Analisis Semiotika Karakter Jabo (Sumber : Sobur, 2001:128)

Fokus kajian Barthes terletak pada sistem tanda tingkat ke dua (konotasi). Bagaimana makna denotasi dan konotasi yang terkandung dalam tanda-tanda tersebut serta apa dan bagaimana sistem yang membuat tanda-tanda tersebut bermakna. Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas di mana Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna yang nyata dari tanda.

Signifikasi tahap ke dua yang disebut dengan konotasi menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai dari kebudayaannya. Konotasi adalah suatu tanda yang berhubungan dengan isi melalui satu atau lebih fungsi tanda lain. (Sobur, 2001).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemaknaan denotatif yang dikandung dalam suatu objek konsumsi dalam penelitian ini adalah penampilan visual (yang tampak) dari karakter Jabo dalam animasi Binekon yaitu Jabo digambarkan mengenakan pakaian laki-laki adat Jawa. Sedangkan makna konotatif dari objek dengan demikian merupakan representasi dari yang “tergambar” dari karakter Jabo. Representasi inilah yang akan peneliti coba ungkap dan analisa dengan menggunakan kode pembacaan Barthes. Dari analisa ini, akan dikaji bagaimana

konstruksi perancang yang melatarbelakangi perancangan karakter Jabo.



Gambar 2. Karakter Jabo, Kale dan Sumi
(Sumber: Belantara Studio)

Tanda:

- Jabo, Kale, dan Sumi.
- Sebuah kelapa.
- Jabo dengan pakaian adat jawa.
- Kale yang berbentuk alat perang tradisional Kalimantan.
- Sumi dengan rambut dan baju yang terbuat dari mi.

Penanda:

- Jabo, Kale, dan Sumi sedang bersama.
- Kale memegang sebuah kelapa.
- Jabo dan Sumi juga melihat kelapa tersebut Saat kale mencoba menjilati kelapa, Jabo dan Sumi terkejut.

Petanda:

- Jabo dengan tatapan mata yang terkejut dan mulut terbuka serta menaik turunkan tangan kanan.

- Kale yang tidak tahu bagaimana cara mengkonsumsi kelapa langsung menjilati kulit kelapa dengan ekspresi senang.
- Sumi terkejut dengan tatapan mata yang setengah terbuka.

Denotasi:

- Dalam adegan ini terlihat tiga karakter yaitu Jabo, Kale, dan Sumi yang mewakili ciri khas budaya masing-masing yaitu Jawa, Kalimantan, dan Sumatera. Hal ini dapat dilihat dari pakaian yang dikenakan dan bentuk dari setiap karakter. Jabo dengan pakaian adat bernama surjan dengan motif lurik dan memakai blankon, selanjutnya Kale yang mewakili senjata perang tradisional Kalimantan yaitu talawang, dan karakter Sumi yang digambarkan sebagai pempek dan mi yang merupakan makanan khas asal sumatera.
- Mereka bertiga tiba-tiba menemukan sebuah kelapa dan Kale langsung mengambil dan menjilati kulit kelapa tersebut.

Konotasi:

- Kale yang memegang kelapa dengan senang langsung menjilati kulit kelapa, hal ini memper-lihatkan bahwa ia tidak mengerti bagaimana cara mengkonsumsi kelapa. Ekspresi ini didapat dengan melihat garis lengkung yang terdapat dikedua mata Kale.
- Jabo yang terkejut dengan kelopak mata yang sedikit naik, mulut yang terbuka, dan gerakan tangan yang naik-turun meng-

artikan bahwa ia mengetahui bahwa hal yang dilakukan Kale itu salah.

- Sumi yang juga terkejut dengan kelopak mata yang naik namun tidak seekspresif Jabo memperlihatkan bahwa ia hanya terkejut dan bingung karena ia juga tidak mengetahui apa yang dilakukan Kale benar atau salah.



Gambar 3. Tanda dalam adegan dengan karakter tambahan
(Sumber: Belantara Studio)

Tanda:

- Jabo, Kale, Sumi, Sula, dan Papu.
- Beberapa kelapa.
- Gambar lampu menyala di atas kepala Jabo.
- Kale, Papu, Sula menggigit kelapa dan Sumi memegang sendok serta memakai celemek Jabo berbicara dengan teman-temannya.

Penanda:

- Jabo memegang kelapa di tangannya dengan mata dan mulut terbuka. Satu tangan lagi terangkat ke atas

- Sebuah lampu me-nyala di atas kepala Jabo.
- Jabo bicara kepada teman-temannya sambil mengarahkan tangannya ke kelapa yang di gigit teman-temannya.
- Kale, Papu, Sula yang berdiri dan sedang menggigit kelapa dan Sumi duduk sambil me-megang sendok serta memakai celemek. Mereka siap mengkonsumsi kelapa tersebut.

Petanda:

- Jabo memegang kelapa dengan tangan kanan dan mengangkat tangan kiri untuk memberi peringatan kepada teman-temannya.
- Gambar sebuah lampu menyala di atas kepala Jabo yang secara umum diketahui makna dari lampu menyala di dekat kepala adalah muncul sebuah ide.
- Jabo berusaha berbicara kepada teman-temannya. Ia akan memberi tahu bahwa ia memiliki sebuah ide untuk memanfaatkan kelapa-kelapa tersebut agar lebih efektif.
- Kale, Papu, Sula yang sedang menggigit kelapa dan Sumi yang memegang sendok serta celemek, semua bersiap untuk memakan kelapa dan langsung terkejut ketika Jabo berbicara dengan mereka.

Denotasi:

- Dalam adegan ini di pengambilan pertama, terlihat Jabo yang sedang memegang kelapa dengan tangan kanan dan mengangkat tangan kiri agar teman-

temannya dapat memperhatikannya yang ingin berbicara. Sebuah lampu menyala di atas kepala Jabo yang artinya ia memiliki ide agar kelapa-kelapa tersebut dapat dimanfaatkan secara efektif oleh teman-temannya.

- Pada pengambilan gambar berikutnya Kale, Papu, Sula yang sedang berdiri sambil menggigit kelapa dan Sumi yang tengah duduk rapih sambil memegang sendok serta celemek, semua bersiap untuk memakan kelapa dan langsung terkejut ketika Jabo berbicara dengan mereka.

Konotasi:

- Jabo mengangkat tangannya agar teman-temannya dapat memperhatikan ia kerana ia akan berbicara mengenai ide yang ia dapat agar mereka semua dapat memanfaatkan kelapa tersebut secara efisien. Sebuah lampu menyala di atas kepala Jabo yang merupakan sebuah simbol bahwa sebuah ide muncul dari pikiran Jabo. Dengan mata terbuka dan bola mata yang berada di tengah dan mulut yang terbuka lebar, Jabo siap berbicara lantang kepada teman-temannya. Terdapat enam buah kelapa dalam adegan tersebut, satu di atas kepala Kale dan satu digigit Kale, Papu dan Sula juga sedang menggigit kelapa masing-masing dan Sumi duduk di atas sebuah potongan batang pohon memegang sendok dan celemek serta kelapa yang ada di atas sebuah potongan batang

pohon. Hal ini menunjukkan bahwa Kale, Papu, dan Sula merupakan gender laki-laki sehingga mereka tidak peduli dengan kerapihan, mereka langsung saja memakan kelapa tersebut dengan cara menggigit kelapa tanpa menggunakan alat makan, sedangkan Sumi merupakan seorang wanita yang memperhatikan kerapihan serta kebersihan sehingga ia memutuskan untuk duduk dan menaruh kelapa di atas potongan batang kayu dan menggunakan sendok serta celemek.

- Mereka berempati terkejut dengan suara Jabo yang berbicara tentang ide miliknya mengenai kelapa tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan fokus mata mereka berempati kearah Jabo yang ada di hadapan mereka. Dengan mata terbuka lebar dan bola mata berada di tengah mereka memperhatikan Jabo yang sedang bicara.





Gambar 4. Adegan Karakter dengan rumah adat (Sumber: Belantara Studio)

Tanda

- Jabo, Sumi, Kale, Papu, dan Sula.
- Kendaraan sekaligus rumah papu yang berasal dari rumah adat Papua bernama Honai.
- Kendaraan sekaligus rumah Sumi yang berasal dari rumah adat Sumatera yang bernama rumah gadang.
- Kendaraan sekaligus rumah Jabo yang berasal dari rumah adat Jawa yang bernama rumah joglo.
- Kendaraan sekaligus rumah Sula yang berasal dari rumah adat Sulawesi yang bernama rumah tongkonan.

Penanda

- Papu meletakkan kelapa yang ia pegang di dekat dengan kendaraan sekaligus rumahnya, begitupun dengan Sumi, Jabo, dan Sula.
- Jabo masih memiliki sebuah kelapa lagi yang sudah terbuka bagian atasnya.

Petanda

- Papu, Sumi, Sula, mereka semua menuruti perintah Jabo. Mereka satu persatu mendatangi rumah masing-masing mengikuti instruksi Jabo untuk meletakkan kelapa yang mereka pegang di bawah dekat dengan kendaraan (rumah) masing-masing.
- Mereka berempati masih memiliki ekspresi yang sama yaitu Sula tersenyum saat melihat Jabo, Papu mengerucutkan mulutnya, Kale terlihat penasaran dan Sumi terkejut dengan mata terbuka lebar dan mulut berbentuk bulat kecil. Selama Jabo mengutarakan idenya, mereka semua tidak ada yang memprotes dan mereka melakukan apa yang diminta Jabo.

Denotasi

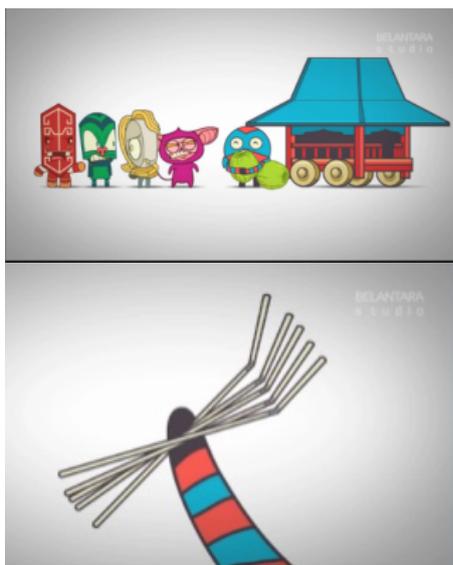
- Dalam semua pengambilan gambar memperlihatkan Papu, Sumi, Sula, mereka semua menuruti perintah Jabo. Mereka satu persatu mendatangi rumah masing-masing mengikuti instruksi Jabo untuk meletakkan kelapa yang mereka pegang di bawah dekat dengan kendaraan (rumah) masing-masing.

Konotasi

- Jabo yang berdiri di samping ketiga teman-nya dan satu yang berada di dekat rumah masing-masing memperlihatkan bahwa Jabo merupakan sosok pemimpin dalam adegan ini. Hal ini ditunjukkan dengan mereka semua memperhatikan dengan seksama ke arah Jabo. Mereka

tidak memperlihatkan ekspresi yang tidak senang, Sula tersenyum saat melihat Jabo, Papu mengerucutkan mulutnya, Kale terlihat penasaran dan Sumi terkejut dengan mata terbuka lebar dan mulut berbentuk bulat kecil. Selama Jabo mengutarakan idenya, mereka semua tidak ada yang memprotes dan mereka melakukan apa yang diminta Jabo.

- Kemudian Jabo meminta kepada Papu, Sumi, dan Sula untuk meletakkan tiap-tiap kelapa yang dimiliki untuk diletakkan di bawah kendaraan yang juga merupakan rumah mereka. Rumah-rumah tersebut memiliki warna yang sama dengan tiap karakter dan rumah adat masing-masing berasal. Hal ini mempermudah penonton untuk mengidentifikasi informasi yang diberikan oleh animator. Papu, Sula, Sumi, dan Kale menuruti perintah Jabo yang menandakan bahwa mereka mengakui kepemimpinan Jabo.



Gambar 5. Tanda dalam adegan menggunakan sedotan

Tanda

- Jabo, Sumi, Kale, Papu, dan Sula.
- Kendaraan sekaligus rumah Jabo yang berasal dari rumah adat Jawa yang bernama rumah joglo.
- Lima buah sedotan.

Penanda

- Jabo meletakkan sebuah kelapa di dekat kendaraan sekaligus rumahnya dan masih memegang sebuah kelapa lagi.
- Sula, Papu, dan Kale terlihat marah sedangkan Sumi terlihat khawatir.

Petanda

- Papu, Sumi, Sula, mereka semua menuruti perintah Jabo. Mereka satu-persatu mendatangi rumah masing-masing mengikuti instruksi Jabo untuk meletakkan kelapa yang mereka pegang di bawah dekat dengan kendarana (rumah) masing-masing.
- Mereka berempati masih memiliki ekspresi yang sama yaitu Sula tersenyum saat melihat Jabo, Papu mengerucutkan mulutnya, Kale terlihat penasaran dan Sumi terkejut dengan mata terbuka lebar dan mulut berbentuk bulat kecil. Selama Jabo mengutarakan idenya, mereka semua tidak ada yang memprotes dan mereka melakukan apa yang diminta Jabo.

Denotasi

- Dalam semua pengambilan gambar memperlihatkan Papu, Sumi, Sula, mereka semua menuruti perintah Jabo. Mereka satu-persatu mendatangi rumah

masing-masing mengikuti instruksi Jabo untuk meletakkan kelapa yang mereka pegang di bawah dekat dengan kendarana (rumah) masing-masing.

Konotasi

- Jabo yang berdiri di samping ketiga temannya dan satu yang berada di dekat rumah masing-masing memperlihatkan bahwa Jabo merupakan sosok pemimpin dalam adegan ini. Hal ini ditunjukkan dengan mereka semua memperhatikan dengan seksama ke arah Jabo. Mereka tidak memperlihatkan ekspresi yang tidak senang, Sula tersenyum saat melihat Jabo, Papu mengerucutkan mulutnya, Kale terlihat penasaran dan Sumi terkejut dengan mata terbuka lebar dan mulut berbentuk bulat kecil. Selama Jabo mengutarakan idenya, mereka semua tidak ada yang memprotes dan mereka melakukan apa yang diminta Jabo.
- Kemudian Jabo meminta kepada Papu, Sumi, dan Sula untuk meletakkan tiap-tiap kelapa yang dimiliki untuk diletakkan di bawah kendaraan yang juga merupakan rumah mereka. Rumah-rumah tersebut memiliki warna yang sama dengan tiap karakter dan rumah adat masing-masing berasal. Hal ini mempermudah penonton untuk mengidentifikasi informasi yang diberikan oleh animator. Papu, Sula, Sumi, dan Kale menuruti perintah Jabo yang menandakan bahwa mereka mengakui kepemimpinan Jabo.

Pembahasan

Dalam tahap ini peneliti akan mengkaji mengenai mitos yang terdapat dalam karakter Jabo. Pertama adalah pakaian yang dikenakan oleh Jabo yaitu Lurik, meski terjadi bias makna, lurik ternyata adalah kain dengan fungsi yang luas dan dipakai oleh berbagai usia juga kasta. Lurik kerap kali muncul bukan hanya dalam kegiatan sehari-hari atau rumah tangga, tetapi bahkan muncul dalam upacara kekeratonan Jawa. Lurik yang muncul di upacara keraton itu justru simbol bahwa keraton ini pada awalnya berasal dari rakyat. Namun penggunaan lurik oleh keraton mengangkat citra lurik dari kain rakyat biasa.

Kain lurik sudah menjadi ciri khas umum yang mudah dikenali oleh masyarakat luas, sehingga pembentukan karakter Jabo dengan kain Lurik ini untuk memudahkan kepada pemirsa untuk mengenali bahwa Jabo adalah rakyat suku Jawa. Selain itu juga, warna dalam Lurik memiliki makna tersendiri. Misalnya kain lurik Liwatan asal Jawa Tengah yang terbuat dari katun memiliki kombinasi warna dari beberapa benang seperti ungu, hijau, putih, serta biru gelap. Kain ini memiliki digunakan sebagai selendang atau kemben liwatan pada upacara tingkeban dengan harapan agar ibu dan anak terhindar dari bahaya dan penyakit.

Ada juga lurik Kumbokarno yang memiliki kombinasi merah, biru gelap, biru terang, abu-abu, serta putih. Kain ini dibuat

berdasarkan tokoh dalam kisah pewayangan yaitu Kumbokarno, dengan makna agar laki-laki yang mengenakan kain ini berjiwa satria, pembela kebenaran, berani, tegas, dan kuat. Dengan demikian bahwa jelas karakter Jabo ingin dibentuk menjadi seorang lelaki yang berjiwa satria, pembela kebenaran, berani, tegas, dan kuat karena penggunaan warna Lurik yaitu merah dan biru.

Melihat dari perilaku masyarakat Jawa, tipikal laki-laki Jawa sangat didominasi oleh sifat ingin menjaga kehormatan dan keharmonisan keluarga. Mereka selalu tampil tenang, terkontrol, halus tutur bahasanya, tidak suka berkonflik, lebih diam daripada ramai/bertengkar. Selain itu dalam kehidupan bermasyarakat, orang Jawa cenderung tidak menonjolkan diri. Hal ini dijelaskan oleh Herusatoto melalui ungkapan *aja dume* dan *aja aji mumpung*, yang artinya adalah jangan mentang-mentang. Dengan hubungan antar individu yang sifatnya hirarkis, diharapkan pihak yang lebih tinggi hirarkinya tidak memanfaatkan posisinya untuk kepentingan pribadi. Dari beberapa mitos masyarakat Jawa tersebut, dapat dilihat bahwa karakter Jabo disesuaikan dengan hal tersebut, digambarkan bahwa Jabo merupakan karakter yang dapat memimpin, berjiwa tenang dan terkontrol serta dapat menyelesaikan konflik yang terdapat dalam kelompok. Disaat teman-teman Jabo bertengkar mengenai sebuah kelapa yang

muncul dihadapan mereka, Jabo dengan tenang mengajak teman-temannya untuk dapat mengikuti instruksinya agar kelapa tersebut dapat dimanfaatkan bersama dan dalam jangka waktu panjang.

E. KESIMPULAN

Untuk mengkaji realitas budaya masyarakat Jawa dikonstruksikan dalam karakter Jabo pada animasi *Binekon*, peneliti menggunakan analisis semiotika Rolland Barthes yaitu dengan melihat realitas dan mitos yang terdapat dalam karakter Jabo. Dapat disimpulkan bahwa pembentukan karakter Jabo ini disesuaikan dengan mitos yang terdapat dalam masyarakat Jawa, yaitu merupakan sosok pemimpin yang membela kebenaran dan berlaku adil. Hal ini dapat dilihat dalam setiap adegan yang terdapat dalam animasi *Binekon* episode “Coconut”. Jabo mencoba untuk memperlihatkan bagaimana cara memanfaatkan sebuah kelapa sehingga mereka semua dapat menikmatinya bersama tanpa bertengkar. Penelitian akan berlanjut mengkaji mengenai bagaimana relitas karakter animasi *binekon* lainnya dengan menggunakan metode analisis semiotika untuk mengkaji bagaimana unsur pembentukan karakter lainnya dalam animasi *Binekon*, diantaranya adalah Sumi, Kale, Papu, dan Sula yang merupakan perwakilan dari budaya Indonesia.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor

yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Berger, A. A. (1998). *Media Analysis Techniques 2nd Ed.* California: Sage Publication.
- Blaxter, L, et. al. (2001). *How To Research.* Maidenhead: Open University Press.
- Budiman, K. (2004). *Semiotika Visual.* Yogyakarta: Buku Baik.
- Bungin, B. (2009). *Sosiologi Komunikasi.* Jakarta: Kencana.
- Chesney, R. W. (1998). *The Political Economy of Global Communication.* New York: Montly Review Press.
- Djoemena, N, S. (2000). *Lurik: Garis-Garis Bertuah.* Jakarta: Djambatan.
- Handayani, C. S. & Novianto, A. (2004). *Kuasa Wanita Jawa.* Yogyakarta: LkiS.
- Imanjaya, E. (2006). *A-Z About Film Indonesia.* Bandung: Mizan.
- Irwansyah, A. (2009). *Seandainya saya Kritikus Film.* Yogyakarta: CV Humorian Pustaka.
- McGraw, I, F. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide.* California: Guide Hill.
- Musnur, I. (2018). Simbolisasi Dan Implementasi Pacce (Solidaritas) Sebagai Analogi Representasi Kebersamaan Dalam Masyarakat Bugis. *NARADA: Jurnal Desain dan Seni, Volume 5(2).* 215-235.
- Poerwandari, E. K. (1998). *Metode Penelitian Sosial.* Jakarta: Universitas Terbuka
- Rasul. (2018). Tubuh Dialog: Wacana Ekspresi Gerak Tubuh Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis. *NARADA: Jurnal Desain dan Seni, Volume 5(2).* 275-288.
- Rivers, W, L. Jay, W. & Peterson, T. (2003) *Media Massa dan Masyarakat Modern.* Jakarta: Prenada Mulia.
- Santosa, I, B. (2010). *Nasihat Hidup Orang Jawa.* Yogyakarta: DIVA Press.
- Saryono. (2011). *Metodologi Penelitian Kesehatan: Penuntun Praktis Bagi Pemula.* Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: CV Alfabeta.
- Silalahi, U. (2006). *Metode Penelitian Sosial.* Bandung: Unpar Press.
- Sobur, A. (2004). *Semiotika Komunikasi.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.