

ANALISIS SEMIOTIKA NILAI PENDIDIKAN KARAKTER TOKOH NUSSA DAN RARA PADA FILM ANIMASI NUSSA SEASON DUA

Elly Zati Nur Alfi Sanah¹, Eko Agus Basuki Oemar²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: elly.17020124034@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ekooemar@unesa.ac.id

Abstrak

Film animasi dapat mempengaruhi karakter dan perilaku anak karena kebiasaan anak-anak cenderung meniru apa yang dilihatnya. Penelitian ini dilakukan dengan meneliti film animasi Nussa karena sudah meraih penghargaan dalam beberapa ajang film terbaik dan sangat diminati masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan visualisasi karakter Nussa dan Rara pada Film Animasi Nussa *season* dua; 2) Mendeskripsikan hubungan tanda dan makna dalam visualisasi karakter Nussa dan Rara pada Film Animasi Nussa *season* dua; 3) Mendeskripsikan nilai pendidikan yang terdapat pada karakter Nussa dan Rara pada Film Animasi Nussa *season* dua. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Data yang diperoleh visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara dan hasil observasi pada *youtube* official Nussa video berjudul bincang Nussa dan data pendukung lainnya. Analisis visual yang digunakan adalah teori semiotika Charles Sanders Peirce dan dihubungkan dengan nilai pendidikan karakter. Hasil analisis dari penelitian ini yaitu: 1) Setiap episode visualisasi tokoh Nussa dan Rara selalu berbeda-beda disesuaikan dengan isi cerita yang ingin disampaikan, visualisasinyapun menarik dan mudah difahami oleh penonton, 2) komponen tandatanda seperti postur dan gerak tubuh, ekspresi wajah, latar tempat dan waktu yang terdapat pada visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara pada setiap episode memiliki makna yang berhubungan dengan isi cerita yang disampaikan, 3) Terdapat beragam nilai pendidikan karakter seperti nilai *respect*, *caring*, *responsibility*, *trustworthiness*, *citizenship*.

Kata Kunci : Film Animasi Nussa, Semiotika, Pendidikan Karakter, Charles Sanders Peirce.

Abstract

Animated films can affect a child's character and behavior because children's habits tend to mimic what they see. This research was conducted by researching nussa animated film because has won awards in some of the best film events and is very popular with the public. The purpose of the research is to: 1) Describe the visualization of Nussa and Rara's characters in Nussa Animated Film season two; 2) Describe the relationship of signs and meanings in the visualization of Nussa and Rara characters in Nussa Animated Film season two; 3) Describe the educational value contained in the characters Nussa and Rara in The Animated Film Nussa season two. This study uses descriptive qualitative research methods. The data obtained visualization of nussa and rara character characters and observations on Nussa's official Youtube video titled Nussa talk and other supporting data. The visual analysis used is Charles Sanders Peirce's semiotics theory and relates to the value of character education. The results of the analysis of this study are: 1) Each episode of the visualization of nussa and rara characters is always different according to the content of the story to be told, visualization is interesting and easy to understand by the audience, 2) components of signs such as posture and gestures, facial expressions, background places and times contained in the visualization of characters Nussa and Rara characters in each episode has meanings related to the content of the story presented, 3) there are various educational values of characters such as respect, caring, responsibility, trustworthiness, citizenship. Nussa Animated Film, Semiotics, Character Education, Charles Sanders Peirce.

Keywords: *Animated Film, Semiotic, Character Visualization, Character Education.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini yang berkisar umur 3 tahun ke-atas cenderung melakukan pembelajaran dengan cara meniru atau mencontoh apa yang dilihat, didengar dan diperhatikannya, dalam segi audio maupun visual.

Dalam Lingkupnya seni bisa di jabarkan dengan berbagai macam cabang kesenian, seperti halnya seni pertunjukkan, seni musik, seni rupa dan masih banyak lainnya. Dalam seni pertunjukkan dapat dibagi juga dalam beberapa cabang yaitu pertunjukkan drama, pertunjukkan pantomim, dan pertunjukkan yang terbaru dengan memanfaatkan teknologi yaitu film.

Film juga dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, ada film komedi, romantis, dan biasanya yang di gandrungi oleh anak adalah film kartun atau film animasi. Dalam melihat film, anak cenderung sangat memperhatikan dan menyimak dengan seksama cerita yang disuguhkan dalam film animasi atau kartun tersebut.

Nussa merupakan salah satu film animasi anak yang diluncurkan pada tanggal 20 November 2018 di *youtube* dalam akun Nussa Official. Film ini merupakan hasil produksi dari rumah animasi *The Little Giantz* dengan 4 *Stripe Production* dan beberapa artis dan usatdz diantaranya seperti artis Mario Irwansyah dan Ustadz Felix Siauw. Serial animasi Nussa meraih penghargaan sebagai film animasi pendek terbaik di ajang Festival Film Indonesia (FFI) 2019 pada 8 Desember lalu. Film animasi dengan karakter Nussa dan Rara ini menarik perhatian masyarakat dan menjadi contoh sukses tontonan yang edukatif bagi anak-anak dan keluarga (www.suara.com, Hoviandi, 13 desember 2019).

Pemilihan film animasi Nussa karena film tersebut memiliki banyak perbedaan dari film animasi yang lain yaitu dari tema yang mengangkat tentang pendidikan moral dan adab yang telah diajarkan pada agama Islam, dan dikemas dengan memadukan konsep Islami yang kekinian, dan peneliti juga pernah

melakukan penelitian film animasi Nussa sebagai media pembelajaran pendidikan karakter di TK Ananda Ceria Driyorejo pada bulan juli 2020, dengan hasil penelitian yaitu siswa sangat antusias dalam melihat film animasi Nussa, siswa sangat memahami isi yang terkandung dalam film animasi Nussa, siswa sangat komunikatif ketika melihat film animasi Nussa, orang tua yang medampingi siswa ketika pembelajaran berlangsung juga menyatakan bahwa anak sangat komunikatif ketika melihat film, dan film tersebut juga sangat mudah difahami oleh anak. Pemilihan karakter Nussa dan Rara pada film Nussa sebagai objek penelitian karena karakter kedua tokoh yang memiliki rasa tanggungjawab yang digambarkan dalam sosok kakak beradik, dan kedua tokoh tersebut merupakan tokoh utama dalam film animasi Nussa.

Fokus penelitian adalah pendidikan karakter visualisasi tokoh Nussa dan Rara. Dalam kajian ini peneliti memilih *season* dua yang merupakan *season* terbaru pada tahun 2020, dan dari 5 episode animasi Nussa yang dirasa banyak mengandung nilai pendidikan karakter, yakni berjudul Merdeka, Ambil Gak Yaa, Eksplorasi Tanpa Batas, Marahan Nih, dan Toleransi.

Untuk membedah masalah-masalah tersebut, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dianggap paling tepat. Penelitian ini menerapkan teori semiotika digunakan dalam menganalisis hubungan tanda dan makna dari bahasa visual yang terdapat pada visualisasi karakter Nussa dan Rara, maka dari itu teori semiotika yang tepat digunakan adalah teori semiotika Charles Sanders Peirce yang menjabarkan tentang arti tanda dan penanda yang berupa indek, ikon dan symbol dengan proses *semiosis* model tradik peirce (*representamen + objek + interpretan = tanda*) yang cenderung memaknai tanda dan penanda melalui objek visual.

Menurut Isna (2001:98), nilai adalah sesuatu yang bersifat abstrak, ideal, nilai bukan

benda konkrit, bukan fakta, tidak hanya persoalan benar dan salah yang menuntut pembuktian empirik, melainkan sosial penghayatan yang dikehendaki, disenangi, dan tidak disenangi.

Menurut Dewantara (1977:20) pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Dalam pengertian sederhana pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarnya. Pendidikan karakter adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada siswaNya (Winton dalam Samani dan Harianto, 2016:43). Isbandono (2011:91) menjelaskan karakter-karakter yang menjadi acuan adalah seperti yang terdapat pada *The Six Pillars of Character* yang dikeluarkan oleh *Character*

Counts Coalition (a project of The Joseph Institue of Ethics). Enam jenis karakter yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) *Trustworthiness*, karakter yang membuat seseorang menjadi berintegritas, jujur, dan loyal.
- 2) *Fairness*, karakter yang membuat seseorang memiliki pemikiran terbuka, bersikap adil, serta tidak suka memanfaatkan orang lain.
- 3) *Caring*, karakter yang membuat seseorang memiliki sikap peduli dan perhatian terhadap orang lain dan kondisi sosial lingkungan sekitar.
- 4) *Respect*, karakter yang membuat seseorang selalu menghargai dan menghormati orang lain.
- 5) *Citizenship*, karakter yang membuat seseorang sadar akan hukum dan aturan serta peduli terhadap lingkungan alam.

- 6) *Responsibility*, karakter yang membuat seseorang bertanggungjawab, disiplin, dan selalu melakukan sesuatu sebaik mungkin

Kementerian Pendidikan Nasional (2011) merencanakan 18 nilai pendidikan karakter yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa ingin tahu (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) Tanggungjawab.

Dalam buku komunikasi Massa karya Ardianto (2007:14), beliau mengutip pendapat Dominick 2005 tentang fungsi komunikasi massa. Fungsi entertainment (hiburan), dalam fungsi komunikasi massa sebagai sarana penghibur, media massa sebagai saluran komunikasi massa dapat mengangkat pesan-pesan yang sifatnya mampu menciptakan rasa senang bagi khalayak. Kondisi ini sebetulnya menjadi nilai lebih komunikasi massa yang pasti selalu saja menghibur, sekalipun isi pesan tidak murni menghibur.

Menurut arsyad (2003:48) Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film itu bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinyu.

Animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambar benda dua atau tiga dimensi (Danesi, 2010:134). Secara identik film animasi merupakan sebuah hiburan untuk anak, dimana kenyataannya teknik animasi penuh memang ditunjukkan untuk anak. Namun selain hiburan ada pendidikan baik secara tersirat maupun tersurat dalam cerita film animasi.

Film animasi Nussa merupakan salah satu film animasi anak yang diluncurkan pada tanggal 20 November 2018 di *youtube* dalam akun Nussa Official. Film ini merupakan hasil produksi dari rumah animasi *The Little Giantz*.

Di kutib dari Tribun news sepak terjangnya yang berawal dari *youtube* lalu beralih ke televisi swasta, dalam jangka dua bulan film ini berhasil tayang di salah satu saluran televisi malaysia. Nussa juga mendapatkan penghargaan sebagai Program Favorit Anak-Anak dalam acara Anugerah Penyiaran Ramah Anak 2019 yang diselenggarakan oleh KPI (Jonata, 11 Desember 2019).



Gambar 1

Visualisasi Nussa dan Rara

(Sumber: Screenshot *Instagram* @Official Nussa)

Semiotika sebagaimana dijelaskan oleh Ferdinand De Saussure 1974 dalam *Course in General Linguistics*, adalah ilmu yang mempelajari peran tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari struktur, jenis, triologi, serta relasi-relasi tanda dalam penggunaannya di dalam masyarakat (Piliang, 2012:46).

Charles Sanders Peirce 1958 dalam (Berger, 2000:1) menyebutkan tanda “ sebagai suatu gagasan seseorang akibat keterkaitan dengan tanggapan atau kapasitasnya. Peirce melihat subjek sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses signifikasi. Model tradikpeirce ($representant + objek + interpretant = tanda$) memperlihatkan peran besar dalam proses transformasi bahasa. tanda dalam pandangan peirce selalu berada dalam perubahan tanpa henti, yang disebut proses *semiosis* tak terbatas, yaitu proses penciptaan rangkaian interpretan yang tanpa akhir.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, dengan penyajian data secara deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan nilai pendidikan karakter pada tokoh Nussa dan Rara pada film animasi Nussa

dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

Subjek dalam penelitian ini adalah film animasi Nussa *season* dua, Objek yang diteliti adalah visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter.

Data utama dari penelitian ini adalah visualisasi dari karakter tokoh Nussa dan Rara pada film animasi Nussa. Sumber data lain adalah salah satu video di *youtube* Nussa Official yang berjudul bincang Nussa, dan wawancara terhadap Guru TK Ananda Ceria yang beralamat di jalan Mirah Delima IV / T.01, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur, mengenai pendapatNya terhadap film animasi Nussa.

Teknik penggumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati visualisasi dari karakter tokoh Nussa dan Rara yang nantinya akan dijadikan objek analisis penelitian. Kemudian setelah mengambil sampel karya sebagai objek penelitian maka peneliti mengamati lebih seksama unsur-unsur dan nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam visual tokoh tersebut dengan menggunakan analisis semiotika pada visualisasi tokoh Nussa dan Rara. Dan juga observasi dari salah satu video yang ada di *youtube* Official Nussa yang berjudul Bincang Nussa.

Wawancara dilakukan dengan mencari informasi kepada Guru TK Ananda Ceria yaitu Siti Junaida (perempuan, umur 41 tahun), Lilik Isnawati, S.Pd (perempuan, umur 39 tahun) tentang bagaimana respon dan pendapatNya terhadap film animasi Nussa.

Dokumentasi dilakukan dengan memanfaatkan dokumen berupa tulisan baik buku, berita maupun tulisan didalam akun sosial media yang memuat tentang informasi film animasi Nussa, selain dalam bentuk tulisan peneliti juga memanfaatkan catatan berupa foto maupun video mengenai film animasi Nussa.

Penyajian data dalam penelitian ini berbentuk deskriptif karena metode dalam analisis data menggunakan teori semiotika yang merupakan teori mengenai tanda yang digunakan untuk menganalisis visualisasi

karakter Nussa dan Rara pada film animasi Nussa. Dalam penelitian ini menggunakan teori semiotika yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce yang di kenal dengan teori segitiga yaitu makna yang memuat representamen, indeks, dan interpretan. Tanda tanda digolongkan menjadi icon, indeks, dan simbol. Dalam menganalisis visualisasi karakter Nussa dan Rara menggunakan teori semiotik ini melalui beberapa tahap.

1) Menerapkan teori semiotika Peirce pada analisis visualisasi tokoh Nussa dan Rara, dengan mengelompokkan tanda-tanda untuk ditentukan mengenai representamen, objek, dan interpretan golongan menjadi ikon, indeks, atau simbol. Data yang telah diperoleh akan disajikan dalam bentuk tabel yang berisi keterangan mengenai representamen, jenis tanda, objek, dan interpretan. 2) Data yang terdapat pada tabel kemudian dijabarkan secara deskriptif dengan menghubungkan satu tanda dengan tanda dengan tanda yang lain sehingga memunculkan makna dari visualisasi karakter Nussa dan Rara. Tak hanya mengabungkan tanda-tanda yang telah ditemukan peneliti juga mengabungkan hasil observasi dari salah satu video dari *youtube* Nussa Official yang berjudul Bincang Nussa dan hasil wawancara kepada guru TK Ananda Ceria terkait respon dan pendapatnya terhadap film animasi Nussa.

3) Dari hasil analisis menggunakan teknik validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data. Triangulasi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan cara membandingkan data hasil analisis terhadap objek penelitian yaitu visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara dari kelima episode, observasi dari video yang berjudul Bincang Nussa dalam *youtube* Nussa Official, dengan data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada Guru TK Ananda Ceria sebagai reponden tentang respon dan pendapatnya terhadap film animasi Nussa. Hasil penelitian juga disesuaikan dengan teori yang digunakan yaitu semiotika Charles Sanders Peirce dan nilai pendidikan karakter oleh *Character Counts Coalition* dan nilai pendidikan karakter oleh Kementerian Pendidikan Nasional. Sehingga sumber data yang lainnya sangat diperlukan dengan tujuan agar diperoleh suatu persamaan maupun

perbedaan dalam data tersebut sehingga hasil penelitian diharapkan dapat terjami validitasnya. sebut kemudian ditarik kesimpulan yang menggambarkan makna serta nilai nilai pendidikan karakter yang terdapat pada visualisasi karakter Nussa dan Rara pada film animasi Nussa.

KERANGKA TEORETIK

Pendidikan Karakter

Menurut Isna (2001:98), nilai adalah sesuatu yang bersifat abstrak, ideal, nilai bukan benda konkrit, bukan fakta, tidak hanya persoalan benar dan salah yang menuntut pembuktian empirik, melainkan sosial penghayatan yang dikehendaki, disenangi, dan tidak disenangi.

Menurut Dewantara (1977:20) pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Dalam pengertian sederhana pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarnya. Pendidikan karakter adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada siswaNya (Winton dalam Samani dan Harianto, 2016:43). Isbandono (2011:91) menjelaskan karakter-karakter yang menjadi acuan adalah seperti yang terdapat pada *The Six Pillars of Character* yang dikeluarkan oleh *Character Counts Coalition (a project of The Joseph Institue of Ethics)*. Enam jenis karakter yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) *Trustworthiness*, karakter yang membuat seseorang menjadi berintegritas, jujur, dan loyal.
- 2) *Fairness*, karakter yang membuat seseorang memiliki pemikiran terbuka,

bersikap adil, serta tidak suka memanfaatkan orang lain.

- 3) *Caring*, karakter yang membuat seseorang memiliki sikap peduli dan perhatian terhadap orang lain dan kondisi sosial lingkungan sekitar.
- 4) *Respect*, karakter yang membuat seseorang selalu menghargai dan menghormati orang lain.
- 5) *Citizenship*, karakter yang membuat seseorang sadar akan hukum dan aturan serta peduli terhadap lingkungan alam.
- 6) *Responsibility*, karakter yang membuat seseorang bertanggungjawab, disiplin, dan selalu melakukan sesuatu sebaik mungkin.

Kementerian Pendidikan Nasional (2011) merancang 18 nilai pendidikan karakter yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa ingin tahu (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat / Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) Tanggungjawab.

Dalam buku komunikasi Massa karya Ardianto (2007:14), beliau mengutip pendapat Dominick 2005 tentang fungsi komunikasi massa. Fungsi entertainment (hiburan), dalam fungsi komunikasi massa sebagai sarana penghibur, media massa sebagai saluran komunikasi massa dapat mengangkat pesan-pesan yang sifatnya mampu menciptakan rasa senang bagi khalayak. Kondisi ini sebetulnya menjadi nilai lebih komunikasi massa yang pasti selalu saja menghibur, sekalipun isi pesan tidak murni menghibur.

Film Animasi

Menurut arsyad (2003:48) Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film itu bergerak dengan cepat dan

bergantian sehingga memberikan visual yang kontinyu.

Animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambar benda dua atau tiga dimensi (Danesi, 2010:134). Secara identik film animasi merupakan sebuah hiburan untuk anak, dimana kenyataannya teknik animasi penuh memang ditunjukkan untuk anak. Namun selain hiburan ada pendidikan baik secara tersirat maupun tersurat dalam cerita film animasi.

Film animasi Nussa merupakan salah satu film animasi anak yang diluncurkan pada tanggal 20 November 2018 di *youtube* dalam akun Nussa Official. Film ini merupakan hasil produksi dari rumah animasi *The Little Giantz*. Di kutib dari

Tribun news sepak terjangnya yang berawal dari *youtube* lalu beralih ke televisi swasta, dalam jangka dua bulan film ini berhasil tayang di salah satu saluran televisi malaysia. Nussa juga mendapatkan penghargaan sebagai Program Favorit Anak-Anak dalam acara Anugerah Penyiaran Ramah Anak 2019 yang diselenggarakan oleh KPI (Jonata, 11 Desember 2019).

Semiotika

Semiotika sebagaimana dijelaskan oleh Ferdinand De Saussure 1974 dalam *Course in General Linguistics*, adalah ilmu yang mempelajari peran tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari struktur, jenis, triptologi, serta relasi-relasi tanda dalam penggunaannya di dalam masyarakat (Piliang, 2012:46).

Charles Sanders Peirce 1958 dalam (Berger, 2000:1) menyebutkan tanda “ sebagai suatu gagasan seseorang akibat keterkaitan dengan tanggapan atau kapasitasnya. Peirce melihat subjek sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses signifikasi. Model tradikpeirce

$(representant + objek + interpretan = tanda)$ memperlihatkan peran besar dalam proses transformasi bahasa. tanda dalam pandangan peirce selalu berada dalam perubahan tanpa henti, yang disebut proses *semiosis* tak terbatas, yaitu proses penciptaan rangkaian interpretan yang tanpa akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan, dapat dijabarkan hasil observasi secara garis besar. Yaitu tujuan utama dalam pembuatan film animasi Nussa adalah untuk memberikan tayangan yang menarik untuk anak-anak yang mengajarkan tentang adab moral dan ilmu-ilmu yang bermanfaat bagi anak. Dan untuk membantu orang tua dalam memberikan pembelajaran melalui konten konten positif bagi anak.

Tak hanya dalam *youtube* film animasi Nussa juga sudah dapat diakses melalui *instagram* dan juga aplikasi “*Nussa And Frinds*” yang mana aplikasi tersebut juga bertujuan sebagai sarana edukasi bagi orang tua dalam mendidik anak.

Berdasarkan hasil data wawancara terhadap guru TK Ananda Ceria dapat dijabarkan secara garis besar yaitu 1) Film animasi Nussa sangat memotivasi anak-anak dalam pendidikan karakter, dan visualisasinya juga sangat bagus dan bisa difahami oleh anak-anak. 2) Cerita yang disajikan dalam film animasi Nussa terfokus pada pendidikan karakter, alur cerita yang sesuai dengan pemahaman anak umur 4 – 10 tahun. 3) Menjadikan film animasi Nussa sebagai salah satu metode pembelajaran pendidikan karakter melihat teknologi semakin berkembang dan anak-anak lebih terfokus pada pembelajaran dengan metode audio visual.

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa film animasi Nussa sangat memiliki sajian yang sangat menarik dengan menyajikan nilai pendidikan karakter sebagai fokus utama dalam cerita film animasi Nussa menambah daya tarik, dan dapat dijadikan sebagai salah satu metode yang efektif dalam pembelajaran pendidikan karakter anak-anak usia 4-10 tahun.

Visualisasi karakter Nussa pada film animasi Nussa yaitu seorang anak laki-laki umur 7 tahun, menggunakan peci polos warna putih, pakaian baju koko panjang hampir selutut dengan lengan pendek sesiku berwarna hijau, memakai celana panjang warna coklat, dan sandal berwarna hitam. Digambarkan dengan wajah yang imut dengan mata yang bulat lebar

pipi yang tembem dan kepala yang bulat, tak hanya itu karakter Nussa digambarkan sebagai anak penyandang disabilitas yaitu kaki kiri yang digantikan dengan kaki besi selutut, karakter Nussa digambarkan sebagai seorang kakak dan mempunyai adik perempuan yang bernama Rara. Nussa digambarkan sebagai seorang anak yang baik pintar dan perduli sesama

Sedangkan visualisasi karakter Rara yaitu seorang anak perempuan umur 5 tahun, menggunakan kerudung berwarna merah dengan memakai dress panjang berwarna kuning, memakai sepatu berwarna merah. digambarkan dengan mata yang bulat lebar dengan wajah yang bulat pula. Rara digambarkan sebagai anak perempuan yang aktif, cerewet, manja dan terkadang juga jahil.

Penyajian visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara pada film animasi Nussa pada 5 episode *season dua* yaitu episode 1) Merdeka, 2) Ambil Gak Ya, 3) Eksplorasi Tanpa Batas, 4) Marahan Nih, 5) Toleransi, dengan penjabaran menggunakan tabel berupa proses *semiosis* singkat pertama yang mencakup representamen, jenis tanda, objek, dan interpretan, dan ditarik nilai pendidikan karakter pada setiap episodenya menurut kualifikasi nilai pendidikan karakter yang telah di keluarkan oleh *Character Counts Coalition (a project of The Joseph Institute of Ethics)*, dan dari Kementerian Pendidikan Nasional (2011) merencanakan 18 nilai pendidikan karakter yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional.



Gambar 2

Adegan episode Merdeka

(Sumber: Screenshot *Youtube @Official Nussa*)

Visualisasi episode Merdeka pada Film Animasi Nussa terdiri dari 6 adegan yang menceritakan tentang kegiatan anak-anak yang sedang mengikuti perlombaan sepeda hias dan lomba balap kelereng peringatan hari

Kemerdekaan Republik Indonesia yaitu Nussa, Rara dan teman Nussa bernama Abdul yang memakai baju berwarna merah. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan teori semiotik terhadap tanda-tanda pada film animasi Nussa episode Merdeka, maka makna yang terkandung adalah Nussa, Rara, dan Abdul sedang memeriahkan hari kemerdekaan Republik Indonesia dengan mengikuti berbagai lomba yang diadakan, salah satunya yaitu lomba sepeda hias, sepeda hias Abdul sangat bagus hingga Rara ingin memijamnya tetapi tidak diizinkan oleh Abdul, dan juara perlombaan sepeda hias dimenangkan oleh Abdul. Ketika perlombaan kelereng Abdul terjatuh dan dibantu oleh Nussa, berkat kebaikan Nussa, Abdul bersedia meminjamkan sepeda hiasnya kepada Rara. Penggambaran visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara pada episode Merdeka sudah sesuai dengan isi cerita yang ingin disampaikan.

Pada episode ini terdapat nilai pendidikan *Respec*, *Caring*, dan *Responsibility*. tujuan umum nilai pendidikan karakter pada episode ini adalah semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang tercerminkan pada alur cerita perayaan hari ulan tahun Negara Republik Indonesia.



Gambar 3

Adegan episode Ambil Gak Yaa
(Sumber: Screenshot Youtube @Official Nussa)

Visualisasi episode Ambik Gak Yaa pada film animasi Nussa terdiri dari 6 adegan inti yang menceritakan Nussa yang bercerita kepada Umma tentang kejadian Nussa dan Rara ketika pulang sekolah dan menemukan uang di trotoar jalan menuju rumahnya. Berdasarkan hasil tanda analisis dengan menggunakan teori semiotik terhadap tanda-tanda pada film animasi Nussa episode ambil gak ya, maka makna yang terkandung adalah Nussa dan Rara merupakan anak yang jujur, ketika menemukan uang di jalan Nussa dan Rara sudah melakukan

hal yang benar yaitu menunggu pemilik uang datang, dan ketika sudah ditunggu beberapa saat pemilik tak kunjung datang barulah uang tersebut dimanfaatkan, tak hanya itu Nussa dan Rara juga jujur bercerita kepada Umma tentang semua kejadian yang dialami mereka tadi sepulang sekolah. Penggambaran visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara pada episode Ambil Gak Ya sudah sesuai dengan isi cerita yang ingin disampaikan.

Pada episode ini terdapat nilai pendidikan *Trustworthines*, dan *Citizenship*. tujuan umum nilai pendidikan karakter episode ini adalah sikap jujur dan tahu aturan dan hukum, juga pada episode ini terdapat nilai pendidikan karakter yaitu tanggungjawab. Tercerminkan pada alur cerita yang bertema aturan menemukan uang di jalan.



Gambar 4

Adegan episode Eksplorasi Tanpa Batas
(Sumber: Screenshot Youtube @Official Nussa)

Visualisasi episode Eksplorasi Tanpa Batas pada film animasi Nussa terdiri dari 4 adegan inti yang menceritakan tentang kegiatan Nussa dan Abdul yang sedang mengerjakan beberapa tugas diantaranya mengamati telur yang menetas, dan membuat jam matahari. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan teori semiotika terhadap tanda-tanda pada film animasi Nussa pada episode Eksplorasi Tanpa Batas, maka makna yang terkandung adalah Nussa dan Abdul adalah anak yang bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan dan juga Nussa dan Abdul sangat tertarik dengan ilmu pengetahuan, dan Rara senang mendapatkan contoh kakak yang rajin dan bertanggungjawab menyelesaikan tugas sekolahnya. Penggambaran visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara pada episode Eksplorasi Tanpa Batas sudah sesuai dengan isi cerita yang ingin disampaikan.

Pada episode ini terdapat nilai pendidikan *Responsibility*, dan *Citizenship*. tujuan umum nilai pendidikan karakter episode ini adalah bersikap tanggungjawab terhadap tugasnya dan saling membantu dalam mengerjakan tugas tersebut.



Gambar 5

Adegan episode Marahan Nih
(Sumber: Screenshot Youtube @Official Nussa)

Visualisasi episode Marahan Nih pada film animasi Nussa terdiri dari 3 adegan utama yang menceritakan 5 anak yang sedang bermain detektif dengan teknologi *handytalky* yaitu Nussa, Rara, Abdul yang memakai baju berwarna merah, dan Syifa yang memakai baju berwarna ungu dan kerudung berwarna ungu muda. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan teori semiotik terhadap tanda-tanda pada film animasi Nussa episode Marahan Nih, maka makna yang terkandung adalah Nussa dan Rara mencoba meredakan emosi Syifa kepada Abdul karena *handytalky* miliknya yang dipinjam Abdul rusak dapat diinterpretasikan bahwa sosok Nussa dan Rara adalah anak yang peduli terhadap teman, dan tidak suka ketika ada yang bertengkar. Tanda terakhir yaitu pada adegan ke lima ketika Nussa memberikan apresiasi kepada Abdul yang telah berhasil memperbaiki *handytalky* yang telah dirusaknya, pada objek ini dapat diinterpretasikan bahwa Nussa adalah anak yang perhatian terhadap teman seerti memberikan apresiasi. Penggambaran visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara pada episode Marahan Nih sudah sesuai dengan isi cerita yang ingin disampaikan.

Pada episode ini terdapat nilai pendidikan *Caring*, dan *Respect*. tujuan umum nilai pendidikan karakter episode ini adalah bersikap saling memaafkan, dan saling menghargai teman. Tercerminkan dari Nussa yang meminta Syifa untuk memaafkan Abdul, dan Nussa yang

mengapresiasi hasil Abdul yang berhasil memperbaiki *handytalky* milik Syifa.



Gambar 6

Adegan episode Toleransi
(Sumber: Screenshot Youtube @Official Nussa)

Visualisasi episode Toleransi pada film animasi Nussa terdiri dari 5 adegan utama yang menceritakan tentang Nussa dan Rara menolong seseorang pengantar paket yang mengalami musibah kecil yaitu paket yang dibawanya terjatu di jalan, dan juga menceritakan ketika Nussa dan Rara memberikan bantuan kepada temanya Umma yang sedang terkena musibah rumah terbakar. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan teori semiotik terhadap tandatanda pada film animasi Nussa episode Toleransi, maka makna yang terkandung dalam episode tersebut adalah Nussa dan Rara yang gemar menolong orang yang sedang kesusahan seperti menolong petugas pengantar paket yang terkena musibah paket yang dibawa tercecer di jalan dan juga teman Umma yang terkena musibah rumahnya terbakar, tanpa melihat status, agama, ras dan siapa orang itu. Penggambaran visualisasi karakter tokoh Nussa dan Rara pada episode Toleransi sudah sesuai dengan isi cerita yang ingin disampaikan.

Pada episode ini terdapat nilai pendidikan *Caring*, dan *Respect*. tujuan umum nilai pendidikan karakter episode ini adalah bersikap saling Toleransi, saling menghargai, dan saling membantu antar umat beragama dan antar suku, tanpa membeda bedakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis semiotika nilai pendidikan karakter tokoh Nussa dan Rara pada film animasi Nussa, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Proses penelitian analisis semiotika nilai pendidikan karakter tokoh Nussa dan Rara pada film animasi Nussa yaitu visualisasi tokoh Nussa dan Rara yang terdapat dalam setiap episodenya sudah sesuai dengan tema dan alur cerita yang disuguhkan.

Analisis semiotika karakter Nussa dan Rara pada film animasi Nussa dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang menganalisis hubungan tanda dan makna yang terdapat pada visualisasi tokoh Nussa dan Rara dari beberapa episode yang telah ditentukan dengan hasil hubungan tanda dan makna pada visualisasi tokoh Nussa dan Rara sesuai dengan alur cerita yang disuguhkan disetiap episodenya, dan setelah menganalisis hubungan tanda dan makna selanjutnya menghubungkannya dengan point dari nilai nilai pendidikan karakter.

Hasil yang diperoleh dari analisis semiotika karakter Nussa dan Rara pada film animasi Nussa yaitu tokoh Nussa dan Rara memiliki sifat yang baik, dalam setiap episodenya kedua karakter tersebut mengekspresikan nilai-nilai pendidikan karakter.

- 1) Episode Merdeka mempunyai nilai pendidikan karakter yaitu: *Respect, caring, responsibility*
- 2) Episode Ambil Gak Ya mempunyai nilai pendidikan karakter yaitu: *Trustworthiness, Citizenship*
- 3) Episode Eksplorasi Tanpa Batas mempunyai nilai pendidikan karakter yaitu: *Responsibility, Citizenship*
- 4) Episode Marahan Nih mempunyai nilai pendidikan karakter yaitu: *Caring, respect*
- 5) Toleransi mempunyai nilai pendidikan karakter yaitu: *Caring, respect*.

Simpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil dan pembahasan, mengacu pada tujuan penelitian. Berdasarkan kedua hal tersebut dikembangkan pokok-pokok pikiran baru yang merupakan esensi dari temuan penelitian.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan beberapa saranan dari peneliti :

Diharapkan bagi kreator dari film animasi Nussa terus menyajikan konten-konten yang mendidik dengan konsep cerita kegiatan sehari-hari agar lebih mudah ditangkap oleh anak-anak.

Guru TK Ananda Ceria Driyorejo diharapkan dalam pembelajaran pendidikan karakter menerapkan metode pembelajaran dengan melihat film menambah daya tarik, daya ingat, dan pemahaman siswa karena dalam melihat film siswa tidak hanya konsentrasi terhadap penglihatan saja tetapi juga fokus terhadap pendengaran hal itu sangat efektif bagi pemahaman dan ingatan siswa.

Bagi orang tua dalam mendidik anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai cara yang menyenangkan dan relatif mudah dilakukan bagi orang tua yang kesulitan cara dalam mendidik anak. Melihat film animasi Nussa merupakan salah satu cara efektif dalam mendidik, melatih anak dalam beradab dan bermoral.

Siswa selalu semangat dalam belajar dan selalu berperilaku baik dan menjaga perilaku moral dan adab yang baik kepada orang, baik itu orang tua, guru, teman, dan orang dilingkungan sekitar.

Bagi peneliti berikutnya penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian dengan kajian semiotika dan analisis nilai pendidikan karakter pada film. Selain untuk mengkaji film, kajian semiotika juga dapat digunakan untuk beberapa objek seperti desain cover, desain poster, desain periklanan dan masih banyak lainnya.

REFERENSI

- Ardianto, Elvinaro. 2017. *Komunikais Massa*. Jakarta: Symbiosa.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Berger, Asa Arthur. 2000. *Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer Suatu Pengantar Semiotika*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Cangara, Hafied. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra
- Dewantara, Ki Hajar. 1977. *Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Hospers, John. 2018. *Filsafat Seni (Sebuah Pengantar Metodologi)*. Terjemah oleh Jalalaluddin Rumi. Yogyakarta: Thafa Media.
- Isbandono, Prasetyo. 2011. *Bunga Rampai Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Generasi Masa Depan*. Unesa Surabaya: Unesa University Press.
- Isna, Mansur. 2001. *Diskursus Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Global Pustaka Utama.
- Monaco, James. 1977. *Cara Menghayati Sebuah Film*. Terjemah oleh Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra.
- Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurudin. 2017. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada.
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika Dan Hipersemiotika I*. Bandung: Matahari.
- Samani, Muchlas, Hariyanto. 2016. *Pendidikan karakter Konsep Dan Model*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Tinarbuko, Sumbo. 2010. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Achmad, Zainal Asrori. 2019. *Nilai – Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Film Animasi*
- Adit & Sopo Jarwo*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Ayu, Renzy Rohmatillah. 2019. *Analisis Semiotika Desain Cover Novel Raditya Dika*. Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Eko, Moch. Ikhwantoro, Abd. Jalil, Ach. Faisol. 2019. *Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalamalam Film Animasi Nussa Dan Rara Karya Aditya Triantoro*. Jurnal Pendidikan Islam (vicratina), volume 4 nomer 2 tahun 2019.
- Rumah animas The Little Giantz Dalam akun *Youtube @Nussaofficial*. <https://www.youtube.com/channel/UCV2jNjJEtO0Hr3b1Es3xPJg>. Yang diakses pada tanggal 10 Oktober 2019 pada pukul 08.00 WIB.
- Suara.com, penulis Ferry Noviandi. Diupdate tanggal 20 Agustus 2019. Diakses pada tanggal 3 februari 2020 pukul 20.00 WIB.
- inet.detik.com, penulis Naela Inaya Hikmatika, diupdate tanggal 27 november 2018. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2020 pukul 20.00 WIB.
- www.cnnindonesia.com, penulis Hani Nur Fajriani, diupdate tanggal 4 November 2015. Diakses pada tanggal 26 Maret 2020 pukul 14.45 WIB.
- Irwansyah, Mario. Dalam akun instagramnya @marioirwansyah .20 November 2018. Publikasi pertama Film Animasi Nussa. Diakses pada taggal 11 oktober 2019 pukul 16.