

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latarbelakang Masalah

Bhineka Tunggal Ika adalah kalimat yang selama ini dianggap bisa mewakili keadaan Indonesia dimana Indonesia terdiri dari beragam etnis. Berbicara mengenai etnis di Indonesia, maka kita akan berbicara mengenai masyarakat multikultural yaitu susunan masyarakat yang terdiri dari berbagai budaya. Adanya ragam etnis maka akan memunculkan banyaknya budaya, kepercayaan, dan ciri yang dimiliki tiap etnisnya. Munculnya berbagai perbedaan tersebut maka akan memunculkan stereotip di dalamnya. Stereotip sendiri berarti pandangan terhadap suatu kelompok masyarakat tertentu. Pandangan tersebut bisa bersifat positif maupun negatif. Bisa dibayangkan bahwa masyarakat Indonesia terdiri dari kurang lebih 300 etnis diantaranya, etnis Jawa, Tionghoa, Batak, Betawi, Melayu, dan sebagainya (Tan, 2008:267). Dari sekian banyak etnis tersebut tentunya ada beberapa etnis yang dianggap dominan. Jika dipersentase, etnis Jawa menduduki peringkat 1 dalam jumlah kependudukannya yaitu sekitar 40,22 persen (Priandono, 2014:99).

Keberadaan etnis Jawa sebagai etnis dominan di Indonesia tentunya sangat berpengaruh terhadap wacana yang berkembang di masyarakat mengenai etnis Jawa itu sendiri. Terlebih ketika masa Orde Baru berjalan, Jawa selalu diunggulkan. Prinsip-prinsip yang digunakan Soeharto untuk mengatur

negara dan membimbing bangsa berasal dari tradisi Jawa kuno dan bahwa “keluarga” Indonesia itu pada dasarnya Jawa (Sasaki Shiraishi, 2001:6). Burhan Magenda dalam Krishna Sen berpendapat bahwa priyayi Jawa menjadi dasar utama budaya Orde Baru (Krishna Sen, 2013:22). Beberapa film yang ada di jaman tersebut pun kebanyakan berlatar tempat maupun pemerannya berasal dari Jawa. Ke-Jawa-an yang ada pada Orde Baru dikarenakan penguasa pada masa itu yaitu Soeharto merupakan orang dari keturunan Jawa.

Permasalahan mengenai etnis di Indonesia seringkali diangkat dalam dunia pertelevisian maupun perfilman. Banyak yang berbicara mengenai diskriminasi maupun stereotip namun ada juga yang berbicara mengenai multikulturalisme. Dalam dunia tersebut pembuat film hendak merepresentasikan tiap etnis yang ada. Representasi dalam *cultural studies* sendiri berarti produksi makna yang diwujudkan melalui bahasa, termasuk di dalamnya bahasa visual (Stuart Hall dalam Arifianto, 2013: 8). Indonesia saat ini sedang *booming* mengenai serial animasi buatan anak negeri. Setelah beberapa tahun Indonesia *disuguhi* oleh serial animasi negara tetangga yang telah menyedot perhatian seluruh warga Indonesia karena keunikannya dan kelucuannya, kini banyak bermunculan animasi buatan Indonesia (<http://www.tribunnews.com/seleb/2014/08/27/rating-film-animasi-keluarga-somat-kalahkan-upin-ipin>, di akses pada 22 Oktober 2014). Salah satunya adalah serial animasi *Keluarga Somat* yang tayang pada pertengahan tahun 2013. Serial animasi buatan *Dreamtoon production house* yang bermarkas di

Ungaran, Semarang, Jawa Tengah tersebut disebut-sebut menjadi serial animasi pertama buatan Indonesia yang tayang di televisi hingga mencapai 100 episode. Begitu diminatinya serial tersebut hingga ratingnya pun beberapa kali mengalahkan rating serial animasi dari Malaysia yaitu *Upin Ipin* yang tadinya selalu merajai rating di Indonesia. Rating serial animasi *Keluarga Somat* mengalami peningkatan 1,2 persen tiap episodenya dan rata-rata *share* penonton per episodenya mencapai 13 persen. (<http://www.republika.co.id/berita/senggang/film/14/08/26/nax6iz-kartun-upin-ipin-dilibas-keluarga-somat>, diakses pada 22 Oktober 2014).

Serial animasi *Keluarga Somat* juga mengangkat mengenai keberagaman etnis di Indonesia dengan tokoh yang paling menonjol adalah keluarga Somat yang berasal dari etnis Jawa. Mereka tinggal di Desa Binneka Tunggal Ika yang warganya berasal dari beberapa etnis seperti etnis Jawa, Tionghoa, Batak dan Sunda. Serial animasi tersebut menggambarkan tiap etnisnya dengan logat dan perilaku yang berbeda. Etnis Jawa dengan logatnya yang *medog*, kemudian etnis Tionghoa dengan logat *chinese* nya, dan Sunda dengan logat Sundanya. Serial animasi tersebut dibuat lebih condong ke arah hiburan Dan keluarga Somatlah yang digambarkan sebagai puncak dari hiburan yang ingin dihadirkan. Perkataan dan tingkah laku dari tiap anggota keluarga Somat selalu menjadi bahan tertawaan didukung dengan *background* orang-orang yang tertawa. Keluarga Somat terlihat seperti keluarga bodoh dan konyol. Sementara itu orang Tionghoa dalam serial tersebut digambarkan sebagai orang yang pintar, suka berdagang namun pelit, dan orang Sunda

digambarkan sebagai orang yang plin-plan dan suka mengulang-ulang perkataan. Hal tersebut bisa saja merupakan salah satu bagian dari stereotip yang dibentuk dalam serial animasi *Keluarga Somat*.

Stereotip sendiri merupakan salah satu bentuk prasangka antar etnik/ras yang membedakan antara kami yang selalu berkaitan dengan superioritas kelompok dan mereka yang berkaitan dengan kelompok outgroup (Liliweri, 2005:207). Di media Indonesia sendiri banyak sekali tayangan yang di dalamnya berisi bentuk-bentuk stereotip terhadap etnis. Seperti halnya film *12 menit : Kemenangan untuk selamanya* (2013). Dalam film tersebut terdapat stereotip menarik yang dimunculkan yaitu yang bisa menjadi pemimpin adalah orang keturunan Jawa. Selain itu ada komedi situasi *Suami-Suami Takut Istri* yang tokoh-tokohnya digambarkan dari berbagai etnis seperti Padang, Jawa, dan Batak. Dalam komedi tersebut orang Jawa digambarkan sebagai orang yang *klemar-klemer* sedangkan orang Batak digambarkan sebagai orang yang keras. Atau komedi situasi *Keluarga Minus* yang memunculkan stereotip bahwa orang Papua terlihat sebagai orang yang bodoh dan mudah dibohongi oleh orang Jawa (Sukmono dan Junaedi, 2014: 13-16).

Setiap etnis memiliki identitas masing-masing yang tentunya membedakannya dengan etnis lainnya. Identitas diartikan sebagai definisi terhadap diri yang membedakan seseorang terpisah dan berbeda dengan individu lainnya meliputi aspek perilaku, keyakinan, dan sikap individu (Gerdiner dan Kosmitzki dalam Priandono, 2014: 75). Seperti halnya etnis yang lainnya, etnis Jawa juga memiliki identitas. *Wong Jawa nggone semu*

adalah salah satu karakteristik orang Jawa yang berarti bahwa penampilan orang Jawa penuh isyarat atau sasmita. Orang Jawa dalam usaha mendidik atau menyampaikan gagasannya kepada orang lain tidak terus terang, melainkan menggunakan simbol atau lambang budaya. Selain itu orang Jawa memiliki prinsip *cocog* dan *ngelmu titen* yang berarti bahwa kehidupan yang dibangun berlandaskan pada kebiasaan maupun pengalaman. Orang Jawa memiliki sifat yang baik dalam hal toleransi atau keberagaman. Ada istilah dalam ungkapan Jawa yaitu *memayu hayuning bawana* yang berarti orang Jawa ingin selalu menjaga ketentraman dan kesejahteraan. Anderson dalam Endraswara telah mengakui sikap *savoir vivre* atau lapang dada yang dimiliki orang Jawa (Endraswara, 2012:24-40).

Identitas yang dimiliki etnis Jawa tersebut bertolakbelakang dengan sikap dan sifat yang dimiliki etnis Jawa dalam serial animasi *Keluarga Somat*. Orang Jawa yang dikenal tidak berterus terang jika menyampaikan gagasannya tidak tergambar dalam *Keluarga Somat*. Orang Jawa dalam serial animasi tersebut selalu berterus terang hingga terkadang menyinggung perasaan orang lain. Sikap seorang anak kepada orangtuanya terkadang kelewat batas. Orang Jawa dikenal juga memiliki *unggah-ungguh* atau sopan santun terutama dengan orang yang dianggap lebih tua. Namun, pada salah satu episodenya, para anak Jawa terlihat bersikap menuntut kepada orangtuanya dan justru orangtua mereka terlihat bisa dibodohi oleh anak-anaknya. Hal tersebut sangatlah berbeda dengan sikap yang selama ini menjadi identitas orang Jawa.

Penggambaran etnis Jawa dalam serial animasi *Keluarga Somat* sangatlah berbeda dengan wacana yang berkembang di masyarakat Indonesia sendiri mengenai etnis Jawa. Terlebih ketika Orde Baru berkembang, film-filmnya lebih menempatkan Jawa di sisi terdepan, ataupun menjadi *hero* dalam ceritanya. Sementara di serial animasi *Keluarga Somat* digambarkan menjadi keluarga yang terkonyol. Keluarga Somat berasal dari Jawa tepatnya Jogjakarta, menjadi tokoh sentral di setiap episodenya namun kerap bahkan selalu menjadi bahan tertawaan karena tingkah konyol mereka ketika menghadapi setiap masalah. Ada yang terlihat paling bodoh di kelas yaitu Dudung atau Ninung yang terlihat pintar namun tetap saja bisa dibohongi oleh yang paling bodoh. Dalam serial tersebut tak hanya Keluarga Somat yang berasal dari Jawa namun ada juga seorang Janda dengan anak satu yang berasal dari Temanggung. Keduanya pun tetap digambarkan bodoh dan sulit untuk memahami perkataan orang lain. Ini sungguh bertolak belakang dengan wacana yang berkembang di masyarakat. Jawa yang selalu diunggulkan, Jawa yang selalu menjadi pemimpin dan Jawa menjadi sentral di Indonesia.

Banyaknya persoalan mengenai etnis yang diangkat di media menimbulkan banyaknya penelitian mengenai fenomena-fenomena tersebut. Sepertihalnya penelitian mengenai representasi identitas etnis Tionghoa dalam film *CIN(T)A*. Etnis Tionghoa selalu menjadi perbincangan yang menarik di Indonesia setelah diskriminasi yang terjadi di era Orde Baru. Perbedaan agama dan etnis yang ada dalam film *CIN(T)A* menjadi pokok utama permasalahan dalam film tersebut.

Berkaitan dengan serial animasi *Keluarga Somat* yang menggambarkan etnis Jawa sebagai tokoh sentral yang ,menjadi bahan komedi dalam tiap episodenya, peneliti berkeinginan untuk meneliti mengenai representasi identitas etnis Jawa dalam serial animasi *Keluarga Somat*. Apakah representasi identitas Etnis Jawa yang digambarkan dalam serial animasi tersebut sama dengan wacana yang telah berkembang dalam masyarakat Indonesia ataukah bertolakbelakang dengan wacana yang berkembang. Apakah Jawa tetap menjadi yang diunggulkan ataukah dipojokkan atau direndahkan namun tetap berakhir menjadi pahlawan bagi masyarakat di sekitarnya. Dengan menggunakan analisis semiotika, peneliti berusaha melihat tanda-tanda yang digunakan dalam serial animasi tersebut yang tentunya memiliki makna tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Representasi Identitas Etnis Jawa dalam Serial Animasi (Analisis Semiotika Identitas Etnis Jawa dalam Serial Animasi *Keluarga Somat*)”.

B. Rumusan Masalah

Dengan latarbelakang masalah yang telah disebutkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi identitas etnis Jawa dalam serial animasi *Keluarga Somat* ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana identitas etnis Jawa direpresentasikan dalam serial animasi *Keluarga Somat*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti maupun masyarakat luas dan menjadi referensi bagi karya-karya ilmiah mengenai serial animasi, menjadi bahan diskusi khususnya dalam kajian semiotika untuk memahami makna-makna yang terkandung dalam simbol yang terdapat dalam serial animasi tersebut.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap studi serial animasi maupun film dan memberikan pemahaman baru mengenai etnis Jawa yang direpresentasikan dalam sebuah serial animasi.

E. Kerangka Teori

1. Representasi dalam Media Televisi

Televisi sedikit banyak telah mempengaruhi kehidupan manusia. Sesuai dengan fungsinya, televisi telah banyak memberikan informasi, pendidikan dan hiburan bagi khalayak. Televisi mempunyai kemampuan yang tidak adaandingannya untuk memperlihatkan, mendramatisasi, dan mempopulerkan suatu informasi. Televisi melakukan hal tersebut di setiap acaranya baik itu program hiburan, berita, dan iklan secara rutin (Lull, 1998:4). Maka dari itu tidak heran jika televisi mampu mempengaruhi

seseorang sesuai dengan yang mereka inginkan. Emosi dari penonton pun terkadang ikut terbawa dengan apa yang sedang ia tonton.

Televisi sebagai media pendidikan dan hiburan salah satunya ditunjukkan dengan adanya program acara yang dibuat untuk kalangan anak-anak. Serial animasi *Keluarga Somat* pada awalnya pasti dibuat untuk mengajarkan pendidikan kepada anak-anak. Hal tersebut ditunjukkan dengan nama desa yang dihuni oleh Keluarga Somat yang bernama Bhineka Tunggal Ika atau yang dalam arti lainnya yaitu berbeda-beda namun tetap satu. Nama tersebut sangat mengajarkan ke Indonesia-an, dan menggambarkan keadaan masyarakat Indonesia. Dari tiap episodenya pun sangat berkaitan dengan dunia pendidikan seperti, *Hari Kemerdekaan, Ujian Sekolah, Pemilihan Presiden, dan Banjir Oh Banjir*.

Selain memuat unsur pendidikan di dalamnya juga memuat unsur hiburan sebagai pendukung serial animasi tersebut agar terkesan tidak kaku dalam menyampaikan materinya. Hal ini termasuk dalam hal memproduksi makna. Namun, perlu dipahami juga bahwa televisi sangat mudah mempengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang terutama anak-anak. Anak-anak yang masih mudah terpengaruh dengan lingkungan sekitarnya dan dengan mudahnya menjadikan suatu hal sebagai *role model* nya, pastikan akan secara cepat menangkap bahkan meniru semua perilaku tokoh dalam sebuah tayangan kesukaannya. Salah-salah, tayangan televisi yang memasang *embel-embel* untuk anak-anak dan hiburan justru *kebablasan* dalam bercerita. Bisa saja hiburan yang mereka ciptakan justru

membahayakan anak-anak yang menontonnya karena dinilai sangat tidak pantas untuk ditiru.

Segala sesuatu yang memproduksi makna melalui bahasa disebut representasi. Representasi merupakan bagian penting dalam proses memproduksi dan pertukaran makna antar anggota dalam suatu budaya termasuk di dalamnya menggunakan bahasa, tanda, dan gambar yang merepresentasikan sesuatu. Bagaimana bahasa digunakan dalam representasi? Apakah bahasa benar-benar merefleksikan suatu makna yang sudah ada (*reflective*), Apakah bahasa hanya mengekspresikan apa yang ingin dikatakan seseorang sesuai dengan makna yang mereka maksudkan (*intentional*), atukah makna tersebut dikonstruksi melalui bahasa (*constructionist*) (Hall, 1997:15).

Dalam pendekatan *reflective*, makna dianggap terletak pada obyek, seseorang, ide, atau peristiwa dalam kenyataannya dan bahasa berfungsi seperti cermin yang berguna untuk merefleksikan makna sebenarnya yang telah ada. Seperti yang dikatakan penyair Gertrude Stein dalam Stuart Hall yang berkata “ *a rose is a rose is a rose* ”, jika yang terlihat sebenarnya adalah bunga mawar maka dilihat dari mana pun oleh siapa pun, bunga tersebut tetaplah bunga mawar. Dalam pendekatan *intentional*, berkaitan erat dengan seorang pembicara atau peneliti yang menekankan pada diri sendiri mengenai pemaknaan yang unik di dunia ini melalui bahasa. Jadi, kata-kata memiliki makna sesuai dengan apa yang di inginkan oleh mereka.

Sebagai teori umum representasi melalui bahasa, sebenarnya pendekatan *intentional* termasuk keliru. Bahasa merupakan sebuah sistem sosial dan inti dari bahasa adalah untuk berkomunikasi. Pendekatan *contuctionist* beranggapan bahwa kita sendirilah yang mengkonstruksi sebuah makna menggunakan sistem representasi (konsep dan tanda). Individu pengguna bahasa dapat memperbaiki makna dalam bahasa (Hall, 1997: 24-25).

Dalam serial animasi *Keluarga Somat*, ditampilkan beragam etnis di dalamnya yang tentunya dalam realitas yang sebenarnya, mereka memiliki identitas-identitas sesuai dengan latar mereka. Bisa saja penggambaran tokoh dalam animasi tersebut dipengaruhi secara dominan oleh konsep, pemikiran, dan ideologi dari pembuatnya. Televisi mempunyai kemampuan untuk mempopulerkan potongan-potongan kecil dan fragmen kultural dari informasi yang kemudian menjadi “mata uang ideologis” yang diterima dalam “pertukaran sosial”. Mereka tidak berdiri sendiri karena pada akhirnya wewenang peneliti berada di tangan lembaga politik ekonomi budaya masyarakat yang sudah mapan maka informasi yang dipilih seringkali mewakili kepentingan pihak yang kuat bukannya mewakili kepentingan pihak-pihak lain (Lull, 1998: 4-5). Dalam menciptakan realitas yang baru dimasyarakat tentunya ada maksud tersendiri. Bukan berarti melulu maksud negatif, namun bisa dikatakan untuk menaikkan sisi humor yang ingin ditampilkan.

John Fiske memaparkan proses representasi menjadi tiga tahap. *Pertama*, realitas yang berarti sesuatu yang termasuk dalam bahasa tulis seperti dokumen wawancara transkrip. Dalam televisi hal tersebut seperti perilaku, *make up*, pakaian, ucapan, gerak-gerik, dan sebagainya. *Kedua*, representasi yang ditandakan secara teknis seperti kata, kalimat, proposisi, foto, *caption*, grafik, dan sebagainya. Dalam televisi seperti, kamera, musik, tata cahaya, dan sebagainya. Elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang memasukkan diantaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi *setting*, dan lain-lain). *Ketiga*, ideologi seperti *individualism*, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialism, dan sebagainya. (Fiske, 2001:7)

Representasi sendiri bisa berubah sesuai dengan perkembangan intelektual dan kebutuhan dari pengguna tanda. Seiring berjalannya waktu, ketika pengguna tanda dalam kata lain yaitu manusia memiliki tingkat intelektual yang berkembang, memiliki kebutuhan tertentu serta memiliki gagasan baru terhadap suatu hal maka representasi bisa berubah.

2. Identitas Etnis Jawa dalam Media

Kita semua memiliki ide-ide tentang diri kita sendiri, siapa kita dan ingin jadi apa kita nantinya, inilah yang kita sebut dengan identitas (Gauntlett, 2007:1). Namun, ternyata dibalik ide-ide yang kita miliki tentang apa yang kita mau terhadap diri kita dapat juga dipengaruhi oleh faktor dari luar yaitu media. Ada beberapa metode tentang menggali

identitas dalam diri yang dipaparkan David Gauntlett dalam bukunya *Media, Gender, and Identity*. Studi tersebut antara lain yaitu *video-making identities*, *drawing celebrities*, dan *building identities in Lego*. Dari ketiga metode yang dipaparkan, metode menggunakan lego lebih menjadi perhatian Gauntlett, dengan metode tersebut didapatkan penemuan atau hasil mengenai identitas. Beberapa diantaranya menyatakan tentang peran media dalam identitas. Setiap individu tidak sepenuhnya menyadari bahwa media mempengaruhi mereka dari berbagai aspek. Media mempengaruhi mereka mulai dari hal seperti menjalin hubungan dengan lawan jenis, tujuan hidup, dan bagaimana sebaiknya kita menghabiskan waktu. Kita mengkonsumsi hal tersebut dari media dan tentunya hal tersebut berdampak ke dalam diri kita. Studi Lego memperkuat pernyataan bahwa media ada hubungannya dengan pembentukan identitas, dimana media mempengaruhi pemikiran kita tentang identitas diri dengan memberikan cerita dan membingkai narasi (Gauntlett, 2008 :255-268).

Setelah membahas mengenai identitas secara umum maka kita akan memasuki identitas etnis Jawa. Selama ini, etnis Jawa digambarkan memiliki identitas yang tergolong cenderung ke arah kebaikan. Memiliki sikap lapang dada dalam menghadapi segala masalah yang ada. Berpenampilan penuh isyarat atau tidak berterus terang dalam menyampaikan gagasannya, hal ini biasa dilakukan agar tidak menyinggung perasaan orang lain (Endraswara, 2014:24-40). Jawa juga mengajarkan sikap *sumarah*, sikap yang diambil ketika seseorang sedang

menghadapi suatu masalah agar mampu menghadapinya maka harus sedikit mengambil sikap gembira (Bandel, 2013: 94). Magnis Suseno dalam Sutrisno mengatakan bahwa etika Jawa dipandang sebagai sebuah Etika Kebijaksanaan sedangkan Immanuel Kant menganggapnya sebagai Etika Kewajiban. Bagi filsafat Jawa, bukan orang cerdas yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat namun orang bijak karena satu hal yang dapat dilakukan untuk memahami karakter budaya adalah kebijaksanaan. Masyarakat Jawa menempatkan masyarakat dalam tataran primer sedangkan individu sebagai sekunder yang berarti aksi individual dipandang tak pantas dilakukan jika dianggap mengganggu keselarasan umum (Sutrisno, 1984 :19).

Bagaimana etnis lain memandang Jawa? Etnis Jawa sering dianggap sebagai orang yang pemalu atau rendah diri hal ini berkaitan dengan cara bicara orang Jawa yang cenderung lirih dengan volume suara yang kecil. Berbeda dengan masyarakat Batak atau Bugis yang dikenal memiliki kekuatan suara di atas rata-rata sehingga sering dipersepsikan sebagai orang yang agresif (Priandono, 2014:191). Anggapan etnis lain terhadap etnis Jawa tersebut mungkin bertolakbelakang dengan anggapan orang Jawa sendiri. Mereka bersuara kecil ketika berbicara dengan orang lain dengan tujuan sopan santun. Pandangan etnis satu terhadap etnis lainnya bisa dianggap sebagai stereotip. Namun, stereotip lebih cenderung prasangka ke arah negatif karena suatu etnis melakukan penilaian terhadap

orang yang berada di luar mereka, hal ini menyangkut dengan siapa *self* dan siapa yang menjadi *others*.

Media salah satunya televisi terkadang menghadirkan tayangan yang mengandung prasangka terhadap suatu kelompok atau etnis tertentu. Indonesia sendiri terdiri dari beberapa suku atau etnis, karenanya isu-isu mengenai etnis seringkali menjadi pokok bahasan dalam tayangan televisi maupun film. Di era kepemimpinan Soeharto yang menempatkan keluarga Jawa dan *priyayi* sebagai dasar utama budaya orde baru, TVRI memiliki program Si Unyil yang merupakan program anak-anak berupa sandiwara boneka yang menampilkan keanekaragaman etnis di dalam suatu desa Suka Maju (Sen, 2013: 22). Desa Suka Maju seakan merepresentasikan sebuah Negara Indonesia yang terdiri dari beranekaragam etnis diantaranya, etnis Tionghoa, Jawa, Betawi. Pada awal ditayangkannya Si Unyil memang diperuntukkan untuk anak-anak namun beberapa episode perjalanannya pesan-pesan pemerintah masuk di dalamnya .

Lagi-lagi tokoh Jawa menjadi tokoh penting dalam tayangan televisi. Pak Raden dalam Si Unyil digambarkan sebagai *priyayi* dengan gelar keningratan, pandai berbahasa Belanda dan memiliki kebanggaan sebagai mantan pegawai Belanda. Gambaran dirinya dalam Si Unyil sangat menandakan sifat Jawa ideal yang halus dengan gelar, pakaian, selera, dan hobinya yang sangat Jawa. Namun, sifat yang digambarkan dalam sandiwara boneka tersebut berbanding terbalik dengan ke-Jawa-an dari Pak Raden. Orang yang pemarah, suka protes, malas, tidak suka bergotong-

royong, menjengkelkan, dan suka mengganggu penduduk adalah Pak Raden. Ia adalah tokoh kontradiktif yang kelucuannya bersumber dari sikapnya yang kurang Jawa. Mungkin, ketika Pak Raden digambarkan sebagai orang Jawa yang ideal yang mempertahankan nilai-nilai Jawa maka nilai parodinya akan berkurang. Seperti yang dikatakan Neale dan Krutnik dalam Philip Kitley, kenikmatan komikal...sangat erat terkait dengan penggantian pelanggaran dalam hubungan dengan ideologi, suatu penyusunan ulang batas-batas (Kitley, 2001:136). Keberadaan Pak Raden sebagai *priyayi* Jawa yang kurang *njawani* menunjukkan bahwa nilai Jawa masih tetap berlaku dalam Indonesia modern.

Senada dengan sandiwara boneka *Si Unyil*, serial animasi *Keluarga Somat* mungkin ingin mengikuti jejak *Si Unyil* dengan menampilkan Desa Bhineka Tunggal Ika seperti Desa Suka Maju. Setidaknya serial animasi tersebut juga banyak menyedot perhatian penonton sebagai serial animasi Indonesia pertama yang mencapai 100 episode seperti yang disampaikan (<http://www.republika.co.id/berita/senggang/film/14/08/26/nax6iz-kartun-upin-ipin-dilibas-keluarga-somat>, diakses pada 22 Oktober 2014). Mungkin mereka juga ingin mengulang kesuksesan dari *Si Unyil* yang mencapai 603 episode selama tahun 1981 sampai 1993 (Kitley, 2001:117).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat representasi identitas etnis Jawa dalam serial animasi *Keluarga Somat*. Apakah ada perbedaan penggambaran identitas etnis Jawa dalam serial animasi tersebut dengan penggambaran identitas etnis Jawa seperti yang telah dikonstruksi sejak

jaman orde baru Ataukah serial animasi *Keluarga Somat* memiliki pandangan dan gambaran tersendiri mengenai identitas etnis Jawa saat ini sesuai dengan yang mereka inginkan.

3. Animasi sebagai Budaya Populer

Masih banyak yang berdebat mengenai perbedaan budaya pop dengan budaya populer. Beberapa pihak menganggap keduanya memiliki pengertian yang sama namun, ada juga pihak yang mempertentangkannya. Umar Kayam sempat membahas perbedaan di antara keduanya. Menurutnya, pop memang benar berasal dari kata populer tapi dalam konteks sejarah seni dan budaya, keduanya sangat bertolakbelakang. Pop dalam "*pop art*" mengacu pada sejumlah kecil seniman sementara populer dalam "*popular culture*" mengacu pada kata "massa". Itulah yang menyebabkan musik populernya Desy Ratnasari tidak bisa disamakan dengan seni pop yang diperkenalkan Andy Warhol. Kayam dalam Budiman lebih lanjut beranggapan bahwa seni *pop art* lebih mengaju pada seni yang keluar dari jalur *mainstream* dan lebih mencari alternatif baru. Dengan demikian, kata populer dalam konteks ini tidak berkaitan langsung dengan resepsi khalayak ramai terhadap produk dari *pop art* namun kesadaran diri seniman untuk keluar dari seni yang dominan (Budiman, 2002:274-276).

Meskipun begitu masyarakat pada umumnya masih banyak yang menganggap sama kata budaya populer dengan budaya pop. Budaya

populer bisa diartikan sebagai apapun yang terjadi di sekeliling kita setiap harinya dan yang termasuk di dalamnya adalah mode pakaian, film (termasuk film animasi), makanan, musik (Agustinus dan R. Nugroho, 2007:127-128). Lebih mudahnya budaya populer merupakan suatu hal yang populer atau *booming* di kalangan masyarakat. Kita bisa melihat suatu gaya berpakaian menjadi populer di masyarakat ketika banyak yang menggunakan mode tersebut dan mode pakaian dianggap juga sebagai suatu budaya populer karena suatu mode tersebut merupakan produk dari kebudayaan dimana mode pakaian tersebut berasal. Mode pakaian batik Jawa tentunya berbeda dengan mode pakaian yang berasal dari daerah lain.

Begitu juga dengan film animasi yang juga disebut sebagai budaya populer. Film animasi pertama kali *booming* disaat Disney memperkenalkan animasi buaatannya. Setiap animasi memiliki ciri khas masing-masing sesuai dengan negara pembuatnya. Disney sebagai pelopor animasi Amerika Serikat memiliki *Micky Mouse*, *Tom and Jerry*, *Barbie* sebagai animasi andalannya yang sukses di pasar internasional. Jepang memiliki anime seperti *Naruto*, *Kapten Tsubasa* atau animasi pada umumnya seperti *Doraemon*. Walaupun terlihat seperti animasi pada umumnya, *Doraemon* tetap membawa kebudayaan Jepang sebagai pencipta animasi ini. Selain anime, Jepang juga terkenal dengan budaya populernya *Manga* yang ada pada komik-komik buatan Jepang atau pahlawan-pahlawan televisinya seperti *Kura-Kura Ninja*, *Ksatria Baja Hitam*, dan *Power Ranger*. Fenomena kepopuleran mereka hingga sampai

ke Indonesia ditunjukkan dengan majalah, arloji, mainan, dan pistol-pistolan khas pahlawan-pahlawan *ala* Jepang yang mereka tonton di televisi. Di kaki lima hingga supermarket menjual barang-barang yang berbau pahlawan-pahlawan tersebut (Nugroho, 1995: 32-34). Sebenarnya budaya populer dibuat karena adanya struktur dominasi, untuk kepentingan mereka sendiri dan melayani kepentingan ekonomi yang dominan (Fiske, 2005: 2).

Ketika berlangsungnya orde baru, televisi Indonesia yaitu TVRI memiliki sandiwara boneka *Si Unyil* sebagai program acara populer pada masa itu. *Si Unyil* di dalamnya terdapat Pak Raden yang digambarkan sebagai *priyayi*. *Priyayi* yang oleh Krishna Sen disebut sebagai budaya orde baru (Sen, 2013: 22). Almarhum Gufron Dwipayana sang produser pertama sandiwara boneka *Si Unyil*, menyatakan bahwa pada awal pembuatannya *Si Unyil* memang dirancang sebagai hiburan anak-anak. Namun, di dalamnya terdapat semacam pelajaran *Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila* yang diajarkan sejak dini kepada anak-anak. Di dalamnya disisipkan pesan-pesan pemerintah. Namun, sang produser tidak menginginkan propaganda pemerintah tersebut terlihat atau dikemas secara kasar dalam setiap episodenya. Bentuk narasi dan unsur komik serial yang ada pada sandiwara boneka ini mengingatkan pada komedi situasi Amerika tahun 1970-an yang mengangkat cerita mengenai keluarga yang menghadapi masalah di luar. Sementara *Si Unyil* meletakkan komunitas desa sebagai keluarga (Kitley, 2001: 120-130).

Pernyataan di atas mengenai *Si Unyil* semakin menguatkan bahwa sandiwara boneka tersebut termasuk dalam budaya populer yang ada pada masa orde baru. Kepopulerannya pun tidak bisa dipungkiri dengan episodenya yang mencapai 603 episode selama tahun 1981 sampai 1993 (Kitley, 2001:117). Terlebih lagi, kini salah satu stasiun televisi swasta kembali menghadirkan *Si Unyil* dalam bentuk yang lebih modern lewat program acara *Laptop Si Unyil*. Hal ini menunjukkan bahwa eksistensi *Si Unyil* masih ada di jaman ini. Namun kini, pesan-pesan propaganda pemerintah tak lagi masuk menjadi bagian dalam isi ceritanya. Dan bukan lagi komunitas desa yang diangkat namun lebih kepada cerita mengenai kegiatan *Si Unyil* dalam mempelajari hal-hal baru.

Di mulai tahun 2013-an Indonesia mulai kembali disugahi serial animasi anak yang tentunya menjadi salah satu budaya populer yang ada saat ini. Setelah serial animasi asal Malaysia yang *booming* di Indonesia dengan muatan pendidikan, kini mulai bermunculan kartun animasi buatan anak negeri yang tentunya juga diminati para penonton televisi dengan bukti *rating* yang melebihi *Ipin Upin* sebagai serial animasi Malaysia (<http://www.republika.co.id/berita/senggang/film/14/08/26/nax6iz-kartun-upin-ipin-dilibas-keluarga-somat>, diakses pada 22 Oktober 2014). Serial animasi tersebut berjudul *Keluarga Somat*. *Keluarga Somat* mengingatkan kembali kepada sandiwara boneka *Si Unyil* dengan sosok Pak Somat yang berfisik mirip dengan Pak Raden. Fokus utama ceritanya juga menyerupai *Si Unyil* yang mengangkat komunitas desa sebagai keluarga. Jika Desa

Suka Maju ada pada *Si Unyil* maka Desa Bhineka Tunggal Ika ada pada *Keluarga Somat*. *Keluarga Somat* lebih condong ke arah hiburan yang didukung dengan *backsound* orang-orang yang tertawa setiap kali lelucon mereka ditampilkan. Atas respon dari masyarakat maka pihak *Dreamtoon* sebagai pembuat serial animasi tersebut beserta stasiun televisi nasional yang menayangkannya pun menyelenggarakan karnaval demam *Keluarga Somat* (<http://www.republika.co.id/berita/senggang/film/14/08/26/nax6iz-kartun-upin-ipin-dilibas-keluarga-somat>, diakses pada 22 Oktober 2014). Inilah yang menunjukkan kepopuleran serial animasi karya anak negeri mulai muncul.

Sebenarnya dibalik adanya kebudayaan populer muncul permasalahan mengenai kebudayaan. Banyak kritikus yang memahami adanya budaya populer sebagai kemunduran budaya namun Kleden dalam Budiman berusaha keluar dari kritik tersebut dan menganggap bahwa budaya pop bukanlah kebudayaan yang kurang bagus namun merupakan jenis kebudayaan yang hendak membedakan dengan kebudayaan yang telah mapan. Tapi dengan demikian munculnya budaya pop melahirkan ketegangan antara budaya pop dengan budaya yang telah mapan dan memunculkan gairah baru di masyarakat untuk keluar dari batas (Budiman, 2002: 268).

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi identitas etnis Jawa dalam serial animasi *Keluarga Somat*. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan paradigma interpretif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berkepentingan kepada penafsiran dan makna. Sedangkan dalam penelitian yang berciri interpretif mempercayai bahwa realitas sosial bukanlah sesuatu yang kita terima begitu saja. Peneliti interpretif meyakini teori konstuktivisme sosial yang mengemukakan gagasan bahwa realitas terbentuk dari waktu ke waktu melalui proses komunikasi (Daymon dan Holloway, 2008:6). Dalam paradigma interpretif, suatu penelitian akan diteliti dalam tataran yang mendasar saja atau dalam kata lain hanya meneliti pada bagian permukaannya.

Berangkat dari tujuan dari penelitian ini maka penelitian ini sangat cocok menggunakan kajian analisis semiotika. Semiotika atau semiologi memiliki pengertian yang hampir sama, perbedaannya hanyalah pada siapa yang mengenalkan teorinya. Kata semiotika lebih dikenal karena pemikirnya yaitu Peirce dan lebih condong pada tradisi Amerika sedangkan kata semiologi dipakai oleh pendukung Saussure yang mengarah pada tradisi Eropa.

Semiotics, simply defined, is the science of signs ; how they work and the ways in which we use them. (Fiske, 1994:37)

Menurut John Fiske dalam bukunya *Reading Television*, mengatakan bahwa secara mendasar semiotika berarti ilmu mengenai tanda-tanda. Mengenai bagaimana tanda itu bekerja dan bagaimana kita menggunakan tanda (Fiske, 1994:37). Tanda-tanda adalah basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn, 1996:64). Dengan menggunakan tanda, akhirnya manusia dapat melakukan komunikasi dengan manusia lainnya.

Untuk pertama kalinya semiotika diperkenalkan oleh Pierce di abad ke 19 yang menyatakan bahwa semiotika sebagai suatu hubungan antara tanda, objek, dan makna. Tanda mewakili objek (*referent*) yang ada di dalam pikiran orang yang menginterpretasikannya (*interpreter*). Sedangkan representasi dari suatu objek disebut dengan *interpretant* (Morissan, 2013:33). Setelah itu, muncullah Ferdinand de Saussure yang dikenal dengan Bapak Semiologi Eropa memperkenalkan tiga konsep semiotika yaitu *signifier* + *signified* = *sign*. *Signifier* adalah objek fisik seperti suara, kata atau gambar sedangkan *signified* merupakan suatu konsep mental (mengingat tidak ada hubungan yang diperlukan untuk penanda). *Sign* adalah hasil gabungan dari keduanya. Ketiga elemen tersebut akhirnya ditentukan oleh budaya kita atau dalam arti buatan manusia (Fiske, 1994:38).

Kemudian pemikir semiotika selanjutnya adalah Roland Barthes yang juga pengikut dari Saussure menunjukkan penyempurnaan dari semiologi Saussure yang berhenti pada penandaan denotatif (Sobur,

2013:69). Dirinya memfokuskan semiotika pada gagasan tentang signifikasi 2 tahap yaitu penandaan denotatif dan konotatif.

2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah serial animasi Indonesia yang dirilis tahun 2013 dan diproduksi oleh *Dreamtoon* dan ditayangkan dalam televisi nasional Indonesia. Serial Animasi tersebut berjudul *Keluarga Somat* yang memiliki dasar cerita mengenai kehidupan di Desa Bhineka Tunggal Ika yang terdiri dari beberapa etnis. Dari lebih 200 episode yang sudah ditayangkan di televisi nasional maka akan diteliti sejumlah 6 episode yang sangat menonjolkan identitas etnis Jawa sebagaimana yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu, episode *Semua Sayang Aling*, *Murah Hati*, *Makan Bersama*, *Kabar Duka*, *Gelang Diet*, *Ujian Sekolah*.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari obyek yang diteliti. Data primer dalam penelitian ini adalah dokumentasi serial animasi *Keluarga Somat* yang terdiri dari potongan *scene* (gambar maupun suara) yang menunjukkan tentang representasi identitas etnis Jawa.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang menunjang penelitian ini yang didapat dari sumber lain seperti buku, jurnal, artikel, *website* resmi.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari data dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, studi pustaka dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemaknaan tanda-tanda yang menjelaskan tentang representasi identitas etnis Jawa dalam serial animasi *Keluarga Somat*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes karena teknik tersebut sesuai dengan obyek penelitian mengenai media televisi maupun film. Roland Barthes yang juga pengikut dari Saussure menunjukkan penyempurnaan dari semiologi Saussure yang berhenti pada penandaan denotatif (Sobur, 2013:69). Dirinya memfokuskan semiotika pada gagasan tentang signifikasi 2 tahap. Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal yang disebut denotasi yang merupakan makna paling nyata dari tanda. Tahap kedua merupakan konotasi yang merupakan makna yang subjektif atau

intersubjektif. Konotasi terjadi jika tanda bertemu dengan perasaan dari pembaca serta nilai-nilai kebudayaannya. Lebih mudahnya, denotasi merupakan apa yang digambarkan terhadap sebuah objek sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya (Sobur, 2004:127).

Tabel 1.1 Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative sign (tanda denotatif)	
4. Connotative signifier (Penanda Konotatif)	5. Connotative signified (Petanda Konotatif)
6. Connotative Sign (Tanda Konotatif)	

Sumber : Alex Sobur. *Semiotika Komunikasi*. 2013:69

Lebih jelasnya Barthes dalam Fiske menjelaskan bahwa denotasi merupakan reproduksi mekanis di atas film mengenai objek yang ditangkap kamera sedangkan, konotasi adalah bagian manusiawi dari proses mencakup seleksi atas apa yang masuk dalam bingkai (*frame*), fokus, rana, sudut pandang kamera, mutu film. Denotasi adalah apa yang difoto, sedangkan konotasi adalah bagaimana memfotonya. (Fiske, 2006: 119).

Barthes menambahkan mitos dalam semiologinya. Mitos merupakan tanda bukan bahasa. Mitos merupakan keseluruhan sistem citra dan kepercayaan yang dibentuk masyarakat untuk menonjolkan dan

mempertahankan identitas mereka. Mitos yang dimaksud bukanlah mitos dalam pengertian klasik. Mitos berada pada lapisan kedua dalam signifikasi semiotika Barthes yang dibentuk oleh rangkaian semiotik yang ada sebelumnya yaitu lapisan pertama (Kridalaksana, 2005: 51). Banyak pihak menganggap mitos adalah bagian semiologi Barthes yang paling menarik. Mitos juga dianggap sebagai rujukan yang bersifat kultural yang digunakan untuk menjelaskan realitas yang ditunjukkan dengan lambang-lambang. Mitos tersebut berfungsi sebagai deformasi lambang yang menghadirkan makna tertentu yang merujuk pada nilai sejarah dan budaya (Pawito, 2008:164).

Roland Barthes juga menambahkan bahwa mitos memiliki makna konotasi di dalamnya, ketika konotasi menjadi mantap maka dia akan menjadi mitos, dan ketika mitos menjadi mantap, maka akan menjadi ideologi. Namun, hal tersebut belum sampai pada titik final yang berarti bahwa bahasa lisan pun tidak akan hanya berhenti pada ideologi (Endraswara, 2009:175). Sebuah foto menggambarkan seorang polisi yang mengusap kepala anak kecil. Mitos yang ada di masyarakat secara umum adalah polisi itu bersahabat. Hal ini menunjukkan bahwa mitos ada sebelum foto, dan foto mengaktifkan mata rantai konsep yang membentuk mitos dan mitos merupakan pemaknaan tatanan kedua dari pertanda (Fiske, 2006: 121).

Banyak penelitian mengenai semiotika dalam film yang menggunakan semiotika *ala* Barthes dalam menganalisisnya. Bagaimana

dengan analisis semiotika untuk tayangan di televisi? Hal ini dipaparkan juga oleh Fiske dalam bukunya *Reading Television*.

Television uses much the same methods as film to connote meaning: camera, angle, lighting and background music, frequency of cutting are examples. Music in particular is used to clarify and sometimes create the connotative meaning of a shot (Fiske, 1994:45) .

Menurut Fiske di atas, televisi menggunakan metode yang kebanyakan sama dengan yang digunakan pada film untuk mengkonotasikan makna seperti, kamera, sudut, pencahayaan dan latar musik, serta frekuensi dalam pemotongan gambar. Berger dalam Fiske menunjukkan bagaimana makna konotatif dari lukisan televisi dapat berubah karena latar musik yang menyertainya. Dimensi konotatif dari tanda dalam medium konvensional seperti televisi cenderung menjadi lebih terbatas dan eksplisit, lebih sederhana daripada film seni atau bahkan puisi (Fiske, 1994:45).

Tabel 1.2
Teknik Pengambilan Gambar

Penanda	Definisi	Petanda
<i>Establish</i>	Pandangan yang luas	Lokasi
<i>Close Up</i>	Hanya Wajah	Ke-intim-an
<i>Extreme Close Up</i>	Bagian wajah	Pemeriksaan
<i>Medium Shot</i>	Hampir seluruh tubuh	Hubungan personal
<i>Long Shot</i>	<i>Setting</i> , dan karakter	Kontek, skop
<i>Extreme Long Shot</i>	Orang dalam kontek yang lebih luas	Orientasi
<i>Full Shot</i>	Seluruh tubuh	Hubungan sosial
<i>z-axis</i>	Aksi vertikal dari kamera	keterlibatan

Sumber : Arthur Asa Berger, *Media and Society: Critical Perspective*,

2012:41

Tabel 1.3

Pergerakan Kamera

Penanda	Definisi	Petanda
<i>Pan Down</i>	Kamera mengarah ke bawah	Pengecilan, kelemahan
<i>Pan Up</i>	Kamera mengarah ke atas	Kekuasaan, kewenangan
<i>Dollies in</i>	Kamera bergerak ke dalam	Observasi, fokus
<i>Dollies Out</i>	Kamera bergerak keluar	Skop, kontek
<i>Zoom in</i>	Lensa bergerak ke dalam	Fokus, detail
<i>Zoom Out</i>	Lensa bergerak keluar	Skop, kontek
<i>arc</i>	Pergerakan Semi-sirkular	Investigasi
<i>Truck left/right</i>	Pergerakan horizontal	Perspektif yang berbeda

Sumber : Arthur Asa Berger, *Media and Society: Critical Perspective*,

2012:41

Pernyataan Fiske di atas mengenai televisi yang hampir sama dengan film menunjukkan bahwa serial animasi *Keluarga Somat* bisa di teliti menggunakan semiotika gaya Roland Barthes yang memasukkan tanda konotatif di dalam sebuah penelitian semiotika. Dalam serial animasi tersebut tanda yang paling dominan yang muncul adalah *background* ketika kebodohan dari tokoh yang berakhir dengan tindakan *konyol* menjadi puncak dari *joke* yang ingin ditampilkan. *Background* tersebut berupa suara orang-orang yang tertawa ketika para tokoh bertindak *konyol*. *Background* tersebut seolah-olah kita para penonton harus ikut menertawakan tindakan dari para tokoh. *Background* tersebut mengkonotasikan makna yang ingin disampaikan dari pembuat film yang mengisyaratkan bahwa tokoh dalam serial

animasi tersebut sedang melakukan suatu hal yang lucu yang tentunya harus ditertawakan.

7. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini dibagi dalam beberapa bab dan sub bab. Dimulai dari BAB I yang berisi latarbelakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan metode penelitian serta kerangka teori. Selanjutnya BAB II mengenai gambaran umum obyek penelitian serta rujukan penelitian terdahulu dan dilanjutkan pada BAB III, akan memaparkan hasil penelitian dan analisis mengenai representasi identitas etnis Jawa dalam serial animasi *Keluarga Somat*. Terakhir adalah BAB IV yaitu penutup berupa pemaparan kesimpulan dan saran peneliti sebagai hasil penelitian.