

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era pandemi, masyarakat diwajibkan untuk bekerja dan belajar di rumah. Saat waktu senggang, mereka memilih untuk menonton sebagai hiburan. Salah satunya yaitu menonton *anime* atau kartun yang merupakan pilihan utama sebagai penghibur diri dalam keadaan pandemi. Masyarakat dapat menonton *anime* dan kartun di berbagai *platform* berbayar seperti Netflix, WeTV, Vidio, Viu, dan lain-lain. Selain *platform* berbayar tersebut, masyarakat dapat menontonnya secara gratis melalui situs web ilegal, dikarenakan ilegal, sehingga mempunyai banyak kekurangan seperti *mistranslate*, episode yang tidak lengkap dan lain-lain. Rifai dalam Ikhwanul (2016) menyebutkan banyak situs internet yang dibuat untuk mengunduh *anime* secara ilegal yang sering dikunjungi oleh pecinta *anime* seperti animeindo.com, oploverz.com, animedesu.com, narutobleachloverz.com, samehadaku.com, dan lain-lain. Tetapi, karena situs web ilegal sudah banyak yang diblokir, sehingga mengharuskan untuk menonton di *platform* berbayar.

Tokoh dalam KBBI (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>), diartikan sebagai pemegang peran (peran utama) dalam roman atau drama, sedangkan karakter diartikan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat; watak. Bila disimpulkan, tokoh dan karakter merupakan sebuah peran yang memiliki sifat akhlak atau budi pekerti.

Ranang dalam Millah (2018), menyatakan bahwa istilah animasi sendiri berasal dari 2 kata yang berbeda, yaitu *anima* berarti hidup atau *animare* berarti meniupkan hidup di dalamnya. Kemudian istilah tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sehingga menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*) atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan atau hidup. Secara umumnya, istilah *animation* diterjemahkan dalam membuat film kartun (*the making of cartoons*).

Aghnia dalam Ikhwanul (2016) menyebutkan bahwa *anime* merupakan animasi khas Jepang yang memiliki ciri-ciri dengan perantara gambar yang

memiliki berbagai warna yang memperlihatkan berbagai tokoh, lokasi dan cerita yang ditujukan untuk berbagai jenis penonton. *Anime* adalah suatu gambar yang berasal dari *manga* yang dikembangkan menjadi gambar bergerak dan bersuara yang berasal dari Jepang. *Manga* adalah komik khas Jepang yang memiliki berbagai *genre*. Yuliani dalam Ikhwanul (2016) menyebutkan perkembangan *anime* di Indonesia sangat cepat, *anime* mulai muncul di televisi swasta Indonesia sekitar tahun 1990-an. Hal ini berdasarkan dari jumlah penayangan *anime* sejak tahun 1990-an, contohnya seperti *Doraemon*, *Pokemon*, dan lain-lain. Selain ditayangkan di *platform* berbayar, terdapat beberapa *anime* yang ditayangkan di televisi swasta Indonesia yaitu, *Doraemon*, *Ninja Hatori*, *One Piece*, *Naruto* dan lain-lain.

Sulton dalam Deskoni (2012) menyatakan bahwa kartun merupakan media grafis yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, kartun memiliki berbagai fungsi, salah satunya sebagai alat memperjelas materi, menciptakan rasa nilai lebih dalam memahami materi, sebagai media kritisi dan sebagainya. Kartun merupakan animasi yang berasal dari Amerika. Arsyad dalam Deskoni (2012), menyatakan bahwa kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara ringkas dan cepat kepada para penontonnya. Kartun hanya menyampaikannya dalam bentuk gambar sederhana yang tidak begitu detail tetapi menggunakan karakter dan simbol yang mudah dipahami oleh para penontonnya. Sadiman, dkk. dalam Deskoni (2012), menjelaskan bahwa ketertarikan seseorang terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lain juga dikarenakan simbol-simbol tertentu dalam kartun yang menyebabkan kelucuan, selain itu, isi kartun menceritakan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut berbagai pendapat di atas, kartun dapat diartikan sebagai gambar dalam bentuk media grafis yang menggunakan berbagai simbol untuk menyampaikan informasi secara ringkas, serta untuk menceritakan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari. Budiman dalam Sholihat (2019) menyatakan bahwa kartun mempunyai beragam jenis, mulai dari kartun *gag* (gambar lucu), kartun editorial (gambar sindiran), kartun karikatur (gambar yang ditulis dengan mengubah bentuk seseorang), kartun animasi (gambar yang

bergerak), dan komik (penggabungan antara seni gambar dan seni sastra). Selain kartun yang memiliki berbagai jenis, kartun juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Sadiman, dkk dalam Sholihat (2019) menyebutkan kelebihan kartun salah satunya kartun dapat menarik perhatian peserta didik sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik dan kartun dapat menghilangkan kejenuhan dalam belajar. Kemudian kekurangan kartun menurut Sadiman, dkk dalam Sholihat (2019), kekurangan kartun salah satunya yaitu perlu adanya pengawasan lebih pada proses pembelajaran karena peserta didik hanya akan bermain dengan kartun saja tanpa memperhatikan materi pelajaran.

Indonesia pun memiliki kartun sebagai hiburan anak-anak yang ditayangkan di televisi Indonesia. Kartun dari Indonesia antara lain yaitu *Keluarga Somat*, *Adit Sopo Jarwo*, *Kiko and Friends*, dan *Nussa*. Selain itu, beberapa kartun Indonesia yang sudah mendunia yaitu, film kartun seperti *Battle of Surabaya*, *Knight Kris*, *Candy Monster* dan serial TV seperti *Kiko and Friends*. Penelitian ini mengambil objek berupa serial animasi televisi yang tayang di negara Indonesia dan Jepang. Serial animasi ini berjudul *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan*.

Keluarga Somat merupakan animasi yang menceritakan kehidupan masyarakat sehari-hari. *Keluarga Somat* tayang di stasiun televisi Indosiar. *Keluarga Somat* terdiri dari Pak Somat, Ibu Inah, Dudung dan Ninung. Dudung dan Ninung menempuh pendidikan di Sekolah Dasar dekat rumahnya, walaupun Ninung dan Dudung berbeda 1 tahun, tetapi mereka berada dalam kelas yang sama. Pak Somat merupakan karyawan pabrik dan Ibu Inah merupakan ibu rumah tangga dan pedagang kebutuhan sehari-hari yang selalu dihutangi oleh Yu Dami dan Bu Yati. Dudung dan Ninung mempunyai teman yang bernama Nipon, Aling, dan Aldo.

Sedangkan *Crayon Shinchan* merupakan animasi yang berasal dari Jepang. Awalnya *Crayon Shinchan* hanya berbentuk *manga*, kemudian dikembangkan menjadi *anime*. Walaupun dikembangkan menjadi *anime*, isi cerita antara *anime* dan *manga* berbeda, dalam *manga* isi ceritanya lebih beragam dibandingkan dengan *anime*. *Crayon Shinchan* terdiri dari ayah bernama Hiroshi Nohara, ibu bernama Misae Nohara, Shinnosuke Nohara (Shin chan), dan adik perempuan bernama Himawari Nohara, dan seekor anjing kecil yang bernama Shiro.

Shinchan merupakan anak kecil berusia 5 tahun yang memiliki pemikiran yang dewasa. Hiroshi Nohara merupakan karyawan kantor dan Misae Nohara merupakan ibu rumah tangga. Shinchan mempunyai teman yang bernama Bo, Nene, Masao dan Kazama.

Dalam mini riset ini, penulis akan membahas mengenai perbandingan karakter *Keluarga Somat* dengan *Crayon Shinchan*. Alasan utama memilih animasi *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan* adalah karena *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan* menggambarkan sifat-sifat manusia yang dituangkan dalam bentuk animasi. Selain itu, dikarenakan kedua animasi tersebut memiliki kesamaan dalam *genre* yaitu kehidupan sehari-hari, keluarga dan pertemanan. Perbandingannya akan dilihat dari segi karakter tokoh utama dalam *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan* yang muncul di empat episode yang penulis pilih dengan alasan adanya kesamaan tema di empat episode tersebut. Selanjutnya penulis akan menganalisis dan memaparkan mengenai perbandingan antara karakter tokoh utama di kedua animasi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, yaitu mengidentifikasi perbandingan *Keluarga Somat* dengan *Crayon Shinchan* dalam segi karakter tokoh utamanya.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau perluasan topik, sehingga penelitian dapat lebih terarah dan tujuan yang akan tercapai. Berdasarkan identifikasi masalah yang dijelaskan di atas, maka dalam penelitian ini penulis akan membatasi masalah yang menjadikan objek penelitian yaitu hanya fokus kepada karakter *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini yaitu seperti apa perbandingan tokoh utama yang muncul dalam *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perbandingan tokoh utama yang muncul dalam *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan adanya manfaat dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mendapat manfaat yaitu :

- a) Menjadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melanjutkan atau melakukan penelitian pada bidang kajian yang sama.
- b) Memberitahukan kepada masyarakat yang menyukai *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan* tentang perbandingan karakter yang muncul di kedua animasi tersebut.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mendapat manfaat yaitu :

- a) Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dalam segi perbandingan karakter tokoh utama dalam *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan*.

- b) Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan bagi pembaca mengenai perbandingan karakter tokoh utama dalam *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan*.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskripsi. Data yang dikumpulkan dalam bentuk teks atau gambar dalam bentuk non-numerik. Jenis penelitian deskripsi yang penulis gunakan yaitu penelitian komparatif. Dalam hal ini menggambarkan perbandingan karakter tokoh utama yang ada pada animasi *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan* dalam beberapa episode yang dipilih berdasarkan tema yang sama. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah penggunaan metode 3M yaitu menyimak, mencatat dan meneliti. Dalam menggunakan metode 3M, peneliti menyimak alur cerita animasi *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan*, kemudian mencatat dan meneliti isi dari keseluruhan alur cerita terutama dari segi karakter.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang disusun untuk menjabarkan secara singkat keseluruhan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini, berisikan latar belakang masalah yang berisikan mengenai alasan utama memilih tema yang akan ditulis, informasi yang berkaitan dengan tema yang diambil, kemudian terdapat identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah berisikan masalah-masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka

Penulis bab ini menguraikan gambaran umum mengenai konsep yang berkaitan dengan tema yang dibahas, dan sumber pustaka yang membahas mengenai animasi.

Bab III Perbandingan Karakter Tokoh dari Animasi *Keluarga Somat* dan *Crayon Shinchan*

Pada bab ini, penulis menguraikan analisis hasil penelitian mengenai perbandingan karakter tokoh utama antara kedua animasi tersebut.

Bab IV Simpulan

Pada bab ini, merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian.

