

## **ANALISIS WACANA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK PADA SERIAL ANIMASI NUSSA EPISODE "BAIK ITU MUDAH"**

**Ulla Maulidyah<sup>1</sup>, M Fadeli<sup>2</sup>, Tira Fitriawardhani<sup>3</sup>**

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik,  
Universitas Bhayangkara Surabaya  
ullamaulidyah06@gmail.com

### ***Abstract***

*This research based on disclosure of character building discourse on the animated series called Nussa at episode "Baik Itu Mudah" (Doing good is easy), the purpose of this research is to find out episode clearly, so that it can be applied to early childhood in daily life to build good character since early stage. The method used is qualitative approach, the data collected through observation and research document technique from Nussa series. The result can be applied to early childhood, in order to help community to understand and apply the message of character building discourse I this animated series.*

**Keyword :** *Discourse analysis, character building, animated, early childhood*

### **1. PENDAHULUAN**

Indonesia memiliki kekayaan nilai-nilai kebangsaan yang tercermin dalam keanekaragaman sosial, politik, budaya, dan bahasa melalui kerukunan dan kebersamaan hidup, musyawarah mencapai mufakat, gotong royong, tenggang rasa dan kepercayaan pada Tuhan YME. Nilai-nilai kebangsaan tersebut diwariskan kepada generasi bangsa ini melalui lembaga pranata sosial yaitu keluarga, masyarakat, dan lembaga pendidikan. Pentingnya pendidikan karakter kembali menguat dan menjadi bahan perhatian sebagai respon atas berbagai persoalan bangsa terutama masalah moral seperti korupsi, kekerasan, perkelahian antar pelajar, bentrok antar etnis dan perusakan lingkungan yang cenderung meningkat.

Di era globalisasi, tantangan dan persaingan semakin ketat. Di satu sisi, era globalisasi memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) unggul yang mampu berperan secara global. Namun disisi lain, dengan adanya perubahan yang berlangsung sangat pesat akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, era globalisasi juga memberikan pengaruh yang negatif pula

terhadap perkembangan karakter bangsa. Karakter adalah ciri khas yang dimiliki seseorang atau sekelompok orang atau bangsa. Ciri khas itu asli, mengakar pada kepribadian seseorang atau bangsa, dan menjadi sumber energi seseorang untuk bersikap, dalam ucapan dan tindakan.

"Besarnya anak hidup di lingkungan keluarga. Keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama dan terpenting, oleh karena sejak timbulnya adab kemanusiaan hingga kini. Hidup keluarga itu selalu mempengaruhi bertumbuhnya budi pekerti dari tiap-tiap manusia. Berhubungan dengan adanya naluri yang asli (our insting), yang mengenai kekalnya keturunan, maka setiap manusia berusaha mendidik anaknya sesempurna-sempurnanya baik dalam hal rohani maupun jasmani". (Tutuk Ningsih, 2014:30).

"Pendidikan karakter di keluarga akan memberi landasan bagi kehidupan di masa mendatang. Pola asuh orang tua sangat menentukan dalam pembentukan karakter anak. Komunikasi dan perilaku dari orang tua dalam perilaku sehari-hari membuat benteng yang kokoh dalam membendung semua pengaruh buruk. Hal ini dapat juga dimulai dari mengontrol tontonan yang pantas untuk anak-anak". (Tutuk Ningsih, 2014:35).

Banyak media yang saat ini digunakan untuk mengedukasi anak-anak dalam keluarga itu sendiri, mulai dari TV, radio, buku cerita, film animasi, maupun sosial media. Dalam hal ini Anak bangsa juga turut mengembangkan ilmunya, salah satunya di bidang Animasi, yang merupakan suatu media yang lahir dari film dan gambar.

”Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Sejak zaman dahulu manusia telah mencoba menggerakkan gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di Gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus tahun lebih, mereka mencoba menangkap gerak cepat lari binatang seperti babi, bison, atau kuda, digambarkan dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk”. (Hallas dan Hanvell, 1973:23)

”Perkembangan animasi yang terpenting adalah sekitar tahun 1930 - an. Dimana muncul film animasi bersuara yang dirintis oleh Walt Disney dari Amerika Serikat, melalui film “Mickey Mouse, Donald Duck dan Silly Symphony” yang dibuat selama tahun 1928 sampai 1940. Pada tahun 1931 Disney membuat film animasi warna pertama dalam filmnya “*Flower and Trees*”. Dan film animasi kartun panjang pertama dibuat Disney pada tahun 1938, yaitu film “*Snow White and Seven Dwarfs*”.(Hallas dan Hanvell,1973:30).

Sedangkan di Indonesia animasi dikenal pada tahun 1980-an, ada film animasi buatan Indonesia yang jadi serial Televisi yaitu Si Huma yang menjadi favorit anak-anak pada masa itu. Tahun 2004 merupakan sejarah animasi Indonesia dengan dibuatnya film cerita panjang animasi 3D oleh studio Kasat Mata Jogja bekerja sama dengan kelompok Visi Anak Bangsa pimpinan Garin Nugroho. Saat ini animasi Indonesia sedang berkembang pesat. Tak hanya difilmkan. Animasi Indonesia juga merambah ke industri pertelevisian, sehingga menjadi serial animasi TV.

Begitu Pula di dunia media online seperti Youtube para youtuber (Konten kreator Youtube) menciptakan channel-channel animasi yang mengedukasi anak-anak. Seperti Serial Animasi Nussa merupakan salah satu film

animasi produk kreatif dari pemuda tanah air.

Animasi yang dirilis pada 20 November 2018, yang saat itu bertepatan dengan peringatan Maulid Nabi Muhammad SAW. Yang menceritakan tentang edukasi agama islam sehingga akan lebih mudah dipahami. Animasi ini merupakan produksi The Little Gianzt yang digagas oleh Mario Irwinsyah dengan kolaborasi bersama 4 Stripe Production.

Animasi ini diisi oleh 2 tokoh utama yang bernama Nussa. Yang merupakan saudara kandung adik dan kakak. yang masih duduk di bangku SD. Yang digambarkan secara sederhana selayaknya anak pada umurnya. Nussa anak laki-laki yang mengalami disabilitas di kakinya sehingga harus menggunakan kaki palsu, yang tetap semangat menggeluti hobinya di bidang olahraga sepak bola. Ada juga adiknya Rara yang sangat lugu dan menggemaskan belajar mengenai adab-adab di Agama Islam.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai “Serial animasi Nussa” yang mengemas Pendidikan karakter pada anak-anak, melalui kajian wacana yang ditampilkan dalam Animasi Tersebut. Dengan demikian untuk membahas permasalahan diatas maka dituangkan dalam Analisis Wacana Pendidikan karakter pada serial animasi Nussa, Episode “Baik Itu Mudah”.

## 1. KAJIAN LITERATUR

Untuk mempermudah penafsiran dan pengertian serta memperoleh gambaran yang jelas tentang judul yang diangkat, maka ada beberapa kajian literatur dari istilah yang perlu dijelaskan supaya tidak terjadi kerancuan dalam memahami permasalahan yang dibahas. Adapun istilah-istilah yang perlu dikaji adalah sebagai berikut:

### 2.1 Analisis Wacana

”Istilah analisis wacana adalah istilah umum yang dipakai dalam banyak disiplin ilmu dan dengan berbagai pengertian. Meskipun ada gradasi yang besar dari berbagai definisi, titik singgungnya adalah analisis wacana berhubungan dengan studi mengenai bahasa atau pemakaian bahasa (Eriyanto, 2001 : 3-4). Littlejohn (1996: 84) dalam (Sobur 2012 : 48) menyebutkan analisis wacana lahir dari

kesadaran bahwa persoalan yang terdapat dalam komunikasi bukan terbatas pada penggunaan kalimat atau bagian kalimat, fungsi ucapan, tetapi juga mencakup struktur pesan yang lebih kompleks dan inheren yang disebut wacana”.

”Analisis wacana (discourse analysis) adalah suatu cara atau metode untuk mengkaji wacana (discourse) yang terdapat atau terkandung didalam pesan-pesan komunikasi baik secara tekstual maupun kontekstual”.

## 2.2 Pendidikan Karakter Anak

Pendidikan karakter merupakan bagian integral dari proses pendidikan, sehingga saling berkaitan antara pendidikan akademik dan pendidikan karakter. Menurut Lickona, pendidikan karakter mencakup tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*).

”Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Yuliani Nurani Sujiono, 2012:6). Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup mereka”.

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD, 2004), bahwa “usia dini itu dimulai dari usia 0 sampai 6 tahun. Menurut Santrock (2012), pada usia 2 tahun perkembangan otak anak mencapai sekitar 75 persen dari ukuran otak dewasa. Sementara pada usia 5 tahun perkembangan otak anak sudah mencapai 90 persen dari ukuran otak orang dewasa. Santrock sampai pada kesimpulan bahwa pada usia dini inilah momen penting perkembangan otak, kecerdasan, dan kemampuan belajar anak yang signifikan”.

## 2.3 Animasi

”Animasi sebagai proses perubahan bentuk atau properti objek yang ditampilkan dalam suatu pergerakan transisi dalam suatu kurun waktu” (Zainul Fanani, 2006:1). “Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya

untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian”. (Madcoms, 2004:5). Selain itu “animasi juga dapat diartikan sebagai “illusion of motion” yang dibuat dari image statis yang ditampilkan secara berurutan dalam durasi waktu tertentu sehingga menghasilkan gerakan”. (Jadmiko, 2009:2).

## 2.4 Serial Animasi Nussa

Merupakan salah satu produk animasi anak-anak asal Indonesia, yang pemeran utamanya adalah anak laki dan anak perempuan sebagai adiknya, animasi ini ditayangkan lewat channel youtube Nussa Official. merupakan produksi The Little Gianzt yang digagas oleh Mario Irwinsyah dengan berkolaborasi bersama 4 Stripe Production.

Animasi ini diisi oleh 2 tokoh utama yang bernama Nussa. Yang merupakan saudara kandung adik dan kakak. yang masih duduk di bangku SD. Yang digambarkan secara sederhana selayaknya anak pada umurnya. Nussa anak laki-laki yang mengalami disabilitas pada kakinya sehingga harus menggunakan kaki palsu, yang tetap semangat menggeluti hobinya di bidang olahraga sepakbola. Ada juga adiknya Rara yang sangat lugu dan menggemaskan belajar mengenai adab-adab di Agama Islam.

Saat ini akun youtube Nussa Official telah memiliki 4,7 Juta subscriber, animasi ini juga ditayangkan di Televisi seperti NET TV dan INDOSIAR, hingga di TV Asia Malaysia.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana, “metode analisis wacana berbeda dengan analisis kualitatif, yang menekankan pada pertanyaan “Apa”, analisis wacana lebih melihat “bagaimana” dari suatu pesan atau teks komunikasi. Maka dengan metode ini tidak hanya diketahui pesan apa saja yang terdapat dalam animasi ini, namun juga mengetahui bagaimana pesan tersebut dikemas. Model yang digunakan adalah model Teun Van Dijk, menurutnya penelitian wacana tidak cukup hanya berdasarkan pada analisis teks semata saja. Karena teks hanya hasil dari suatu produksi yang harus juga diamati, inti analisis ini adalah menggabungkan ketiga wacana dalam satu

kesatuan. Dimensi tersebut adalah dimensi teks, kognisi sosial, dan konteks sosial". (Alex Sobur, 2001:48).

### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini melakukan kajian terhadap serial animasi Nussa dengan menggunakan metode penelitian *Deskriptif Kualitatif* yang berusaha mengungkapkan suatu masalah melalui penjabaran yang sesuai dengan wacana yang ingin disampaikan dalam subjek yang diteliti. Hasil penelitian ditekankan secara Subjektif tentang keadaan yang sebenarnya pada subjek yang diteliti. Akan tetapi untuk mendapatkan manfaat yang lebih luas, perlu dilakukan penelitian kepustakaan dengan disertai dokumen-dokumen pendukung dan interpretasi yang kuat.

### **3.2 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam serial animasi pada channel youtube Nussa Official. Merupakan salah satu produk animasi anak-anak asal Indonesia, yang pemeran utamanya adalah anak laki dan anak perempuan sebagai adiknya, animasi ini ditayangkan lewat channel youtube Nussa Official. merupakan produksi The Little Giantz yang digagas oleh Mario Irwinsyah dengan kolaborasi bersama 4 Stripe Production. Animasi ini diisi oleh 2 tokoh utama yang bernama Nussa. Yang merupakan saudara kandung adik dan kakak. yang masih duduk di bangku SD. Yang digambarkan secara sederhana selayaknya anak pada umurnya. Nussa anak laki-laki yang mengalami disabilitas pada kakinya sehingga harus menggunakan kaki palsu, yang tetap semangat menggeluti hobinya di bidang olahraga sepakbola. Ada juga adiknya Rara yang sangat lugu dan menggemaskan belajar mengenai adab-adab berperilaku di Agama Islam. Dalam penelitian ini saya mengambil episode "Baik Itu Mudah".

### **3.3 Fokus penelitian**

Adapun fokus penelitian ini, untuk menyampaikan wacana pendidikan karakter yang ingin disampaikan dari serial animasi Nussa, Episode Baik Itu Mudah. melalui wacana dari konten animasi yang dibuat.

### **3.4 Sumber informasi**

Sumber informasi penelitian ini adalah Film Serial Animasi Nussa Episode "Baik Itu Mudah", yang dirilis pada 23 Mei 2019 pada channel Youtube Nussa.

### **3.5 Teknik pengumpulan data**

Untuk memperoleh data peneliti menggunakan Teknik Research Document (Penelitian terhadap dokumen), untuk memperoleh data dalam bentuk pengamatan dan pencatatan dengan sistematis, sesuai dengan fenomena yang diselidiki. Dalam hal ini Peneliti menggunakan serial animasi Nussa Episode "Baik Itu Mudah" yang disesuaikan dengan pendidikan karakter anak.

### **3.6 Teknik analisis data**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis wacana yang berasal dari teori Teun Van Dijk dalam menganalisis data Film Serial Animasi Nussa Episode "Baik Itu Mudah".

Analisis wacana menurut Teun Van Dijk, penelitian atas wacana tidak cukup hanya didasarkan pada analisis atas teks semata, karena teks hanya hasil dari suatu praktek produksi yang harus juga diamati. Disini harus dilihat juga bagaimana suatu teks diproduksi, sehingga kita memperoleh suatu pengetahuan kenapa teks bisa semacam itu.

"Proses produksi itu, dan pendekatan ini sangat khas Van Dijk, melibatkan suatu proses yang disebut sebagai kognisi sosial. Pendekatan yang dikenal sebagai kognisi sosial ini membantu memetakan bagaimana produksi teks dapat dipelajari dan dijelaskan". (Eriyanto, 2001: 221-222). Wacana oleh Van Dijk digambarkan oleh tiga dimensi atau bangunan, teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Inti analisis Van Dijk adalah menggabungkan ketiga dimensi wacana tersebut kedalam satu kesatuan analisis.

Dalam hal ini peneliti akan menganalisis seluruh bagian dari Serial Animasi Nussa Episode "Baik Itu Mudah" yang mengimplementasikan Pendidikan Karakter Anak. Sehingga akan terurai pendidikan karakter apa saja yang tercermin serial animasi tersebut. Yang bermanfaat untuk anak-anak usia dini dan dapat menjadi bahan pembelajaran orang tua dalam mendidik anak-anaknya, dan juga sebagai pilihan hiburan yang sesuai untuk ditunjukkan pada anaknya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas lebih detail mengenai beberapa temuan pesan-pesan yang bernilai Pendidikan Karakter Anak yang menjadi tema penelitian ini,

#### 4.1 Wacana Pendidikan Karakter Anak dari Perspektif Analisis Teks

Sesuai dengan teori yang dibahas dalam menganalisis teks, penulis memfokuskan pada strategi wacana model Van Dijk. Untuk menggambarkan struktur pragmatik atau kebahasaan dalam Serial Animasi Nussa dan Rara Episode "Baik Itu Mudah". Analisis wacana dibagi menjadi 3 bagian yaitu : Struktur makro (tematik), superstruktur (skematik), dan struktur mikro (semantik, sintaksis. Stilistik dan retorik). Berikut ini adalah hasil temuan data yang sesuai dengan teori diatas.

##### 4.1.1 Struktur Makro (Tematik)

Tematik atau tema menunjukkan pada gambaran umum dari suatu teks, dapat juga disebut gagasan inti. Dalam pandangan Van Dijk, teks tidak menunjukkan pada suatu topik tertentu, namun suatu pandangan umum yang koheren yang disebut oleh Van Dijk sebagai koheren global yang di dalamnya mengandung subtopik. Dalam Serial Animasi Episode "Baik Itu Mudah". Tema utama yang diambil oleh penulis skenario adalah keikhlasan dalam berbuat kebaikan. Hal ini digambarkan pada saat episode ini, Rara sangat menginginkan tas kelinci, walaupun saat itu tidak dibelikan ibunya ia berusaha mengumpulkan uang untuk membelikan ibunya kerudung baru, bukan tas kelinci untuk dirinya.

Dalam kerangka Van Dijk tema ini didukung oleh beberapa subtopik, sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Adapun subtopik mengandung unsur moral, antara lain:

##### 4.1.1.1 Sikap Ikhlas

Ikhlas pada hakikatnya adalah "niat, sikap atau perasaan yang timbul dalam hati nurani yang dalam pada diri seseorang dan disertai dengan amal perbuatan". Ikhlas juga dapat dimaknai sebagai "ketulusan dalam mengabdikan diri kepada tuhan dengan segenap hati, fikiran dan jiwa seseorang". Dalam hal ini Muhammad Al Ghazali mengatakan bahwa

ikhlas yaitu "melakukan suatu amal semata-mata karena Allah, yakni semata-mata karena iman kepada Allah". (Mohd Al Ghazali. 2005:139).

Berikut kutipan yang menjelaskan sikap ikhlas pada Serial Animasi Nussa "Baik Itu Mudah"

Rara	Umma Ini ada rezeki
Umma	Oh Rara mau beli tas baru ?
Rara	(Menggelengkan kepalanya) Ini Umma untuk beli kerudung baru Umma.

Dalam dialog ini Rara mengikhlasakan uang yang ia kumpulkan dari hasil menjual sampah plastik untuk membelikan Umma kerudung baru, sedangkan disisi lain ia sangat ingin beli tas baru bermotif kelinci. Umma tak menyangka bahwa uang yang diberikan Rara untuk membeli kerudung baru untuk dirinya, sebelumnya Umma mengira bahwa Rara mengumpulkan uang untuk membeli tasnya sendiri. Hal ini merupakan sikap positif yang bisa ditiru oleh banyak anak serta bisa diterapkan oleh orang tua pada anaknya, agar anak-anaknya menjadi pribadi yang ikhlas dan peduli pada lingkungan sekitar.

##### 4.1.1.2 Kecerdasan dan Peduli Lingkungan

Dalam serial ini menggambarkan bahwa Nussa dan Rara memiliki kecerdasan serta peduli terhadap lingkungan sekitar. Pada dasarnya anak kecil menangkap atau mengartikan suatu hal dengan cara berfikir yang mudah. Dalam hal ini animator berusaha menyampaikan pesan sesederhana mungkin agar bisa diterima oleh anak kecil pada umumnya yang sesuai dengan video ini. "Kecerdasan berasal dari kata cerdas yang berarti pintar dan cerdas, cepat tanggap dalam menghadapi masalah dan cepat mengerti jika mendengar keterangan. Kecerdasan adalah kesempurnaan perkembangan akal budi". (Daryanto 2006:141). Sedangkan peduli lingkungan dipahami sebagai sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk

memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

Adapun adegan dalam serial animasi Nussa episode "Baik Itu Mudah" yang menggambarkan tentang sifat cerdas dan peduli lingkungan.

<b>Rara memeriksa tabungan</b>	
<b>Rara</b>	<b>Masih enteng pasti gak cukup</b>
<b>Nussa</b>	<b>Ngapain ra, kok bengong, hari ini puasa sampai maghrib kan, gitu dong ini hadiah puasa kalau sampai maghrib ditabung yaa</b>
<b>Rara</b>	<b>Wah alhamdulillah, makasih yaa, rara doain kak nussa masuk surga</b>
<b>Nussa</b>	<b>Amiin..</b>
<b>Rara</b>	<b>Tunggu-tunggu ini halal kan, kak nussa minta ke siapa hayo?</b>
<b>Nussa</b>	<b>Halal dong kak Nussa kan mintanya ke Allah</b>
<b>Rara</b>	<b>Minta ke Allah?</b>
<b>Nussa</b>	<b>Ini rezeki dari Allah, hasil Nussa ngumpulin sampah plastik Ra, sampah botol minum, botol sampo, nussa kumpulin. kalo udah banyak tuker deh ke bank sampah terus dapat uang deh.</b>
<b>Keesokan harinya Rara bekerja keras untuk mengumpulkan sampah plastik sebanyak mungkin lalu ia menjualnya dan mendapat uang cukup banyak.</b>	

Nussa dengan cerdas memiliki ide untuk bisa memperoleh penghasilan sendiri, tanpa harus merepotkan Umma dalam masalah keuangan, ia memanfaatkan sampah plastik di sekelilingnya, dengan cara mengumpulkan serta menukarnya pada Bank Sampah yang nantinya akan didaur ulang, Nussa pun mendapatkan uang yang bisa ia tabung, selain itu juga bisa menjaga kebersihan lingkungan di sekitar rumahnya, hal ini juga ia tularkan pada adiknya Rara.

#### 4.1.1.3 Rajin

Rajin dalam kamus adalah "kata sifat yang menunjukkan keadaan kerja keras, tetapi rapi. Sebagai lawan kata malas, rajin menunjukkan suatu keuletan dan tekad bekerja seakan tak kenal lelah demi menyelesaikan suatu tugas". (Daryanto. 2006:150). Sifat rajin alangkah lebih baik bila bisa ditanamkan sejak dini, agar sejak kecil anak-anak memiliki sifat sadar saling membantu dan tolong menolong dan tidak menjadi pemalas. Sehingga nantinya tumbuh menjadi anak yang berguna untuk sekelilingnya. Adapun adegan dalam serial animasi Nussa episode "Baik Itu Mudah" yang menggambarkan tentang sifat rajin, seperti Nussa yang dengan rajin mengumpulkan sampah plastik sebanyak mungkin agar bisa ditukar di Bank Sampah dan mendapatkan uang yang banyak pula.

<b>Nussa</b>	<b>Ini rezeki dari Allah, hasil Nussa ngumpulin sampah plastik Ra, sampah botol minum, botol sampo, nussa kumpulin. kalo udah banyak tuker deh ke bank sampah terus dapat uang deh.</b>
<b>Rara</b>	<b>Oo gitu..</b>
<b>Keesokan harinya Rara bekerja keras untuk mengumpulkan sampah plastik sebanyak mungkin lalu ia menjualnya dan mendapat uang cukup banyak.</b>	

Dalam adegan ini Nussa terlihat sangat rajin mengumpulkan sampah plastik yang ada di rumahnya, dan diubah menjadi hasil yang lebih bermanfaat seperti uang yang bisa ia tabung. Sama halnya dengan Rara, yang berhasil mengumpulkan uang lumayan banyak untuk membelikan ibunya kerudung baru. Keduanya terus konsisten mengumpulkan sampah plastik sebanyak mungkin untuk memperoleh uang. Sehingga sifat ini bisa diajarkan kepada anak-anak sejak dini. Dimana anak-anak dapat dengan sadar membantu orang tua maupun orang-orang disekitarnya tanpa mengeluh.

#### 4.1.2 Superstruktur (Skematik)

Skematik adalah suatu teks atau wacana yang umumnya mempunyai skema atau alur dari

awal sampai akhir. Secara keseluruhan cerita dalam serial animasi Nussa dan Rara telah sempurna, alur cerita dari awal hingga akhir menjadi satu kesatuan arti. Superstruktur atau skematik terdapat 3 kategori yang tersusun dalam struktur seperti inti cerita, plot dan struktur cerita.

#### 4.1.2.1 Inti Cerita

Inti cerita yaitu hal yang paling penting dalam serial animasi Nussa dan Rara episode “Baik Itu Mudah” . Dalam inti cerita ini menceritakan 2 orang kakak adik Nussa dan Rara bersama ibunya yang dipanggil Umma. Rara yang saat itu merajuk ingin dibelikan tas kelinci seperti milik teman-temannya dinasihati oleh ibunya dan diberikan pengertian untuk selalu bersyukur barang yang ia punya. Rara pun mengerti dan melihat kerudung ibunya yang tidak pernah diganti, ia ingin membelikan kerudung baru untuk ibunya dari hasil ia menjual sampah plastik yang telah ia kumpulkan,

#### 4.1.2.2 Plot

Plot atau alur adalah “rangkaiannya peristiwa yang mengemukakan bahwa alur adalah rangkaian peristiwa yang tersusun dalam hubungan sebab-akibat. (Jabrohim, 2003:110). Hal ini menjadi rujukan karena sangat ringkas dan dapat dengan mudah dimengerti. Plot sendiri terdiri dari 3 bagian, yaitu babak awal, babak konflik, dan babak resolusi,

##### 4.1.2.2.1 Babak Awal

Babak dimana cerita dimulai. Rara baru saja pulang sekolah, membuka pintu dengan kalimat salam, dan disambut oleh ibunya yang menjawab salam Rara, lalu diikuti dialog Rara yang merayu ibunya agar dibelikan tas lucu berbentuk kelinci. Dari babak ini animator ingin menyampaikan bahwa Animasi Nussa memang dibuat seperti keadaan asli kegiatan anak-anak pada umumnya, dengan tingkah laku anak kecil yang lucu dan menggemaskan.

##### 4.1.2.2.2 Babak Konflik

Babak dimana konflik mulai muncul. Pada babak ini animator menceritakan bahwa Rara yang merayu-rayu ibunya agar dibelikan tas baru, harus mengurungkan niatnya, karena ibu mengajarkan untuk bersyukur untuk semua hal yang telah ia punya. Disisi lain ia juga tidak tega

melihat ibunya yang tidak mengganti kerudungnya dengan kerudung yang baru karena pemberian berharga dari Abahnya.

##### 4.1.2.2.3 Babak Resolusi

Babak akhir dari cerita atau babak penyelesaian dari konflik, pada babak ini digambarkan animator secara mengharukan sekaligus menceritakan bahwa Rara berusaha mengumpulkan uang hasilnya menjual sampah plastik. Saat berbuka puasa, Rara memberikan uang tersebut untuk membeli kerudung Umma. Umma pun terharu dan menyiapkan kejutan untuk Rara, berupa tas berbentuk kelinci, seperti yang diinginkan Rara.

#### 4.1.2.3 Struktur Cerita

Dalam struktur cerita di sini terdapat beberapa hal penting untuk diamati yaitu pembagian cerita (*scene*), pembagian adegan (*sequence*), pemilihan adegan pembuka (*opening*), antiklimaks (penyelesaian masalah) dan adegan penutup (*ending*).

##### 4.1.2.3.1 Pembagian Cerita (*Scene*) :

Dalam animasi tersebut pembagian cerita terdiri dari 3 scene yang ceritanya terus merunut dan berkelanjutan. Namun tempat pengambilan gambar atau lokasi selalu berpindah-pindah.

##### 4.1.2.3.2 Pembagian Adegan (*Sequence*) :

Dalam film tersebut pembagian adegan terdiri dari 3 adegan. Adegan pertama, Rara merayu ibunya agar dibelikan tas berbentuk kelinci seperti milik teman-temannya. Adegan kedua, Rara mengumpulkan sampah plastik agar menghasilkan uang yang cukup untuk membelikan Umma kerudung baru. Adegan ketiga, uang yang dikumpulkan Rara, ia berikan kepada ibunya agar Umma bisa membeli kerudung baru. Sebelumnya Umma mengira bahwa uang tersebut untuk membeli tas Rara, namun Rara ikhlas bila uang tersebut digunakan oleh Umma.

##### 4.1.2.3.3 Adegan Pembuka (*Opening*)

Pemilihan adegan pembuka penulis skenario adegan dimulai Saat Rara baru pulang sekolah membuka pintu dan disambut oleh Umma, Rara merayu Umma agar dibelikan tas kelinci seperti milik teman-temannya.

#### **4.1.2.3.4 Anti Klimaks (Penyelesaian Masalah):**

Dalam penyelesaian masalah dalam konflik digambarkan pada saat Rara memberikan uang hasil dari ia mengumpulkan sampah plastik kepada Umma, agar umma bisa membeli kerudung baru, umma mengira bahwa uang tersebut untuk Rara membeli tas baru seperti yang Rara inginkan, namun Rara ikhlas memberikannya pada Umma.

#### **4.1.2.3.5 Adegan Penutup (Ending):**

Umma memberikan kejutan untuk Rara yaitu surat dari Abah yang berisi ucapan syukur memiliki anak seperti Rara. Umma juga memberikan Tas berbentuk kelinci, seperti yang Rara selalu inginkan.

#### **4.1.3 Struktur Mikro (Semantik)**

*Semantik* dalam Van Dijk dikategorikan sebagai makna lokal (*local meaning*), yakni makna yang muncul dari antar kalimat, hubungan antar proposisi yang membangun makna tertentu dalam suatu bangunan teks. Dengan kata lain, semantik tidak hanya mendefinisikan bagian mana yang penting dari struktur wacana, tetapi juga menggiring ke arah sisi tertentu dari suatu peristiwa. Semantik adalah studi tentang makna. Elemen yang terdapat dalam semantik adalah :

##### **4.1.3.1 Latar**

Latar Cerita atau setting ialah suatu keadaan yang meliputi pelaku dalam sebuah cerita. Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud latar adalah tempat, waktu dan suasana yang digunakan dalam suatu cerita yang akan mempengaruhi inti cerita dan pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang. Dan keadaan pelaku dalam sebuah cerita.

##### **4.1.3.1.1 Latar Pertama**

Latar pertama diilustrasikan oleh animator di Dalam Ruang Rumah Nussa. Rara baru saja pulang dari sekolah masuk ke rumah dan disambut oleh ibunya. Rumah Nussa begitu bersih dan rapi. Terlihat dari pintu masuk, dekat dengan kamar Rara. Di dalam rumah Nussa juga tidak menggunakan AC melainkan Kipas Angin. Rumah Nussa didominasi dengan warna-warna dasar seperti putih dan coklat, juga dilengkapi dengan pajangan kaligrafi.

##### **4.1.3.1.2 Latar Kedua**

Animator mengilustrasikan di Dalam Kamar Rara, menggambarkan Rara yang sedang memeriksa isi tabunganya. Kamar Rara tertata rapi dengan dinding berwarna putih serta adanya lemari yang penuh dengan mainan milik Rara. Kasur Rara juga dilengkapi dengan spreng yang bermotif dan memiliki corak dan ragam warna, yang pada umumnya disukai anak kecil dan sesuai untuk anak perempuan.

##### **4.1.3.1.3 Latar Ketiga**

Di Kamar Nussa, saat Nussa bermain lempar botol, Rara yang sudah berada diatas kasur bersiap untuk mengambil botol Nussa untuk dijual ke Bank Sampah. Kamar Nussa tertata rapi serta didominasi dengan gambar dinding luar angkasa, begitupun pada spreng kasur Nussa yang bercorak bintang dan berwarna biru tua menggambarkan suasana luar angkasa. Yang cocok untuk kamar anak laki-laki yang suka berimajinasi.

##### **4.1.3.1.4 Latar Keempat**

Pekarangan Rumah Nussa. Rara menyimpan dan mengumpulkan sampah-sampah botol plastik di Pekarangan rumahnya dengan dibungkus kantong plastik besar berwarna hitam dan besar. Terlihat banyak sekali sampah botol plastik yang dikumpulkan Rara. Memiliki pekarangan yang luas membantu Rara menyimpan banyak sampah plastik yang telah ia kumpulkan, sehingga tidak mengganggu lingkungan sekitar.

##### **4.1.3.1.5 Latar Kelima**

Ruang Makan. Nussa, Rara dan Ibunya berbuka puasa bersama. Ruang makan bersebelahan dengan dapur, dilengkapi dengan meja dan juga kursi. Ruang makan dan Dapur tertata rapi.

##### **4.1.3.2 Detail**

Merupakan kontrol informasi yang disampaikan Animator dan menampilkan secara berlebihan informasi yang menguntungkan dirinya, dan menampilkan jumlah yang sedikit informasi yang merugikan dirinya, penulis cerita dalam Serial Animasi ini sebagai komunikator tidak menampilkan informasi yang menguntungkan dirinya, karena penulis cerita tidak menggunakan dirinya sebagai tokoh dalam

Serial animasi ini.

#### 4.1.4 Sintaksis

Sintaksis adalah perbincangan mengenai bahasa kalimat. Dalam hal ini adalah bagaimana sebuah kata atau kalimat disusun sehingga menjadi suatu kesatuan arti. Elemen dari sintaksis adalah :

##### 4.1.4.1 Bentuk Kalimat

Segi sintaksis yang berhubungan dengan cara berpikir logis, menjelaskan tentang proposisi diatur dalam satu rangkaian kalimat. Maksudnya proposisi mana yang akan ditempatkan di awal atau di akhir kalimat.

**Rara : Rara doain kak Nussa masuk Surga**

**S P O K**

Kutipan berikut dapat menjelaskan dan membedakan mana objek, subjek, predikat, dan keterangan.

##### 4.1.4.2 Kata Ganti

Merupakan alat yang dipakai oleh komunikator atau penulis cerita film untuk menunjukkan dimana posisi seseorang dalam wacana, misalnya dengan mengungkapkan sikap dan perilakunya. Namun dalam Serial Animasi Nussa semua dialog menggunakan kata tunggal, dengan panggilan nama langsung.

##### 4.1.5 Stilistik

Elemen ini menandakan bagaimana seseorang melakukan pemilihan kata atas berbagai kemungkinan kata yang tersedia (*style*). yaitu cara yang digunakan seorang pembicara atau penulis untuk menyatakan maksudnya dengan menggunakan bahasa sebagai sarana. Dengan demikian, *style* yang diterjemahkan sebagai gaya bahasa. Apa yang disebut gaya bahasa itu sesungguhnya terdapat dalam segala ragam bahasa, ragam lisan dan ragam tulis, ragam nonsastra dan ragam sastra, karena gaya bahasa adalah cara menggunakan bahasa dalam konteks tertentu oleh orang tertentu untuk maksud tertentu.

<b>Umma</b>	<b>Alhamdulillah sudah diberi kenikmatan berbuka puasa, ayo siap-siap untuk sholat tarawih ya</b>
-------------	---

<b>Rara</b>	<b>Umma ini ada rezeki</b>
<b>Umma</b>	<b>oh Rara mau beli tas baru,</b>
<b>Rara</b>	<b>(menggelengkan kepalanya) ini Umma untuk beli kerudung baru Umma</b>
<b>Umma</b>	<b>Masyaallah Rara, anak Umma yang sholeha, uangnya ditabung ya sayang</b>

Melihat dari dialog Serial Animasi Nussa dan Rara menggunakan bahasa Indonesia secara keseluruhan dan sangat komunikatif. Dan dilihat dari segi gaya bahasa, animasi Nussa episode “Baik Itu Mudah” menggunakan kombinasi bahasa arab untuk memperjelas ekspresi atau maksud dari dialog tersebut seperti kata yang diberi warna merah. Masyaallah sendiri dimaksud sebagai ungkapan syukur dan takjub, sedangkan Sholehayang dimaksud adalah ungkapan keada anak perempuan yang pintar dan taat pada agama. Dan kata Alhamdulillah merupakan ungkapan syukur pada apa yang diberi.

Dan juga ada kata ganti untuk panggilan Ibu, yang terdapat pada salah satu kata yang diberi warna biru, yaitu Umma. Umma sendiri merupakan panggilan ibu berbahsa arab Ummi yang lalu disapa sebagai Umma.

##### 4.1.6 Retoris

Strategi dalam level retorik disini adalah gaya yang diungkapkan ketika seseorang berbicara atau menulis. Strategi retorik juga muncul dalam bentuk interaksi, yakni bagaimana pembicara menempatkan atau memposisikan dirinya di antara khalayak. Apakah memakai gaya formal, informal, atau malah santai yang menunjukkan kesan bagaimana ia menampilkan dirinya. Selanjutnya, strategi lain pada level ini adalah ekspresi, dimaksudkan untuk membantu menonjolkan atau menghilangkan bagian tertentu dari teks yang disampaikan (Sobur, 2012: 84).

Dalam serial animasi Nussa episode “Baik Itu Mudah”, menggunakan gaya bahasa yang informal namun tetap santai karena memakai bahasa yang lebih santai dipakai sehari-hari.

Seperti percakapan berikut ini,

<b>Rara</b>	<b>Assalamualaikum Umma, Rara pulang</b>
<b>Umma</b>	<b>wa'alaikumsalam anak sholeha</b>
<b>Rara</b>	<b>Umma sayang lagi ngapain?</b>
<b>Umma</b>	<b>Umma lagi nungguin Rara pulang, emm tumben panggil sayang?</b>

Umma disini maksudnya adalah Ibu, Umma merupakan panggilan khusus dari Nussa dan Rara. Dalam percakapan tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan Informal, namun antara Ibu dan anak menggunakan bahasa penuh kasih sayang.

#### 4.2 Kognisi Sosial

Dalam model analisis wacana Teun Van Dijk, analisis tidak hanya fokus pada teks semata, tetapi juga melihat dari pandangan pencipta atau pembuat animasi Nussa, baik dari segi kognisi sosial maupun konteks sosial.

Tim produksi animasi Nussa, dalam hal ini The Little Giantz dan 4Stripe Production adalah perusahaan animasi besar yang mengembangkan karyanya hingga ke luar negeri, kali ini perusahaan tersebut ingin menciptakan animasi untuk Indonesia. Yang nantinya juga bermanfaat untuk berbagai kalangan. Tim produksi yang mayoritas beragama Islam, begitu pula dengan tim kreatif desainer Animasi Nussa yang berlatar beragama Islam, ingin mengeksplor dunia islami dengan cara yang berbeda. Hingga terciptalah Animasi Nussa yaitu animasi edukasi anak-anak yang berisi ajaran budi pekerti berbasis agama Islam.

#### 4.3 Konteks Sosial

Dimensi selanjutnya dalam analisis Van Dijk ialah "Analisis Konteks Sosial. Wacana adalah bagian dari wacana yang berkembang dalam masyarakat, sehingga untuk meneliti teks perlu dilakukan analisis intertekstual dengan meneliti bagaimana wacana tentang suatu hal diproduksi dan konstruksi dalam masyarakat". (Eriyanto, 2001: 271).

Animasi Nussa diciptakan di tengah minimnya konten edukasi untuk anak-anak, saat ini tayangan televisi pendidikan untuk anak-anak juga sulit dijumpai. Tim produksi dalam hal ini, perusahaan animasi The Little Giantz dan 4Stripe Production berdiskusi bagaimana cara menciptakan karakter yang disukai oleh banyak orang dari berbagai kalangan. Animasi Nussa dipilih dengan konten yang bertema edukasi syarat dengan pesan Islami. Cerita tiap episode dibuat Se-relatable mungkin dengan kehidupan kakak beradik pada umumnya. Membawa pesan-pesan melalui adab-adab berperilaku dalam islam. Animasi ini membawa pesan sederhana, dengan bahasa yang ringan dan dapat dipahami oleh banyak orang. Dalam tiap episode juga bisa diterapkan pada keluarga dan diajarkan pada anak-anak. Fenomena saat ini yang banyak terjadi pada kalangan orang tua adalah membekali anak-anaknya dengan gadget sebagai media pengalih perhatian dan hiburan untuk anak-anaknya. Melihat fenomena ini tim produksi animasi Nussa menghadirkan tontonan yang layak untuk dilihat anak-anak.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan analisis data terhadap wacana Pendidikan Karakter Anak pada Serial Animasi Nussa Episode "Baik Itu Mudah". Peneliti menyimpulkan bahwa, Pendidikan karakter pada anak yang dapat diambil pada serial Animasi Nussa episode "Baik Itu Mudah", dapat dilihat dari segi Struktur Makro, yang mencerminkan sikap iklas, kecerdasan, peduli lingkungan dan juga sifat rajin. Yang tentu juga menjadi pokok sifat baik yang dapat ditiru oleh anak-anak sejak dini.

Jika dilihat dari segi superstruktur, skematik atau alur cerita Serial Animasi Nussa Episode "Baik Itu Mudah" sangat menarik, karena dalam menyajikan isi cerita animator membuatnya runtut dan mudah dipahami. Walaupun dengan durasi yang pendek dan hanya menggunakan latar rumah Nussa, semua pesan dari cerita tersebut dapat tersampaikan dan animator mampu membawa emosi atau perasaan penonton ikut masuk dalam isi cerita tersebut. Seperti kasih sayang kepada orang tua, maupun kasih sayang kakak dan adik.

Dilihat dari Struktur Mikro Serial Animasi Nussa Episode "Baik Itu Mudah", keseluruhan

isi cerita, penyajian wacana animasi tersebut cukup baik, dari visual maupun lisan. Hal ini terbukti dari susunan dalam bentuk semantik animasi tersebut seperti latar, bentuk kalimat, kata ganti, retorik, disamping pemilihan bahasa Indonesia yang komunikatif, serta gaya bahasa yang selalu dipakai dalam kehidupan sehari-hari saat berhubungan dengan keluarga. Animator berusaha menyajikan animasi ini *se-relatable* mungkin dengan kehidupan keluarga pada umumnya.

Begitupun dari segi Kognisi Sosial, Tim Produksi Animasi Nussa ingin memberikan karya yang bermanfaat untuk berbagai kalangan, serta sebagai wujud kepedulian mereka akan tontonan pada anak-anak masa kini yang masih minim akan pendidikan moral dan budi pekerti.

Sedangkan dari segi konteks sosial, Tim Produksi membuat karya yang disesuaikan dengan fenomena masyarakat saat ini, dimana anak-anak diberikan *gadget* sebagai hiburan mereka, dan di sisi lain, anak-anak juga minim akan pendidikan moral dan budi pekerti. Sehingga tim produksi animasi Nussa menyajikan konten yang sesuai dengan kehidupan keluarga dan tentunya bermanfaat bagi moral anak-anak sejak dini.

## 5. REFERENSI

### Buku :

- Agus Wibowo, 2013, *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah* Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Agus Wibowo, 2012, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini, (Membangun Karakter Di Usia Emas)*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.
- Daryanto, *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*, (Surabaya: Apollo, 2006)
- Dr. Helmawati, 2015, *Mengenal dan Memahami PAUD*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Fahani, A. Zainul, *Tips & Trik Animasi Macromedia Flash: Menyingkap Rahasia Teknik Animasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Helianthusonfri, Jefferly. (2016). *YouTube Marketing*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Jadmiko A.W., *Animation from Animator with Adobe Flash*. Palangkaraya: Sadana Production Present, 2009, h.2.
- Madcoms, *Macromedia Flash MX 2004*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004
- Mohd. Al-Ghazali. *Ahlak Muslim*, terjemah. Moh. Rifa'I, Semarang, 2005
- Yuliani Nurani Sujiono, 2012, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks
- Sobur, Alex. (2012). *Analisis Teks Media*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarbini Amirullah, 2012, *Buku Pintar Pendidikan Karakter; Panduan Lengkap Mendidik Karakter Anak di Sekolah, Madrasah dan rumah*, Jakarta: AS@-Prima Pustaka
- Thomas Lickona, 2013, *Character Matters (Persoalan Karakter)*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

### JURNAL :

- Imro Atul Azizah, (2019), *Analisis Isi Pendidikan Karakter Dalam Animasi "Nussa" Di Youtube*. Jurnal Universitas Bhayangkara Surabaya.
- Nur Sukasih, (2008), *Analisis Wacana Pesan Moral Dalam Film Naga Bonar Karya Asrul Sani.(Analisis wacana Teun Van Dijk)*, EJournal Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Renny Lestari, (2013), *Analisis Wacana Feature Rubrik Inspiring Generation pada Surat Kabar JAWA POS Edisi 3-15 November 2012*, Dokumen Skripsi Universitas Bhayangkara Surabaya.