

Representasi Simbolik Film Kartun “Dora the Explorer”: Ethnographic Content Analysis

Dede Lilis Ch. Subandy

ABSTRACT

Dora the Explorer marked a new trend in children media throughout the world due to its educational purposes. There weren't many cartoon nowadays which free from violent materials. Dora the Explorer, made in US but is delivered originally in Spanish, won the hearts of parents and teachers. A textual research employing Ethnographic Content Analysis (ECA) toward Dora the Explorer showed that the story are framed within strong moral values, such as affection, friendship, helping each other, caring and giving. The main characters of Dora the Explorer consisted of Dora and his monkey pet, Boots—representing protagonist characters. Meanwhile, there is Swiper who was cast to represent bad character. The language is translated in Bahasa Indonesia, complete with strong emphasis in positive language to mark Dora's success enforcing good morals and good behavior. By applying social learning theory, this research further revealed that children do learn Spanish language and mathematical concept from Dora's.

Kata kunci: Dora the Explorer, ethnographic content analysis, teori belajar sosial

1. Pendahuluan

Kehadiran televisi yang semakin marak saat ini, dengan jumlah stasiun televisi yang terus bertambah, baik secara nasional maupun lokal, tidak saja memberikan banyak pilihan tontonan - terutama hiburan - bagi orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak. Bahkan ada televisi yang ditujukan sepenuhnya bagi anak, seperti *Spacetoon* yang menayangkan film-film kartun serta sajian lain yang lebih banyak bersifat hiburan untuk anak.

Tayangan yang disajikan oleh televisi pada anak-anak saat ini masih didominasi oleh film kartun, sebagaimana dikatakan Guntarto, “dari total 110 mata acara TV untuk anak, sebanyak 92 di antaranya, atau sekitar 84 persen, adalah film kartun” (*Kompas*, 3 April 2005: 40). Dengan demikian, kuantitas dan ragam film kartun semakin

bertambah. Akan tetapi, perkembangan ini pada satu sisi memunculkan gugatan dari sebagian pihak karena menganggap beberapa film kartun yang ditayangkan berbagai stasiun televisi akhir-akhir ini sudah tidak layak lagi disebut sebagai tontonan untuk anak-anak.

Dalam sejarahnya, film animasi, atau yang lebih populer dengan sebutan film kartun, pada awalnya memang dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak. Namun, perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas “ruang gerak” film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya pun meluas (*Kompas*, 3 April 2005:40). Gugatan itu dikarenakan banyak film kartun yang ditayangkan pada slot acara untuk anak berisi adegan, dialog, atau bentuk penggambaran lain yang bertentangan dengan

nilai-nilai pendidikan, seperti kekerasan verbal dan fisik, seks, mistik, dan kontroversi nilai moral. Sebut saja, misalnya, film kartun Jepang yang banyak mengandung nasihat yang implisit; karakter baik bisa jadi jahat; karakter jahat bisa jadi baik. Hal ini apabila ditonton oleh anak-anak, tentu saja, akan memunculkan bias dan kebingungan terhadap nilai dan moral yang sesungguhnya. Meski pun ada juga film kartun, seperti film kartun Amerika, yang dinilai lebih eksplisit dalam menggambarkan nilai dan moral. Akan tetapi, beberapa film tetap saja masuk dalam “daftar hitam” karena, misalnya, mengandung kekerasan, bahasa kasar yang bersifat merendahkan orang lain, perilaku antisosial, dan adegan menjijikkan.

Hal ini juga ditandai adanya indikasi kuat bahwa masa kejayaan “pembawa nilai-nilai tradisional” (guru, ulama, pendeta, rabbi, atau orang bijak dalam pengertian tradisional) saat ini sudah dikudeta dan digantikan oleh “pembawa nilai-nilai (pasca-)modern” (artis, selebritis, atau *hero-hero* ciptaan media yang hidup dalam gemerlap industri budaya massa televisi) yang kini mulai mendapatkan legitimasi dari penghargaan budaya yang tinggi (Ibrahim, 2001: 143).

Akan tetapi, di tengah rasa pesimistis dan khawatir terhadap kehadiran film kartun di kalangan anak-anak, ternyata masih tersisa film yang dinilai baik, *kids-friendly*, yaitu *Dora the Explorer*. Film *Dora the Explorer* merupakan film buatan Amerika yang menggunakan bahasa Spanyol. Amerika termasuk salah satu negara yang banyak menciptakan film-film kartun, selain dari Eropa dan Jepang, tentunya. Pada awalnya, film *Dora the Explorer* ditayangkan di Indonesia oleh stasiun televisi *Lativi* pada program acara anak *Nickelodeon* sejak 2004. Kemudian, program acara ini beralih tangan ke *Global TV* mulai 2006. Film *Dora the Explorer* memunculkan simpati yang besar dari masyarakat terutama anak-anak banyak yang menggandrunginya, bahkan tidak bosan-bosan menonton. Hal ini nyatanya berdampak juga pada peluang dunia bisnis. Keberhasilan tokoh-tokoh film *Dora the Explorer* dalam memikat penonton di kalangan anak-anak, menjadikan potensi bisnis untuk memproduksi *merchandise* tokoh-tokoh

tersebut, dalam bentuk produk pakaian jadi, boneka, mainan, *stationery*, sandal, dan aksesoris lainnya yang banyak diminati anak-anak.

Banyak hal menarik, memang, yang bisa dikaji dari film *Dora the Explorer*. Hal ini dikarenakan *Dora the Explorer* memiliki karakteristik film yang cukup berbeda dibandingkan dengan film-film kartun/animasi lainnya. Keunikan pada film kartun serial ini antara lain: mengajak penonton (anak-anak) untuk berinteraksi dengan Dora sebagai tokoh utama dengan cara Dora bertanya kepada anak-anak yang memancing respon anak-anak untuk menjawab; tokoh Dora yang ceria dan selalu berpetualang mengajak anak-anak untuk turut serta melakukan perjalanan yang menarik; tokoh Dora juga mengajak anak-anak untuk bernyanyi, menari, bergerak (*body movement*) dan berhitung; serta selalu mengakhiri setiap episode dengan lagu “berhasil (*we did it*)”.

Pada tulisan ini, penulis hanya akan memfokuskan kajian film kartun *Dora the Explorer* pada analisis isi film tersebut sebagai wujud dari representasi simbolik, yaitu melihat pesan media sebagai kumpulan simbol dan lambang representasi kultural dalam konteks masyarakat. Untuk selanjutnya, isi film *Dora the Explorer* dikaji dengan menggunakan analisis isi media kualitatif yang lebih banyak dipakai untuk meneliti dokumen yang dapat berupa teks, gambar, simbol, dan sebagainya untuk memahami budaya dari suatu konteks sosial tertentu. Analisis isi media kualitatif ini disebut juga *Ethnographic Content Analysis (ECA)*.

1.1 Identifikasi Masalah

Berangkat dari analisis isi film kualitatif yang penulis lakukan, maka film kartun *Dora the Explorer* ini dikaji dalam beberapa hal berikut:

- (1) Bagaimanakah format penyajian film kartun *Dora the Explorer*?
- (2) Bagaimanakah konteks sosial film kartun *Dora the Explorer*?
- (3) Bagaimanakah proses produksi film kartun *Dora the Explorer*?
- (4) Bagaimanakah kecenderungan pembelajaran sosial anak dalam film kartun *Dora the Ex-*

plorer

1.2 Tujuan

Penelitian yang penulis lakukan pada film kartun *Dora the Explorer* ini bertujuan:

- (1) Untuk mendeskripsikan format penyajian film kartun *Dora the Explorer*.
- (2) Untuk mendeskripsikan konteks sosial film kartun *Dora the Explorer*.
- (3) Untuk mendeskripsikan proses produksi film kartun *Dora the Explorer*.
- (4) Untuk mendeskripsikan kecenderungan pembelajaran sosial anak dalam film kartun *Dora the Explorer*

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan analisis isi media kualitatif (*ethnographic content analysis*) sebagai upaya untuk menganalisis isi film kartun *Dora the Explorer*; tidak hanya pada tataran kuantifikasi isi pesan yang tampak sebagai *manifest message*, tetapi pada bagaimana kemudian isi pesan dalam film tersebut dipandang sebagai pesan yang tersembunyi (*latent message*).

Istilah *Ethnographic Content Analysis* (ECA) digunakan David L. Altheide dari Arizona State University tahun 1996 untuk menjelaskan model penelitian analisis isi kualitatif. Istilah ECA sebenarnya adalah, “perpaduan/ *blend* antara metode analisis isi objektif (*traditional notion of objective content analysis*) dengan observasi partisipan” (Altheide, 1996: 2 dalam Ida, 2001: 147). Istilah ECA tersebut diartikan oleh Altheide bahwa dalam penelitian isi media kualitatif, peneliti berinteraksi dengan material-material dokumentasi sehingga pernyataan-pernyataan yang spesifik dapat diletakkan pada konteks yang tepat untuk dianalisis.

Dalam praktiknya, peneliti yang melakukan studi analisis isi kualitatif harus memperhatikan beberapa hal (Ida, 2001: 148): *Pertama*, *context* atau situasi sosial di seputar dokumen atau teks yang diteliti. Di sini, peneliti diharapkan dapat memahami *the nature* (kealamiahan) dan *cultural meaning* (makna cultural) dari *artifact* (teks) yang diteliti.

Kedua, *process* atau bagaimana suatu produksi media/isi pesan dikreasi secara aktual dan diorganisasikan secara bersama. *Ketiga*, *emergence* yakni pembentukan secara gradual/bertahap dari makna sebuah pesan melalui pemahaman dan interpretasi.

Dalam penelitian ini, penulis sendiri memfokuskan analisis isi pada aspek format tayangan, konteks, dan proses produksi film. Hal ini dikarenakan dalam analisis isi media kualitatif, kategorisasi dan konsep-konsep lain dari material yang diteliti bisa muncul dan diidentifikasi selama proses penelitian.

3. Analisis Isi Kualitatif (*Ethnographic Content Analysis/ECA*)

dalam Film Kartun *Dora the Explorer*

Film kartun *Dora the Explorer* merupakan film seri animasi yang tayangannya berdurasi 30 menit. Kreator dari film ini terdiri dari tiga orang yaitu Chris Gifford, Valerie Walsh, dan Eric Weiner. Sementara itu, para produser eksekutifnya ialah Chris Gifford, Jake Burbage, Harrison Chad, Felipe Dieppa, Elaine Del Valle, Ashley Fleming, Eileen Galindo, Chris Gifford, Kathleen Herles, John Leguizamo, Ricardo Montalban, Esai Morales, dan Amy Principe. Para bintangnya sendiri terdiri dari delapan orang yaitu Irwin Reese, Antonia Rey, K.J. Sanchez, Adam Sietz, Sasha Toro, Leslie Valdes, Marc Weiner, dan Jose Zelaya dengan *explorer stars voices* yang terdiri dari empat orang, yaitu Christiana Anbri, Henry Gifford, Katie Gifford, dan Aisha Shickler. Negara asal film *Dora the Explorer* ini adalah Amerika Serikat (USA) dengan saluran orisinalnya ialah Nickelodeon sebagai saluran bagi anak-anak prasekolah. Sampai saat ini, film kartun *Dora the Explorer* sudah mencapai 101 episode.

Dora the Explorer ialah serial televisi animasi bagi anak-anak usia prasekolah yang disiarkan oleh Nickelodeon di USA. Episode pertamanya ditayangkan pada tahun 1999 dan menjadi film seri regular sejak tahun 2000, kemudian ditayangkan oleh CBS sejak bulan September 2006. Sedangkan di United Kingdom (UK) ditayangkan oleh CITV dan Nick Jr. Di Indonesia sendiri awalnya film ini

ditayangkan oleh *Lativi* pada program acara anak *Nickelodeon* tahun 2004, kemudian beralih ke *Global TV* sejak tahun 2006 dengan jadwal tayangan yaitu, pada hari Senin s.d. Jumat jam 04.30, 07.00 dan 15.00 WIB, serta pada hari Sabtu dan Minggu jam 08.00 WIB.

3.1 Format Penyajian Film Kartun “Dora the Explorer”

Pada tataran analisis format penyajian, penulis mem-breakdown ke dalam; tematik, karakter tokoh, bahasa, dan alur cerita film.

3.1.1 Tematik yang Ditampilkan

Tema-tema yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer* merupakan tema-tema yang simpel dan berkaitan dengan moral serta nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh tema tersebut ialah tentang persahabatan, rasa saling menyayangi, saling menolong, saling mencintai, memberikan perhatian dan hadiah pada orang yang dekat (*significant others*) di hari istimewa, memberitahu orang lain agar terhindar dari bencana, meminta maaf dan memberikan maaf kepada orang lain, serta berterima kasih atas bantuan orang lain.

Hal ini bisa kita lihat dari episode-episode yang ditayangkan, yaitu sebagai berikut: *The Big Red Chicken*, *Lost and Found*, *Hic-Boom Ohhh*, *Beaches*, *We All Scream for Ice Cream*, *Choo Choo*, *Treasure Island*, *Three Li'l Piggies*, *Big River*, *Berry Hunt*, *Wizzle Wishes*, *Grandma's House*, *Surprise*, *Sticky Tape*, *Bouncing Ball*, *Backpack*, *Fish Out of Water*, *Bugga..Bugga*, *Little Star*, *Dora Saves the Princes*, *El Coqui*, *The Chocolate Tree*, *Te Amo*, *Pablo's Flute*, *To The Treehouse*, *The Search for the City of Lost Toys*, *Christmas Special*, *Dora's Backpack Adventure*, *The Big Storm*, *Rapido Tico*, *The Magic Stick*, *The Missing Piece*, *Lost Squeaky*, *Rojo the Fire Truck*, *Lost Map*, *El Dia de las Madres*, *Golden Explorers*, *A Present for Santa*, *Doctor Dora*, *Pinto the Pony Express*, *Leon the Circus lion*, *The Festival of the Big Pinata*, *The Happy Old Troll*, *Super Map!*, *Yes We Can!*, *El Musico*, *Hide and Go Seek*, *Click*, *Egg Hunt*, *Super Spies*, *Dora's Starcatching Adven-*

ture, *Stuck Truck*, *Roberto the Robot*, *The Big Potato*, *Meet Diego*, *Save the Puppies*, *Por Favor!*, *Baby Dino*, *To the South Pole*, *What Happens Next*, *Rescue..Rescue..Rescue..*, *I've Got a Hole in My Boot*, *Baseball Boots*, *Boots' Special Day*, *BOO*, *Dora Saves the Ge*, *Louder!*, *Journey to the Purple Planet*, *Boots' Cuddly Dinosaur*, *The Super Silly Fiesta*, *Best Friend*, *ABC Animals*, *Dora's First Trip*, *Star Mountain*, *Super Spies II: The Swiping Machine*, *La Maestra de Musica*, *Daisy la Quinceniera*, *Save Diego*, *A Letter for Swiper*, *Baby Jaguar's Roar*, *A Crown for King Juan el Bobo*, *Dora's Got a Puppy*, *Big Sister Dora*, *Boots to the Rescue*, *Super Babies (part one)*, *Swiper the Explorer*, *We're a Team*, *Mixed-Up Seasons*, *The Shy Rainbow*, *Baby Crab*, *Catch the Babies*, *School Pet*, *Whose Birthday is It?*, *Quack! Quack!*, *Dora's Fairytale Adventure*, *Dora's World Adventure*, *Jobs..Jobs..Jobs*, *Super Babies (part two)*, *Dora and Diego to the Rescue!*, *Dora Had a Little Lamb*, dan *Dora's Dance to the Rescue* (Wikipedia, 7 November 2006: 4-6)

Dari episode-episode di atas, kita bisa lihat bahwa tema yang disuguhkan sederhana, menanamkan nilai-nilai yang jauh dari kekerasan, bahkan tema-tema tersebut dapat menanamkan nilai-nilai humanistik yang bisa menjadi *life skills* bagi anak-anak dari sejak dini. Hal ini penting sekali bagi anak-anak karena pada usia inilah proses pengenalan dan pembelajaran yang utama dan mendasar berlangsung. Selain itu, untuk mampu *survive* dan berhasil dalam kehidupannya kelak, setiap anak harus diajarkan dan mengembangkan *life skills*, karena mereka tidak akan menjadi generasi penerus yang tangguh jika sekadar menjadi anak pintar, cerdas, dan berbakat.

3.1.2 Karakter Tokoh yang Ditampilkan

Tokoh sentral dari film ini terdiri dari tokoh, yaitu Dora, Boots, dan Swiper. Tidak seperti keumuman tokoh film kartun yang sering menggambarkan sosok anak laki-laki, maka dalam film ini, tokoh Dora adalah sosok seorang gadis cilik dengan karakter gadis yang ceria, selalu riang, senang menolong, cerdas, dan suka berpetualang. Dia berpakaian kaos oblong, celana pendek,

bersepatu dan tidak lupa selalu menyandang tas ransel di pundaknya yang berfungsi sebagai tempat peta sebagai penunjuk (*guide*) jalur petualangannya, serta berbagai bekal, baik makanan maupun perlengkapan yang dibutuhkannya. *Hi I'm Dora... Begitu sapa ramah gadis kecil dalam Dora The Explorer.*

Boots adalah seekor monyet yang menjadi sahabat kental Dora. Ke mana Dora pergi, ke sana pula dia ikut serta. Boots memiliki karakter sebagai monyet yang baik dan bersahabat dengan manusia; ia juga pintar dan suka menolong. Karakter yang ditokohkan oleh Dora dan Boots ini menggambarkan tokoh yang baik.

Sementara itu, ada juga tokoh yang digambarkan selalu jahat, yaitu *Swiper*. Ia selalu mengganggu dalam setiap perjalanan petualangan Dora dan Boots, selalu menghilangkan apa yang bernilai penting dan berarti bagi orang lain, serta berusaha menggagalkan petualangan sampai ke tujuan dengan berbagai cara. Ia berkarakter tokoh yang jahat.

3.1.3 Bahasa yang Digunakan

Bahasa asli yang digunakan dalam film kartun *Dora the Explorer* ialah bahasa Spanyol. Dalam film versi Indonesia, meskipun bahasa yang disampaikan merupakan hasil *dubbing* dari bahasa Spanyol dan Inggris ke dalam bahasa Indonesia, tetapi hasil *dubbing* tersebut menggunakan bahasa yang sederhana, familiar dengan anak-anak dan tidak kaku sehingga tidak menyulitkan anak untuk memahami maksudnya. Selain itu, penuturan kata-katanya pun disampaikan dengan tempo yang tidak cepat, bahkan percakapan-percakapan tertentu mengajak anak untuk mengikuti dan terlibat dengan apa yang sedang dilakukan oleh Dora dan Boots.

Selain itu, kata-kata khas yang selalu dinyanyikan oleh Dora dan Boots di akhir petualangannya, "*Berhasil...berhasil...berhasil...hore... (We Did It)*," menunjukkan adanya sebuah usaha untuk anak belajar meraih apa yang ingin dicapai sampai pada tujuan akhir, serta bahagia pada saat dapat meraihnya sebagai ungkapan rasa syukur. Hal ini akan memotivasi dan merangsang serta

menanamkan jiwa kerja keras dan pantang menyerah kepada anak untuk dapat meraih sesuatu dan menghargainya.

3.1.4 Alur Cerita yang Ditampilkan

Dalam suatu cerita, dikisahkan bahwa Dora hidup di sebuah rumah dengan Mama dan Papinya. Dia juga sering mengunjungi Abuelanya (nenek). Alur cerita yang disampaikan dalam film *Dora the Explorer* tidak berbelit-belit, sederhana, dan tidak lama. Apalagi, dengan bantuan 'sang peta' pada setiap jalur petualangan yang dilakukan Dora dan Boots, anak akan mudah sekali mengetahui alur ceritanya. Meskipun tidak semua petualangan tersebut sesuai dengan realitas yang ada, akan tetapi hal itu justru dapat merangsang imajinasi anak untuk berpetualang dalam dunia imajinasinya.

Petualangan yang dilakukan pun tidak digambarkan sebagai perjalanan yang melelahkan, karena selalu ada irama pada kata-kata yang diucapkan. Bahkan, juga ada yang diselingi oleh lagu anak-anak.

Hal yang menarik ialah Dora selalu mengajak penonton (anak) untuk terlibat dalam aktivitasnya, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mencari jalan keluar dari setiap rintangan yang dialami dalam petualangannya, menjawab teka-teki yang diajukan untuk Dora dan Boots, mencari benda yang dihilangkan oleh *Swiper*, menyelesaikan lagu yang tidak cocok, menyusun bentuk-bentuk dan warna, mencari jalan yang benar dan tidak berbahaya. Kemudian, setelah itu, ada jeda waktu bagi anak untuk ikut berpikir dan ikut serta menjawab pertanyaannya. Meskipun, tentu saja, anak tidak bisa berinteraksi langsung dengan Dora, tetapi dengan cara penuturan seperti itu seolah-olah anak berinteraksi langsung dengan Dora dan ikut terlibat dalam petualangannya. Ini menjadi salah satu hal yang mengasyikkan bagi anak, karena mereka tidak hanya sekadar menonton tetapi ikut terlibat dalam film tersebut. Selain itu, juga Dora tidak pernah lupa mengucapkan terima kasih pada para penonton (anak) karena mereka telah ikut membantu menempuh perjalanannya sehingga sampai ke tujuan. Hal ini menimbulkan rasa dihargai di kalangan anak-anak, karena seolah-

olah mereka turut andil dalam keberhasilan yang dicapai Dora dan Boots.

Secara keumuman, alur cerita film *Dora the Explorer* dalam setiap episodenya selalu mengikuti pola yang tidak pernah berubah, yaitu:

- (1) Dora memiliki sesuatu yang ingin dia lakukan atau suatu tempat yang perlu dia datangi.
- (2) Dora memiliki tiga tempat untuk melakukan perjalanannya, dengan tempat ketiga sebagai tujuannya.
- (3) Dora dan Boots bertemu dengan *Swiper* di suatu tempat dalam perjalanan, kadang-kadang berhasil mengatakan *Swiper no Swiping* sebanyak tiga kali. (dalam versi bahasa Indonesia menjadi “Swiper jangan mencuri”).
- (4) Dora akan bertemu dengan salah seorang temannya pada setiap lokasi yang dirinci oleh peta.
- (5) Dora selalu berhasil melewati rintangan.
- (6) Dalam versi Bahasa Inggris, Dora akan meminta pemirsa untuk menolongnya dengan memberikan nasihat/masukan (melompat, berlari, dsb.), menemukan barang (khususnya yang dihilangkan oleh *Swiper*) dan sering meneriakkan komando dalam bahasa Spanyol (khususnya Tico dan Sr. Tucan, yang hanya bisa berbahasa Spanyol).
- (7) Setiap karakter yang muncul pada episode menyanyikan *We Did it* di akhir tayangan kecuali *Swiper* (kecuali kalau *Swiper* memberikan peran positif dalam episode tersebut, seperti episode di mana dia menyelamatkan seekor bayi serigala yang hilang).
- (8) Dora bertanya pada pemirsa, bagian mana yang mereka favoritkan. Dia (dan biasanya Boots) kemudian menceritakan pada pemirsa bagian dari petualangan yang paling dinikmati atau disukainya. Beberapa karakter utama dapat juga masuk dalam sesi ini.
- (9) Pada saat menutup acara, pemirsa diminta untuk menemukan satu karakter yang tersembunyi di sebuah lokasi atau mengikuti instruksi untuk mencapai objek tersebut (Wikipedia, November 2006).

Dari pola tersebut, terlihat bahwa betapa alur

cerita dari setiap episode *Dora the Explorer* itu simpel, sistematis, dan permanen, sehingga mudah bagi anak-anak prasekolah untuk mengikuti dan memahami alur ceritanya. Selain itu, gaya partisipatif yang dilakukan oleh Dora kepada pemirsa membuat anak-anak merasa ikut terlibat dengan petualangan yang sedang dilakukan. Seolah-olah mereka bisa berinteraksi dengan Dora dan Boots.

3.2 Konteks Sosial Film Kartun “Dora the Explorer”

Konteks sosial film ini disandarkan pada filsafat pembelajaran yang ingin disampaikan oleh para kreator melalui berbagai episode yang ditayangkan. Dalam sebuah wawancara kepada kreator film kartun *Dora the Explorer* (Wikipedia, November 2006), yakni Chris Gifford, Valerie Walsh, dan Eric Weiner, dapat dipaparkan beberapa pertimbangan ideologis pembuatan film kartun ini.

Pertama, munculnya gagasan pembuatan film ini karena mereka ingin menciptakan suatu pertunjukan yang mengajarkan pada anak-anak tentang keterampilan memecahkan masalah (*problem solving skills*). Karena, menurut mereka, anak-anak prasekolah adalah warganegara di lini terakhir yang memiliki kekuatan. Namun, mereka tidak dapat meraih tombol lampu; memiliki masalah dengan menuangkan susu ke dalam sereal mereka; mereka berhadapan dengan kendala di sepanjang harinya. Strategi memecahkan masalah yang diterapkan dalam film ini seperti berhenti untuk berpikir, menjawab untuk membantu, dan menggunakan apa yang diketahui anak dari yang dimodelkan dalam setiap episode film tersebut.

Kedua, hal yang membuat *Dora the Explorer* berbeda dari program anak-anak lainnya ialah karena kreator ingin menyajikan sesuatu yang unik, yaitu penonton menjawab untuk menjadi partisipan aktif, tidak hanya menjawab pertanyaan saja, tetapi juga dengan menggerakkan badan mereka. Anak-anak bisa belajar berhitung, berbicara bahasa Spanyol dan Inggris, melompat, berguling, berputar, dan sebagainya. Terutama karena kreator ingin mengajarkan perbendaharaan kata (*vocabulary*) bahasa Spanyol dan Inggris dan

menunjukkan bahwa bintang film kartun ini ialah seorang gadis kecil sebagai seorang petualang.

Ketiga, para kreator memiliki kurikulum yang coba ditunjukkan dengan cara yang berbeda. Adanya interaktivitas merupakan aspek terpenting dari film ini dan menjadi sesuatu yang membuat anak-anak menikmatinya. Kurikulum dari film kartun ini sendiri didasarkan pada gagasan Howard Gardner tentang kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*). Dalam setiap episode, para kreator menggabungkan ketujuh pembelajaran kecerdasan yang berbeda tersebut, seperti logika/matematika, musikal/auditori, dan jasmani/kinestetik. Naskah film ini menunjukkan pada anak-anak agar secara aktif menggunakan masing-masing kecerdasan untuk membantu Dora dan Boots.

Keempat, Dora sebagai model peran digambarkan seorang pemecah masalah yang tidak menyerah ketika berhadapan dengan kendala. Dia adalah seorang teman yang selalu siap berhenti dan membantu seseorang yang membutuhkan; dia seorang petualang yang memiliki keingintahuan dan semangat untuk menjelajahi dunia. Dora adalah model peran yang tidak hanya bagi anak-anak, tapi juga bagi orang dewasa.

Kelima, penggunaan bahasa asing (Spanyol dan Inggris dalam versi film Indonesia) dikarenakan para edukator meyakini bahwa memperkenalkan bahasa kedua (*a second language*) kepada anak-anak sebelum usia 6 atau 7 tahun merupakan faktor penting dalam kemampuan untuk mencapai kelancaran berbahasa. Bagi anak-anak prasekolah, Dora adalah perjumpaan pertama mereka dengan bahasa asing. Mengajarkan anak-anak bahasa asing membuat mereka ingin tahu dan tertarik untuk lebih mempelajarinya, atau simpelnya membuat mereka sadar dan nyaman dengan bahasa asing. Hal ini akan mendorong anak-anak bangga menjadi pandai dua bahasa (*bilingual*)

3.3 Proses Produksi Film Kartun

“Dora the Explorer”

Proses produksi film kartun ini juga dapat digambarkan dari hasil wawancara dengan para kreator film tersebut (dalam Wikipedia, November

2006). Bagaimana proses produksi film ini dilakukan dideskripsikan dalam beberapa proses.

Pertama, cara para kreator mendapat keyakinan bahwa pertunjukan film ini memiliki kedekatan dengan audiens ialah dengan cara menulis untuk anak-anak prasekolah. Mereka menjadikan dirinya sebagai anak-anak prasekolah dengan pengalaman yang luar biasa. Menjadi orang tua membantu mereka menulis cerita/kisah yang dekat dengan audiensnya. Pada setiap episode film selalu diuji dan diuji ulang (*tested and re-tested*) oleh Departemen Riset pada sejumlah besar anak-anak prasekolah dan mereka belajar hal-hal yang luar biasa setiap saat. Terkadang juga mereka menemukan kisah dari pengalaman anak-anak mereka sendiri dengan cara mendengarkan anak-anak tersebut bercerita pengalamannya.

Kedua, satu episode film memerlukan waktu sekitar satu tahun dari mulai ide cerita hingga musik dan *sound effect*.

4. Kecenderungan Pembelajaran Sosial Anak dalam Film Kartun

“Dora the Explorer”

Kita tidak bisa untuk mengatakan sepenuhnya bahwa tayangan kekerasan di televisi memberikan dampak negatif pada anak-anak dikarenakan banyak faktor lain yang memengaruhi munculnya efek agresif pada anak pasca menonton tayangan kekerasan di televisi. Hal ini juga memperlihatkan bahwa tidak semua anak melakukan peniruan atas perilaku yang mengandung kekerasan tersebut. Akan tetapi, kita juga tidak bisa mengatakan bahwa televisi tidak berpengaruh terhadap perilaku anak-anak. Oleh karena itu, Surya (1993: 82) mengatakan “Semua pihak sependapat bahwa siaran tv memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan baik yang sifatnya positif maupun negatif. Dampak positif ingin dimanfaatkan dan dikembangkan demi peningkatan kualitas hidup manusia, sedangkan dampak negatif ingin dicegah agar tidak menghambat atau merusak kehidupan.” Himmelwiet, dalam bukunya *Television and the Child* (1985), memandang, “siaran televisi mengajari anak untuk mengenal kehidupan

masyarakatnya dan masyarakat lain. Siaran televisi berfungsi sebagai wahana proses sosialisasi. Anak-anak diajari mengenal nilai-nilai luhur masyarakatnya, tetapi mereka juga disuguhi hal-hal lain yang menuntut mereka untuk memberikan makna sendiri” (dalam Supriadi, 1993: 79).

Proses sosialisasi tersebut bisa menimbulkan perilaku antisosial atau prososial. Efek prososial terjadi bila media massa memberikan manfaat yang dihendaki oleh masyarakat. Bila film kartun ini menyebabkan anak lebih mengerti tentang nilai-nilai yang baik dan benar, maka film kartun ini telah menimbulkan efek prososial kognitif. Wispe mendefinisikan perilaku prososial sebagai beberapa perilaku yang memiliki konsekuensi sosial yang positif. Beberapa perilaku yang tercakup dalam definisi ini adalah mementingkan orang lain, menolong, pemakaian bersama, kehangatan, bekerja sama, empati, menasihati, memuji, penyesalan, dan kesopanan (Suranto dan Andayani, 1997:146).

Jika kita melihat kembali tema-tema yang ditampilkan dalam film kartun “Dota the Explorer”, yaitu persahabatan, rasa saling menyayangi, saling menolong, saling mencintai, memberikan perhatian dan hadiah pada orang yang dekat (*significant others*) di hari istimewa, memberitahu orang lain agar terhindar dari bencana, memberikan maaf atas kesalahan orang lain, serta berterima kasih atas bantuan orang lain, jelas hal ini merupakan nilai-nilai positif yang dapat menggiring anak para perilaku prososial. Film kartun ini memberikan manfaat pada kehidupan riil anak-anak dan memiliki efek prososial kognitif.

Selain itu, film kartun *Dora the Explorer* mengajarkan anak-anak kata-kata dan frase dasar Bahasa Spanyol dengan keterampilan matematika dan musik serta koordinasi fisik. Anak-anak juga belajar dengan Dora, bagaimana mengobservasi situasi dan memecahkan masalah. Oleh karenanya, pada setiap episode *Dora the Explorer*, Dora memecahkan masalah dengan berdasarkan pada kata-kata dan frase khusus dalam percakapan Bahasa Spanyol, sehingga anak-anak belajar bagaimana memecahkan masalah dengannya. Kata-kata dan frase tersebut meliputi ragam kata

benda, kata sifat, dan aba-aba/komando, seperti *azul* untuk “biru”, *cuidado* berarti “hati-hati”, serta *¡lo hicimos* yang berarti *we did it* atau “berhasil” dalam Bahasa Indonesia. Meskipun film *Dora the Explorer* sudah di *dubbing* ke dalam Bahasa Indonesia, namun kata-kata dasar tadi tetap disertakan dalam bahasa Spanyol bahkan kadang dilengkapi dengan Bahasa Inggris.

Oleh karena itu, maraknya film-film kartun saat ini yang bertema kepahlawanan dan dianggap sebagai film kartun yang tidak layak tonton bagi anak jelas tidak digambarkan dalam film *Dora the Explorer*. *Dora the Explorer* bukanlah film kartun yang bertema kepahlawanan yang selama ini dianggap banyak mengandung kekerasan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Suranto dan Andayani bahwa

“Kenyataan bahwa film kartun yang bertema kepahlawanan banyak mengandung adegan antisosial tampaknya berkaitan dengan cara-cara penyelesaian masalah dalam film tersebut. Selama ini para pahlawan di dunia kartun cenderung berusaha menyelesaikan masalahnya secepat dan semudah mungkin, dengan cara yang sering kali penuh dengan kekerasan dan antisosial. Singkatnya pahlawan dalam dunia kartun seolah mengumandangkan bahwa kekerasan harus dilawan dengan kekerasan, kelicikan harus dilawan juga dengan kelicikan, kejahatan juga harus dibasmi dengan cara jahat, dan sebagainya. Jarang pahlawan dalam film kartun memberikan alternatif pemecahan masalah yang lebih elok” (1991: 147).

Dalam film kartun *ini*, meskipun *Dora* suka menolong, tetapi ia tidak disimbolkan sebagai seorang pahlawan dan alur ceritanya tidak menunjukkan tema-tema kepahlawanan. Karenanya, ia tidak disimbolkan sebagai *hero*. Selain itu, tokoh sentral Dora, yang ditokohkan seorang gadis cilik, menjadi penegasan bahwa film kartun ini bukan film kepahlawanan. Keumuman film kartun lain biasanya film bertema kepahlawanan selalu identik dengan sosok pahlawan laki-laki.

Goran Hedebo mengatakan, “Media adalah pembentuk *kesadaran sosial* yang pada akhirnya menentukan persepsi orang terhadap dunia dan masyarakat tempat mereka hidup.” (Ibrahim, 2001:150). Sejalan dengan pendapat itu ialah gagasan Miller dan Dollard’s yang mereka sebut

sebagai *Social Learning Theory*, yang kemudian menjadi alat berharga dalam memahami efek media. Keduanya melihat proses pembelajaran sosial sebagai bentuk efisien dari pembelajaran stimulus-respons.

Dalam *Social Learning Theory*, terdapat imitasi sebagai mekanisme reproduksi langsung dari perilaku yang diamati. Pemirsa televisi akan melakukan imitasi yang didemonstrasikan melalui TV.

Kemudian, peristiwa berikutnya terjadi identifikasi yang merupakan bagian dari imitasi di mana anak mengopi model, menggeneralisasi tindakan-tindakan spesifik, menggerakkan keinginan untuk menjadi seperti tokoh, dan mencoba untuk menjadi model pada kualitas yang lebih luas.

Proses imitasi terjadi ketika pengamat (pemirsa) termotivasi untuk mempelajari, ketika tanda-tanda atau elemen-elemen perilaku yang dipelajari hadir, ketika pengamat menampilkan perilaku, dan ketika pengamat secara positif meneguhkan perilaku yang diimitasi.

Jika ditilik lebih lanjut, film kartun *Dora the Explorer* justru hampir sama fungsinya dengan film *Sesame Street* yang dibuat dalam rangka mengajak anak-anak prasekolah untuk mengembangkan keterampilan dalam (1) proses simbolik, seperti mengenal bentuk-bentuk geometris, menyesuaikan warna; (2) organisasi kognitif, seperti diskriminasi perseptual, memahami hubungan di antara objek dan peristiwa, memilih, dan menyusun; (3) berpikir dan memecahkan masalah; (4) berhubungan dengan dunia fisik dan sosial (Tan dalam Rakhmat, 1992:231). Meskipun, memang, gaya penyampaiannya berbeda dalam pengemasan ceritanya.

Kondisi ini sejalan dengan yang dituturkan salah seorang kreator film *Dora the Explorer*, Chris Gifford, dalam sebuah wawancara (nickjr.co.uk) bahwa,

Gagasan membuat film kartun *Dora the Explorer* ialah karena ingin menciptakan sebuah tontonan yang mengajarkan anak-anak kecil mengenai ketrampilan menyelesaikan masalah. Anak-anak prasekolah ialah warga negara yang paling sedikit kekuatannya. Mereka tidak bisa memperoleh

pertukaran keterangan; mereka memiliki masalah menuangkan susunya ke dalam sereal. Mereka berhadapan dengan rintangan sepanjang harinya dan hal itu dapat mengecilkan hati. Strategi penyelesaian masalah tersebut seperti berhenti sejenak untuk berpikir, bertanya untuk menolong, dan menggunakan apa yang kita kenal dalam setiap film Dora.

Kemudian dia juga melanjutkan bahwa hal yang membedakan film *Dora the Explorer* dengan program anak-anak lainnya ialah,

Salah satu yang saya suka tentang pertunjukkan, dan sesuatu yang membuatnya unik, ialah bahwa pemirsa menjawab agar menjadi partisipan aktif-tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga dengan turun dan menggerakkan badannya. Para orang tua bercerita pada kami bahwa mereka mengenal Dora karena mereka melihat dan mendengar permainan anaknya selama pertunjukkan/penayangan: menghitung, berbicara bahasa Spanyol, melompat, mengayuh, bertepuk, dsb. Selanjutnya, salah satu fakta yang tampak ialah bahwa kita mengajarkan perbendaharaan kata bahasa Spanyol pada setiap tayangan dan bahwa Dora adalah seorang Latina. Aspek unik lainnya ialah bahwa bintangnya seorang gadis kecil sebagai seorang petualang. Cara kami memasukkan kurikulum ke dalamnya menunjukkan perbedaan.

Dari paparan di atas, jelas sekali bahwa apa yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer* ini mengandung efek prososial serta gaya penyampaian film ini yang mengupayakan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas yang dilakukan Dora dan Boots akan sangat mungkin melakukan imitasi seperti yang dicontohkan tokoh. Keterlibatan ini tentu saja akan mendorong dan memotivasi anak-anak untuk meniru dan melakukan apa yang sedang dilakukan sang tokoh. Kemudian, ketertarikan anak-anak yang besar pada tokoh ini sangat memungkinkan anak untuk mengidentifikasikan dirinya dengan sang tokoh. Hal yang paling mudah ialah dengan digunakannya produk yang berlabelkan sang tokoh serta kata-kata yang sering diucapkan sang tokoh, seperti kata-kata, "Berhasil...berhasil...berhasil...hore..." pada setiap aktivitas keseharian anak-anak setelah selesai atau sukses mengerjakan sesuatu.

Adanya indikasi imitasi dan peniruan yang positif ini mulai disadari setelah keberhasilan program *Sesame Street*, di mana para peneliti menyatakan bahwa perilaku positif dapat dipromosikan oleh program televisi. Tindakan ini secara general merujuk pada *term* perilaku prososial dan dapat meliputi tindakan seperti saling berbagi, bekerjasama, mengembangkan kontrol diri, dan menolong (Dominick, 2002:503). Meskipun memang tindakan prososial dianggap lebih lemah ketimbang perilaku agresif, hal ini dikarenakan biasanya tayangan film yang berbau agresi dan kekerasan lebih mudah dilihat dan bersifat fisik. Sementara itu, perilaku yang prososial tidak tampak, terkadang komplikasi, dan lebih banyak verbal. Karena anak-anak belajar lebih baik pada bentuk-bentuk yang sederhana, langsung, dan penyajian yang aktif, maka perilaku agresi lebih mudah dipelajari ketimbang perilaku prososial.

Akan tetapi, secara virtual, setiap argumen yang dapat dibuat berbahaya atau berefek negatif dari media dapat juga diterapkan pada kemampuan media untuk melakukan hal yang baik. Hal ini khususnya pada anak-anak, di mana model yang baik atau perilaku prososial mereka seringkali lebih besar ketimbang perilaku negatifnya. Penelitian yang pernah dilakukan melihat adanya dampak media mengenai kooperasi dan penyelesaian masalah yang konstruktif dan indikasi perilaku baik lainnya ketimbang perilaku negatif yang secara sosial dapat dipelajari dari media, khususnya televisi (Baran, 2004: 451-452).

Adanya fungsi positif dari nilai-nilai yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer* cukup meyakinkan bahwa film ini memberikan dampak positif bagi anak-anak. Apa yang digambarkan dalam film ini dapat menjadi proses pembelajaran dan pengembangan ketrampilan hidup anak-anak yang memang penting sekali untuk dipelajari sejak dini.

5. Penutup

Kehadiran film yang mampu memberikan efek prososial yang positif serta proses pembelajaran sosial yang baik, sehingga menunjang pengembangan nilai-nilai positif pada diri anak,

tentu saja tidaklah mudah. Hal ini terkait dengan industri raksasa media yang tidak hanya bertujuan untuk memberikan edukasi pada pemirsa, melainkan bahkan lebih mempertimbangkan aspek komersial dan benefit.

Tentu saja, hal itu harus didukung oleh regulasi yang tegas dari pihak pemerintah serta kesadaran akan tanggung jawab sosial yang tinggi pula pada pihak pengelola media.

Selain itu, pemirsa yang seakan-akan menjadi 'objek' tidak lagi hanya bersifat pasif dan menerima apa saja yang dihadirkan media. Khalayak harus lebih kritis dalam mengakses dan merespons tayangan media, khususnya film kartun anak-anak.

Untuk menuju ke sana, tentu saja harus mulai dibangun khalayak melek media, baik di kalangan dewasa, remaja, maupun anak-anak. Sehingga, diharapkan suatu saat nanti, kuantitas yang sangat besar dari pihak khalayak ini bisa menjadi sebuah kekuatan untuk ikut memengaruhi apa yang disajikan oleh media.

Daftar Pustaka

- Baran, Stanley J. 2004. *Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture*. 3rd edition. New York: McGraw-Hill.
- _____ dan Dennis K. Davis. 2000. *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future*. 2nd edition. Canada: Wadsworth.
- Dominick, Joseph R. 2002. *The Dynamic of Mass Communication: Media in the Digital Age*. 7th edition. New York: McGraw-Hill.
- Ibrahim, Idi Subandy. Sketsa Dunia Anak di Media Anak: Komodifikasi Impian Orangtua di Pentas Kebudayaan Pop dalam *Jurnal Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia (ISKI)*. Volume VI/November 2001. Bandung: Rosda.
- Ida, Rachmah. 2001. Ragam Penelitian Isi Media Kuantitatif dan Kualitatif. Dalam Burhan Bungin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, hlm. 144-152. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Muhadjir, Noeng. 1998. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Rakhmat, Jalaluddin. 1992. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriadi, Dedi. 1993. Kontroversi Tentang Dampak Siaran Televisi terhadap Perilaku Pemirsa dalam *Jurnal Komunikasi Audientia*. Volume I, No. 4-1993. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal. 76-81.
- Suranto, Hanif dan Sri Andayani. 1997. Perilaku Antisosial di layer Kaca. Dalam *Bercinta dengan Televisi*. Deddy Mulyana & Idi Subandy Ibrahim. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surya, H. Mohamad. 1993. Pola Pendidikan Anak di Tengah Derasnya Arus Hiburan TV dalam *Jurnal Komunikasi Audientia* Volume I, No. 4-1993. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal. 82-89.
- Film Kartun Tak Identik dengan Film Anak*. *Kompas*. 3 April 2005.
- Wikipedia, the free encyclopedia*. 7 November 2006. Wikimedia Foundations, Inc.
- <http://nickjr.co.uk/shows/dora/more.aspx#about>.

