



Semiotik Roland Barthes dalam Film Animasi Entong Sebagai Implikasi Penerapan Bahan Ajar Sastra di Sekolah Dasar

¹Nurul Vidiyah, ²Ezik Firman Syah

^{1,2}(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Esa Unggul Jakarta)

¹Nurulvidiyah1401@gmail.com

Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini adalah kurang adanya alternatif bahan ajar sastra yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis semiotik Roland Barthes dalam film animasi Entong yang akan dijadikan sebagai alternatif bahan ajar sastra di sekolah dasar. Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Hasil dari observasi menunjukkan terdapat kode-kode semiotik Roland Barthes dalam episode-episode film animasi Entong. Hal ini terjadi karena, pengambilan data diambil dari aplikasi YouTube. Kode-kode semiotik yang terdapat dalam film animasi Entong adalah kode hermeneutik berfungsi untuk melihat permasalahan sebuah narasi dan menciptakan pemecahan ataupun suatu jawaban, kode semik berfungsi untuk sebuah kode relasi penghubung yang merupakan konotasi dari orang, tempat, objek yang petandanya adalah sebuah karakter, kode simbolik berfungsi sebagai lambang, kode preauretik berfungsi untuk melihat tindakan naratif dasar dalam beragam sekuen yang mungkin diindikasikan, dan kode kultral berfungsi untuk melihat sisi kebudayaan dalam sebuah cerita. Berdasarkan semiotik Roland Barthes yang terdapat pada film animasi Entong dapat dijadikan alternatif bahan ajar sastra di sekolah dasar agar peserta didik dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Semiotik Roland Barthes, Film Animasi Entong, Bahan Ajar Sastra

Abstrack

The problem in this research is the lack of alternative literature teaching materials used by teachers in the learning process. This study aims to analyze the semiotics of Roland Barthes in the animated film Entong which will be used as an alternative material for teaching literature in elementary schools. The research method applied in this research is content analysis method. Data collection techniques were carried out by observation and documentation. The results of the observation show that there are semiotic codes of Roland Barthes in the episodes of the animated film Entong. This happens because, data retrieval is taken from the YouTube application. The semiotic codes contained in the animated film Entong are hermeneutic codes that function to see the problems of a narrative and create a solution or an answer, semiotic codes function to a connecting relation code which is the connotation of a person, place, object whose sign is a character, code symbolic functions as symbols, preauretic codes function to see the basic narrative actions in various sequences that may be indicated, and cultural codes function to see the cultural side of a story. Based on Roland Barthes' semiotics contained in the animated film Entong, it can be used as an alternative to teaching literature in elementary schools so that students can apply it in their daily lives.

Keywords: Semiotics of Roland Barthes, Entong animated film, literature teaching materials

PENDAHULUAN

Semiotik berperan besar dalam memaknai banyak hal, salah satunya tanda. Mempelajari tanda berarti mempelajari bahasa dan kebudayaan. Semiotik mencakup penyampaian dan pemahaman arti dengan menggunakan tanda semiotik. Menurut Syah (2019) semiotik merupakan satu usaha untuk memahami tanda makna yang terkandung di dalamnya. Semiotik dapat diartikan juga sebagai konsep pengajaran pada manusia untuk memaknai tanda yang ada pada suatu objek tertentu. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga hendak berkomunikasi melalui tanda.

Semiotik dalam penelitian ini menggunakan teori Roland Barthes. Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang senang mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussure. Menurut Sobour (2019) Barthes seorang yang intelektual dan kritikus sastra Perancis yang ternama, seperti eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Sementara semiotik Roland Barthes memiliki jenis-jenis yang memang digunakan untuk mengetahui tanda secara runtut. Syah (2020) berpendapat kode sebagai suatu sistem makna luar yang lengkap sebagai acuan dari setiap tanda. Barthes meninjau kode-kode narasi yang berlaku dalam suatu naskah realis ke dalam lima kode diantaranya, kode hermeneutik (kode teka-teki), kode semik (makna konotatif), kode simbolik, kode proaretik (logika tindakan), dan kode gnomik (kode cultural).

Semiotik Roland Barthes bisa dikaji melalui film animasi. Film animasi termasuk media hiburan yang digunakan sebagai sarana pengajaran pada anak-anak atau pun sebagai hiburan saja. Dahulu film animasi hanya dapat disaksikan melalui TV. Seiring berkembangnya teknologi, sekarang film animasi mulai merambah ke YouTube. Menurut Fatonah (2020) YouTube dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. YouTube menjadi salah satu media sosial yang praktis dan mudah di akses.

Salah satu film yang berada di YouTube adalah film animasi Entong. Film animasi Entong merupakan adaptasi dari sinetron Si Entong 2005 yang pernah ditayangkan di salah satu stasiun televisi Indonesia, yakni MNCTV. Cerita di dalam serial televisi atau animasi tidak jauh berbeda. Pada serial televisi dengan versi manusia yang diperankan oleh Fachri Muhammad, sedangkan dalam film animasi menggunakan versi kartun. Film animasi

Entong mulai masuk ke YouTube pada tanggal 22 Mei 2013 dan di sutradarai oleh Iip Sariful Hanan.

Film animasi Entong memiliki pesan yang ingin disampaikan melalui cerita. Pesan tersebut berkaitan dengan sisi kebudayaan betawi yang harus dilestarikan, dan nilai-nilai moral yang baik dapat ditanamkan pada kehidupan sehari-hari melalui film animasi Entong. Pesan dalam film animasi Entong dapat dianalisis menggunakan kode-kode semiotik Roland Barthes.

Penelitian ini digunakan dalam rangka mengeksplorasi suatu pesan dan makna unsur kebudayaan dalam film animasi Entong. Selain itu, film animasi Entong dapat dijadikan sebagai sarana alternatif bahan ajar di kelas terutama di sekolah dasar. Pentingnya pembelajaran sastra di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa dan mengapresiasi karya sastra.

Film animasi yang digunakan sebagai bahan ajar sastra dapat membantu peserta didik untuk lebih cepat menangkap materi pembelajaran sastra. Peserta didik akan lebih antusias dengan pembelajaran yang akan berlangsung. Menurut Santosa (2020) meskipun hanya berupa tontonan, film animasi turut serta mempunyai pengaruh yang besar dalam fungsi pendidikan, hiburan, informasi dan pendorong tumbuhnya industri kreatif. Guru berkewajiban menyiapkan bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajarannya dengan sebaik-baiknya.

Permasalahan yang berkaitan dengan bahan ajar sastra dapat dibuktikan dari hasil observasi saat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Ada seorang guru kelas tinggi yang hanya memanfaatkan buku pelajaran sebagai pedoman pengajarannya. Anggapan mereka, buku pelajaran sudah memberikan kepraktisan dalam proses belajar mengajar. Tidak ada alternatif bahan ajar sastra yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran seperti menggunakan film animasi. Masalah buku yang dijadikan bahan ajar tersebut, tampaknya perlu dicarikan pemecahannya. Paradigma berpikir guru dalam menggunakan buku yang ada untuk pembelajaran sastra harus diubah. Hal ini untuk menghindari kejenuhan dan ketidakjelasan peserta didik dalam memahami sesuatu. Oleh sebab itu, perlu adanya penerapan bahan ajar yang relevan di dalam kelas.

Film animasi Entong dapat dihadirkan sebagai pembaharuan bahan ajar sastra di sekolah dasar

karena film animasi Entong terdapat cerita yang menarik serta terdapat nilai-nilai budaya yang dapat menuntun peserta didik untuk memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Adanya alternatif bahan ajar sastra di sekolah dasar dapat menjadikan salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada bahan ajar sastra di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode analisis isi dengan pendekatan kualitatif. Menurut Syah (2020) penelitian kualitatif merupakan pendeskripsian suatu keadaan dalam menemukan jawaban yang bermakna dan mendalam tentang masalah yang dihadapi baik berupa kejadian maupun berupa gambar. Dengan penelitian kualitatif fenomena yang akan diteliti dapat terjabarkan secara menyeluruh. Permasalahan yang akan dianalisis berupa data yang mendalam yang akan dideskripsikan dengan bentuk kata-kata.

Penelitian kualitatif mengungkapkan sebuah penelitian dengan latar yang alami. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis semiotik Roland Barthes. Penelitian kualitatif dalam judul ini mengkaji film animasi melalui YouTube. Pada instrumen penelitian diterapkan untuk menciptakan implikasi penerapan bahan ajar sastra di sekolah dasar.

Perolehan data pada penelitian ini dari hasil observasi, dan dokumentasi. Terdapat lima kode semiotik Roland Barthes yang dapat dijadikan referensi bagi tenaga pendidik sebagai implikasi penerapan bahan ajar sastra di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Kode semiotik yang terdapat pada film animasi Entong yaitu, kode hermeneutik (kode teka-teki), kode semik (makna konotatif), kode simbolik, kode proaretik (logika tindakan), dan kode gnomik (kode cultural). Data tersebut diperoleh dari analisis observasi melalui aplikasi YouTube. Entong merupakan salah satu animasi buatan Indonesia yang bercerita berdasarkan sinetron terkenal di MNCTV yaitu Si Entong. Film animasi Entong yang disutradarai oleh Iip Sariful Hanan.

Film animasi Entong mengisahkan tentang seorang anak yang berusia 10 tahun bernama Entong, yang menjadi ikon utama film animasi ini, Entong memiliki sifat penyabar, selalu memaafkan, dan menyenangkan. Entong mempunyai Ibu yang bernama Fatimah dan juga memiliki sahabat yang

bernama Ipeh dan Kiki. Selain itu ada teman Entong yang bernama Memed, Siti dan Tibo akan tetapi, Memed tidak seperti sahabatnya Entong, ia mempunyai sifat selalu menjahilinya, pemarah, dan tidak sabar.

Film animasi Entong memiliki unsur kebudayaan yang banyak disampaikan melalui bahasa atau simbol-simbol, salah satunya dengan adanya budaya Betawi, dikarenakan terdapat pantun di dalam film animasi Entong yang dibawakan oleh Abang salim yaitu sebagai penjaga mushola. Selain itu terdapat budaya bahasa Tegal yang dibawakan oleh Mamake, bahasa Papua yang dibawakan oleh Tibo, bahasa Jawa yang dibawakan oleh Mas Paijo dan bahasa Medan yang dibawakan oleh Bang Ukok. Sehingga penonton tidak hanya dimanjakan dengan sekedar hiburan saja, melainkan penonton dapat mengambil pesan kebudayaan yang terdapat dalam film ini.

Penelitian ini menganalisis tiga belas episode film animasi Entong yang memiliki kode semiotik didalamnya sebagai berikut.

1. Kode Hermeneutik

a. Episode onde-onde bikin rempong

Kode hermeneutik pada episode ini yaitu terdapat pada kutipan percakapan "*Kok onde-ondenya tinggal 7 padahal tadi ada 10 lagi*". Kode hermeneutik menjadi penanda yang mampu menimbulkan ketegangan dan membangun semua intrik dalam cerita (seperti dimodelkan dalam cerita detektif) sehingga menimbulkan semacam teka-teki dalam sebuah alur cerita. Seperti yang terdapat pada kutipan cerita tersebut membuat penonton menjadi bertanya-tanya. Pertanyaan seperti: siapakah yang mengambil onde-onde Entong? Setelah episode film tersebut dilihat secara keseluruhan maka pertanyaan itu akan terjawab dengan cerita yang merujuk pada kode hermeneutik.

b. Episode hantu muka merah

Kode hermeneutik pada percakapan di episode ini yaitu terdapat pada kutipan percakapan "*Kata Mpok Lela warga kampung mau menangkap hantu muka merah*". Kode hermeneutik menjadi penanda yang mampu menimbulkan ketegangan sehingga menimbulkan teka-teki tentang hantu muka merah. Setelah episode film tersebut dilihat secara keseluruhan maka pertanyaan itu akan terjawab dengan cerita yang merujuk pada kode hermeneutik pada hantu muka merah

- tersebut. Kemudian Memed dan Siti menyelidiki tentang hantu muka merah, yang ternyata di dalamnya ada Entong yang sedang memainkan ondel-ondel. Kata Memed “*Jadi yang kita lihat itu bukan hantu*”. Dari kutipan di atas, menunjukkan kode hermeneutik itu terjawab bahwa hantu muka merah adalah ondel-ondel yang dimainkan oleh Entong.
- c. Episode sumbangan duit Bang Ucok hilang
Kode hermeneutik pada episode ini yaitu terdapat pada kutipan percakapan “*Gawat, uang sumbangan buat Bang ucok Hilang*” Kode hermeneutik menjadi penanda yang mampu menimbulkan ketegangan sehingga menimbulkan teka-teki kemana uang sumbangan untuk Bang Ucok. Setelah episode film tersebut dilihat secara keseluruhan maka pertanyaan itu akan terjawab dengan cerita yang merujuk pada kode hermeneutik pada uang sumbangan tersebut. kemudian Ipeh datang kerumah Entong. Kata Ipeh “*Entong kok lupa sih, kan uangnya dititipin ke aku*”. Dari kutipan di atas, menunjukkan kode hermeneutik tersebut terjawab bahwa uang sumbangan Bang ucok tidak hilang melainkan disimpan oleh Ipeh.
 - d. Episode galon ngebut
Kode hermeneutik pada episode ini yaitu terdapat pada kutipan percakapan “*Lah kamu Tong, lama amat. Nyasar ya?*” Kode hermeneutik menjadi penanda yang menimbulkan teka teki kemana saja Entong saat mengantarkan galon pesanan Pak Ustad sehingga datangnya lama sekali. Setelah episode film tersebut dilihat secara keseluruhan maka pertanyaan itu akan terjawab dengan cerita yang merujuk pada kode hermeneutik yang ditanyakan oleh Pak Ustad. Dari kutipan di atas, menunjukkan kode hermeneutik kemana perginya Entong.
 - e. Episode basket rumpi
Kode hermeneutik pada percakapan di atas yaitu terdapat pada kutipan percakapan “*Mpok, liat si Memed ga? Yaah dari tadi inyong cariin ga ketemu-ketemu*” Kode hermeneutik menjadi penanda yang menimbulkan teka teki kemana perginya Memed dan Entong setelah pulang sekolah. Setelah episode film tersebut dilihat secara keseluruhan maka pertanyaan itu akan terjawab dengan cerita yang merujuk pada kode hermeneutik yang ditanyakan oleh Mpok Fatimah dan Mamake.
 - f. Episode detektif keder
Kode hermeneutik pada episode ini yaitu terdapat pada kutipan percakapan “*Memed, Tibo kalian liat kalung saya kaga?*” Kode hermeneutik menjadi penanda yang menimbulkan teka teki kemana hilangnya kalung Mpok Lela. Setelah episode film tersebut dilihat secara keseluruhan maka pertanyaan itu akan terjawab dengan cerita yang merujuk pada kode hermeneutik yang ditanyakan oleh Mpok Lela.
 - g. Episode aku suka pramuka
Kode hermeneutik pada episode ini yaitu terdapat pada kutipan percakapan “*Baik, kalian sudah sampai di pos terakhir dengan selamat dalam waktu yang sama, dan point kalian juga tiga sama. Sekarang pemenangnya ditentukan oleh satu pertanyaan. Siapa pendiri pramuka dunia?*” Kode hermeneutik menjadi penanda yang menimbulkan teka teki siapa pendiri pramuka dunia. Pertanyaan tersebut tidak bisa dijawab oleh Entong dan Memed, maka dari itu pertanyaan tersebut menjadi tanda teka-teki.
 - h. Episode jagoan manah
Kode hermeneutik pada episode ini yaitu terdapat pada kutipan percakapan “*Terus apa dong rencananya?*” Kode hermeneutik menjadi penanda yang menimbulkan teka teki apa rencana yang akan dilakukan oleh Entong. Setelah episode film tersebut dilihat secara keseluruhan maka pertanyaan itu akan terjawab dengan cerita yang merujuk pada kode hermeneutik yang ditanyakan oleh Ipeh.
2. Kode Semik
 - a. Episode Abang sayur dibikin kesal sama Entong
Kode semik pada episode ini yaitu terdapat pada kata “Maaf”. Kata tersebut terdapat pada kutipan cerita Abang sayur di bikin kesal sama Entong dan kawan kawan “*Maaf ya Mas Paijo*” kata maaf yang dikatakan Entong sebagai tanda permintaan maaf ke Mas Paijo karena bola yang ditendang oleh Memed mengenai kepala Mas Paijo. Dari kutipan di atas, menunjukkan kode semik makna konotatifnya adalah untuk saling memaafkan.
 - b. Episode panjat pantang turun
Kode semik pada episode ini yaitu terdapat pada hari kemerdekaan. Kata tersebut terdapat pada kutipan cerita panjat pantang turun

- “Lomba panjat pinang untuk memperingati hari kemerdekaan 17 Agustus akan segera di mulai!”* hari kemerdekaan itu sebagai tanda bahwa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), makna “kemerdekaan” adalah keadaan (hal) berdiri sendiri (bebas, lepas, tidak terjajah lagi, dan sebagainya) kebebasan. Merdeka berarti bebas. Perjuangan para pahlawan kemerdekaan membuat masyarakat Indonesia dapat menghirup udara bebas dengan jiwa yang terlepas dari belenggu penjajahan. Dari masa ke masa, kebebasan telah berevolusi, dan sekarang kebebasan dalam berdemokrasi serta berekspresi menjadi salah satu bentuk nyata kebebasan yang harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh masyarakat Indonesia. Dari kutipan di atas, menunjukkan kode semik, makna konotatif pada tanda tersebut ialah mengingatkan tentang perjuangan Indonesia dan memperingati kemerdekaan Indonesia.
- c. Episode aku suka pramuka
Kode semik pada episode ini yaitu terdapat pada kata curang. Kata tersebut terdapat pada kutipan cerita aku suka pramuka *“Hah! Tuh kan bener, mereka pasti curang. Ayo cepat!”* kata curang yang dikatakan Entong sebagai tanda, menurut KBBI curang/cu•rang/ tidak jujur; tidak lurus hati; tidak adil. Pada tanda tersebut kata curang tertuju pada Memed yang telah curang dalam melakukan lomba pada kegiatan pramuka yang telah diselenggarakan. Kode semik pada tanda tersebut sifat yang tidak baik untuk ditiru oleh semua orang.
 - d. Episode pahlawan kesiangan
Kode semik pada episode ini yaitu terdapat pada mengenang pahlawan. Kata tersebut terdapat pada kutipan cerita pahlawan kesiangan *“Kita lagi main perang-perangan mengenang pahlawan Pak Ustad”* Mengenang pahlawan itu sebagai tanda memberitahukan Entong untuk selalu menghormati jasa para pahlawan. Pak Ustad mengajarkan bahwa yang dimaksud dengan mengenang pahlawan ialah merupakan sebuah tanda yang memberitahukan Entong dan teman-temannya bahwa kita harus mencintai atau menghormati para pahlawan yang telah berjuang. Makna konotatif pada tanda tersebut ialah mengingatkan bagaimana cara mengenang pahlawan.
 - e. Episode perang enggrang
Kode semik pada episode ini yaitu terdapat pada kata curang. Kata tersebut terdapat pada kutipan cerita perang enggrang *“Memed, gak bisa! Memed tuh curang tau!”* kata curang yang dikatakan Entong sebagai tanda, menurut KBBI curang/cu•rang/ tidak jujur; tidak lurus hati; tidak adil. Pada tanda tersebut kata curang tertuju pada Memed yang telah curang dalam melakukan lomba enggrang Kode semik pada tanda tersebut sifat yang tidak baik untuk ditiru oleh semua orang.
3. Kode Simbolik
 - a. Episode onde-onde bikin rempong
Kode simbolik pada episode ini yaitu terdapat pada kata Jalu. Kata tersebut terdapat pada kutipan cerita Entong jualan onde-onde. *“Dasar si Jalu nakal! Ayo kita kejar! ayo Tibo kamu disana Tibo. Jangan sampai lolos ya”* Jalu sebagai tanda yaitu melambangkan nama ayam yang berada di dalam cerita Entong tersebut. Dari kutipan di atas, menunjukkan kode simbolik merupakan tanda pada kata Jalu tersebut sebagai ungkapan untuk memanggil sebuah binatang peliharaan yang dipelihara oleh Entong. Selain kata Jalu, adapun tanda yang terdapat pada percakapan tersebut yaitu kata Onde-onde. “hah, onde-onde ku” onde-onde sebagai tanda yaitu melambangkan nama sebuah makanan. Dari kutipan di atas, menunjukkan kode simbolik bahwa onde-onde merupakan makanan yang berasal dari Guangdong, Tiongkok yang kemudian diadaptasi oleh di Indonesia.
 - b. Episode hantu muka merah
Kode simbolik pada episode ini yaitu terdapat pada kata ondel-ondel. Kata tersebut terdapat pada kutipan cerita hantu muka merah. *“Gantian ah sekarang Bang Samin yang latihan jadi ondel-ondel, Entong jadi main musiknya”* ondel-ondel sebagai tanda yaitu berbentuk boneka raksasa yang terbuat dari anyaman bambu, dan dihiasi pakaian serta aksesoris yang menyerupai manusia. Dari kutipan di atas, menunjukkan kode simbolik merupakan tanda pada kata “Ondel-ondel” suatu ciri khas kebudayaan betawi sekaligus menjadi ikon kota Jakarta yang dilestarikan hingga saat ini.
 - c. Episode Abang sayur dibikin kesal sama Entong

- Kode simbolik pada episode ini yaitu terdapat pada kata tendangan halilintar. Kata tersebut terdapat pada kutipan cerita Abang sayur di bikin kesel sama Entong dan kawan kawan “*Rasakan tendangan halilintar*” kata tendangan halilintar sebagai tanda yaitu sebuah tendangan ke bola sehingga membuat bola melaju sangat kencang. Dari kutipan di atas, menunjukkan kode simbolik bahwa tanda pada kata “tendangan halilintar” merupakan suatu ciri khas yang biasa digunakan saat bermain sepak bola.
- d. Episode galon ngebut
Kode simbolik pada episode ini yaitu terdapat pada kata cegukan. Kata tersebut terdapat pada kutipan cerita galon ngebut “*Test..test.. cegukan nya hilang. Mpok galon pesanan saya mana?*” kata cegukan sebagai tanda yaitu kondisi ketika seseorang mengeluarkan bunyi 'hik' tanpa disengaja yang diakibatkan ketika diafragma, atau membran otot yang memisahkan rongga dada dan rongga perut, mengalami kontraksi. Setiap kontraksi yang terjadi pada organ akan memiliki peran penting dalam pernapasan tersebut dan mengakibatkan pita suara menutup tiba-tiba, sehingga menghasilkan suara khas cegukan. Dari kutipan di atas, menunjukkan kode simbolik bahwa tanda pada kata “Cegukan” merupakan ciri khas yang dikatakan oleh orang awam.
- e. Episode basket rumpi
Kode simbolik pada episode ini yaitu terdapat pada kata kamseupay. Kata tersebut terdapat pada kutipan cerita Memed nyangkut di ring basket “*Ayo Med kamu jangan nyerah sama anak kamseupay itu*” kata kamseupay itu sebagai tanda yaitu sejumlah variasi tafsir kamseupay seperti “kampunganku sekali udik payah”, atau menganggap kamseupay sebagai kata, bukan akronim. Kalangan yang menganggap kamseupay sebagai kata umumnya mengartikannya sebagai “Kampunganku”. Baik dimaknai sebagai kata maupun akronim, kamseupay bertitik tolak pada kata “kampunganku”. Kampunganku sendiri menurut KBBI daring diartikan sebagai berkaitan dengan kebiasaan di kampung, terbelakang (belum modern), juga kolot, serta dapat juga diartikan sebagai ‘tidak tahu sopan santun, tidak terdidik, atau kurang ajar. Tanda pada kata “Kamseupay” merupakan ciri khas yang dikatakan oleh orang awam.
- f. Episode pahlawan kesiangan
Kode simbolik pada episode ini yaitu terdapat pada kata kompeni. Kata tersebut terdapat dalam cerita pahlawan kesiangan “*Hah! Enak aja kompeni! Ini kampung kami!*” kata kompeni yang dikatakan Entong sebagai tanda, arti kompeni di KBBI adalah persekutuan dagang Belanda di Nusantara pada pertengahan abad ke-17 sampai dengan awal abad ke-19 (VOC). Tanda pada kata kompeni merupakan ciri khas yang dikatakan oleh orang awam.
- g. Episode perang enggrang
Kode simbolik pada episode ini yaitu terdapat pada kata enggrang. Kata tersebut terdapat dalam cerita perang enggrang “*Pohon berduri, buahnya jarang. Kalo berhenti, jatuh nih Enggrang*” kata enggrang yang dikatakan Bang Salim sebagai tanda. Enggrang merupakan permainan yang berasal dari kabupaten Karawang Jawa Barat. Kata Enggrang yang artinya bambu bulat panjang. Tanda pada kata enggrang merupakan ciri khas yang dikatakan oleh orang awam.
4. Kode Proaeretik
- a. Episode sumbangan duit bang ucok hilang
Kode proaeretik pada percakapan di atas yaitu terdapat pada kutipan percakapan “*Bang, kami bawa sumbangan dari warga untuk abang pulang kampung*” kode proaeretik menjadi penanda pada tindakan yang telah dilakukan Entong dan kawan-kawan untuk memberikan uang sumbangan untuk Bang Ucok agar ia bisa pulang ke kampung halamannya. Dengan begitu tindakan Entong menjadikan sebuah tanda pada episode tersebut dan dari kutipan di atas, menunjukkan kode proaeretik yang akhirnya Bang Ucok sudah tidak bersedih lagi sehingga bisa pulang kampung.
- b. Episode orang sekampung naik bajaj
Kode proaeretik pada episode ini yaitu terdapat pada kutipan percakapan “*Kok yang keluar gorengan ayam kan kamu makannya tempe*” kode proaeretik menjadi penanda pada tindakan yang telah dilakukan Ibu Entong terhadap Entong dengan memukul leher bagian belakang Entong agar tidak tersedak. Dengan begitu tindakan Ibu Entong menjadikan sebuah tanda pada episode tersebut dan dari kutipan di atas, menunjukkan kode proaeretik yang dilakukan oleh Ibu Entong agar Entong bisa menikmati makanannya kembali.

5. Kode Gnomik
 - a. Episode jagoan manah
Kode gnomik pada episode ini yaitu terdapat pada benda yang dipegang oleh entong. Benda tersebut terdapat dalam cerita jagoan manah. Tanda pada kode gnomik terdapat pada benda berupa senjata keris. Benda keris pada masyarakat Jawa merupakan simbol kekuatan. Keris sebagai senjata taktis tradisional sekaligus berfungsi menjadi benda simbolis dan spiritual. Orang Jawa menyebut fungsi keris itu sebagai sipat kandel.

PEMBAHASAN

Terdapat hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti. Pada hasil tersebut terdapat kode-kode semiotik yang berada di dalam episode-episode film animasi Entong. Kode-kode itu dapat dianalisis dari episode-episode yang telah penulis temukan dalam film animasi Entong. Maka dari itu, peneliti menemukan kode yang paling terbanyak digunakan adalah kode hermeneutik dan kode yang paling sedikit digunakan adalah kode gnomik.

Kode hermeneutik yang terdapat dalam film animasi Entong merupakan kode terbanyak dalam setiap episodenya. Dalam episode film animasi Entong memiliki sebuah kode “penceritaan”, yang dengannya sebuah narasi dapat mempertajam permasalahan, menciptakan ketegangan dan misteri, sebelum memberikan pemecahan atau jawaban. Contohnya pada episode onde-onde bikin rempong pada kutipan percakapan “Kok onde-ondanya tinggal 7 padahal tadi ada 10 lagi” kutipan tersebut menjadi tanda untuk menunjukkan suatu teka teki dalam permasalahan pada cerita sehingga nantinya akan mendapatkan jawaban dari teka teki tersebut. Entong mencari kemana hilangnya onde-onde tersebut. Onde-onde yang akan menjadi teka-teki serta nantinya akan mendapat jawaban setelah menonton episode tersebut hingga selesai. Menurut Sunahrowi (2019) kode hermeneutik untuk mencari suatu kebenaran yang menampilkan suatu teks dan teka-teki, mencari dan mendapatkan solusi, menunda suatu jawaban.

Sementara untuk kode gnomik yang terdapat dalam film animasi Entong merupakan kode paling sedikit dalam setiap episodenya. Contohnya pada episode jagoan manah yang terdapat pada tanda di suatu benda yaitu benda keris. Benda keris yang dipegang Entong untuk menyelamatkan warga yang telah disandra. Tanda pada keris tersebut merupakan simbol kekuatan yang dipercaya oleh masyarakat Jawa. Kode gnomik yang terdapat dalam cerita film

animasi Entong terbilang cukup sedikit dari kode-kode semiotik yang lain. Dikarenakan menurut Sunahrowi (2019) kode gnomik atau kode kultural yang terwujud semacam suatu kolektif yang anonim dan otoratif, bersumber dari pengalaman manusia, yang mewakili atau berbicara tentang sesuatu yang hendak menguatkan pengetahuan atau kebijaksanaan yang ‘diterima umum’ kode ini biasa kode-kode pengetahuan atau kearifan yang terus- menerus dirujuk oleh teks, atau yang menyediakan semacam dasar otoritas moral dan ilmiah bagi suatu wacana.

Film animasi Entong dapat dijadikan bahan ajar sastra pada tingkat sekolah dasar, karena memiliki kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pada aspek kognitif peserta didik telah terbentuk kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah. Menurut Khaulani *et al* (2020) pada perkembangan peserta didik sekolah dasar memiliki pertumbuhan aspek sosio, emosional yang merupakan peserta didik lebih sering berbicara dengan lingkungannya hal ini terjadi karena siswa sedang memahami lingkungannya. Oleh karena itu semiotik Roland Barthes pada film animasi Entong dapat diberikan kepada peserta didik untuk diterapkan dilingkungannya yang bertujuan agar perkembangan dan pertumbuhan peserta didik sekolah dasar dapat terbentuk dengan baik sesuai dengan aspek pertumbuhan peserta didik.

Selain pada aspek kognitif peserta didik, hasil perkembangan pemahaman pola pikir dalam bertindak peserta didik sekolah dasar juga sangat signifikan. Menurut Kurniawan (2019) pada perkembangan peserta didik sekolah dasar sudah mampu menyelesaikan masalah secara konkret. Peserta didik telah mampu untuk berpikir logis di tahapan usianya. Pada tahapan usia 6-12 tahun perkembangan dalam membentuk kepribadian peserta didik sangat cepat. Oleh karena itu, pada penelitian ini diciptakannya alternatif bahan ajar film animasi Entong yang berlandaskan dari aspek kognitif, psikologi, dan bahasa.

Implikasi film animasi Entong dalam penerapan bahan ajar sastra di sekolah dasar dengan memasukkan materi pembelajaran sastra di sekolah menjadi sesuatu yang penting, karena pada dasarnya sastra itu sendiri mampu menjembatani hubungan antara realita dan fiksi. Melalui karya sastra, pembaca belajar dari pengalaman orang lain untuk direfleksikan dalam menghadapi masalah di kehidupan, selain itu dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun

tulisan. Menurut Pamungkas (2017) bahan ajar ialah segala sesuatu bahan dalam bentuk cetak maupun noncetak. Dapat digunakan pengajar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar dapat disusun secara sistematis dan bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi yang akan disampaikan oleh peserta didik. Bahan ajar diciptakan untuk mencapai kompetensi yang ingin dicapai.

Film animasi Entong memiliki cerita yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Makna kebudayaan dalam film animasi Entong yang dipaparkan juga memudahkan peserta didik untuk mengekspresikan karya sastra yang dipahaminya. Makna kebudayaan tersebut dapat diterapkan dilingkungan peserta didik baik dalam lingkungan kelas maupun lingkungan disekitarnya. Hal tersebut disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mengkaji sebuah hasil karya sastra.

PENUTUP

Simpulan

Semiotik Roland Barthes dalam film animasi Entong yang telah dianalisis terdapat lima kode-kode semiotik Roland Barthes, antara lain. Pertama, kode hermeneutik dalam sebuah cerita dapat menerka jawaban dari teka-teki yang muncul, sebelum akhirnya mendapatkan jawaban utuh dalam cerita tersebut. Kedua, kode semik terdapat kode relasi penghubung yang merupakan konotasi dari orang, tempat, objek yang petandanya adalah sebuah karakter. Ketiga, kode simbolik terdapat penanda yang memiliki arti dalam cerita tersebut. Keempat, kode proaeretik yang terdapat tindakan yang saling berhubungan. Dan kelima, kode gnomik atau kode kultural terdapat petanda kebudayaan dalam cerita tersebut. Peneliti menemukan kode yang paling terbanyak digunakan adalah kode hermeneutik dan kode yang paling sedikit digunakan adalah kode gnomik dalam episode-episode film animasi Entong.

Film animasi Entong dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar sastra di sekolah dasar yang berlandaskan dari aspek kognitif, psikologi, dan bahasa.. Film animasi Entong dapat diberikan kepada peserta didik sekolah dasar karena dapat menuntun peserta didik untuk memahami sisi kebudayaan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, film animasi Entong telah sesuai dengan kompetensi dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, peserta didik sekolah dasar dapat dengan mudah memahami

materi bahan ajar sastra film animasi Entong sesuai dengan tuntunan bahan ajar yang diterapkan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang telah dilakukan mengenai “Semiotik Roland Barthes dalam Film Animasi Entong Sebagai Implikasi Penerapan Bahan Ajar Sastra di Sekolah Dasar”. Peneliti memberikan saran pada beberapa pihak yang terkait berdasarkan permasalahan yang terjadi antara lain sebagai berikut.

1. Bagi guru: Hendaknya guru memberikan variasi bahan ajar khususnya pembelajaran sastra pada film animasi kepada peserta didik sekolah dasar agar perkembangan teknologi dapat diketahui oleh peserta didik sekolah dasar.
2. Bagi peneliti lain: peneliti selanjutnya dapat lebih meluaskan kembali film animasi Entong dan penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan semiotik Roland Barthes, serta melakukan pembaharuan dalam penelitian yang berkaitan dengan alternatif bahan ajar sastra.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatonah, K. (2020). Keterampilan Mendongeng Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Esa Unggul di Media Sosial YouTube, 3. Retrieved from <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/8>
- Khaulani, Fatma, N. S., & Murni, I. (2020). 5 aspek perkembangan siswa sekolah dasar. *FASE DAN TUGAS PERKEMBANGAN ANAK SEKOLAH DASAR*, 7, 9.
- Kurniawan, A. R. (2019). Problematika Guru Dalam Melaksanakan Program Literasi Di Kelas IV Sekolah Dasar, 3. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6390>
- Pamungkas, S. A. (2017). pendapat bahan ajar. *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS LITERASI PADA MATERI BILANGAN BAGI MAHASISWA CALON GURU SD*, 3, 13.
- Sobour. (2019). Analisis Semiotika Representasi Citra Perempuan dalam Film Kartini. Retrieved from <http://www.unmermadiun.ac.id/ejurnal/index.php/sosial/article/view/359/0>
- Sunahrowi. (2019). *Semiotika Roland Barthes*. (M. K. Albar, Ed.), *Semiotika Roland Barthes*. Semarang: Rizquna.
- Syah, E. F. (2019). Analisis Semiotik pada Kebijakan Dalam 1001 Pantun Karya John

Gawa sebagai Alternatif Bahan Ajar Memproduksi Pantun di SMK. Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/20235/26/25>. Makalah Ezik.pdf

Syah, E. F. (2020a). Representasi Kerusakan Lingkungan Pada Cerita Anak *The Time Travelling River* Karya Parinita Shetty: Kajian Ekokritik Sastra, *17*. Retrieved from https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-20198-11_1341.pdf

Syah, E. F. (2020b). Terjun Perkembangan Puisi Dengan Pendekatan Moral dan Psikologi, *3*. Retrieved from <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/36>