

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perundungan (*Bullying*) merupakan isu sosial yang masih marak terjadi di lingkungan pendidikan anak usia sekolah dasar, dan berdampak signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional mereka. Studi literatur menunjukkan bahwa perilaku perundungan dapat menyebabkan berbagai konsekuensi negatif bagi anak, termasuk kurangnya kepercayaan diri, menarik diri dari interaksi sosial, hingga kondisi emosional yang murung, depresi, atau kecemasan, yang semuanya berpengaruh pada kesejahteraan psikologis dan kualitas hubungan sosial anak (Harmiasih et al., 2023). Temuan penelitian ini menegaskan bahwa perundungan bukan sekedar fenomena perilaku antar-teman biasa, melainkan pengalaman sosial yang kompleks dan traumatis, sehingga memahami bagaimana anak menerima dan merespon pesan media yang memuat isu perundungan menjadi penting dalam konteks pendidikan karakter. Isu perundungan ini relevan dengan film animasi *Jumbo*, yang mengangkat pengalaman tokoh utama yang dikucilkan dan menghadapi konflik sosial, sehingga film tersebut berpotensi digunakan sebagai media reflektif untuk mengajarkan anak tentang empati, persahabatan, dan respon terhadap perundungan.

Film animasi produksi dalam negeri memiliki posisi strategis karena mampu merepresentasikan nilai-nilai yang sesuai dengan konteks budaya Indonesia. Salah satu karya film animasi lokal yang mendapat perhatian besar adalah *Jumbo* (2025), produksi Visinema Studios bekerja sama dengan Springboard dan Anami Films. Alur film menceritakan tokoh utama bernama Don, ia merupakan seorang anak yatim piatu yang mengalami krisis kepercayaan diri karena tubuhnya yang besar, dan bagaimana ia menemukan keberanian melalui buku dongeng warisan orang tuanya. Kisah ini dibalut dengan unsur fantasi, persahabatan, dan petualangan yang penuh makna edukatif, seperti pentingnya keberanian, kepercayaan diri, empati, dan nilai keluarga.

Kementerian Ekonomi Kreatif (Ekraf) mencatat bahwa film animasi Jumbo telah menarik 10.098.041 penonton dalam 65 hari penayangan, dan pemerintah menyambut pencapaian ini sebagai bukti kebangkitan industri animasi nasional serta mendukung pencapaian ini sebagai bukti kebangkitan industri animasi nasional serta mendukung ekspansi karya tersebut ke pasar internasional (Antarnews, 2025). Kesuksesan ini menunjukkan bahwa karya lokal dapat bersaing di tengah dominasi film animasi asing dan memiliki potensi besar dalam mendukung pembentukan karakter anak Indonesia.

Sebagai sarana komunikasi massa, film berperan signifikan dalam menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada masyarakat. Dengan kombinasi antara visual, audio, dan narasi, film mampu menyampaikan informasi dan nilai-nilai moral secara efektif (Athala, 2024). Khususnya bagi anak-anak, film animasi menjadi media yang digemari karena visualisasi yang menarik dan cerita yang mudah dipahami. Namun, tidak semua film animasi mengandung muatan positif. Beberapa di antaranya justru dapat mempengaruhi perilaku anak secara negatif, studi kuantitatif eksperimental menemukan bahwa menonton film animasi Upin & Ipin secara signifikan meningkatkan perilaku agresif pada anak usia 5-6 dengan skor agresivitas rata-rata yang lebih tinggi setelah paparan film animasi tersebut (Utari et al., 2023). Oleh karena itu, pentingnya peran aktif orang tua sebagai mediator bagi anak-anak, terutama dalam hal memilih dan memahami konten film yang mereka tonton.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini, memberikan dampak perubahan signifikan dalam cara anak-anak memperoleh informasi, hiburan, dan pendidikan. Media visual, terutama film animasi, merupakan salah satu media hiburan yang paling banyak disenangi oleh anak-anak terutama dari segi penyajian visual yang atraktif, imajinatif, dan menyenangkan. Namun, di balik daya tarik tersebut, media juga memiliki pengaruh besar dalam bentuk nilai, perilaku, dan karakter anak. Hal ini menjadikan media, khususnya film animasi, sebagai sarana potensial dalam mendukung proses pendidikan karakter jika dimanfaatkan secara bijak dan kritis. Menurut Maghfiroh (2023), anak-anak sebagai khalayak yang masih dalam tahap perkembangan kognitif dan afektif

sangat rentan terhadap pesan-pesan yang mereka konsumsi dari media, sehingga peran pendampingan dari orang tua menjadi penting dalam memastikan bahwa nilai-nilai yang diterima anak dapat dijadikan sebagai sarana pembentukan karakter dan nilai positif.

Namun demikian, dampak film edukatif seperti Jumbo terhadap anak-anak tidak serta merta terjadi hanya dengan menontonnya. Interpretasi terhadap pesan-pesan edukatif dalam film sangat dipengaruhi oleh konteks sosial, latar belakang budaya, dan keterlibatan pihak pendamping, khususnya orang tua (Situmorang, 2016). Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa hanya 37% orang tua yang secara aktif mendampingi anak saat mengakses media digital (KPAI, 2023). Padahal, survei We Are Social dan Meltwater (2023) mencatat bahwa dalam sehari anak-anak di Indonesia telah menggunakan waktunya selama rata-rata 2-3 jam dalam menonton video daring. Ketimpangan antara durasi konsumsi media dan minimnya pendampingan orang tua menimbulkan risiko disinformasi nilai dan menginternalisasi pesan yang tidak sesuai dengan usia atau konteks perkembangan anak. Dalam hal ini, pemahaman orang tua terhadap isi media yang dikonsumsi anak menjadi sangat krusial, terutama jika media tersebut dimaksudkan sebagai sarana edukasi. Melihat hal itu, maka diperlukan pengkajian mengenai bagaimana orang tua memahami dan menginterpretasikan pesan edukatif dalam film animasi lokal seperti Jumbo.

Berbagai penelitian terdahulu mengenai film animasi Jumbo menunjukkan bahwa film ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampai nilai sosial dan moral. Yulianto et al., (2025) menekankan bahwa film animasi Jumbo memiliki kekuatan visual storytelling yang mampu merefleksikan nilai sosial dan memperkuat identitas budaya lokal melalui analisis semiotika dan struktur naratif. Sementara itu, Anggraini (2025) meninjau film ini dari perspektif psikologi sastra dan menemukan bahwa keberadaan unsur kekerasan dalam film dapat berdampak pada perkembangan moral anak apabila tidak disertai pendampingan orang tua, sehingga respons terhadap film dipengaruhi oleh konteks sosial-budaya. Adapun penelitian oleh Aviatri & Nurmailis (2025) menunjukkan bahwa film animasi Jumbo berhasil menginternalisasikan nilai-nilai karakter seperti

empati, persahabatan, ketekunan, dan rasa syukur kepada anak usia dini melalui alur cerita yang dekat dengan pengalaman mereka. Ketiga penelitian tersebut sama-sama menyoroti potensi edukatif dalam film animasi Jumbo, namun fokus dan pendekatan yang digunakan berbeda. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut yang berfokus pada analisis teks dan isi film, penelitian ini memusatkan perhatian pada resepsi orang tua sebagai audiens, guna memahami bagaimana orang tua menafsirkan dan memaknai nilai-nilai edukatif yang disajikan dalam film, sehingga menawarkan perspektif yang lebih berorientasi pada proses interpretasi dalam konteks keluarga.

Keterbatasan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada pendekatan yang masih berfokus pada isi media atau persepsi umum tanpa melibatkan audiens secara aktif dalam proses interpretasi pesan. Belum banyak kajian yang secara spesifik menggali resepsi orang tua terhadap film animasi lokal, padahal orang tua merupakan mediator utama dalam proses edukasi anak, baik secara formal maupun informal. Dengan kata lain, aspek penting seperti bagaimana orang tua memaknai, menyaring, dan menyampaikan kembali pesan dari film kepada anak-anak mereka masih jarang dikaji secara mendalam. Inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) yang hendak dijawab dalam studi ini.

Penelitian ini akan memberikan kontribusi baru dengan menggunakan pendekatan teori resepsi, sebagaimana dikembangkan oleh Stuart Hall (1980), yang melihat audiens sebagai pihak aktif dalam menginterpretasikan pesan media berdasarkan kerangka referensi pribadi dan sosial mereka. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali tidak hanya apa yang dipahami orang tua dari film animasi lokal Jumbo, tetapi juga bagaimana proses pemaknaan itu berlangsung dan nilai-nilai apa yang dianggap penting atau justru diabaikan. Dengan melibatkan orang tua sebagai subjek aktif, penelitian ini tidak hanya akan menjawab sejauh mana film animasi lokal berperan dalam edukasi anak, tetapi juga bagaimana peran orang tua dapat memperkuat atau menghambat fungsi edukatif tersebut.

Kontribusi penelitian ini bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini menambah rencana akademik di bidang studi media, khususnya dalam konteks

kajian resepsi audiens dan literasi media keluarga. Selain itu, manfaat praktis dari penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi pembuat film animasi anak ketika proses merancang konten. Untuk tidak hanya menampilkan visualisasi dan cerita yang menarik tetapi juga mudah dimaknai oleh keluarga sebagai satu kesatuan edukatif. Penelitian ini juga dapat memberi masukan kepada para pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang program literasi media berbasis keluarga yang mendukung pendidikan karakter anak. Dengan demikian, studi ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang signifikan bagi pengembangan media edukatif lokal yang berkualitas dan kontekstual dengan nilai-nilai masyarakat Indonesia.

Perkembangan industri animasi di Indonesia menunjukkan tren yang semakin positif dalam beberapa dekade terakhir (Rokhmah et al., 2023). Sejak awal kemunculannya, animasi Indonesia berkembang dari sekadar media hiburan sederhana menjadi karya kreatif yang berpotensi menjadi pesaing di pasar nasional hingga internasional (Maheswari & Zahro, 2024). Hal ini didukung oleh kemajuan teknologi digital, kemudahan akses perangkat lunak animasi, serta meningkatnya minat generasi muda terhadap bidang animasi. Industri animasi lokal Indonesia semakin berkembang dan mampu mengintegrasikan elemen budaya lokal seperti cerita rakyat (folklore) dan identitas budaya ke dalam film animasi, sehingga memperkuat nilai budaya dan karakter khas Indonesia dalam karya animasi anak (Sugihartono et al., 2024).

Selain itu, dukungan dari pemerintah dan berbagai pihak swasta turut mendorong pertumbuhan industri animasi di tanah air. Program-program pelatihan animasi, festival film animasi, serta kerjasama produksi dengan studio luar negeri memberikan peluang bagi animator Indonesia untuk mengembangkan kemampuan dan memperluas pasar (Winoto, 2018). Dengan potensi sumber daya manusia yang kreatif dan kekayaan budaya yang melimpah, animasi Indonesia diharapkan terus berkembang dan menjadi salah satu kekuatan baru dalam industri kreatif global.

Perkembangan film animasi Indonesia menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan untuk anak-anak, tetapi juga mulai mengeksplorasi berbagai tema edukatif dan kultural yang relevan dengan kehidupan anak, seperti integrasi unsur budaya lokal dan nilai karakter dalam narasi cerita. Penelitian

sebelumnya mengemukakan bahwa ketersediaan film animasi kompetitif yang menggabungkan identitas budaya dan nilai edukatif dapat memperkuat industri animasi anak sekaligus menjadi sarana penyampaian nilai-nilai pendidikan kepada penonton muda (Sugihartono et al., 2024). Dalam konteks penelitian ini, peningkatan keragaman tema tersebut relevan karena memungkinkan orang tua untuk tidak hanya melihat film animasi sebagai bentuk hiburan visual, tetapi juga sebagai media yang menyampaikan pesan moral, sosial, dan kultural yang kemudian mereka resepsi dan maknai dalam proses pendidikan karakter anak melalui pendampingan menonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan susunan latar belakang yang ada, Film 'Jumbo' sebagai produk animasi lokal membawa pesan-pesan edukatif yang penting untuk pembentukan nilai dan karakter anak. Namun, pemaknaan terhadap pesan-pesan tersebut sangat bergantung pada konteks resepsi, terutama oleh orang tua yang berperan sebagai mediator utama dalam konsumsi media. Minimnya penelitian yang mengkaji bagaimana orang tua menginterpretasikan nilai-nilai edukatif dalam film animasi lokal menciptakan celah akademik yang perlu diisi. Oleh karena itu, terdapat rumusan masalah untuk penelitian ini:

- Bagaimana resepsi orang tua terhadap nilai-nilai edukatif yang disampaikan dalam film animasi lokal 'Jumbo' sebagai media edukatif anak?

Poin ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana orang tua menafsirkan pesan-pesan moral dan edukatif dalam film animasi lokal Jumbo. Permasalahan ini penting karena sejauh mana nilai-nilai tersebut dipahami dan dianggap relevan oleh orang tua akan menentukan apakah film tersebut benar-benar berfungsi sebagai alat edukatif atau sekadar tontonan hiburan semata.

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah yang telah disusun, berikut adalah tujuan penelitian yang relevan dengan judul "Resepsi Orang Tua terhadap Nilai-Nilai Edukatif dari Film Animasi 'Jumbo' sebagai Media Edukatif Anak".

- Menganalisis bagaimana orang tua meresepsi dan memaknai nilai-nilai edukatif yang disampaikan dalam film animasi Jumbo sebagai Media Edukatif Anak

Tujuan ini diarahkan untuk menggali secara mendalam bagaimana orang tua sebagai audiens aktif memahami, menerima, menafsirkan, atau bahkan menolak pesan-pesan edukatif dalam film. Hasil analisis ini diharapkan dapat memperkaya perspektif teoritis dalam kajian resepsi media, khususnya dalam konteks film anak dan edukasi.

1.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan agar tujuan penelitian dapat tercapai dengan fokus dan terarah. Batasan-batasan tersebut ditetapkan untuk menghindari keluasan pembahasan yang dapat menyebabkan penyimpangan dari fokus utama penelitian. Batasan-batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan orang tua yang menonton film animasi Jumbo bersama anaknya yang berusia 5-12 tahun atau masih berada di jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anak sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif dan moral yang penting, sehingga pengaruh media, khususnya film animasi, terhadap proses pembentukan nilai-nilai edukatif sangat signifikan. Penelitian ini juga tidak akan melibatkan anak sebagai responden utama, sehingga perspektif anak mengenai film animasi Jumbo tidak menjadi bagian dari analisis inti.

1.4.2 Objek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada interpretasi orang tua terhadap nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam film animasi lokal 'Jumbo' produksi Visinema Studios tahun 2025. Aspek nilai edukatif meliputi nilai moral, nilai sosial, nilai budaya, dan nilai karakter yang relevan dengan perkembangan anak.

1.4.3 Ruang Lingkup Materi

Fokus utama penelitian ini hanya pada respon orang tua serta penafsiran makna nilai-nilai edukatif setelah mendampingi anak dalam menyaksikan alur cerita yang ada dalam film animasi Jumbo, tanpa membahas aspek teknis produksi film secara mendalam, seperti teknik animasi, peralatan produksi, atau ataupun strategi produksi film. Batasan ini bertujuan untuk memastikan bahwa pembahasan tetap berfokus pada dimensi edukatif sesuai dengan tujuan penelitian.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan, hasil penelitian dapat memberikan manfaat yang signifikan, baik dari segi teori maupun praktik, khususnya dalam konteks pendidikan anak melalui media film animasi lokal. Dengan melibatkan orang tua sebagai subjek aktif, penelitian ini tidak hanya akan menjawab sejauh mana film animasi Jumbo berperan dalam edukasi anak, tetapi juga bagaimana peran orang tua dapat memperkuat atau menghambat fungsi edukatif tersebut. Manfaat dari penelitian ini dapat dijelaskan, diantaranya:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti berharap bahwa penelitian ini mampu memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah studi resepsi media dan komunikasi keluarga. Melalui pendekatan analisis resepsi, penelitian ini berupaya memperkaya pemahaman tentang bagaimana orang tua tidak hanya menjadi audiens penerima pasif, tetapi juga pelaku aktif.

Dan diharapkan agar dapat menafsirkan pesan media sesuai dengan latar belakang sosial, budaya, dan nilai-nilai personal mereka.

Penelitian ini juga menambahkan khazanah literatur dalam studi film dan media anak, khususnya terkait bagaimana film animasi lokal seperti Jumbo dapat diinterpretasikan secara beragam oleh orang tua sebagai media edukatif. Dengan mengkaji film animasi produksi lokal, penelitian ini turut memperkuat relevansi pendekatan resepsi dalam konteks budaya Indonesia yang selama ini masih cenderung kurang dieksplorasi dalam studi akademik.

Di sisi lain, minimnya penelitian yang mengkaji bagaimana orang tua menginterpretasikan nilai-nilai edukatif dalam film animasi lokal membuat hasil penelitian ini menjadi salah satu rujukan awal yang dapat dikembangkan dalam studi lebih lanjut, baik dengan pendekatan kuantitatif, kualitatif, maupun kombinasi keduanya. Selain itu, penelitian ini juga menambah literatur mengenai pentingnya kolaborasi antara dunia industri kreatif, pendidikan, dan keluarga dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara positif melalui media yang sesuai dengan budaya dan nilai-nilai lokal. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memperluas cakupan empirik studi komunikasi media, tetapi juga menjadi jembatan untuk mengaitkan antara produksi pesan dalam film dan persepsi khalayak terhadap fungsi edukatifnya dalam kehidupan nyata.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi berbagai pihak, di antaranya:

a) Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat menyadarkan para orang tua akan pentingnya peran aktif mereka dalam merespon dan memaknai nilai-nilai dalam film animasi lokal yang mengandung pesan edukatif seperti Jumbo. Untuk kemudian dapat merefleksikan pendekatan mereka sendiri dalam menyaring dan membahas konten

media bersama anak. Selain itu, penelitian ini dapat mendorong peningkatan literasi media dalam lingkungan keluarga, di mana orang tua tidak hanya membatasi tontonan anak, tetapi juga mampu mengoptimalkan film edukasi sebagai sarana pembentukan karakter dan nilai positif.

b) Bagi Pembuat Animasi

Hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan masukan untuk rumah produksi dan pelaku industri film animasi lokal lainnya dalam memahami bagaimana karya mereka juga dapat diterima oleh target audiens sekunder, yaitu orang tua. Serta mengetahui jenis pesan edukatif apa yang dianggap relevan dan efektif oleh para orang tua, sehingga dapat menciptakan konten yang tidak hanya menarik dari sisi visual dan hiburan, tetapi juga kaya akan nilai-nilai edukatif yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan masyarakat Indonesia. Hal ini sekaligus menjadi pendorong bagi industri animasi lokal untuk lebih berdaya saing dan kontekstual dengan budaya masyarakatnya sendiri.

c) Bagi Pendidik dan Praktisi Komunikasi Keluarga

Penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan oleh guru, konselor, dan praktisi pendidikan anak dalam mengintegrasikan media film animasi lokal sebagai bagian dalam aktivitas edukatif yang berbasis pada media populer seperti film animasi. Nilai-nilai edukatif yang diusung dalam film mampu dijadikan bahan ajar atau diskusi di ruang kelas dan lingkungan keluarga untuk memperkuat pendidikan karakter anak. Praktisi komunikasi keluarga juga dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk merancang pendekatan pendampingan media yang lebih sesuai dengan konteks kultural dan psikologis keluarga Indonesia.

- d) Bagi Pemerintah dan Pemangku Kebijakan di Bidang Pendidikan dan Kebudayaan

Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang bagaimana media lokal seperti film animasi Jumbo dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mendukung tujuan pendidikan karakter anak. Untuk kemudian hasilnya dapat dijadikan dasar dalam merancang kebijakan literasi media yang menasar keluarga sebagai satuan edukatif penting di luar sekolah. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bagian dari advokasi untuk mendukung ekosistem media yang sehat bagi anak, termasuk dalam penyusunan regulasi konten ramah anak dan dukungan terhadap produksi film edukatif lokal.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I (Pendahuluan)

Memaparkan latar belakang penelitian yang menguraikan urgensi kajian resepsi orang tua terhadap nilai-nilai edukatif dalam film animasi lokal Jumbo sebagai media edukatif anak. Bab ini juga memuat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan sebagai gambaran umum struktur skripsi.

BAB II (Tinjauan Pustaka)

Menyajikan kajian teori yang relevan dengan penelitian, meliputi teori resepsi Stuart Hall (*Encoding/Decoding*), informasi film animasi Jumbo, nilai-nilai edukatif dalam film, media edukatif anak, resepsi orang tua terhadap film animasi edukatif. Selain itu, bab ini juga memuat penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka pemikiran yang menjadi dasar analisis penelitian.

BAB III (Metodologi Penelitian)

Menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta teknik

keabsahan data. Bab ini memberikan gambaran mengenai proses penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data empiris secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

BAB IV (Temuan Penelitian dan Pembahasan)

Menguraikan temuan penelitian berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua yang telah menonton film animasi Jumbo bersama anaknya usia 5-12 tahun. Bab ini membahas pengalaman resepsi orang tua, pemaknaan nilai-nilai edukatif film, posisi resepsi (*Dominant-Hegemonic, Negotiated, Oppositional*), serta implikasi resepsi terhadap praktik mediasi orang tua dan dampaknya pada anak. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan temuan empiris dengan kerangka teori yang digunakan.

BAB V (Penutup)

Berisi kesimpulan yang merangkum dan menginterpretasikan temuan utama penelitian dalam menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Bab ini juga menyajikan implikasi teoretis dan praktis penelitian, serta saran bagi orang tua, pembuat film dan penelitian selanjutnya terkait pengembangan film animasi sebagai media edukatif anak.