

Representasi Perpustakaan dalam Film Animasi *Bona and Friends* Episode “Ke Perpustakaan”

Clarissa Prameswari^{1,*}, Desy Novita Sari¹, Laksmi²

¹Program Magister Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

²Departemen Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

*) Korespondensi: clarissa.prameswari21@ui.ac.id

Abstract

[Title: Library's Representation in the Bona and Friends Animated Series Episode "To the Library"] There is much research about the representation of libraries in animated films, but research on libraries in animated films produced in Indonesia is rare. This study aims to identify the library representation in the animated series *Bona and Friends* episode "To the Library" on YouTube Bobo Magazine. The study uses qualitative methods with Roland Barthes's semiotic approach to identifying the meaning of denotation, connotation, and myth. The unit of analysis consists of audio (narration by the narrator, dialogue by the film characters, and music), and visual consists of settings (facilities, layout, lighting, and colors) and gestures/actions. The research steps are: 1) determine the object of research; 2) document the film by downloading, taking screenshots of each scene, and recording dialogue related to the library; 3) analyze the scene that represents the library and categorize it based on the meaning of denotation, connotation, and myth through audio and visual components; 4) draw up research conclusions. The research results show the library representation refers to the children's library with the functions as a place to store and borrow various books. The represented children's libraries include librarians, users, and facilities components that support library activities. The research concludes that library representation emphasizes digital systems that can support book search activities effectively and efficiently.

Keywords: representation; animation series; semiotic; library

Abstrak

Representasi perpustakaan dalam film animasi telah banyak diteliti, namun penelitian tentang representasi perpustakaan dalam film animasi yang diproduksi di Indonesia masih sangat jarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi representasi perpustakaan dalam film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” di YouTube Majalah Bobo. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengidentifikasi makna denotasi, konotasi, dan mitos. Unit analisis terdiri dari audio dan visual. Audio merujuk pada narasi oleh narator, dialog oleh tokoh-tokoh di dalam film, dan musik. Visual meliputi *setting* dan *gesture/aksi*. *Setting* mencakup fasilitas, tata letak, pencahayaan, dan warna. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi pada film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” serta pendokumentasian melalui tangkapan layar setiap adegan yang terkait dengan perpustakaan. Langkah-langkah penelitian adalah: 1) menentukan objek penelitian; 2) mendokumentasikan film dengan cara mengunduh, melakukan tangkapan layar setiap adegan, dan mencatat dialog terkait perpustakaan; 3) menganalisis adegan yang merepresentasikan perpustakaan dan mengkategorikan berdasarkan makna denotasi, konotasi, dan mitos melalui komponen audio dan visual; 4) menyusun kesimpulan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan perpustakaan direpresentasikan sebagai perpustakaan anak yang berfungsi sebagai tempat menyimpan dan meminjam bermacam-macam buku. Representasi perpustakaan anak tersebut meliputi komponen-komponen berupa pustakawan, pemustaka, serta fasilitas yang mendukung aktivitas perpustakaan. Penelitian menyimpulkan representasi

perpustakaan menekankan pada penggunaan dan sistem digital yang mampu mendukung aktivitas pencarian buku secara efektif dan efisien.

Kata kunci: representasi; film animasi; semiotika; perpustakaan

1. Pendahuluan

Representasi perpustakaan dalam film animasi kerap dianggap mewakili perpustakaan yang sebenarnya di dunia nyata. Representasi merupakan bagian penting dari proses makna diproduksi dan dipertukarkan di antara anggota budaya (Hall dalam Sukanda and Yulandari, 2020). Pemaknaan dipengaruhi latar belakang budaya dan konteks penyerap makna, dengan tujuan untuk menjelaskan makna suatu entitas yang direpresentasikan melalui media, termasuk film (Rachman, 2020). Sedangkan film animasi menurut Beaver dalam Juvitasari (2020), merupakan jenis film yang dibuat dengan menggambar secara individu dan mengambil foto *frame* demi *frame*. Antara *frame* yang satu dengan lainnya memiliki sedikit perbedaan sehingga dapat menciptakan ilusi gerakan ketika diputar dengan cepat. Film animasi digunakan untuk mengenalkan dan membangun kedekatan perpustakaan dengan anak karena film animasi dapat lebih menarik perhatian anak dengan kekuatan gambar bergeraknya. Film animasi semakin menarik bagi anak dengan adanya platform YouTube. Anak dapat dengan mudah mengakses dan memilih film animasi yang disukai. Semakin besar ketertarikan anak terhadap film animasi tentang perpustakaan, maka semakin besar kemungkinan anak mengenal dan merasa dekat dengan perpustakaan.

Pentingnya bagi anak untuk mengenal perpustakaan adalah untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap perpustakaan dan memanfaatkan perpustakaan sesuai dengan apa yang anak butuhkan (Shofaussamawati dalam Fitriani *et al.*, 2022), serta mendukung proses tumbuh kembang anak (Yusniah, Lestari and Mayliningrum, 2023). Interaksi dengan pustakawan juga penting karena pustakawan dapat membantu anak untuk lebih memahami bacaan dan mengembangkan minat baca (Yusniah, Lestari and Mayliningrum, 2023). Selain itu, interaksi dengan pustakawan juga membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, dan mengasah rasa percaya diri.

Film animasi tentang perpustakaan, seperti halnya film secara umum, merupakan media yang menggambarkan representasi suatu objek yang tidak terlepas dari realitas yang ada dalam masyarakat. Film animasi memiliki tanda yang merepresentasikan sesuatu, bisa berupa objek, kondisi, situasi, konsep, perasaan atau keadaan, di luar aspek tanda itu sendiri; yang mengandung makna tertentu. Kajian tentang representasi tanda dalam film animasi telah banyak dilakukan dan sebagian besar menggunakan pendekatan semiotika. Menurut Rohmaniah (2021), semiotika merupakan sebuah bidang studi yang mempelajari tanda dan proses yang terkait dengan tanda, termasuk sistem tanda dan proses yang digunakan dalam penggunaan tanda. Beberapa penelitian tersebut adalah Hanum (2021), Juvitasari (2020), dan Fauzi and Mayesti (2019).

Hanum (2021) mengamati film animasi sebagai media promosi dan edukasi perpustakaan yang ditujukan untuk anak melalui film Upin dan Ipin episode “Aku Sebuah Buku”. Pendekatan semiotika yang digunakan menganalisis unit tanda mencakup simbol dan ikon, serta kode meliputi ekspresi pemeran film

dan fokus pengambilan gambar. Hasil penelitiannya mempertegas bahwa film menjadi media edukasi dan promosi yang efektif yang mampu mempersuasi anak untuk mengunjungi perpustakaan.

Film yang sama juga pernah diteliti oleh Juvitasari (2020) dengan mengacu pada teori semiotika Charles Sanders Peirce yang menganalisis tanda, objek, dan interpretan dengan unit analisis berupa pakaian/kostum, lingkungan, ekspresi dan perilaku, serta tata visualisasi alur cerita. Sebagai kesimpulan penelitian, perpustakaan digambarkan sebagai tempat yang ramai dikunjungi bermacam-macam pengunjung; sedangkan pustakawan digambarkan sebagai laki-laki yang bersikap situasional, yaitu marah dan emosi saat menemukan buku diletakkan tidak pada tempatnya, namun ramah saat melayani pengunjung dengan menggunakan sistem konvensional.

Fauzi and Mayesti (2019) meneliti penggambaran perpustakaan dalam film serial animasi *Avatar: The Last Airbender*. Teori semiotika Roland Barthes digunakan untuk mengidentifikasi hubungan sintagmatik dan paradigmatis dengan unit analisis berupa satuan teks atau sekuen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan digambarkan sebagai gudang ilmu pengetahuan yang menyimpan koleksi bernilai tinggi, informasi adalah aset penting yang harus dilindungi, namun pustakawan dianggap kurang penting.

Selain tiga penelitian di atas, penelitian lain yang juga menggunakan semiotika untuk menganalisis film animasi adalah Kamilia (2022) yang mengkaji tentang representasi perpustakaan dalam film animasi *Joose the Tiger and the Fish*; Safitri (2019) mengkaji tentang representasi pustakawan dalam film serial animasi Jepang (anime) *No Game No Life*; dan Utari (2016) yang mengkaji representasi pustakawan dalam film animasi *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Penelitian-penelitian tersebut seluruhnya mengambil objek film animasi buatan luar negeri (di luar Indonesia).

Baik Hanum (2021), Juvitasari (2020), maupun Fauzi and Mayesti (2019), sama-sama mengambil objek film animasi buatan luar negeri dengan menggunakan pendekatan semiotika, namun dengan teori dan unit analisis yang berbeda. Penelitian ini mengambil objek film animasi buatan Indonesia (Bobo Indonesia) yaitu *Bona and Friends* yang merupakan cerita fabel. Fabel adalah cerita tentang tokoh-tokoh binatang yang dapat bertingkah laku menyerupai manusia seperti berbicara, berjalan, dan sebagainya (Annisya and Baadilla, 2022). *Bona and Friends* dipilih karena menampilkan perpustakaan dalam beberapa seri sehingga mengindikasikan adanya perhatian lebih terhadap pengenalan perpustakaan kepada anak. Hal tersebut sangat jarang ditemukan pada film-film animasi lainnya buatan Indonesia. Teori penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes seperti Fauzi and Mayesti (2019), namun fokusnya berbeda karena mengidentifikasi makna denotasi, konotasi, dan mitos, dengan unit analisis berupa audio yaitu dialog yang terdiri dari narasi oleh narator, dialog oleh tokoh-tokoh di dalam film, dan musik; serta visual yang meliputi *setting* (mencakup fasilitas, tata letak, pencahayaan, dan warna) dan *gesture*/aksi.

Dibandingkan dengan tiga penelitian sebelumnya, kebaruan penelitian ini adalah: 1) objek penelitian berupa film animasi buatan Indonesia, di mana penelitian serupa masih sangat jarang; 2) penelitian ini mengembangkan unit analisis penelitian sebelumnya secara lebih detail. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian representasi perpustakaan dalam film animasi Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana representasi perpustakaan dalam film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan”. Perpustakaan yang dimaksud dalam penelitian ini termasuk komponen-komponen yang berada di dalam perpustakaan seperti orang (pustakawan dan pemustaka) dan benda-benda berupa fasilitas yang mendukung aktivitas perpustakaan.

2. Landasan Teori

2.1. Semiotika dalam film

Semiotika berasal dari bahasa Yunani “*Semeion*” yang berarti tanda. Sehingga, semiotika merupakan ilmu yang membahas tentang tanda (Tinarbuko dalam Shalekhah and Martadi, 2021). Semiotika bertujuan untuk memahami makna-makna yang terdapat dalam suatu tanda atau dan menafsirkan makna tersebut sehingga dapat diketahui bagaimana penutur membangun suatu pesan. Konsep pemaknaan ini tidak dapat dipisahkan dari perspektif atau nilai-nilai ideologis tertentu serta konsep budaya yang menjadi konteks pemikiran masyarakat di mana simbol tersebut diciptakan.

Secara umum, film dibangun dengan banyak tanda, sehingga film menjadi subjek yang relevan untuk analisis semiotika. Tanda-tanda tersebut termasuk dalam berbagai sistem tanda yang saling bekerja sama untuk mencapai efek yang diinginkan. Rangkaian gambar dalam film menggunakan sistem berupa tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Ciri khas dari gambar-gambar dalam film adalah kemiripannya dengan realitas yang ditunjukkan. Gambar yang bergerak dalam film menjadi representasi ikonis dari realitas yang ditampilkan.

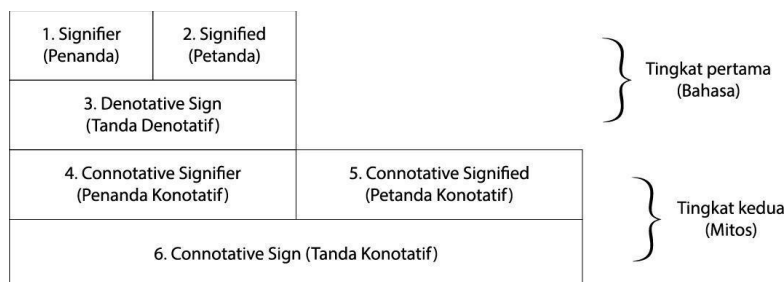
Dalam semiotika film juga terdapat berbagai macam tanda yang dikenal, seperti *mise en scene* yang berkaitan dengan penempatan posisi dan pergerakan aktor di lokasi syuting (*blocking*), yang disiapkan dengan sengaja untuk menciptakan sebuah adegan (*scene*), serta sinematografi yang berkaitan dengan penempatan kamera. *Mise en scene* berarti menempatkan sesuatu di layar, dan unsur-unsurnya meliputi penampilan aktor yang terdiri dari skrip sebagai naskah yang berisi dialog yang diucapkan oleh para pemain film, serta gerakan yang mencakup segala hal dan tindakan yang dilakukan oleh para pemain film (Bordwell *et al.* dalam Wibisono and Sari, 2021).

2.2. Model semiotika Roland Barthes

Pemikir strukturalis Roland Barthes menekuni penerapan model linguistik dan semiotika Ferdinand de Saussure. Menurutnya, bahasa merupakan sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat pada periode tertentu. Sistem denotasi sebagai sistem pertandaan tingkat pertama terdiri dari rantai penanda dan petanda, yang merupakan hubungan materialistik antara penanda dan konsep abstrak di baliknya. Dalam sistem konotasi atau sistem penanda tingkat kedua, rantai penanda atau petanda dari sistem denotasi menjadi penanda dan terkait dengan rantai pertandaan yang lebih tinggi.

Menurut Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, disebut sebagai “mitos”, dan berfungsi untuk mengungkapkan serta memberikan kebenaran tentang nilai-nilai dominan yang berlaku dalam periode tertentu. Mitos sebagai suatu sistem yang unik melibatkan pola tiga dimensi yaitu penanda

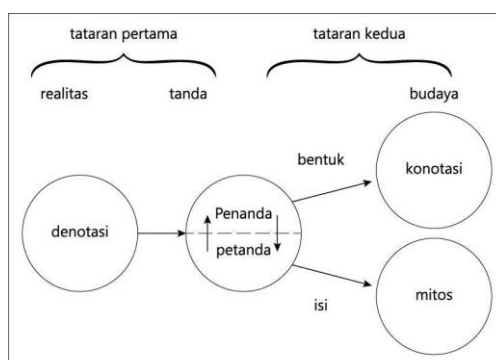
(*signifiant*), petanda (*signifié*), dan tanda (*signe*). Mitos dibangun untuk sebuah rangkaian makna yang telah ada sebelumnya, atau sebagai sistem makna tingkat kedua. Barthes menyebutkan bahwa konotasi merupakan ekspresi budaya. Karena kebudayaan diwujudkan dalam teks, maka ideologi diwujudkan melalui berbagai kode yang meresap ke dalam teks dalam bentuk penanda-penanda penting, seperti karakter, latar belakang, sudut pandang, dan lain-lain (Sobur dalam Wibisono and Sari, 2021).



Gambar 1. Peta Tanda Roland Barthes (Sobur dalam Wibisono and Sari, 2021)

Model semiotika Barthes membahas pemaknaan tanda dengan menggunakan signifikasi dua tahap meliputi mencari makna denotasi dan konotasi, yaitu makna kiasan dan makna sesungguhnya. Pada Gambar 1, denotatif terdiri dari penanda dan petanda. Namun, tanda denotasi juga merupakan penanda konotasi. Hal tersebut merupakan unsur material. Tanda konotasi tidak hanya memiliki makna tambahan, tetapi juga mencakup kedua komponen tanda denotasi yang menjadi dasarnya.

Antara tanda denotasi dan konotasi terdapat perbedaan yang jelas. Secara umum, denotasi adalah makna sesungguhnya yang menurut Barthes merupakan sistem signifikasi tingkat pertama. Dalam konteks ini, denotasi dikaitkan dengan keterbatasan makna dan sensor atau penekanan politik. Sedangkan konotasi identik dengan operasi ideologi yang sering disebut sebagai mitos, dan berfungsi untuk mengungkapkan serta memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam periode tertentu.



Gambar 2. Two Orders of Signification dari Roland Barthes (Sobur dalam Wibisono and Sari, 2021)

Barthes juga mengembangkan sebuah model sistematis tentang mitos dalam analisis tanda-tanda yang mengarah pada gagasan signifikasi dua tahap. Pada Gambar 2, tahap pertama merupakan hubungan antara penanda dan petanda di dalam suatu tanda yang mencerminkan realitas eksternal. Penanda mewakili unsur bentuk atau isi, sedangkan petanda mewakili unsur konsep atau makna. Gabungan antara penanda dan petanda disebut sebagai tanda. Sedangkan tahap kedua yang berkaitan dengan isi, memiliki konotasi terhadap ideologi tertentu. Mitos berfungsi sebagai penyampaian informasi melalui simbol-simbol yang

kemudian memberikan makna-makna tertentu dengan berdasar pada nilai-nilai sejarah dan budaya masyarakat; serta mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam periode tertentu.

2.3. Penelitian film animasi tentang perpustakaan

Penelitian sebelumnya terkait film animasi tentang perpustakaan dilakukan oleh Hanum (2021) dalam penelitian berjudul “Strategi Promosi Perpustakaan: Film Animasi sebagai Media Edukasi bagi Pemustaka” yang menyoroti film Upin dan Ipin episode “Aku Sebuah Buku”. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan naratif, penelitian ini bertujuan mengungkap realitas, representasi, dan ideologi dalam tanda-tanda secara keseluruhan seperti objek, simbol, ikon, orang, warna, dan teks; melalui sudut pandang sebelas informan yang telah melihat film tersebut dan dua orang pakar untuk validitas triangulasi sumber. Informan dipilih secara acak berdasarkan kesamaan umur dan pendidikan untuk mewakili secara umum anak usia sekolah dasar dan menengah pertama; sedangkan pakar dipilih berdasarkan kepakaran mereka di bidang kesusastraan sehingga memiliki kemampuan untuk mengetahui denotasi, konotasi, dan mitos melalui objek, simbol, ikon, warna, dan teks dalam film.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan; serta uji validitas melalui triangulasi sumber dan *member check*. Aspek yang diungkap berupa tanda yang mencakup simbol dan ikon, serta aspek kode yang mencakup pesan nonverbal melalui ekspresi pemeran film dan fokus pengambilan gambar. Hasil penelitian mempertegas bahwa film menjadi media edukasi dan promosi yang efektif yang mampu mempersuasi anak untuk mengunjungi perpustakaan.

Film yang sama juga diteliti sebelumnya oleh Juvitasari (2020) melalui penelitian berjudul “Representasi Perpustakaan dan Pustakawan dalam Film Serial Animasi Upin Ipin Aku Sebuah Buku: Sebuah Analisis Semiotik”. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan analisis semiotika berdasarkan teori Charles Sanders Peirce, penelitian mendeskripsikan representasi perpustakaan dan pustakawan melalui prinsip realitas dan representasi dengan menganalisis sistem tanda meliputi pakaian/kostum, lingkungan, ekspresi dan perilaku, serta tata visualisasi alur cerita film. Penelitian menyimpulkan perpustakaan sebagai tempat ramai yang dikunjungi bermacam-macam pengunjung. Sedangkan pustakawan digambarkan sebagai laki-laki yang bersikap sesuai situasi, yaitu marah dan emosi saat menemukan buku diletakkan tidak pada tempatnya, namun ramah saat melayani pengunjung dengan menggunakan sistem konvensional.

Fauzi and Mayesti (2019) juga meneliti penggambaran perpustakaan namun dengan film animasi yang berbeda yaitu film serial animasi *Avatar: The Last Airbender* melalui penelitian berjudul “Representasi Perpustakaan dalam Serial Animasi Avatar”. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes yang menganalisis sintagmatik dan paradigmatis untuk melihat unsur naratif meliputi alur, tokoh, dan latar. Unit yang dianalisis adalah satuan teks atau sekuen dalam kalimat-kalimat dialog dan adegan yang menggambarkan perpustakaan. Hasil penelitian menunjukkan perpustakaan direpresentasikan sebagai gudang ilmu pengetahuan dan gedung yang menyimpan koleksi dengan nilai informasi yang penting. Komponen perpustakaan digambarkan meliputi

pengguna, koleksi, serta sarana dan prasarana; sedangkan komponen pustakawan dan dana tidak ditampilkan sehingga peneliti berkesimpulan peran pustakawan dianggap kurang penting dalam masyarakat. Selain itu, kesimpulan penelitian juga menyebutkan informasi merupakan aset yang sangat penting untuk dilindungi.

Dari beberapa penelitian tersebut, penelitian tentang film sebagian besar menggunakan pendekatan semiotika. Karena itu penelitian ini juga menggunakan pendekatan yang sama. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini menyajikan unsur kebaruan dengan memberikan perspektif yang berbeda dan lebih luas melalui identifikasi makna denotasi, konotasi, dan mitos, dengan unit analisis berupa audio yaitu dialog yang terdiri dari narasi oleh narator, dialog oleh tokoh-tokoh di dalam film, dan musik; serta visual yang meliputi *setting* (mencakup fasilitas, tata letak, pencahayaan, dan warna) dan *gesture*/aksi. Selain itu, unsur kebaruan juga terletak pada objek penelitian yang masih jarang diteliti di Indonesia, yaitu film animasi yang diproduksi di Indonesia, oleh orang Indonesia, dan secara khusus ditujukan bagi anak Indonesia, tepatnya film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan”.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika. Peneliti memilih film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” sebagai objek penelitian karena film animasi yang diproduksi di Indonesia, oleh orang Indonesia, dan ditujukan bagi anak Indonesia masih jarang diteliti; durasi film yang pendek membuat mudah dimengerti oleh anak sehingga *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” menjadi media edukasi yang efektif bagi anak. Selain itu, akun *channel* YouTube Majalah Bobo sebagai media publikasi film tersebut juga sangat populer jika dilihat dari *subscribers*-nya yang mencapai 1.06M pada 16 Mei 2023 sehingga dianggap dapat menjangkau anak-anak dalam skala luas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang menganalisis tanda dan dua sistem penandaan bertingkat yaitu denotasi dan konotasi, serta mitos, dalam setiap adegan di film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” yang menampilkan perpustakaan. Unit analisis merujuk pada unit analisis sinematografi berupa audio meliputi dialog dan musik; serta visual yang meliputi *setting* dan *gesture*/aksi (Wibisono and Sari, 2021). Dialog merujuk pada teks yang melibatkan percakapan antara dua orang atau lebih; *setting* merujuk pada unsur-unsur dalam film yang berkaitan dengan konsep, lokasi, dan properti yang digunakan; sedangkan *gesture* merujuk pada bahasa tubuh yang ditampilkan. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer yang didapatkan langsung dari film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan”, dan data sekunder yang didapatkan dari buku dan artikel-artikel yang relevan dengan fokus penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati langsung (observasi) film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” di akun YouTube Majalah Bobo. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah, pertama, peneliti menentukan objek penelitian yaitu film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan.” Kedua, peneliti mendokumentasikan film tersebut dengan cara mengunduh menggunakan *SaveFrom.net*; serta melakukan tangkap layar setiap adegan dan mencatat dialog yang terkait dengan

perpustakaan anak. Dalam hal ini, perpustakaan anak yang dianalisis mencakup komponen-komponen di dalamnya, yaitu berupa orang (pustakawan dan pemustaka) dan benda-benda seperti fasilitas yang mendukung aktivitas perpustakaan.

Ketiga, peneliti menganalisis lima adegan yang merepresentasikan perpustakaan anak dan mengkategorikan hasil analisis berdasarkan makna denotasi, konotasi, dan mitos melalui audio dan visual film tersebut untuk mengidentifikasi bagaimana perpustakaan digambarkan dalam film tersebut. Terakhir, peneliti membuat kesimpulan penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Sinopsis film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan”

Film Animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” merupakan cerita fabel yang mengisahkan Bona dan teman-temannya yaitu Ola dan Kaka yang mengunjungi perpustakaan karena Bona ingin meminjam sebuah buku. Bona adalah gajah ungu dengan belalai ajaib yang bisa menjadi sangat panjang. Ola adalah kelinci belang betina, sedangkan Kaka merupakan kakaktua jantan berjambul kuning. Dalam film tersebut juga ditampilkan gadis kecil bernama Merry yang berperan sebagai pustakawan.



Gambar 3. Tokoh-tokoh dalam Film Animasi *Bona and Friends* (bobo.grid.id)

Bona dengan belalainya yang panjang mengangkat tubuh Ola untuk mencari buku yang berada di rak bagian atas. Namun, buku yang dicari Bona tidak ditemukan oleh Ola. Saat mereka ingin mencari buku yang lain, tiba-tiba datanglah seorang pustakawan perempuan bernama Merry yang membantu mereka untuk mencari sebuah buku. Merry menunjukkan kepada mereka bahwa buku yang ingin dicari dapat dilihat dalam katalog *online* atau disebut OPAC (*Online Public Access Catalog*) yang dapat diakses melalui komputer yang telah tersedia di perpustakaan.

Bona dan Ola sangat senang dan berterima kasih kepada Merry karena buku yang mereka cari telah ditemukan di rak nomor 901. Namun saat mereka mau pulang, Merry mengatakan bahwa ia belum mendapatkan buku karena buku yang dicari Merry berada di rak paling atas dan tangannya sedang dipakai. Akhirnya Bona membantu Merry dengan cara mengangkat tubuh Merry menggunakan belalainya untuk mencari buku di rak paling atas. Setelah mendapatkan bukunya, Merry berterima kasih kepada Bona.

4.2. Analisis semiotika setiap adegan

Setiap adegan dalam film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” dianalisis berdasarkan kategori denotasi, konotasi, dan mitos; yang diindikasikan dari unsur audio meliputi narasi oleh narator, dialog tokoh, dan musik; serta visual yang meliputi *setting* (mencakup fasilitas, tata letak, pencahayaan, dan warna) dan *gesture*/aksi.

Adegan 1



Gambar 4. Tangkap Layar Adegan 1 (YouTube Majalah Bobo)

Adegan 1 menceritakan Bona dengan belalainya membantu Ola mencari buku yang diinginkan Bona. Denotasi unsur audio terkait perpustakaan dalam adegan ini terletak pada suara narator dan dialog Ola. Di awal adegan narator berkata, “*Bona dan Ola ingin meminjam buku di perpustakaan.*” Pada saat mencari buku, Ola berkata, “Buku yang kamu cari tak ada, Bona!” Setelah tidak menemukan buku yang dicari, Ola berkata, “Cari buku yang lain, deh!” Selain itu, unsur audio ditunjukkan melalui musik dari suara piano dengan tempo sedang dan ritme cenderung stabil yang ada pada sepanjang film.

Sedangkan denotasi unsur visual terkait perpustakaan dalam adegan ini ditunjukkan melalui beberapa hal berikut. Warna yang ditampilkan cenderung pastel seperti pada buku yang berwarna-warni, rak buku berwarna coklat muda, serta dinding berwarna perpaduan hijau muda, putih, dan abu-abu muda. Pencahayaan terang dan merata di seluruh ruangan. *Setting* ruangan ditampilkan terdapat dua rak berukuran sama yang ditempatkan menempel pada dinding dan berjarak antara rak satu dengan lainnya, rak tampak tinggi dan terdiri dari lima susun, buku-buku berbagai ukuran di dalam rak sebagian besar tersusun rapat dan sebagian kecil tersusun renggang.

Konotasi unsur audio adalah: 1) musik berkesan tenang, nyaman, rileks; 2) dialog memberikan kesan perpustakaan tempat meminjam buku, dan adanya kesulitan dalam mencari buku. Sedangkan konotasi unsur visual adalah: 1) warna pastel memberikan kesan lembut yang nyaman di mata, hangat, ceria, identik dengan bayi, balita, atau anak; 2) buku warna-warni berbagai ukuran memberikan kesan buku yang beragam; 3) *setting* berupa letak rak yang berjauhan memberikan kesan ruangan yang luas, rak yang tinggi memberikan kesan buku sulit dijangkau, tatanan buku rapat yang memenuhi rak memberikan kesan jumlah buku yang banyak, tatanan buku yang renggang memberikan kesan buku sedang dipinjam, buku-buku yang seluruhnya berada di dalam rak memberikan kesan buku tersusun rapi, serta cahaya terang dan merata memberikan kesan ruangan tidak menakutkan.

Mitos dari adegan ini adalah perpustakaan yang ditampilkan merepresentasikan perpustakaan anak. Perpustakaan anak digambarkan sebagai tempat meminjam buku; letak buku di rak bagian atas sulit dijangkau anak; ruangan perpustakaan luas dan memiliki pencahayaan yang terang sehingga tidak menakutkan; kondisi ruangan perpustakaan rapi dan bersih; suasana perpustakaan tenang, nyaman, ceria, dan rileks. Penggambaran perpustakaan anak dalam film ini mampu mendukung suasana belajar dan berkreasi serta pengembangan imajinasi dan kreativitas.

Adegan 2



Gambar 5. Tangkap Layar Adegan 2 (YouTube Majalah Bobo)

Adegan 2 menceritakan Merry, seorang pustakawan yang menghampiri Bona dan Ola dan bertanya kepada mereka apakah telah melihat katalog koleksi perpustakaan. Denotasi unsur audio terkait perpustakaan dalam adegan ini terletak pada dialog Merry dan suara narator. Setelah Merry menghampiri Bona dan Ola, ia pun bertanya “Apa kamu sudah lihat katalognya?” Kemudian narator berkata, “Bona dan Ola menggeleng”. Pada saat narator berkata demikian, *gesture* Bona dan Ola menunduk dan menggelengkan kepalanya secara bersamaan, alisnya mengerut, serta mulut Ola cemberut.

Denotasi unsur visual terkait perpustakaan dalam adegan ini sama dengan adegan 1 yaitu berupa *setting* yang mencakup fasilitas, tata letak, pencahayaan, dan warna. Namun hal yang berbeda terlihat pada *setting* berupa fasilitas lantai perpustakaan. Dalam adegan ini, lantai yang ditampilkan yaitu ubin kotak-kotak berwarna kuning cerah dan kuning agak gelap dengan bulatan di setiap sudut yang ditata berselang-seling di dalam ruangan.

Konotasi unsur audio dalam dialog Merry adalah, Merry merupakan sosok yang berkesan baik dan ramah karena menawarkan bantuan kepada Bona dan Ola yang sedang kesulitan. Sedangkan konotasi unsur visual adalah lantai berkesan rapi, bersih, dan memberikan suasana ceria. *Gesture* kepala Bona dan Ola yang “menggeleng” berkesan bahwa mereka tidak mengetahui tentang adanya katalog koleksi perpustakaan.

Sedangkan mitos dari adegan ini adalah perpustakaan yang ditampilkan juga merepresentasikan perpustakaan anak yang digambarkan sebagai tempat yang nyaman serta dapat mendukung suasana belajar dan berkreasi. Pustakawan digambarkan sebagai sosok yang memberikan bantuan atau pelayanan kepada pemustaka dan memastikan bahwa kebutuhan pemustaka telah terpenuhi. Pemustaka digambarkan tidak mengetahui tentang adanya katalog koleksi perpustakaan, dan tidak memahami cara mengakses katalog tersebut.

Adegan 3



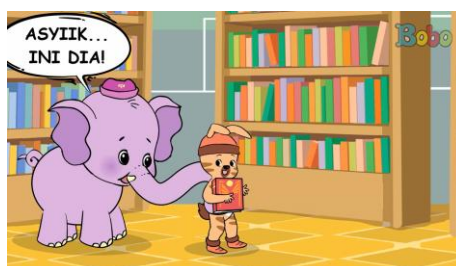
Gambar 6. Tangkap Layar Adegan 3 (YouTube Majalah Bobo)

Adegan 3 menceritakan Merry yang menunjukkan cara mengakses katalog di komputer kepada Bona dan Ola. Setelah melihat katalog tersebut, Merry dapat menginformasikan letak buku yang dicari Bona dan Ola. Denotasi unsur audio terkait perpustakaan dalam adegan ini terletak pada suara narator dan diikuti dengan dialog Merry. Narator berkata, “Merry lalu melihat katalog di komputer.” Setelah itu Merry berkata, “Hmm.... Bukumu ada di rak nomor 901.” Saat mendengar Merry berkata demikian, bentuk mulut Bona dan Ola terbuka lebar dan membentuk huruf “o”. Sedangkan denotasi unsur visual terkait perpustakaan dalam adegan ini sama seperti adegan 1 dan 2 yang ditunjukkan melalui *setting* (mencakup fasilitas, tata letak, pencahayaan, dan warna). Namun hal yang berbeda terlihat pada *setting* berupa fasilitas komputer disertai dengan meja dan kursi. Dalam komputer tersebut, tersedia katalog *online* atau disebut OPAC (*Online Public Access Catalog*) yang dapat diakses pemustaka di perpustakaan anak. Deskripsi warna pada fasilitas tersebut sama seperti adegan 1 dan 2.

Konotasi unsur audio pada adegan 3 adalah Merry berkesan pandai, informatif, komunikatif, dan terorganisir. Sedangkan konotasi unsur visual pada adegan ini adalah adanya komputer yang memberikan kesan modern dan canggih.

Mitos adegan 3 adalah, perpustakaan anak memiliki fasilitas yang lengkap, modern, dan canggih karena menggunakan teknologi katalog digital (OPAC) yang dapat diakses di komputer. Teknologi di perpustakaan anak tersebut menciptakan efisiensi dan efektivitas dalam memenuhi kebutuhan pemustaka. Namun, teknologi di perpustakaan anak masih menjadi hal yang baru bagi pemustaka. Sedangkan pustakawan anak digambarkan sebagai sosok yang cakap dalam menemukan informasi dengan cepat dan tepat untuk memenuhi kebutuhan pemustaka, serta memiliki kemampuan dalam menggunakan sumber daya perpustakaan.

Adegan 4



Gambar 7. Tangkap Layar Adegan 4 (YouTube Majalah Bobo)

Adegan 4 menceritakan tentang Bona, Ola, dan Kaka yang kembali mencari buku di rak setelah mendapatkan informasi dari Merry bahwa buku yang mereka cari ada di rak 901. Bona mengangkat tubuh Ola ke atas hingga Ola mengambil satu buku tebal dengan sampul oranye. Setelah berhasil menemukan buku yang dicari, Bona mengucapkan terima kasih kepada Merry dan mengajak Ola dan Kaka pulang.

Beberapa unsur dalam adegan ini sama dengan adegan 1, seperti unsur audio khususnya musik, serta unsur visual mencakup setting (fasilitas tata letak, pencahayaan, warna) dan gesture/aksi. Oleh karena itu, unsur-unsur tersebut memiliki denotasi, konotasi, dan mitos yang sama dengan adegan 1. Perbedaan adegan 4 dengan adegan 1 terletak pada denotasi suara narator “Bona lalu mencari di rak 901” ketika Bona dan Ola akan mencari buku di rak 901, serta dialog Bona “Asyik... ini dia!” saat setelah Ola berhasil menemukan buku yang dicari.

Konotasi dari suara narator adalah, nomor rak 901 memberikan kesan lokasi spesifik buku yang dicari Bona. Konotasi dari dialog Bona “Asyik... ini dia!” adalah adanya ungkapan kegembiraan setelah mendapatkan buku yang dicari. Mitos dari adegan tersebut adalah nomor rak yang menunjukkan lokasi spesifik buku dapat mempermudah pemustaka untuk mencari buku yang diinginkan. Selain itu, pemustaka merasa puas apabila dapat menemukan buku yang dicari.

Adegan 5



Gambar 8. Tangkap Layar Adegan 5 (YouTube Majalah Bobo)

Adegan 5 menceritakan tentang Merry yang belum mendapatkan buku. Buku yang dicari Merry ada di rak bagian paling atas. Namun Merry tidak dapat mengambil buku karena tangga yang terdapat di perpustakaan sedang dipakai pemustaka lainnya. Bona kemudian mengangkat tubuh Merry menggunakan belalainya agar Merry dapat mengambil buku yang diinginkannya. Merry berhasil mengambil satu buku tebal dengan sampul kuning. Merry kemudian mengucapkan terima kasih kepada Bona.

Denotasi dari adegan 5 beberapa perkataan Merry yaitu: “Aku belum dapat buku!”; “Buku yang kucari ada di rak paling atas!”; serta “Dan tangganya sedang dipakai...”. Konotasi dari perkataan Merry adalah Merry merasa kesulitan dan kecewa karena tidak dapat mengambil buku yang diinginkannya yang terletak di bagian rak paling atas. Mitos dari adegan tersebut adalah buku yang terletak di rak bagian paling atas sulit dijangkau pemustaka yang merupakan anak-anak. Sebenarnya perpustakaan memiliki fasilitas tangga yang dapat digunakan pemustaka untuk mengambil buku di rak bagian atas. Namun jumlah tangga tersebut terbatas sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan semua pemustaka.

4.3. Representasi perpustakaan dalam film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan”

Berdasarkan analisis makna mitos pada setiap adegan film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan”, perpustakaan yang direpresentasikan dalam film tersebut merujuk pada perpustakaan anak yang berfungsi sebagai tempat menyimpan dan meminjam bermacam-macam buku. Representasi perpustakaan anak tersebut meliputi komponen-komponen berupa pustakawan, pemustaka, serta fasilitas yang mendukung aktivitas perpustakaan.

Dari segi pustakawan, film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” merepresentasikan pustakawan sebagai sosok gadis kecil yang ramah, suka membantu meskipun tanpa diminta, dan cakap menggunakan sumber daya perpustakaan. Pustakawan digambarkan mengerti kebutuhan pemustaka dan siap membantu pemustaka hingga terpenuhi kebutuhannya. Sedangkan pemustaka direpresentasikan tidak mengetahui cara mencari buku secara efektif dan efisien karena tidak mengetahui dan masih asing dengan katalog digital (OPAC).

Dari segi fasilitas, perpustakaan anak direpresentasikan memiliki katalog digital berisi daftar dan lokasi spesifik koleksi; menggunakan teknologi canggih untuk mengelola koleksi melalui katalog digital (Online Public Access Catalog/OPAC) yang dapat diakses di komputer namun tidak diketahui pemustaka; memiliki rak bernomor yang spesifik, jumlah rak banyak, dan raknya tinggi sehingga sulit dijangkau anak; memiliki tangga untuk mengambil buku namun jumlahnya terbatas sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan semua pemustaka; ruangnya luas; cahayanya terang sehingga tidak menakutkan; kondisinya rapi dan bersih; suasananya tenang, nyaman, ceria, dan rileks sehingga mendukung suasana belajar, berkreasi, serta pengembangan imajinasi dan kreativitas.

5. Kesimpulan

Representasi perpustakaan dalam film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” digambarkan sebagai perpustakaan anak. Detail tentang konsep perpustakaan anak direpresentasikan secara sederhana sebagai pengenalan awal perpustakaan kepada anak. Perpustakaan anak direpresentasikan sebagai tempat meminjam berbagai macam buku, tempat yang menyenangkan bagi anak, serta terdapat pustakawan yang cakap menggunakan teknologi dan selalu siap membantu pemustaka. Yang menarik, representasi yang ditekankan dalam film ini adalah perpustakaan anak menggunakan teknologi dan sistem digital yang mampu mendukung aktivitas pencarian buku secara efektif dan efisien. Hal tersebut mengindikasikan bahwa film ini memberikan edukasi tentang cara cerdas mencari buku di perpustakaan. Secara keseluruhan, perpustakaan anak dalam film ini cenderung ditujukan agar anak memiliki ketertarikan untuk mengunjungi perpustakaan, memiliki budaya membaca buku, dan akrab dengan penggunaan teknologi perpustakaan.

Di dalam film juga direpresentasikan kondisi perpustakaan anak yang jarang terjadi di dunia nyata. Buku yang dicari pemustaka dan pustakawan semuanya berada di bagian rak paling atas. Hal tersebut jarang

terjadi di perpustakaan anak ataupun perpustakaan umum di bagian anak. Buku untuk anak umumnya diletakkan di rak dengan ketinggian yang mampu dijangkau anak. Penggambaran rak tinggi dan buku yang dicari berada di rak bagian paling atas dalam film ini untuk memperkuat cerita fabel dengan menonjolkan kehebatan tokoh utama yaitu Bona dengan belalai ajaibnya yang mampu memberikan solusi atas keterbatasan fasilitas perpustakaan, terutama tangga untuk mengambil buku di rak bagian atas.

Representasi perpustakaan anak dalam film ini secara keseluruhan telah mewakili penggambaran perpustakaan anak di dunia nyata. Namun ada beberapa bagian yang sifatnya imajinatif karena film ini merupakan cerita fabel, sehingga memungkinkan timbulnya pemahaman anak yang kurang realistis tentang perpustakaan. Hal tersebut menjadi keterbatasan penelitian ini. Selain itu, durasi film yang pendek membuat komponen analisis tidak terlalu kompleks sehingga kurang lengkap dalam menggambarkan perpustakaan anak. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji representasi perpustakaan anak di media lain seperti iklan, komik, atau video di media sosial, untuk memberikan perspektif yang lebih kaya dan realistis tentang perpustakaan anak. Hal tersebut dapat membantu dalam memberikan edukasi bagi anak agar tertarik mengunjungi perpustakaan dan mengembangkan budaya membaca. Dengan mengembangkan budaya membaca melalui pemanfaatan perpustakaan, anak dapat mengembangkan karakter, potensi diri, serta kreativitas.

Daftar Pustaka

- Annisya, S. and Baadilla, I. (2022) 'Analisis Nilai Karakter melalui Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6(5), pp. 7888–7895. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>.
- Fauzi, M.I. and Mayesti, N. (2019) 'Representasi Perpustakaan dalam Serial Animasi Avatar: the Last Airbender', *EDULIB: Journal of Library and Information Science*, 9(1), pp. 67–78. Available at: <https://doi.org/10.17509/edulib.v9i1.16356>.
- Fitriani, I. et al. (2022) 'Peran Perpustakaan Mini di Tengah Pandemi Covid-19 bagi Anak-Anak Panti Sosial Asuhan Anak (PSAA) Tunas Melati Bandung', *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 11(3), pp. 245–254. Available at: <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v11i3.31784>.
- Hanum, A.N.L. (2021) 'Strategi promosi perpustakaan: Film animasi sebagai media edukasi bagi pemustaka', *Informatio: Journal of Library and Information Science*, 1(2), pp. 121–146. Available at: <https://doi.org/10.24198/inf.v1i2.31077>.
- Juvasari, P.B. (2020) 'Representasi Perpustakaan dan Pustakawan dalam Film Serial Animasi Upin Ipin "Aku Sebuah Buku": Sebuah Analisis Semiotik', *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 8(1), pp. 22–33. Available at: <https://doi.org/10.18592/pk.v7i15.3710>.
- Kamilia, U. (2022) 'Representasi Perpustakaan dalam Film Animasi Josee the Tiger and the Fish (Analisis Semiotika Roland Barthes)', Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/52759/>.
- Kurniasih, W. (2022) *Ini Sejarah Majalah Bobo yang harus diketahui!*. Tersedia di URL:

- <https://www.gramedia.com/best-seller/sejarah-majalah-bobo/> (Diakses: 16 Mei 2023).
- Majalah Bobo. (2020) *Dongeng Bahasa Indonesia - Ke Perpustakaan - Bona Majalah Bobo - Dongeng Anak* [Video]. Tersedia di URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6922uN0Wl8Q> (Diakses 6 Mei 2023).
- Rachman, R.F. (2020) 'Representasi dalam Film', pp. 10–18. Available at: <http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/PAR/article/view/832>.
- Rarahmalia, I. (2018) *3 Hewan yang Ada di Cerita Bona, Ada Hewan Langka Indonesiannya, lo!*. Tersedia di URL: <https://bobo.grid.id/read/08948932/3-hewan-yang-ada-di-cerita-bona-ada-hewan-langka-indonesiannya-lo?page=all> (Diakses: 10 Mei 2023).
- Rohmaniah, A.F. (2021) 'Kajian Semiotika Roland Barthes', *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2(2), pp. 124–134. Available at: <https://doi.org/10.51339/ittishol.v2i2.308>.
- Safitri, L.N. (2019) *Representasi Pustakawan Dalam Anime No Game No Life*. Available at: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50381>.
- Shalekhah, A. and Martadi (2021) 'Analisis Semiotika Roland Barthes pada Poster Film Parasite Versi Negara Inggris', *BARIK*, 2(1), pp. 54–66. Available at: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.
- Sukanda, U.F. and Yulandari, S.S. (2020) 'Representasi Nasionalisme Dalam Film Animasi Battle of Surabaya', *DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah*, 7(2), pp. 134–146. Available at: <https://doi.org/10.33592/dk.v7i2.365>.
- Utari, R. (2016) 'Representasi Pustakawan dalam Film Animasi the Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore', Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/22957/>.
- Wibisono, P. and Sari, Y. (2021) 'Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh dan Misbach Yusa Bira', *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 7(1), pp. 30–43. Available at: <https://www.journal.moestopo.ac.id/index.php/dinamika/article/view/1406>.
- Yusniah, Y., Lestari, P. and Mayliningrum, I. (2023) 'Tingkat Pemanfaatan Bahan Koleksi sebagai Pemenuhan Kebutuhan Informasi pada Anak di Rumah Literasi Ranggi Sumatera Utara', *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(1), pp. 496–504. Available at: <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i3.2521>.