

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

Clarissa Prameswari^{1*)}, Desy Novita Sari², Laksmi³

^{1,2}Program Magister Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia,

³Departemen Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

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

Abstract

[Library's Representation in the Bona and Friends Animated Series Episode "To the Library"] Library representation in animated films produced in Indonesia is rare. This study aims to identify the library representation in the animated film Bona and Friends episode "To the Library" downloaded on 2023, May 6 on Bobo Magazine's YouTube account. This research uses qualitative methods with Roland Barthes's semiotic approach to identify the meaning of denotation, connotation, and myth. The unit of analysis consists of audio (narrator's voice, character dialogue, and music) and visual (settings and gestures/actions). Data was collected through observation of the film and documentation through screenshots of every scene related to the library. Research findings on the meaning of denotation show that there are computers, colorful books with high shelves, bright light, slow music, pastel colors, and the presence of a librarian who helps users. In the connotative meaning, the impression is that there are various books, sophisticated technology, a large room with neat conditions, an unfearful atmosphere, synonymous with children, and a friendly librarian. Mythical meaning represents libraries as a children's library, as a place to store and borrow books, uses advanced technology, and has a capable and helpful librarian, teaching the children to do good and help each other. In conclusion, the representation of children's libraries does not only emphasize places and collections but also the use of digital technology for the effectiveness and efficiency of searching books and inculcating ethical values for children's personal development that supports lifelong learning.

Keywords: representation; animation series; semiotic; library

Abstrak

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” yang diunduh pada 6 Mei 2023 di akun YouTube Majalah Bobo. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengidentifikasi makna denotasi, konotasi, dan mitos. Unit analisis terdiri dari audio (suara narator, dialog tokoh, dan musik) serta visual (*setting* dan *gesture/aksi*). Data dikumpulkan melalui observasi pada film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” serta dokumentasi melalui tangkapan layar setiap adegan terkait perpustakaan. Temuan penelitian pada makna denotasi menunjukkan adanya komputer, buku warna-warni dengan rak yang tinggi, cahaya terang, alunan musik yang pelan, warna cenderung pastel, serta adanya pustakawan yang membantu pemustaka. Pada makna konotasi didapatkan kesan buku-buku yang beragam, teknologi canggih, ruangan luas dengan kondisi rapi, suasana tidak menakutkan, identik dengan anak, serta pustakawan berkesan ramah. Pada makna mitos, perpustakaan direpresentasikan sebagai perpustakaan anak yang berfungsi sebagai tempat menyimpan dan meminjam buku, menggunakan teknologi canggih, terdapat pustakawan yang cakap dan siap membantu, mengajarkan anak untuk berbuat baik dan saling tolong-menolong. Simpulan sekaligus keunikan temuan penelitian ini adalah, representasi perpustakaan anak tidak hanya menekankan pada tempat dan koleksi, melainkan juga penggunaan teknologi digital untuk efektivitas dan efisiensi pencarian buku serta penanaman nilai etika untuk pengembangan pribadi anak yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*).

Kata kunci: representasi; film animasi; semiotika; perpustakaan

1. Pendahuluan

Representasi perpustakaan dalam film animasi kerap dianggap mewakili perpustakaan yang sebenarnya. 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). Kajian tentang representasi tanda dalam film animasi telah banyak dilakukan dan sebagian besar menggunakan pendekatan semiotika. Semiotika merupakan sebuah bidang studi yang mempelajari tanda dan proses yang terkait dengan tanda, termasuk sistem tanda dan proses yang digunakan dalam penggunaan tanda (Rohmaniah, 2021).

Penelitian tentang representasi perpustakaan di dalam film animasi yang dilakukan oleh Fauzi and Mayesti (2019) menemukan bahwa representasi perpustakaan di dalam film serial animasi *Avatar: The Last Airbender* digambarkan sebagai gudang ilmu pengetahuan dan gedung yang menyimpan koleksi dengan nilai informasi yang penting. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes yang menganalisis sintagmatik dan paradigmatis untuk melihat unsur naratif meliputi alur, tokoh, dan latar. Peneliti berkesimpulan peran pustakawan dianggap kurang penting dalam masyarakat, dan informasi merupakan aset yang sangat penting untuk dilindungi.

Temuan tersebut dikembangkan melalui penelitian oleh Juvitasari (2020). Ia mengkaji tentang representasi perpustakaan dan pustakawan dalam film serial animasi *Upin dan Ipin episode "Aku Sebuah Buku"*. 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.

Kajian representasi perpustakaan dikembangkan juga oleh Hanum (2021), yang mengkaji tentang film animasi *Upin dan Ipin episode "Aku Sebuah Buku"* 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. Hasil penelitian mempertegas bahwa film menjadi media edukasi dan promosi yang efektif yang mampu mempersuasi anak untuk mengunjungi perpustakaan.

Selain tiga penelitian di atas, penelitian serupa lainnya adalah (Kamilia, 2022) yang mengkaji representasi perpustakaan dalam film animasi *Joose the Tiger and the Fish*; Safitri (2019) mengkaji 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*.

Seluruh penelitian di atas mengambil objek film animasi buatan luar negeri dengan menggunakan pendekatan semiotika, namun dengan teori dan unit analisis yang berbeda. Penelitian ini mengambil objek yang berbeda, yaitu film animasi buatan Indonesia (Bobo Indonesia) tepatnya *Bona and Friends*, sebuah cerita fabel yang ditayangkan di akun *channel* YouTube Majalah Bobo (Majalah-Bobo, 2020). Fabel adalah cerita tentang tokoh-tokoh binatang yang dapat bertingkah laku menyerupai manusia seperti berbicara, berjalan, dan sebagainya (Annisya and Baadilla, 2022). Fokus penelitian ini juga 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. *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.

Kebaruan penelitian ini adalah: 1) objek penelitian berupa film animasi buatan Indonesia, 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 pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana representasi perpustakaan dalam film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan”.

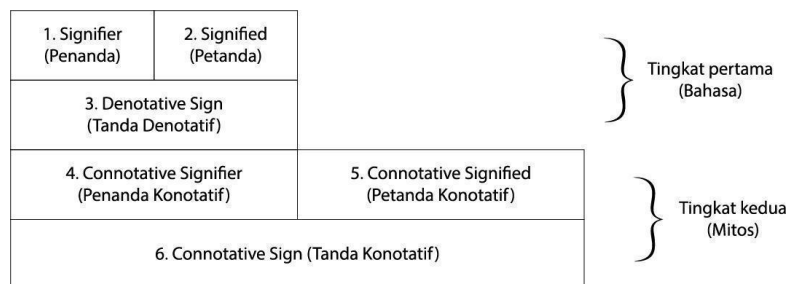
2. Landasan Teori

2.1. Model Semiotika Roland Barthes

Pemikir strukturalis Roland Barthes menekuni penerapan model linguistik dan semiotika Ferdinand de Saussure. 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, sistem tanda tingkat pertama adalah bahasa, yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat pada periode tertentu. Denotasi merupakan makna sesungguhnya dan sering dikaitkan dengan keterbatasan makna dan sensor atau penekanan politik. Dalam hal ini, sistem denotasi sebagai sistem pertandaan atau signifikasi tingkat pertama terdiri dari rantai penanda dan petanda, yang merupakan hubungan materialistik antara penanda dan konsep abstrak di baliknya. Gabungan antara penanda (*signifiant*) dan petanda (*signifié*) disebut sebagai tanda (*signe*). Hubungan antara penanda dan petanda dalam suatu tanda ini mencerminkan realitas eksternal, dengan penanda mewakili unsur bentuk atau isi, sedangkan petanda mewakili unsur konsep atau makna.

Tanda denotasi juga merupakan penanda konotasi, yang berarti tanda konotasi tidak hanya memiliki makna tambahan, namun juga mencakup kedua komponen tanda denotasi yang menjadi dasarnya. 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. Konotasi merupakan ekspresi

budaya karena kebudayaan diwujudkan dalam teks, maka ideologi diwujudkan melalui berbagai kode yang meresap ke dalam teks dalam bentuk penanda penting, seperti karakter, latar belakang, dan sudut pandang. Pada tingkat kedua, konotasi identik dengan operasi ideologi yang sering disebut sebagai “mitos”. Dalam hal ini, mitos merupakan sistem makna tingkat kedua yang unik dan dibangun untuk sebuah rangkaian makna yang telah ada sebelumnya. 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.



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

2.2. 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 dkk. dalam Wibisono & Sari, 2021).

2.3. Film Animasi

Film animasi merupakan jenis film yang dibuat dengan menggambar secara individu dan mengambil foto *frame* demi *frame* (Beaver dalam Juvitasari, 2020). 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. Pentingnya bagi anak mengenal perpustakaan adalah untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap perpustakaan dan memanfaatkan perpustakaan sesuai dengan apa yang anak butuhkan (Shofaussamawati dalam Fitriani *dkk.*, 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.

2.4. Perpustakaan Anak

Perpustakaan anak adalah sebuah institusi perpustakaan yang dikelola khusus untuk pengguna usia anak-anak. Perpustakaan anak juga merupakan tempat yang memiliki peran penting dalam meningkatkan minat baca pada anak (Aprilia, Handajani and Laksmiwati, 2017). Perpustakaan ini dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan pengguna anak-anak, sehingga koleksi, tata letak, dan desainnya disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Koleksi yang tersedia meliputi berbagai jenis buku anak, seperti cerita dongeng, komik, ensiklopedia anak, dan majalah. Selain buku, perpustakaan ini juga menyediakan koleksi lain seperti permainan edukatif, alat gambar dan mewarnai, alat klipng, dan lain sebagainya, tergantung pada kebijakan pengelola perpustakaan.

Desain perpustakaan anak tidak serupa dengan perpustakaan pada umumnya yang terkesan sederhana tanpa banyak hiasan gambar dan warna. Sebaliknya, perpustakaan anak cenderung menghadirkan tata ruang yang indah dengan penggunaan warna-warna cerah, gambar, dan hiasan lainnya, bertujuan agar anak-anak tidak merasa bosan ketika berada di perpustakaan. Tujuan dari desain ini adalah menciptakan suasana yang nyaman dan santai sehingga anak-anak merasa senang dan betah berada di perpustakaan (Sutarno dalam Persia and Rohmiyati, 2013).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes yang menganalisis tanda dan dua sistem penandaan bertingkat yaitu denotasi, konotasi, dan mitos dalam setiap adegan di film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan”. Unit analisis 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 serial *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan” ditayangkan di akun *channel* YouTube Majalah Bobo pada 13 Januari 2020 dan telah ditonton sebanyak 4.001 kali per 26 Juni 2023. Film yang diproduksi Bobo Indonesia dan ditujukan bagi anak Indonesia ini merupakan cerita fabel berdurasi 3,42 menit dan berbahasa Indonesia 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. Saat Bona dan Ola kesulitan menemukan buku yang dicari, Merry si pustakawan kecil membantu hingga akhirnya Bona dan Ola berhasil menemukan buku yang mereka inginkan. Saat Merry kesulitan menggapai buku yang ia inginkan, Bona membantu Merry menggunakan belalai ajaibnya.



Gambar 2. Tokoh-tokoh dalam Film Animasi *Bona and Friends* (bobo.grid.id)

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 3. Tangkap Layar Adegan 1 (YouTube Majalah Bobo)

Adegan 1 menceritakan Bona, Ola, dan Kaka yang datang ke perpustakaan karena Bona ingin meminjam buku. Hal tersebut dipertegas dengan suara narator, “*Bona dan Ola ingin meminjam buku di perpustakaan.*” Di depan rak tinggi berisi buku-buku, Bona dengan belalainya mengangkat tubuh Ola untuk mencari buku di rak bagian atas. Saat sedang mencari buku, ekspresi wajah Ola berubah, mulutnya menjadi cemberut dan berkata, “Buku yang kamu cari tak ada, Bona!”. Setelah mendengar perkataan Ola, ekspresi wajah Bona juga berubah, ia mengerutkan alisnya. Bona, Ola, dan Kaka kemudian beralih ke rak lainnya. Sambil berjalan Ola berkata, “Cari buku yang lain, deh!”.

Makna denotasi pada adegan ini adalah pemustaka tidak menemukan buku yang dicari dan memutuskan untuk mencari buku yang lain. Dari makna denotasi tersebut, didapatkan makna konotasi berupa pemustaka merasa kecewa dan sedih karena tidak menemukan buku yang dicari. Rasa kecewa dan sedih tersebut ditunjukkan melalui penggunaan kata “deh” dalam dialog Ola, mulut Ola yang cemberut, serta alis Bona yang mengerut. Karena kecewa, Ola memutuskan untuk mencari buku yang lain. Makna mitos dalam adegan ini adalah adanya ketidaktahuan dari pemustaka, yang dalam konteks ini Bona dan Ola. Pemustaka tidak menguasai pengetahuan tentang cara mencari letak buku di perpustakaan sehingga tidak tahu harus melakukan apa.

Pada adegan ini juga terdapat unsur musik dan *setting* yang ditampilkan sama di sepanjang film. Unsur musik berupa suara piano dengan tempo sedang dan ritme cenderung stabil. Makna denotasi dari unsur musik adalah musik mengalun pelan, tidak ada peningkatan maupun penurunan tempo dan ritme. Makna konotasinya adalah adanya kesan tenang, nyaman, dan rileks. Makna mitos unsur musik mengindikasikan adanya budaya untuk menjaga ketenangan di perpustakaan.

Selain itu, pada unsur *setting* ditampilkan lantai, dinding, rak, buku, tata letak rak dan buku, pencahayaan, dan warna. Unsur musik dan *setting* tersebut terdapat dalam seluruh adegan di sepanjang film. Makna denotasi unsur *setting* adalah warna cenderung pastel, pencahayaan terang di seluruh ruangan, rak-rak lima susun berukuran sama ditempatkan menempel pada dinding dan berjarak antara rak satu

dengan lainnya, buku-buku berbagai ukuran dan warna ditata rapat di dalam rak. Makna konotasi dari hal tersebut adalah perpustakaan berkesan identik dengan anak, tidak menakutkan, memiliki fasilitas dan buku yang lengkap, kondisinya bersih dan rapi, ruangan luas. Mitos dari adegan ini adalah perpustakaan memiliki nilai kelayakan sebagai lembaga yang memberikan pelayanan kepada publik, terutama anak.

Adegan 2



Gambar 4. Tangkap Layar Adegan 2 (YouTube Majalah Bobo)

Adegan 2 menceritakan Merry, seorang pustakawan yang menghampiri Bona dan Ola sambil berkata, “Apa kamu sudah lihat katalognya?”. Bona dan Ola menjawab pertanyaan Merry melalui *gesture* kepala menunduk dan menggelengkan kepala. Adegan ini dipertegas dengan suara narator, “Bona dan Ola menggeleng”. Alis Bona dan Ola tampak mengerut, serta mulut Ola cemberut.

Makna denotasi pada adegan ini adalah pustakawan bertanya kepada pemustaka apakah telah melihat katalog dan pemustaka menjawab dengan gelengan kepala yang menyiratkan bahwa pemustaka belum melihat katalog. Makna konotasi pada adegan tersebut adalah pustakawan yang menawarkan bantuan kepada pemustaka yang sedang kesulitan berkesan sebagai sosok yang baik dan ramah. Pemustaka terkesan bingung karena tidak mengetahui adanya katalog. Ekspresi bingung diindikasikan dari *gesture* kepala pemustaka yang menggeleng. Makna mitos yang terdapat dalam adegan ini adalah adanya nilai tolong-menolong, yaitu pustakawan yang menolong pemustaka yang kesulitan. Selain itu, makna mitos lainnya dalam adegan ini adalah adanya perbedaan penguasaan pengetahuan. Pemustaka yang tidak menguasai pengetahuan tentang adanya katalog untuk mencari lokasi koleksi membuat pemustaka bingung dan kesulitan dalam menemukan buku yang diinginkan. Sedangkan pustakawan memiliki pengetahuan tentang adanya katalog sehingga telah mengetahui langkah awal untuk mencari letak buku adalah dengan melihat katalog terlebih dulu.

Adegan 3



Gambar 5. Tangkap Layar Adegan 3 (YouTube Majalah Bobo)

Adegan 3 menceritakan tentang Merry yang mencari letak buku yang dicari Bona dan Ola dengan cara mengakses katalog *online* atau disebut OPAC (*Online Public Access Catalog*) di komputer yang tersedia di perpustakaan. Hal tersebut dipertegas dengan suara narator, “Merry lalu melihat katalog di komputer”. Setelah itu Merry berkata, “Hmm.... Bukumu ada di rak nomor 901”. mendengar perkataan Merry, mulut Bona dan Ola tersenyum lebar.

Makna denotasi dari adegan ini adalah adanya katalog yang dapat diakses melalui komputer beserta fasilitas pendukungnya (meja dan kursi), dan pustakawan berhasil mengetahui letak buku yang dicari pemustaka setelah melihat katalog tersebut. Makna konotasinya adalah katalog *online* memberikan informasi letak buku secara tepat, dan pustakawan memahami informasi yang tertera dalam katalog *online* di komputer. Rasa memahami tersebut tampak pada penggunaan kata “Hmm....”.

Selain itu, dari adegan Merry yang menggunakan katalog melalui komputer dan dilihat oleh Bona dan Ola, secara tidak langsung mengindikasikan makna konotasi yaitu adanya pembelajaran dari Merry kepada Bona dan Ola tentang cara menggunakan katalog *online* di perpustakaan. Makna mitos dari adegan ini adalah terdapat nilai pembelajaran dari pustakawan kepada pemustaka tentang penggunaan teknologi canggih sebagai fasilitas yang tersedia di perpustakaan. Penggunaan teknologi tersebut membuat pencarian letak koleksi menjadi efektif dan efisien.

Adegan 4



Gambar 6. Tangkap Layar Adegan 4 (YouTube Majalah Bobo)

Adegan 4 menceritakan tentang Bona, Ola, dan Kaka yang mencari buku di rak 901 setelah mendapatkan informasi dari Merry bahwa buku yang mereka cari ada di rak 901. Bona mengangkat tubuh Ola ke atas dan Ola pun berhasil mengambil satu buku tebal dengan sampul oranye. Seketika Bona berseru, “Asyiiik... ini dia!”. Setelah Merry datang menghampiri Bona, Ola, dan Kaka, Bona berkata kepada Merry, “Terima kasih, Merry!”. Bona kemudian mengajak Ola dan Kaka untuk pulang dengan berkata, “Yuk, kita pulang!”.

Makna denotasi adegan ini adalah pemustaka berhasil mengambil buku yang dicarinya. Dari makna denotasi tersebut, dapat diketahui makna konotasinya yaitu pemustaka merasa gembira, lega, dan puas karena telah berhasil mendapatkan buku yang ia cari. Kegembiraan diwakili dari penggunaan kata “asyiik...”, sedangkan rasa lega dan puas diwakili kata “ini dia!”. Makna mitos dari adegan ini adalah adanya nilai saling tolong-menolong, terutama pustakawan yang memberikan pertolongan kepada pemustaka sehingga pemustaka dapat lebih mudah mendapatkan buku yang dicari. Selain itu, makna mitos

pada adegan ini juga berupa nilai sopan santun yang ditunjukkan dari ucapan terima kasih Bona kepada Merry.

Adegan 5



Gambar 7. Tangkap Layar Adegan 5 (YouTube Majalah Bobo)

Adegan 5 menceritakan tentang Merry yang belum mendapatkan buku. Merry berkata, “Aku belum dapat buku!”. Merry kemudian menunjukkan buku yang diinginkannya kepada Bona dan Ola sambil berkata, “Buku yang kucari ada di rak paling atas!”, “Dan tangganya sedang dipakai...”. Setelah mengucapkan kalimat tersebut, Mulut Merry membentuk garis lengkung ke bawah. Tiba-tiba Bona membelitkan belalainya ke tubuh Merry dan mengangkat tubuh Merry ke arah rak paling atas. Merry dengan senyum lebar berhasil mengambil sebuah buku tebal dengan sampul kuning. Setelah itu Bona menurunkan Merry dan Merry berkata, “Terima kasih, Bona!”.

Makna denotasi dari adegan ini adalah pustakawan yang semula tidak dapat mengambil buku karena tangga perpustakaan sedang dipakai pemustaka lain, akhirnya berhasil mengambil buku setelah mendapatkan bantuan dari pemustaka. Dari makna denotasi tersebut, dapat diketahui makna konotasinya yaitu pustakawan kesulitan mengambil buku yang diinginkannya karena keterbatasan jumlah fasilitas tangga sehingga pustakawan merasa sedih dan kecewa. Namun rasa sedih dan kecewa tersebut langsung hilang dan berubah menjadi kegembiraan saat pustakawan berhasil mengambil buku yang diinginkannya berkat bantuan pemustaka. Makna mitos dari adegan ini adalah adanya nilai saling tolong-menolong, berbuat baik, balas budi, serta etika berupa sopan santun antara pustakawan dan pemustaka. Bona yang telah ditolong Merry pada adegan sebelumnya, di adegan ini giliran Bona yang memberikan pertolongan kepada Merry. Kebajikan Merry pada adegan sebelumnya kini dibalas Bona dengan kebaikan pula. Bona membalas budi kepada Merry. Atas perlakuan baik Bona, Merry berterima kasih kepada Bona sebagai tanda sopan santun.

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

Berdasarkan analisis makna mitos-mitos, representasi perpustakaan merujuk pada perpustakaan anak yang berfungsi sebagai tempat menyimpan dan meminjam bermacam-macam buku. Perpustakaan merupakan tempat yang nyaman, tidak menakutkan, bersih, rapi, serta memiliki fasilitas lengkap sehingga layak sebagai lembaga yang memberikan pelayanan kepada publik, dalam hal ini anak.

Pustakawan digambarkan sebagai sosok gadis kecil yang ramah, suka membantu meskipun tanpa diminta, dan cakap menggunakan sumber daya teknologi perpustakaan. Sedangkan pemustaka direpresentasikan tidak mengetahui cara mencari buku secara efektif dan efisien karena tidak mengetahui dan masih asing dengan katalog *online* (OPAC). Selain itu, perpustakaan juga direpresentasikan sebagai tempat yang mengajarkan budi pekerti dan sopan santun, seperti budaya tolong-menolong, berbuat baik, balas budi, dan berterima kasih.

5. Kesimpulan

Dalam film animasi *Bona and Friends* episode “Ke Perpustakaan”, perpustakaan anak secara keseluruhan direpresentasikan sebagai perpustakaan yang ramah, nyaman, dan canggih; sebagai tempat belajar yang sekaligus sarana penanaman nilai etika untuk pengembangan pribadi anak yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Hal tersebut diindikasikan dari penggambaran perpustakaan sebagai tempat yang tidak menakutkan, berisi banyak pengetahuan, menggunakan teknologi canggih, adanya kehadiran pustakawan yang cakap dan siap membantu, serta aktivitas di dalam perpustakaan melibatkan nilai tolong-menolong, berbuat baik, balas budi, dan budaya berterima kasih.

Detail tentang konsep perpustakaan anak direpresentasikan secara sederhana sebagai pengenalan awal perpustakaan kepada anak. Yang menarik, representasi yang ditekankan dalam film ini adalah perpustakaan anak menggunakan teknologi canggih 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. Representasi perpustakaan anak dalam film ini cenderung ditujukan agar anak memiliki ketertarikan untuk mengunjungi perpustakaan, memiliki budaya membaca, dan akrab dengan penggunaan teknologi perpustakaan.

Untuk mendapatkan hasil yang lebih kaya dengan perspektif beragam, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji representasi perpustakaan anak pada media lain dengan komponen yang lebih kompleks dan objek beragam seperti komik, novel, iklan, video di media sosial, dan sebagainya. Identifikasi representasi perpustakaan anak dalam penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan konstruksi tentang perpustakaan anak yang tujuan akhirnya adalah untuk mendorong budaya membaca anak melalui pemanfaatan perpustakaan anak; serta pengembangan karakter, potensi diri, serta kreativitas anak.

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>.
- Aprilia, D., Handajani, R.P. and Laksmiwati, T. (2017) ‘Interior Layanan Perpustakaan Anak (Studi Kasus: Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur)’, *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya*, 5(1). Available at: <https://www.neliti.com/publications/189166/interior-layanan-perpustakaan-anak-studi-kasus-badan-perpustakaan-dan-kearsipan>.

- 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. dkk. (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)*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Available at: <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/52759/> (Accessed: 26 May 2023).
- Majalah-Bobo (2020) *Dongeng Bahasa Indonesia - Ke Perpustakaan - Bona Majalah Bobo - Dongeng Anak - YouTube*, *Majalah Bobo*. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=6922uN0Wl8Q> (Accessed: 26 May 2023).
- Persia, A.N. and Rohmiyati, Y. (2013) 'Perpustakaan Anak Rumah Sakit Kanker', *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(3), pp. 1–8.
- Rachman, R.F. (2020) 'Representasi dalam Film', pp. 10–18. Available at: <http://ejurnal.uji.ac.id/index.php/PAI/article/view/832>.
- 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*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Available at: <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/22957/> (Accessed: 26 May 2023).
- 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 Rangi 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>.