
ANALISIS FILM KARTUN “DORA THE EXPLORER”

Evi Hafizah

Abstrak

Ditengah rasa pesimis dan khawatir terhadap kehadiran film kartun terhadap anak yang ditayangkan televisi yang dianggap tidak layak lagi disebut sebagai tontonan untuk anak-anak, ternyata masih tersisa film kartun yang dinilai baik, *kids-friendly* yaitu *Dora the Explorer*. Film *Dora the Explorer* merupakan film buatan Amerika yang menggunakan bahasa Spanyol. Meskipun memang biasanya film-film kartun dirajai oleh Jepang tetapi Amerika juga termasuk yang banyak menciptakan film-film kartun selain dari Eropa dan Jepang tentunya. Pada awalnya film ini ditayangkan oleh *Lativi* pada program acara *Nickelodeon* sejak tahun 2004. Kemudian acara ini beralih tangan ke *Global TV* sejak tahun 2006. Film kartun ini memunculkan simpati yang besar dari masyarakat dan anak-anak pun banyak yang menggandrungi dan tidak bosan-bosannya menonton terutama anak-anak prasekolah. Hal ini juga berdampak pada dunia bisnis, dimana keberhasilan tokoh-tokoh dalam film *Dora the Explorer* yang dijadikan *merchandise* dalam bentuk pakaian, stationery, aksesoris yang juga banyak diminati oleh anak-anak. Fenomena ini tidak saja terjadi di Indonesia, tetapi juga di negara-negara lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tema-tema, karakter tokoh, bahasa, alur cerita yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer*, dan efek perilaku prososial yang digambarkan dari film kartun *Dora the Explorer*. Pada penelitian ini akan melakukan analisis dengan Analisis Isi (*Content Analysis*). Dalam film kartun *Dora the Explorer* ini mengandung efek prososial serta gaya penyampaian film ini yang mengupayakan keterlibatan anak-anak dalam aktivitas yang dilakukan Dora dan Boots akan sangat mungkin melakukan imitasi seperti yang dicontohkan tokoh. Keterlibatan ini tentu saja akan mendorong dan memotivasi anak-anak untuk meniru dan melakukan apa yang sedang dilakukan sang tokoh. Kemudian ketertarikan anak-anak yang besar pada tokoh ini sangat memungkinkan anak untuk mengidentifikasi dirinya dengan sang tokoh. Hal yang paling mudah ialah dengan digunakannya produk yang berlabelkan sang tokoh serta kata-kata yang sering diucapkan sang tokoh, seperti kata-kata, “Behasil...behasil....berhasil....hore...” pada setiap aktivitas keseharian anak-anak setelah selesai atau sukses mengerjakan sesuatu. Dengan adanya fungsi yang positif dari nilai-nilai yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the explorer* cukup meyakinkan bahwa film ini memberikan dampak positif bagi anak-anak. Apa yang digambarkan dalam film ini dapat menjadi proses pembelajaran dan pengembangan ketrampilan hidup anak-anak yang memang penting sekali dipelajari sejak dini.

Kata kunci : televisi, film kartun, anak-anak

A. Pendahuluan

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

Tayangan yang disajikan oleh televisi pada anak-anak saat ini masih didominasi oleh film kartun. Sebagaimana dikatakan Gintarto, “dari total 110 mata acara TV untuk anak, sebanyak 92 diantaranya, atau sekitar 84 persen, adalah film kartun” (Kompas, 3 April 2005:40). Dengan demikian semakin bertambah kuantitas dan ragam film kartun. Akan tetapi, perkembangan ini pada satu sisi banyak memunculkan gugatan dari sebagian pihak karena menganggap beberapa film kartun yang ditayangkan stasiun-stasiun televisi akhir-akhir ini sudah tidak layak lagi disebut sebagai tontonan untuk anak-anak.

Dalam sejarahnya, film animasi atau yang lebih populer dengan sebutan film kartun pada awalnya memang dibuat sebagai sarana

hiburan untuk anak-anak. Namun, perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas “ruang gerak” film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya pun meluas (Kompas, 3 April 2005:40). Gugatan itu dikarenakan banyak film kartun yang ditayangkan pada slot acara untuk anak berisi adegan, dialog, atau bentuk penggambaran lain yang bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan, seperti kekerasan verbal dan fisik, seks, mistik, dan kontroversi nilai moral. Sebut saja seperti film kartun Jepang yang banyak mengandung nasihat yang implisit, karakter baik bisa jadi jahat, karakter yang jahat bisa jadi baik. Sehingga apabila ditonton oleh anak-anak tentu saja itu akan memunculkan bias dan kebingungan terhadap nilai dan moral yang sesungguhnya. Meskipun ada juga film kartun Amerika, yang dinilai lebih eksplisit dalam menggambarkan nilai dan moral. Akan tetapi beberapa film tetap saja masuk dalam “daftar hitam” karena misalnya mengandung kekerasan, bahasa kasar yang bersifat merendahkan orang lain, perilaku antisosial dan adegan menjijikkan.

Hal ini juga karena ada indikasi kuat bahwa masa kejayaan “pembawa nilai-nilai tradisional” (guru, ulama,

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

Akan tetapi ditengah rasa pesimis dan khawatir terhadap kehadiran film kartun ini terhadap anak, ternyata masih tersisa film yang dinilai baik, *kids-friendly* yaitu *Dora the Explorer*. Film *Dora the Explorer* merupakan film buatan Amerika yang menggunakan bahasa Spanyol. Meskipun memang biasanya film-film kartun dirajai oleh Jepang tetapi Amerika juga termasuk yang banyak menciptakan film-film kartun selain dari Eropa dan Jepang tentunya. Pada awalnya film ini ditayangkan oleh *Lativi* pada program acara *Nickelodeon* sejak tahun 2004. Kemudian acara ini beralih tangan ke *Global TV* sejak tahun 2006. Film kartun ini memunculkan simpati yang besar dari masyarakat dan anak-anak pun banyak yang menggandrungi dan tidak bosan-bosannya menonton terutama anak-anak prasekolah. Hal ini juga berdampak pada dunia bisnis, dimana

keberhasilan tokoh-tokoh dalam film *Dora the Explorer* yang dijadikan *merchandise* dalam bentuk pakaian, stationery, aksesoris yang juga banyak diminati oleh anak-anak. Fenomena ini tidak saja terjadi di Indonesia, tetapi juga di negara-negara lainnya.

Perbedaan yang cukup menarik dari film *Dora the Explorer* dibandingkan film-film kartun lainnya inilah yang membuat kami tertarik untuk lebih lanjut menelitinya.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian dari film kartun *Dora the Explorer* ini mencakup beberapa hal, yaitu :

1. Bagaimanakah tema-tema yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer*?
2. Bagaimanakah karakter tokoh yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer*?
3. Bagaimanakah bahasa yang digunakan dalam film kartun *Dora the Explorer*?
4. Bagaimanakah alur cerita yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer*?
5. Bagaimanakah efek perilaku prososial yang digambarkan dari film kartun *Dora the Explorer*?

C. Tujuan

Penelitian dari film kartun *Dora the Explorer* ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui tema-tema yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer*.
2. Untuk mengetahui karakter tokoh yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer*.
3. Untuk mengetahui bahasa yang digunakan dalam film kartun *Dora the Explorer*.
4. Untuk mengetahui alur cerita yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer*.
5. Untuk mengetahui efek perilaku prososial yang digambarkan dari film kartun *Dora the Explorer*.

D. Analisis

Pada penelitian sederhana ini akan melakukan analisis dengan Analisis Isi (*Content Analysis*). Hal ini dilakukan karena ingin meneliti isi film kartun *Dora the Explorer* dari beberapa aspek. Seperti diketahui bahwa *content analysis* berangkat dari aksioma bahwa studi tentang proses dan isi komunikasi itu merupakan dasar bagi semua ilmu sosial. Pembentukan dan pengalihan perilaku dan polanya berlangsung lewat komunikasi verbal (Muhadjir, 1998:49).

Content Analysis merupakan analisis ilmiah tentang isi pesan suatu

komunikasi. Secara teknis mencakup hal : 1) klasifikasi tanda-tanda yang dipakai dalam komunikasi, 2) menggunakan kriteria sebagai dasar, dan 3) menggunakan teknik analisis tertentu sebagai prediksi. Selain itu analisis isi juga menampilkan tiga syarat yaitu obyektivitas, pendekatan sistematis, dan generalisasi. Serta analisis juga harus didasarkan pada aturan yang dirumuskan secara eksplisit.

E. Analisis Isi Film Kartun “*Dora the Explorer*”

Film kartun *Dora the Explorer* merupakan film seri animasi yang tayangannya berdurasi 30 menit. Kreator dari film ini terdiri dari tiga orang yaitu Chris Gifford , Valerie Walsh, Eric Weiner. Sementara itu, para produser eksekutifnya ialah Chris Gifford, Jake Burbage, Harrison Chad, Felipe Dieppa, Elaine Del Valle, Ashley Fleming, Eileen Galindo, Chris Gifford, Kathleen Herles, John Leguizamo, Ricardo Montalban, Esai Moraes, dan Amy Principe. Para bintangnya sendiri terdiri dari delapan orang yaitu Irwin Reese, Antonia Rey, K.J. Sanchez, Adam Sietz, Toro, Leslie Valdes, Marc Weiner, dan Jose Zelaya dengan *explorer stars voices* yang terdiri dari empat orang yaitu Christiana Anbri,

Henry Gifford dan Aisha Shickler. Negara asal film *Dora the Explorer* ini adalah USA dengan saluran orisinilnya ialah Nickledeon sebagai saluran bagi anak-anak prasekolah. Sampai saat ini film kartun *Dora the Explorer* sudah mencapai 101 episode.

Dora the Explorer ialah serial televisi animasi amerka bagi anak-anak usia prasekolah yang disiarkan oleh Nickledeon di United States. Episode pertamanya ditayangkan pada tahun 1999 dan menjadi film seri regular sejak tahun 2000, kemudian ditayangkan oleh CBS sejak bulan September 2006. Sedangkan di United an dom (UK) ditayangkan oleh Lativi pada program acara anak Nickelodeon 2004 kemudian beralih ke Global TV sejak tahun 2006 dengan jadwal tayangan yaitu, pada hari Senin s.d. Jumat jam 04.30, 07.00 dan 15.00 WIB serta pada hari Sabtu dan Minggu jam 08.00 WIB.

F. TEMA-TEMA YANG DITAMPILKAN DALAM FILM KARTUN DORA “THE EXPLORER”

Tema-tema yang ditampilkan dalam film kartun *Dora the Explorer* merupakan tema-tema yang simple dan berkaitan dengan moral sserta nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh tema tersebut ialah

tentang persahabatan, rasa saling menyayangi, saling menolong, saling mencintai, memberikan perhatian dan hadiah pada orang yang dekat (*significant other*) di hari istimewa, memberitahu orang lain agar terhindar dari bencana, meminta maaf dan memberikan maaf kepada orang lain, serta berterima kasih atas bantuan orang lain.

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

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

Dari episode-episode di atas, kita bisa lihat bahwa tema yang disuguhkan sederhana, menanamkan

nilai-nilai yang jauh dari kekerasan, bahkan tema-tema tersebut dapat menanamkan nilai-nilai humanistik yang bis menjadi life skills bagi anak-anak dari sejak dini. Ha ini penting sekali bagi anak-anak karena pada usia inilah proses pengenalan dan pembelajaran yang utama dan mendasar berlangsung. Selain itu untuk mampu survive dan berhasil dalam kehidupannya kelak, setiap anak haru diajarkan dan mengembangkan *life skills*, karena mereka tidak akan menjadi generasi penerus yang tangguh jika hanya sekedar menjadi anak pintar, cerdas dan berbakat saja.

G. KARAKTER TOKOH YANG DITAMPILKAN DALAM FILM KARTUN DORA THE EXPLORER

Tokoh sentral dari film ini terdiri dari 3 tokoh yaitu Dora, boots, dan Swiper. Tidak seperti kerumunan tokoh film kartun yang sering menggambarkan sosok anak laki-laki, maka dalam film ini tokoh Dora adalah sosok seorang gadis cilik dengan karakter gadis yang ceria, selalu riang, senang menolong, cerdas, dan suka berpetualang. Dia berpakaian kaos oblong, celana pendek, bersepatu dan tidak lupa selalu menyandang tas ransel di pundaknya yang berfungsi

sebagai tempat peta sebagai penunjuk (guide) jalur petualangannya, serta berbagai bekal baik makanan maupun perlengkapan yang dibutuhkannya.

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

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

H. BAHASA YANG DIGUNAKAN DALAM FILM KARTUN “DORA THE EXPLORER”

Bahasa asli yang digunakan dalam film kartun *Dora the Explore* ialah bahasa Spanyol. Dalam film versi Indonesia, meskipun bahasa yang disampaikan merupakan hasil dubbing dari bahasa Spanyol dan Inggris ke dalam bahasa Indonesia, tetapi hasil

dubbing tersebut menggunakan bahasa yang sederhana, familiar dengan anak-anak dan tidak kaku sehingga tidak menyulitkan anak untuk memahami maksudnya. Selain itu, penuturan kata-katanya pun disampaikan dengan tempo yang tidak cepat, bahkan percakapan-percakapan tertentu mengajak anak untuk mengikuti dan terlibat dengan apa yang sedang dilakukan oleh Dora dan Boots.

Selain itu, kata-kata khas yang selalu dinyanyikan oleh Dora dan Boots di akhir petualangannya, “Berhasil....berhasil...berhasil...hore...(We Dit it),” menunjukkan adanya sebuah usaha untuk anak belajar meraih apa yang ingin dicapai sampai pada tujuan akhir serta bahagia pada saat dapat meraihnya sebagai ungkapan rasa syukur. Hal ini akan memotivasi dan merangsang serta menanamkan jiwa kerja keras dan pantang menyerah kepada anak untuk dapat meraih sesuatu dan menghargainya.

I. ALUR CERITA YANG DITAMPIKAN DALAM FIM KARTUN “DORA THE EXPLORER”

Dalam cerita dikisahkan bahwa Dora hidup di sebuah rumah dengan Mami Papinya. Dia juga sering

mengunjungi Abuelanya (nenek). Alur cerita yang disampaikan dalam film *Dora the Explorer* tidak berbelit-belit, sederhana dan tidak lama. Apalagi dengan bantuan 'sang peta' pada setiap jalur petualangan yang dilakukan oleh Dora dan Boots, memudahkan sekali bagi anak untuk mengetahui alur ceritanya. Meskipun tidak semua petualangan tersebut sesuai dengan realita yang ada, akan tetapi hal itu justru dapat merangsang imajinasi anak untuk berpetualang dalam dunia imajinasinya.

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

Hal yang menarik ialah Dora selalu mengajak penonton (anak) untuk terlibat dalam aktivitasnya, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mencari jalan keluar dari setiap rintangan yang dialami dalam petualangannya, menjawab teka teki yang diajukan untuk Dora dan Boots, mencari benda yang hilang oleh Swiper, menyelesaikan lagu yang tidak cocok, menyusun bentuk-bentuk dan warna, mencari jalan yang benar dan tidak berbahaya. Kemudian setelah itu ada

jeda waktu bagi anak untuk ikut berpikir dan ikut serta menjawab pertanyaannya. Meskipun tentu saja anak tidak bisa berinteraksi langsung dengan Dora, tetapi dengan cara penuturan seperti itu seolah-olah anak berinteraksi langsung dengan Dora dan ikut terlibat dalam petualangannya. Ini menjadi salah satu hal yang mengasyikkan bagi anak, karena mereka tidak hanya sekedar menonton tetapi ikut terlibat dalam film tersebut. Selain itu juga Dora tidak pernah lupa mengucapkan terima kasih pada para penonton (anak) karena mereka telah ikut membantu menempuh perjalanannya sehingga sampai ke tujuan. Hal ini menimbulkan rasa dihargai di kalangan anak-anak, karena seolah-olah mereka turut andil dalam keberhasilan yang dicapai oleh Dora dan Boots.

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

1. Dora memiliki sesuatu yang ingin dia lakukan atau suatu tempat yang perlu dia datangi.
2. Dora memiliki tiga tempat untuk melakukan perjalanannya, dengan tempat ketiga sebagai tujuannya.
3. Dora dan Boots bertemu dengan Swiper di suatu tempat dalam

perjalanan, kadang-kadang berhasil mengatakan “*Swiper no Swipping*” sebanyak 3 kali (dalam versi bahasa Indonesia menjadi Swiper jangan mencuri”).

4. Dora akan bertemu dengan salah seorang temannya pada setiap lokasi yang dirinci oleh peta.
5. Dora selalu berhasil melewati rintangan.
6. Dalam versi bahasa Inggris, Dora akan meminta pemirsa untuk menolongnya dengan memberikan nasihat/masukan (melompat, berlari, dsb), menemukan barang (khususnya yang dihilangkan oleh Swiper) dan sering meneriakkan komando dalam bahasa Spanyol (khususnya Tico dan Sr. Tucan, yang hanya bisa berbahasa Spanyol).
7. Setiap karakter yang muncul pada episode menyanyikan ‘We Dit it’ di akhir tayangan kecuali Swiper (kecuali kalau Swiper memberikan peran positif dalam episode tersebut, seperti episode dimana dia menyelamatkan seekor bayi serigala yang hilang).
8. Dora bertanya pada pemirsa bagian mana yang mereka favoritkan. Dia (dan biasanya Boots) kemudian menceritakan pada pemirsa bagai dari petualangan yang paling

dinikmati atau disukainya. Beberapa karakter utama dapat juga masuk dalam sesi ini.

9. Pada saat menutup acara, pemirsa diminta untuk menemukan satu karakter yang tersembunyi di sebuah lokasi atau mengikuti instruksi untuk mencapai obyek tersebut (Wikipedia, November 2006).

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

J. PERILAKU PROSOSIAL YANG DITUJUKAN DALAM FILM KARTUN “DORA THE EXPLORER”

Efek prososial terjadi bila media massa memberikan manfaat yang dikehendaki oleh masyarakat. Bila film kartun ini menyebabkan anak lebih mengerti tentang nilai-nilai yang baik dan benar, maka film kartun ini telah menimbulkan efek prososial kognitif.

Wispe mendefinisikan perilaku prososial sebagai beberapa perilaku yang memiliki konsekuensi sosial yang positif. Beberapa perilaku yang memiliki konsekuensi sosial yang positif. Beberapa perilaku yang tercakup dalam definisi ini adalah mementingkan orang lain, menolong, pemakaian bersama, kehangatan, bekerja sama, empati, menasihati, memuji, penyesalan dan kesopanan (Suranto dan Andayani, 1997:146).

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

Selain itu, dalam film kartun *Dora the Explorer* mengajarkan anak-anak kata-kata dan frase dasar Bahasa Spanyol dengan keterampilan

matematika dan musik serta koordinasi fisik. Anak-anak juga belajar dengan dora bagaimana mengobservasi situasi dan memecahkan masalah. Oleh karenanya, pada setiap episode *Dora the Explorer*, Dora memecahkan masalah dengan berdasarkan pada kata-kata dan frase khusus dalam percakapan bahasa Spanyol, sehingga anak-anak belajar bagaimana memecahkan masalah dengannya. Kata-kata dan frase tersebut meliputi ragam kata benda, kata sifat, dan aba-aba/komando, seperti “azul” untuk “biru” , “cuidado” berarti “hati-hati”, serta “¡lo hicimos!” yang berarti “we did it” atau “berhasil” dalam bahasa Indonesia. Meskipun film *Dora the Explorer* yang ditayangkan di televi global sudah di dubbing ke dalam bahasa Indonesia, namun kata-kata dasar tadi tetap disertakan dalam bahasa Spanyol bahkan kadang-kadang dilengkapi dengan bahasa Inggris.

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

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

Sementara itu, dalam film kartun *Dora the Explorer* meskipun ia suka menolong tetapi ia tidak disimbolkan sebagai seorang pahlawan dan alur ceritanya tidak menunjukkan tema-tema kepahlawanan. Karenanya ia tidak disimbolkan sebagai *hero*. Selain itu, tokoh sentral Dora yang dikokohkan oleh seorang gadis cilik menjadi penegasan bahwa film kartun ini bukan film kepahlawanan, karena seperti keumuman film kartun lainnya biasanya film bertema kepahlawanan selalu identik dengan sosok pahlawan laki-laki.

Goran Hedebrö mengatakan, “Media adalah pembentuk *kesadaran sosial* yang pada angan khirnya menentukan persepsi orang terhadap dunia dan masyarakat tempat mereka hidup.” (Ibrahim, 2001:150). Sejalan dengan pendapat itu ialah gagasan Miller dan Dollard’s yang mereka sebut sebagai *Social Learning Theory* yang kemudian menjadi alat berharga dalam memahami efek media. Keduanya melihat proses pembelajaran sosial sebagai bentuk efisien dari pembelajaran stimulus-respons.

Perkembangan berikutnya *Teori Kognisi Sosial* menyatakan bahwa pengamatan dapat menyajikan representasi simbolik dari perilaku dan gambaran itu memberikan informasi yang mendasari bagaimana perilaku yang mereka miliki. Karakter media dalam hal ini dapat mempegaruhi perilaku yang secara sederhana diperoleh melalui layar (Baran dan Davis, 2000:185).

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

Kemudian peristiwa berikutnya juga terjadi identifikasi yang merupakan bagian dari imitasi dimana

mengkopi model, menggeneralisasi tindakan-tindakan spesifik, menggerakkan keinginan untuk menjadi seperti model pada kualitas yang lebih luas.

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

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

Sebagaimana dituturkan oleh salah seorang creator film *Dora the*

Explorer, Chris Gifford dalam sebuah wawancara (nickjr.co.uk) bahwa,

Gagasan membuat film kartun *Dora the Explorer* ialah karena ingin menciptakan sebuah tontonan yang mengajarkan anak-anak kecil mengenai ketrampilan menyelesaikan masalah. Anak-anak prasekolah ialah warga negara yang paling sedikit kekuatannya. Mereka tidak bisa memperoleh pertukaran keterangan; mereka memiliki masalah menuangkan susunya ke dalam sereal. Mereka berhadapan dengan rintangan sepanjang harinya dan hal itu dapat mengecilkan hati. Strategi penyelesaian masalah tersebut seperti mengecilkan hati. Strategi penyelesaian masalah tersebut seperti berhenti sejenak untuk berpikir, bertanya untuk menolong, dan menggunakan apa yang kita kenal dalam setiap film *Dora*.

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

Salah satu yang saya suka tentang pertunjukkan, dan sesuatu membuatnya unik, ialah bahwa pemisra ditanya agar menjadi partisipan aktif-tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga dengan turun dan menggeakkan badannya. Para orangtua bercerita pada kami bahwa mereka mengenal *Dora* karena mereka melihat dan mendengar permainan anaknya selama pertunjukkan/penayangan: menghitung, berbicara bahasa Spanyol, melompat, mengayuh, bertepuk, dsb. Selanjutnya, salah satu fakta yang tampak ialah bahwa kita mengajarkan

perbendaharaan kata bahasa Spanyol pada setiap tayangan dan bahwa Dora adalah seorang Latina. Aspek unik lainnya ialah bahwa bintangnya seorang gadis kecil sebagai seorang petualang. Cara kami memasukka kurikulum ke dalamnya menunjukkan perbedaan.

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

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

Akan tetapi secara virtual setiap argumen yang dapat dibuat berbahaya atau berefek negatif dari media dapat juga diterapkan pada kemampuan media untuk melakukan hal yang baik. Hal ini khususnya pada anak-anak, dimana model yang baik atau perilaku prososial mereka seringkali lebih besar

ketimbang perilaku negatifnya. Penelitian yang pernah dilakukan melihat adanya dampak media mengenai kooperasi dan penyelesaian masalah yang konstruktif dan indikasi perilaku baik lainnya ketimbang perilaku negatif yang secara sosial dapat dipelajari dari media, khususnya televisi (Baran, 2004: 451-452).

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

K. SARAN

Kehadiran film yang mampu memberikan efek prososial yang positif serta proses pembelajaran sosial yang baik sehingga menunjang pengembangan nilai-nilai positif pada diri anak tentu saja tidaklah mudah. Hal ini terkait dengan industri raksasa media yang tidak hanya bertujuan untuk memberikan edukasi pada pemirsa melainkan bahkan lebih mempertimbangkan aspek komersial dan benefit.

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

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

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

L. Daftar Pustaka

- Baran, Stanley J. 2004. *Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture. 3rd Edition.* New York: McGraw-Hill.
- dan Dennis K. Davis. 2000. *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future. 2nd edition.* Canada: Wadsworth.
- Dominick, Joseph R. 2002. *The Dynamic of Mass Communication: Media in*

the Digital Age. 7th edition. New
York: McGraw-Hill