

# PERSEPSI PENONTON ANAK-ANAK TERHADAP VISUALISASI ANIMASI ACARA SI OTAN DALAM MUATAN KONSEP EDUTAIMANT

Volume 5 | Issue 2  
Oktober 2022

Sariati Koyimah, Romdhi F Rozi, Dwi Haryanto

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember  
Jl. Kalimantan 37, Jember 68121 Email: [sariatikoyimah@gmail.com](mailto:sariatikoyimah@gmail.com)

---

## Abstract

---

*Generally, television programs are divided into two parts, which are popular entertaining program called entertainment program and information called news program Television station provides as how that covers the two elements which is known as edutainment. Si Otan program is an edutainment program that explains about animal world. Based on that, to know how far Si Otan program gives influence so that it can broaden knowledge and change perception about animal world. The data of the research were reviewed by using learning theory by Jerome Bruner, the theory that emphasizes the way how people choose, maintain, and actively transform the information. Knowing that Si Otan program can be well accepted by children, so they can understand and draw the information they get from the program. Qualitative research method was used to know directly the children's perceptions based on their learning process. The result of the research showed that edutainment program that involved animation attracted children's learning interest so that the obtained information became a useful knowledge.*

---

## Keywords

---

*Edutainment, Si Otan, Jerome Bruner, and Perception*

---

## Pendahuluan

---

Di era saat ini keberadaan televisi bukan hanya menjadi

kebutuhan sekunder, melainkan sudah berubah menjadi barang yang dibutuhkan bahkan harus ada di setiap keluarga (primer). Televisi juga memegang peran penting dalam mencerdaskan kehidupan masyarakat melalui tayangan– tayangan yang berkualitas dan dapat memberikan informasi sehingga wawasan masyarakat mengenai dunia luar semakin bertambah. Menurut Maburri (2013:13), ada 4 poin utama fungsi siaran tv yaitu: menginformasikan, menghibur, dan mendidik serta sebagai ruang kontrol masyarakat.

Secara umum program siaran televisi terbagi dua bagian, yaitu program hiburan populer disebut program *entertainment* dan informasi disebut juga program berita atau *news* (Latief, 2015:5). Seiring dengan perkembangan jaman, tuntutan dari penonton yang ingin menikmati program acara yang memberikan informasi sekaligus hiburan membuat tim kreatif dari tim produksi memberikankonsep tontonan yang sesuai kebutuhan penonton. Hal tersebut mengharuskan kepada mereka yang berkecimpung di media massa televisi, harus mengingat besarnya pengaruh-pengaruh yang tak diinginkan. Sebaliknya justru mampu memberikan hal- hal positif yang perkembangan jiwa serta mampu menunjang kesejahteraan kehidupan masyarakat (Darwanto, 2011:120). Pihak pengelola harus mampu menjadikan programnya sebagai program yang diminati masyarakat.

Program acara *Si Otan* merupakan acara yang dibuat dan disiarkan oleh stasiun televisi Trans7 yang berkonsep *information documentary* yaitu program yang menyajikan cerita nyata, dilakukan pada lokasi sesungguhnya yang di dukung narasi (Latief 2015:42). Acara ini sebelumnya bertajuk *Dunia Binatang*, namun untuk lebih mendekatkan pada ingatan penonton khususnya anak-anak, diubah sesuai nama karakter animasi yang menjadi maskot acara tersebut sehingga berganti menjadi *Si Otan*. *Si Otan* sebenarnya bukan tayangan televisi baru, tetapi tayangan televisi yang sudah lama disiarkan oleh TVRI yang merupakan media penyiaran milik pemerintah (<https://www.trans7.co.id> diakses 25 April 2018).

Animasi merupakan salah satu bagian dari bentuk hiburan yang

berupa visualisasi gambar gerak baik yang dilengkapi dengan audio atau tidak, dan penyajiannya berupa gambar dua dimensi atau tiga dimensi (Reza dkk, 2018:222). Mengusung konsep yang kreatif sekaligus informatif program acara *Si Otan* mendapatkan respon positif dari penontonnya. Hadirnya *Si Otan* melalui grafis animasi merupakan pendukung visual dalam memperjelas informasi yang disampaikan. Untuk sebuah keberhasilan suatu program siaran bukan saja ditentukan dari isi pesannya, melainkan juga dari bagaimana cara pengolahan dan teknis penyajian acaranya (Darwanto, 2011:223). Media animasi mampu memperjelas masalah yang disampaikan dengan bentuk yang berbeda, tidak monoton seperti acara televisi pada umumnya. Di samping itu, tampilan yang sederhana dan narasi yang ringan, santai dan penuh canda pada setiap penjelasan mengenai karakter dari satu hewan, memudahkan anak-anak dalam memahami dunia binatang.

Sistem pembelajaran yang mengharuskan anak menerima pengetahuan, kemudian di aplikasikan membuat jenuh dan akhirnya anak-anak menjadi malas belajar. Akibatnya komunikasi yang seharusnya berlangsung dua arah, berubah menjadi komunikasi satu arah. Sehingga dalam proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan efisien dalam membangkitkan daya penalaran di kalangan murid-murid (Darwanto, 2011:99). Program acara *Si Otan* hadir dengan konsep belajar sambil bermain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Penonton dapat mengetahui ciri khas, kemampuan, bahaya kemudian habitat dari berbagai hewan yang dijelaskan berbeda setiap episodenya. Pembawa acara dari program acara tersebut disajikan dengan animasi dari hewan yang besuara lucu dan komunikatif. Acara-acara televisi sebagian merupakan siaran kata, sehingga keberhasilan atau kegagalan acara tersebut sepenuhnya tergantung dari orang yang membawakan acara tersebut (Darwanto, 2011:136).

Terkait visualisasi animasi padatokoh Otan yang di tampilkan. Pengaruh animasi Otan sebagai media anak-anak untuk belajar,

mampu merubah persepsi dari penontonnya. Mulai dari tahap mereka mempelajari apa yang mereka lihat yang kemudian dikaitkan dengan pengalaman pribadi anak-anak, sehingga sampai pada suatu persepsi yang dimengerti dan mempengaruhi pemikiran anak-anak dalam pengetahuan mengenai satwa. Untuk menganalisis tahap-tahap pembelajaran anak-anak dalam mendapatkan persepsi mengenai tokoh animasi *Si Otan* peneliti menggunakan teori pembelajaran Bruner (*Discovery Learning*). Teori pembelajaran Bruner merupakan teori yang mementingkan cara-cara bagaimana orang memilih, mempertahankan dan mentransformasikan informasi secara aktif. Bruner memusatkan perhatiannya pada masalah apa yang dilakukan manusia dengan informasi yang diterimanya dan apa yang dilakukan sesudah memperoleh informasi untuk mencapai pemahaman yang memberikan kemampuan padanya (Husamah, 2018:69) . Refleksi dari teori Bruner berkisar pada manusia pengolah aktif terhadap informasi yang diterimanya untuk memperoleh pemahaman. Pada acara *Si Otan* ini maka, peneliti ingin mengetahui program acara tersebut dapat diterima oleh anak-anak seperti apa. Sampai mereka mampu memahami kemudian menyimpulkan informasi yang mereka terima dari acara tersebut. Sehingga mampu menghasilkan pemahaman dan persepsi yang berasal dari proses mereka belajar dan pemikiran anak-anak itu sendiri.

---

### Metode Penelitian

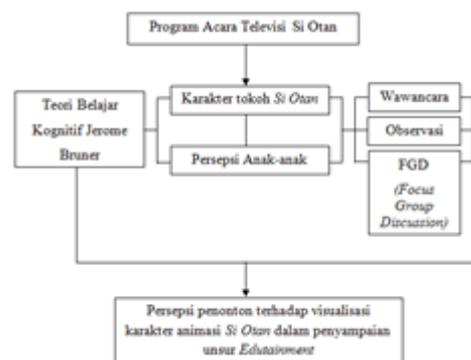
---

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer berupa tayangan program acara *Si Otan* yang diunduh dari laman online. Selain data primer, penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang diperoleh dari buku, skripsi, jurnal dan laman online.

Adapun teknik pengumpulan data yang diperlukan antara lain melalui wawancara, observasi, *Focus Group Discussion* (FGD), Dokumentasi dan Studi Pustaka. Wawancara dilakukan dengan

beberapa anak-anak Sekolah Alam Ramadhani Kediri. Observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. FGD dilakukan diskusi dengan ustad dan ustadzah selaku pengajar sekolah. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Kemudian dengan studi kepustakaan peneliti mendapatkan referensi dari buku, skripsi jurnal dan internet untuk mengambil data yang dapat mendukung penelitian ini.

Proses analisis data merupakan bagian penting dalam suatu penelitian. Berikut gambaran dari kerangka berpikir yang nantinya sesuai dengan proses analisis data yang dilakukan dalam penelitian.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran.

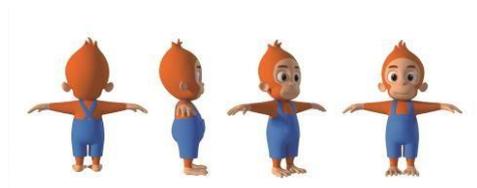
(Oleh: Sariati Koyimah)

## Pembahasan

Berdasarkan konsep yang sudah disusun, peneliti mendapatkan data sebagai berikut:

### a. Visualisasi *Si Otan*

*Otan* merupakan pembawa acara sekaligus narator dalam program televisi *Si Otan*. Tokoh *Otan* dalam program acara tersebut menjadi sebuah ciri khas dan juga maskot acara. Karakter *Otan* yang disajikan layaknya anak-anak, mampu menyampaikan informasi secara ringan dan menarik. Berikut uraian tokoh *Otan* secara fisik dan psikologis.



Gambar 1. Visualisasi Karakter Animasi Otan  
(Oleh: Sariati Koyimah)

### 1. Segi Fisik

Otan animasi 3D dengan bentuk hewan orang utan, yang memiliki lengan panjang dengan bulu berwarna coklat kemerahan. Sosok Otan dibentuk seperti gambar diatas, hewan yang memiliki dua tangan dan dua kaki yang berfungsi *layaknya* manusia. Pada program acara *Si Otan*, bentuk animasi Otan bertujuan untuk lebih menarik dan mendekati diri dengan penonton terutama bagi anak-anak. Bentuk fisik dari Otan ini dibuat lucu dengan teknik animasi bergerak sesuai dengan karakter dari hewan orang utan seperti memanjat, bergelantungan, duduk, dan berlari dengan dua kaki dan mampu memperagakan sifat dari hewan lainnya.

Secara fisik, jika dilihat dari bentuk wajah Otan dengan mata yang lebih besar dan jambul lucu yang terdapat pada kepala Otan menarik perhatian anak karena berkarakter *layaknya* anak-anak. Kemudian kostum yang biasa disebut dengan ‘baju monyet’ yang dikenakan oleh Otan mampu memosisikan diri sebagai sahabat anak karena dengan kostum seperti itu Otan terlihat seperti anak yang lucu, warna biru muda memberikan efek ceria dan menyenangkan untuk ditonton. Animasi Otan ini menjadi maskot sekaligus pembawa acara, secara fisik dibuat menarik dan lucu untuk memandu jalannya acara sehingga acara *Si Otan* tidak membosankan untuk anak-anak. Karakter fisik yang sedemikian rupa dari Otan, mampu menyuguhkan informasi sebagai sarana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak dan menjadi pengalaman belajar yang berguna bagi anak-anak. Penampilan yang sederhana, Otan mampu diingat dengan mudah oleh anak-anak sehingga akan terbentuk keakraban antara Otan dengan penontonnya.

Terlihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti, terkait

bentuk fisik dari sosok Otan kepada anak-anak Sekolah Alam Ramadhani Kediri. Berikut wawancara dengan Noah berusia 9 tahun.

Peneliti : *“Mas Noah, liat tokoh Si Otannya suka nggak?”*

Noah : *“Otan itu kan yang monyet itu kan ya?? Suka aku, lucu, pintar, dia tau semuabinatang terus bajunya Otan kayak bajunya adikku yang masih kecil, hahaha..”*. (9)(Noah, 03 Desember 2018).

Selain dari Noah siswa dari Sekolah Alam Ramadhani Kediri, peneliti juga mewawancarai beberapa siswa lainnya. Wawancara dilakukan dengan Rega berusia 8 tahun.

Peneliti : *“Tadikan nonton acara televisi Si Otan, suka apa tidak mas Rega?”*

Rega : *“Suka mbak, aku biasanya juga nonton di rumah sama adikku”*

Peneliti : *“Mas Rega, sukaapanya acara Si Otan itu?”*  
 dijawab *“Suka hewannya, suka suaranya, suka kartunnya, lucu semua”*. (8)(Rega 03 Desember 2018).

Dari beberapa wawancara yang dilakukan peneliti membuktikan bahwa fisik dari Otan yang banyak disukai oleh anak-anak. Penyajian secara animasi cukup mendukung dalam menarik perhatian anak-anak untuk menonton dan memperhatikan. Animasi menjadi hal yang sangat disukai anak-anak, sehingga dalam proses belajar di selipkan unsur animasi dapat membantu anak-anak dalam belajar sehingga tidak jenuh dan bosan.

## **2. Segi Psikologi**

Secara psikologi, informasi dan percakapan yang diucapkan Otan mampu mempengaruhi cara berpikir mereka secara tidak langsung. Suara khas anak-anak kemudian bahasa yang sederhana mampu mempermudah anak-anak dalam memahami maksud dari informasi yang disajikan oleh Otan. Adanya dialog antara Otan dengan penonton memberikan ruang bagi penonton untuk lebih komunikatif dan aktif dalam menalar apa yang disampaikan oleh Otan. Pada

setiap Otan menjelaskan sosok hewan, Otan selalu menggunakan kalimat “*Hai teman-teman..*” secara tidak langsung Otan ini memposisikan dirinya sebagai seorang teman dari penontonnya terutama bagi anak-anak.

Suasana yang dibentuk sedekat mungkin sehingga tidak memberikan kesan “menggurui” antara Otan dan penontonnya. Kemudian suara khas dari sosok Otan juga menjadi salah satu faktor yang membuat anak-anak menyukai program acara *Si Otan* ini. Suara yang menyerupai anak-anak mampu menstarakan posisi dan umur bagi anak-anak sehingga program acara ini berjalan dengan menyenangkan. Pembawaan yang ceria dari Otan mampu memberikan pengaruh positif bagi anak-anak dalam belajar sehingga dapat merubah stigma anak-anak mengenai belajar itu membosankan.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa secara psikologis sosok Otan yang mereka lihat mampu memberikan efek positif secara tidak langsung. Ketertarikan anak-anak muncul dari sifat dan perilaku yang di tampilkan oleh Otan. Terbukti dari beberapa jawaban dari anak-anak mengenai karakter Otan.

Peneliti : “*Mas Noah, liat tokoh Si Otannya suka nggak?*”

Noah : “*Otan itu kan yang monyet itu kan ya?? Suka aku, lucu, pinter, dia tau semua binatang terus bajunya Otan kayak bajunya adikku yang masih kecil, hahaha..*”. (9) (Noah, 03 Desember 2018).

Peneliti : “*Menurut mbak Nella Otan kayak apa??*”

Nella : “*Monyet yang lucu, kadang bisa ngobrol gitu sama hewan-hewan lainnya*”

Peneliti : “*Terus apalagi?*”

Nella : “*Apa ya, Otan pinter juga, dia kasih tau hewan-hewan apa saja jadi Nella sama temen-temen bisa tau*”. (9) (Nella, 03 Desember 2018).

Berdasarkan jawaban dari anak-anak mengenai sifat dan perilaku yang di tampilkan Otan, peneliti mengetahui faktor yang dapat mempengaruhi anak-anak dalam menerima informasi yang menyenangkan. Pembawaan yang di tampilkan Otan mampu mendekatkan diri secara psikologis terhadap anak-anak yang

cenderung senang bermain daripada belajar. Adanya sosok Otan yang menjadi pembawa acara serta maskot dalam acara tersebut, membantu anak-anak dalam menambah wawasan yang akhirnya mampu diterapkan dalam lingkungan sekitarnya.

#### **b. Animasi *Si Otan* dalam Proses Pembelajaran Sekolah Alam Ramadhani Kediri.**

Visualisasi Otan yang dihadirkan dengan teknik animasi 3D, mampu menjadi identitas pada program acara *Si Otan*. Selama ini, animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Pada acara *Si Otan*, pergerakan animasi yang sederhana mampu membentuk visual yang cocok dengan video liputan yang sebenarnya. Bentuk fisiknya yang kekanak-kanakan, mampu menarik perhatian anak-anak untuk fokus pada apa yang disampaikan oleh Otan. Suasana yang menyenangkan dapat mempengaruhi motivasi belajar anak-anak, sehingga mereka akan memperhatikan hal-hal yang membuat mereka senang. Fungsi yang kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada siswa atas informasi yang akan diberikan. Animasi Otan yang didukung dengan narasi yang ringan, membantu anak-anak untuk memahami informasi dengan mudah. Apalagi suara Otan yang lucu, memberikan kesan bersahabat dan tidak ada batasan antara Otan dan anak-anak. Berikut beberapa contoh visual dan narasi Otan dalam menjelaskan informasi kepada penontonnya.

No.	Visual Animasi	Monolog Otan
1.	 <p>Gambar 5. Animasi Otan (Oleh: Sariati Koyimah)</p>	<p><i>“Duh Sob, kalian jadi basah kuyup. Pasti kedinginan banget ya. Tubuh kalian sampai gemeteran”.</i></p>

2.	 <p>Gambar 5. Animasi Otan (Oleh: Sariati Koyimah)</p>	<p><i>“Aksi orang tidak bertanggung jawab ini, sungguh mengerikan teman. Ayam ini pun jadi berbahaya jika di konsumsi”.</i></p>
3.	 <p>Gambar 5. Animasi Otan (Oleh: Sariati Koyimah).</p>	
4.	 <p>Gambar 5. Animasi Otan (Oleh: Sariati Koyimah)</p>	<p><i>“Sob, malang benar nasib kalian, huhuhu (menangis)”.</i></p>

Tabel 1. Penjelasan Animasi Otan episode “Kami Di Paksa Lucu”

Pada visual tersebut, menunjukkan sosok animasi Otan yang aktif dan pintar dalam menjelaskan tiap informasi dengan gaya khasnya. Pegerakan dan suara khas dari otan tersebut, mampu menarik perhatian anak-anak untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh Otan dengan baik. Proses belajar menggunakan audio visual seperti menayangkan acara *Si Otan*, mampu melibatkan indera penglihatan dan pendengaran anak-anak untuk ikut bekerja. Informasi yang dilihat dan didengar memberikan stimulus pada otak, yang akhirnya informasi tersebut mampu diterima dan diingat oleh anak-anak. Informasi yang dijelaskan oleh Otan pada visual tersebut mengenai pewarnaan hewan agar terlihat lucu, yang di perjual belikan untuk meraup untung pribadi tanpa menghiraukan nasib dari hewan-hewan tersebut. Otan juga menjelaskan jenis dari hewan-hewan yang ditampilkan, sehingga wawasan penonton dapat bertambah.

Pada saat penayangan berlangsung, peneliti melihat respon anak-anak dalam menonton program acara *Si Otan*. Berikut respon anak-anak pada saat menonton acara *Si Otan*.



Gambar 6. Respon anak-anak  
(Oleh: Sariati Koyimah)

Antusiasme anak-anak dalam menonton acara edukasi *Si Otan* dapat dilihat pada gambar diatas. Mereka mampu duduk diam dan memperhatikan setiap apa yang dijelaskan oleh Otan. Animasi untuk menjadi visual pendukung dalam acara tersebut cukup berhasil dalam menarik perhatian anak-anak sekaligus mampu memberikan informasi yang menghibur.

Program acara edukasi *Si Otan* ini cukup efektif dalam memberikan wawasan bagi siswa Sekolah Alam Ramadhani Kediri, karena sejalan dengan konsep dari pola pengajaran yang diterapkan. Konsep belajar yang melibatkan alam dan sekitarnya untuk dijadikan media pembelajaran. Program Acara televisi *Si Otan* cukup membantu pola belajar pada Sekolah Alam Ramadhani Kediri dalam mengenal dunia binatang. Bantuan pendukung visual yaitu animasi Otan mampu membangkitkan motivasi anak-anak untuk belajar. Pada saat anak-anak mulai bosan atau lelah bermain maka tontonan *Si Otan* mampu menjadi sarana hiburan yang mendidik bagi penonton. Menampilkan karakter animasi Otan yang berperan layaknya ‘teman’ bagi anak-anak, mampu membimbing anak-anak dalam mengetahui informasi yang disampaikan sampai acara berakhir. Saat Otan menyampaikan informasinya pun dibuat senatural dan sedekat mungkin dengan anak-anak. Kalimat “*Hai Teman-teman...*” yang di ucapkan Otan, kemudian melibatkan penonton untuk menjawab setiap pertanyaan dari Otan menambah keseruan dalam belajar anak-anak.

Dari uraian di atas, menunjukkan peran animasi cukup penting dalam menyampaikan informasi sebagai media pembelajaran. Apabila dibandingkan dengan program acara “*Nat Geo*” yang juga menjelaskan mengenai hewan, acara *Si Otan* lebih diminati oleh anak-anak karena terdapat animasi yang menjadi kegemerannya. Dalam proses pembelajaran, media animasi mampu membantu anak-anak dalam

mengembangkan daya ingat dan imajinasi mereka. Terbukti saat selesai menonton acara *Si Otan*, peneliti dan ustadzah melakukan tanya jawab kepada anak-anak Sekolah Alam Ramadhani. Jawaban dan pertanyaan yang mereka utarakan bervariasi dan diluar dugaan. Hal ini membuktikan bahwa animasi memberikan nilai lebih terhadap pola pikir anak-anak.

**c. Persepsi Penonton Terhadap Visualisasi Karakter Animasi Si Otan menurut teori Psikologi Pembelajaran Jerome Bruner.**

Proses belajar akan berjalan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang di jumpai anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai pola pembelajaran yang diterapkan pada Sekolah Alam Ramadhani Kediri, pengenalan dan penjelasan mengenai lingkungan sekitar hampir setiap hari dijelaskan. Belajar mengenai alam dan makhluk hidup lainnya juga menjadi prioritas pengetahuan yang harus didapatkan oleh siswa. Guru berharap dengan sistem belajar yang seperti itu, mampu menjadi pengalaman mereka alami sendiri dengan cara menemukan hal-hal baru, setelah itu menjadi topik pembelajaran bersama untuk seluruh siswa Sekolah Alam Ramadhani. Menurut Bruner tahap proses belajar anak melalui 3 tahap yaitu :

**a). Memperoleh Informasi Baru**

Informasi baru yang dimaksud merupakan informasi yang melengkapi atau menambahi informasi yang sudah dimiliki anak-anak. Mampu melengkapi pengetahuan sebelumnya atau bahkan informasi yang berlawanan dengan pemikiran anak-anak sehingga menimbulkan masalah yang harus dipecahkan bersama dengan gurunya.

Pemutaran program acara *Si Otan* yang dilakukan peneliti selama empat hari berturut-turut, secara tidak langsung memberikan informasi baru tentang dunia binatang. Acara yang ditampilkan dengan

cara menonton bersama menambah keseruan anak-anak. Mereka mampu duduk diam dan fokus terhadap apa yang mereka lihat dan sesekali menanyakan pertanyaan terkait visual dari *Si Otan* yang kurang dimengerti oleh mereka. Menonton acara televisi pada jam sekolah merupakan pengalaman baru bagi anak-anak. Pengalaman baru yang menyenangkan, mampu membuat anak-anak menerima informasi dari Otan dengan mudah. Sehingga pengalaman baru yang mereka alami mampu menjadi informasi baru juga bagi anak-anak.

Jika sebelumnya Sekolah Alam Ramadhani mampu menunjukkan dan menjelaskan hanya mengenai hewan yang ada di sekitar lingkungan sekolah, maka dengan adanya tontonan *Si Otan* ini dapat memberikan informasi baru sebagai pendukung dari apa yang sudah dijelaskan oleh guru di sekolah. Selain itu, dalam acara *Si Otan* juga menjelaskan hewan lain yang mungkin belum pernah mereka jumpai, sehingga mampu memberikan gambaran dan wawasan baru kedepannya bagi anak-anak.

#### ***b). Transformasi Informasi***

Tahap transformasi informasi yaitu tahap memahami, mencerna dan menganalisis pengetahuan baru serta ditransformasikan dalam bentuk baru yang mungkin bermanfaat untuk hal-hal yang lain. Informasi harus dianalisis dan ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau kontekstual agar dapat digunakan dalam hal lebih luas. Berawal dari pemahaman yang membentuk persepsi anak-anak, dilanjut dengan transformasi persepsi mereka. Supaya tidak menjadi informasi yang sekedar diingat melainkan informasi yang dapat dirasakan sebagai sesuatu hal yang bermanfaat. Setelah proses memahami pesan yang diterima tersebut, kemudian ada sesi tanya jawab antara siswa dan penulis dibantu dengan guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman yang mampu merubah persepsi mereka dari tayangan *Si Otan*. Berikut suasana tanya jawab antara penulis dengan siswa Sekolah Alam Ramadhani.



Gambar 7. Suasana tanya jawab.  
(Oleh: Sariati Koyimah)

Berlatar belakang pertanyaan mengenai penjelasan Otan, anak-anak menjawab sesuai dengan pemahaman mereka masing-masing. Penulis memberikan tayangan acara *Si Otan* pada episode “Kami Dipaksa Lucu” yang tayang pada tanggal 20 Maret 2018. Pada penjelasannya Otan memberikan pesan untuk tidak membeli hewan berwarna warni yang dijual, karena sama saja mendukung dan menyiksa hewan tersebut. Selain itu, Otan juga memberikan solusi untuk merawat hewan yang sudah terlanjur diwarnai agar bisa tetap hidup dan tips bagaimana memperlakukan hewan lainnya dengan baik.

Setelah pemahaman informasi tersebut, pada tahap berikutnya Bruner menjelaskan mengenai transformasi informasi. Transformasi informasi merupakan implementasi dari pemahaman dan persepsi anak-anak mengenai pesanyang disampaikan oleh Otan pada episode “Kami Dipaksa Lucu” yang sudah ditayangkan sebelumnya. Dari pemahaman tersebut, peneliti dibantu dengan guru sekolah mengamati tingkah laku dan perilaku anak-anak pada saat jam sekolah. Respon yang beragam di tunjukkan oleh anak-anak setelah menonton acara *Si Otan*, mulai dari hal yang sangat sederhana sampai hal yang menarik. Melalui guru pada saat *Focus Group Discussion* (FGD), peneliti mendapatkan informasi mengenai perilaku anak-anak terhadap hewan yang dijumpainya. Berikut penjelasan dari Ustadzah Layin:

*“Dari pengamatan yang saya lihat, anak-anak setelah menonton Si Otan ini lebih menunjukkan dampak dari perlakuan mereka terhadap hewan yang mereka sakiti. Mereka lebih menyayangi dan memberikan toleransi untuk hewan-hewan disekitarnya untuk hidup dan berkembangbiak. Contoh kemarin itu si Isa ketika membawa hewan undur-undur kemudian si Noah langsung bilang “Kasian undur-undur nya nanti mati kalo diambil dari rumahnya. Nanti ndak bisa makan, ndak bisa tidur. Kankemarin sudah dibilangi to sama ustadzah, ayo kembalikan! Tak bilangkan ustadzah hlo nanti!” pada saat itu saya yang melihat langsung tersenyum. Menurut saya pribadi, acara tersebut memberikan dampak yang baik bagi psikologi anak-anak”.*

Berdasarkan penjelasan dari ustadzah Layin diatas menunjukkan respon yang positif dari anak-anak setelah menonton acara *Si Otan*. Meski dalam prakteknya mereka tidak melakukannya pada hewan yang persis dijelaskan oleh Otan pada episode “Kami Dipaksa Lucu” yang ditayangkan, namun pada kenyataannya anak-anak memperlakukan dengan baik pada semua hewan yang ada disekitarnya. Sehingga pesan yang disampaikan oleh Otan, menjadi pesan yang berdampak baik bagi lingkungan serta bermanfaat bagi kehidupan makhluk hidup lainnya.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa peran dari animasi Otan dalam program acara *Si Otan* cukup membantu guru Sekolah Alam Ramadhani dalam mengajarkan, kemudian memberi pengertian mengenai bagaimana menyayangi dan memperlakukan hewan dengan baik. Respon positif yang ditunjukkan anak-anak sudah membuktikan bahwa transformasi informasi yang dilakukan anak-anak sudah dilaksanakan dengan baik. Dari tahap memperoleh informasi sampai tahap transformasi informasi dari program acara *Si Otan*, sudah menunjukkan dampak yang positif dan bermanfaat bagi kehidupan sesama. Meski tidak secara signifikan dampak dari transformasi informasi yang dilakukan anak-anak, namun setidaknya mampu menanamkan sifat empati dan toleransi terhadap hewan kepada anak-anak, hewan yang juga sebagai makhluk hidup yang berhak memiliki kehidupan yang layak. Transformasi informasi tidak sepenuhnya berkaca pada perilaku yang ditunjukkan oleh anak-anak, melainkan untuk membentuk pribadi anak yang berakhlak dan berperilaku baik juga merupakan transformasi informasi yang tidak berwujud. Sebab belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai suatu tingkah laku yang nampak. Dalam model belajar kognitif menurut Bruner juga menjelaskan bahwa tingkah lakuseseorang ditentukan oleh persepsi sertapemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

### c). *Evaluasi*

Evaluasi merupakan menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Untuk mengetahui apakah hasil transformasi pada tahap ke dua benar atau tidak. Evaluasi kemudian dinilai sehingga diketahui mana- mana pengetahuan yang diperoleh dan transformasi dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala lain. Dalam tahap ini peran guru dibutuhkan untuk membantu anak-anak dalam menilai perilaku yang dari tahap sebelumnya yaitu transformasi informasi sudah benar atau atau tidak. Tahap Evaluasi ini lebih kekesadaran dari anak- anak, mengenai tindakan yang mereka lakukan dalam mentransformasi informasi. Guru membimbing memberikan pengertian dengan menunjukkan perilaku yang positif dan negatif dari perlakuan terhadap hewan yang kemudian akan dinilai sendiri oleh anak-anak. Berdasarkan observasi peneliti, setelah acara menonton tayangan *Si Otan* setiap harinya anak-anak harus menjawab setiap pertanyaan terkait apa yang sudah mereka tonton dari acara *Si Otan*. Jawaban mereka pun beragam dan sudah mampu menilai mana buruk dan baik dalam memperlakukan hewan. Tak terlepas peran dari sosok Otan yang menjadi pembawa acara tersebut, yang mampu menjelaskan sesuai karakter dan selera anak-anak. Pemikiran dan pemahaman anak-anak mengenai benar dan salah dalam mempelajari tentang kehidupan hewan sedikit banyak juga terpengaruh dari sosok kecerdasan Otan yang mampu menjelaskan dengan baik.

Kemudian peneliti menanyakan pertanyaan mengenai peran sosok Otan yang menjadi promotor dalam acara tersebut, berhasil mempengaruhi atau tidak dalam evaluasi anak-anak dalam bertindak terhadap hewan-hewan yang ada di sekitar sekolah. Berikut penjelasan dari Ustadzah selaku pengajar dan pembimbing anak-anak Sekolah Alam Ramadhani Kediri.

*“Dari jawaban-jawaban sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sih, tokoh Otan ini cukup berhasil dalam memberikan informasi kepada anak-anak. Mereka mampu menjawab semua pertanyaan dari ustad dan ustadzah. Kemudian mampu mempengaruhi perilaku anak-anak, saya*

*rasa berhasil*”. (Ustadzah Iva, 07Desember 2018).

Pada setiap selesai pemutaran program acara televisi *Si Otan*, ustad danustadzah selalu melakukan tanya jawab dengan anak-anak terkait acara *Si Otan* yang sudah di tonton. Kegiatan tersebut untuk meningkatkan daya ingat dari anak-anak dan menguji intelektual dari anak-anak mengenai informasi yang didapat dari menonton acara tersebut. Selain itu, tanya jawab tersebut dapat meluruskan kembali pemahaman mereka sebelumnya, mengenai informasi yang baru saja mereka terima sehingga informasi yang mereka peroleh menjadi informasi yang positif dan bermanfaat. Disisi lain, tanya jawab tersebut juga mampu menjadi sarana evaluasi atas pemahaman mereka dengan realitas yang akan mereka hadapi. Pada akhirnya tahap evaluasi ini, mampu membentuk persepsi anak-anak untuk lebih berfikir rasional dengan kehidupan sekarang dan akan datang.

Sosok Otan dalam acara tersebut juga pada setiap akhir tayangan memberikan pesan terkait tema tentang hewan yang diusung setiap episodenya. Memberikan pesan pada akhir acara yang akan diingat oleh penonton dan menjadi informasi yang berguna. Selain itu, pesan yang disampaikan pada akhir merupakan kesimpulan dari tema episode yang diusung pada acara tersebut. Diharapkan dengan kesimpulan tersebut dapat menjadi evaluasi terhadap persepsi-persepsi yang sebelumnya sudah terbentuk. Apabila persepsi yang tadinya buruk kesimpulan tersebut dapat menjadi koreksi dan apabila persepsi sebelumnya yang sudah terbentuk baik dapat menjadi informasi tambahan yang akhirnya dapat memperluas wawasan dari penontonnya. Berikut pesan Otan dalam episode “Kami Dipaksa Lucu” tayang pada tanggal 20 Maret 2018.

*“Tema, kalian sudah tau kan mewarnai binatang itu sama saja dengan membunuhnya perlahan-lahan. Menyiksa itu sudah pasti. Kalau kalian membeli hewan-hewan yang diwarnai berarti sama saja kalian menyiksa sobat Otan. Jadi, stop menjual dan membeli hewan-hewan yang diwarnai yaaaa..”*

Kemudian juga terdapat pesan pada akhir tayangan yang juga

disampaikan oleh Otan pada episode “Si Gesit dan Lincah” yang tayang pada 28 Mei 2018.

*“Sekian dulu dengan perjumpaan kita pada siang ini ya teman. Harus jaga dan sayangi hewan disekitar kita. Salam Si Otan”.*

Berdasarkan pesan yang disampaikan Otan tersebut, merupakan akhir dari acara yang menutup serangkaian visual dan informasi yang memancing imajinasi dan pola pikir anak-anak. Dalam tahap evaluasi ini, anak-anak dapat berpacu pada pesan terakhir yang disampaikan Otan. Pada transformasi informasinya mereka dapat mengetahui harus berbuat apa terhadap hewan yang ada disekitar. Pada akhirnya, mereka bisa mengetahui dan menilai sendiri perlakuan mereka itu benar atau salah, sehingga mampu menjadi pengetahuan yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain pesan yang disampaikan pada akhir acara, Otan juga menunjukkan contoh baik yang dapat ditiru oleh anak-anak. Pada tahap evaluasi ini diharapkan mampu membentuk akhlak yang baik untuk anak-anak. Mampu membentuk karakter anak menjadi lebih peduli lingkungan, menjaga dan menyayangi hewan dan lebih memiliki rasa empati dan toleransi terhadap makhluk hidup lain. Dengan begitu apa yang sudah dipelajari sebelumnya menjadi bekal dan wawasan yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

---

### Kesimpulan

---

Dari hasil penelitian mengenai persepsi penonton anak-anak Sekolah Alam Ramadhani Kediri, terhadap visualisasi animasi acara *Si Otan* dalam muatan konsep *edutainment* dapat ditarik kesimpulan bahwa: Untuk metode pembelajaran yang menggunakan media audio visual seperti televisi, cukup efektif apabila diaplikasikan terhadap anak-anak. Belajar tidak harus dengan buku yang harus duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru mengenai pelajaran sekolah. Program acara *Si Otan* yang tayang di Trans7 pada hari Senin sampai hari Jumat pukul 13.30 WIB, mampu menjadi tayangan yang menghibur sekaligus mengedukasi penontonnya. *Otan* merupakan pembawa acara sekaligus narator dalam program televisi *Si Otan*.

Tokoh *Otan* yang dikemas dengan bentuk animasi menjadi ciri khas dan juga maskot acara, mampu menyampaikan informasi secara ringan dan menarik.

Program acara *Si Otan* ini cukup efektif dalam memberikan wawasan bagi siswa Sekolah Alam Ramadhani Kediri, karena sejalan dengan konsep dari pola pengajaran yang diterapkan oleh Sekolah Alam Ramadhani. Konsep belajar yang melibatkan alam dan sekitarnya untuk menjadi media pembelajaran untuk anak-anak. Program acara televisi *Si Otan* ini, salah satu acara televisi yang membimbing anak dalam menyikapi makhluk hidup lain salah satunya hewan. Supaya memiliki rasa empati dan menyayangi sesama makhluk hidup di sekitarnya. Pada saat anak-anak mulai bosan atau lelah bermain maka tontonan *Si Otan* mampu menjadi sarana hiburan yang mendidik bagi penonton. Konsep yang menyenangkan dalam belajar didukung dengan animasi yang tersebut, mampu memotivasi anak-anak untuk belajar. Sosok animasi yang mampu menjadi titik fokus bagi anak dengan tingkah laku yang lincah dan atraktif ditambah dengan kalimat dan bahasa yang mudah dipahami dengan suara khasnya.

Animasi cukup membantu dalam proses belajar anak-anak untuk memahami informasi yang ingin mereka mengerti. Animasi merupakan suatu hal yang digemari oleh anak-anak karena mampu memainkan imajinasi anak-anak lebih luas. Belajar merupakan suatu proses perubahan persepsi dan pemahan yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak sehingga tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Sesuai dengan konsep teori Psikologi belajar Jerome Bruner, bahwasannya yang penting baginya ialah bagaimana orang mampu memilih, mempertahankan dan mentransformasikan informasi secara aktif, dan seperti itulah menurut Bruner inti dari belajar. Jadi anak-anak di tuntun untuk menemukan permasalahan sendiri dan selanjutnya anak-anak sendiri yang menilai dan mengevaluasi sendiri dari persepsi mereka, bahwasannya itu baik

atau tidak untuk di implementasikan kedalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, informasi yang mereka dapat mampu menjadi wawasan yang selalu diingat karena mereka mengalaminya secara langsung. Sesuai dengan konsep *discovery learning* yang menjadi ciri khas dari teori Bruner dibanding teori belajar lain, yang berarti belajar dengan menemukan konsep sendiri.

---

### Daftar Pustaka

---

- Darwanto, S.S. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamruni. 2008. *Konsep Edutainment Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Bidang akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Hikmat, Mahi M. 2011. *Metodologi Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Husamah, Pantiwati. Y, Restian.A, Sumarsono.P. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Latief, Rusman dan Utud, Yusiatie. 2015. *Siaran Televisi Non-Drama Kreatif, Produksi, Public Relations, dan Iklan*. Jakarta: PT. Adhitya Andrebina Agung.
- Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV Format Acara Non-Drama, News, & Sport*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muharto, Asyik. 2009. *Teknik Produksi Acara Televisi*. Sidoarjo: Karya Mas Pustaka.
- Pujileksono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Research Gate. [https://www.researchgate.net/publication/326132429\\_Sastra\\_dan\\_Pendidikan](https://www.researchgate.net/publication/326132429_Sastra_dan_Pendidikan) [diakses 04/01/2019].
- Subagiyono.2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, Muhammad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press.