



Suguhan *Character Building* dalam Serial *We Bare Bears* (Analisis Kemampuan Resiliensi Tokoh Fiksi Berdasarkan Sudut Pandang Semiotika Rolland Barthes)

Weni Tria Anugrah Putri

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo

wtriaanugrahputri@iainponorogo.ac.id

Abstrak

Film kartun merupakan salah satu sarana dalam membangun karakter sebuah masyarakat khususnya anak-anak. Berbagai jenis film kartun bermunculan di media masa dan sosial. Sisi kelucuan sering kali mendominasi film ini. Salah satunya yaitu serial kartun *We Bear Bears*. Karena itu, kajian ini bertujuan untuk mengungkap kemampuan resiliensi tokoh fiksi dalam serial kartun tersebut. Kajian ini berfokus pada salah satu serial yang berjudul *Bear Stack*. Serial film kartun yang berdurasi $\pm 2,13$ menit ini memiliki beberapa *scene* yang sungguh berbeda dengan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teori yang digunakan penelitian ini yaitu Semiotika Rolland Barthes. Salah satu hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi yang alur cerita yang sederhana nyatanya mampu memberikan pesan-pesan positif. Pesan positif tersebut faktanya memang akan selalu menjadi bahan konsumsi publik khususnya anak-anak. Salah satu *scene* yang sering ditampilkan yaitu beruang bertumpuk yang selalu berjalan. Lalu, apa yang hendak disampaikan dalam *scene* tersebut dan beberapa *scene* yang lain?

Kata Kunci: Kemampuan Resiliensi; *We Bear Bears*; Rolland Barthes; *Character Building*

Abstract

Cartoon films are one of the means in building the character of a society, especially children. Various types of cartoons appear in the mass media and social media. The humorous things often dominates this film. One of them is the cartoon series We Bear Bears. Therefore, this study aims to reveal the resilience abilities of fictional characters in the cartoon series. This study focuses on a series entitled Bear Stack. This cartoon film series with a duration of ± 2.13 minutes has several scenes that are completely different from the habits in everyday life. This research is a qualitative research. The theory used in this research is Rolland Barthes Semiotics. One of the research results shows that animation with a simple storyline is actually able to give positive messages. In fact, this positive message will always be the subject of public consumption, especially children. One of the scenes that is often shown is a pile of bears that are always walking. Then, what do you want to convey in this scene and several other scenes?

Keywords: Resilience Abilities; *We Bear Bears*; Rolland Barthes; *Character Building*

A. PENDAHULUAN

Masih ingatkah dengan UU No. 20 tahun 2003? Ketika hampir semua kajian karya tulis ilmiah bertemakan pendidikan dan pembelajaran berinduk pada undang-undang tersebut. Entah berwujud penelitian atau sekedar pendalaman sebuah materi. Salah satu poinnya

yaitu pendidikan harus mampu membentuk peradaban bangsa.¹ Terjadi proses panjang dalam menjabarkan konsep peradaban bangsa. Ini pun tergantung berdasarkan kebutuhan penyaji atau penulis ilmiah.

Lebih spesifik, *character building* memang benar diperlukan untuk menunjang poin undang-undang tersebut. Aspek pendidikan akhirnya bergerak untuk mewujudkannya dalam segala lini. Harapannya, keberhasilan tidak hanya di dalam kelas namun juga lebih dari itu. Hingga akhirnya *character building* juga harus merambah pada area keseharian anak.

Keseharian anak tentunya diisi dengan kegiatan-kegiatan yang menunjang perkembangan kemampuan otaknya. Salah satunya yaitu dengan melihat tayangan-tayangan yang berkualitas. Serial kartun menjadi bagian di dalamnya. Serial ini beragam judul utamanya, tergantung mana yang diminati oleh anak. *We Bare Bears* ada di dalamnya.

Meskipun tidak sedikit yang menilai negatif terhadap film kartun (animasi) yang menjadi tontonan anak, sebenarnya ada sisi lain yang didapatkan. Bahasa, itulah mengapa banyak anak pada zaman sekarang sesuai dengan bahasa yang digunakan dalam serial kesayangan. Memang anak-anak tentu belum memahami jenis bahasa. Mengapa anak-anak mengalami perubahan dalam penggunaan bahasa? Ini sebenarnya sebuah simbol bahwa anak-anak berhasil mendapatkan pengalaman baru dari film yang dilihatnya. Secara eksplisit, ini termanifestasikan dalam bentuk wawasan untuk anak.²

Sebenarnya tidak hanya tentang bahasa, namun juga dalam segi simbol-simbol yang lain. Misalnya cara berpakaian tokoh yang disukai, kebiasaan sehari-hari dan sebagainya. Hal ini perlu diingatkan berkali-kali bahwa apapun yang dilakukan anak harus mengandung *character building*. Lantas, apakah film kartun bisa menjadi bagian dari *character building*? Jawabannya pasti mampu, namun perlu ditegaskan bahwa konsep *character building* merupakan konsep yang cukup luas. Salah satu definisinya yaitu berkaitan dengan ajaran kebiasaan cara berpikir dan berperilaku sehingga seseorang bisa berada di tengah-tengah masyarakat.³

Lalu bagaimana ketika seorang anak sedang berada dalam suatu masalah atau hari yang buruk? Masih samakah kebiasaannya yang selalu *happy*? Ataukah dalam sekejap senyumnya hilang? Di sini pentingnya *character building* khususnya dalam pembentukan kemampuan diri untuk selalu bangkit kembali setelah mengalami problematika. Ini disebut kemampuan resiliensi.

Kemampuan ini menjadikan seorang anak mampu mengatasi suatu hal yang bersifat merusak.⁴ Ini penting diajarkan pada anak-anak, karena kehidupan di masa mendatang bisa

¹ UU No. 20 tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional Dan Penjelasannya* (Yogyakarta: Media Wacana, 2003), 23.

² Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).

³ M. Mahbubi, *Pendidikan Karakter: Implementasi Aswaja Sebagai Nilai Pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Yogyakarta, 2012).

⁴ E.H. Grotberg, "Resilience Programs for Children in Disaster," *Ambulatory Child Health*, 2001.

menjadi suatu yang tidak terbayangkan sebelumnya. Anak-anak memang harus dipersiapkan untuk dapat menghadapi hal-hal yang beresiko lalu bersiap untuk bangkit.⁵

Semenjak usia sangat dini pun, sebenarnya anak-anak memang sudah dihadapkan oleh resiko. Belajar bersepeda misalnya, kegiatan ini sangat syarat resiko. Ketika pertama kali mencoba, jatuh merupakan hal yang wajar. Bahkan untuk beberapa kali mencoba akan selalu membiarkan anggota badannya terluka. Lebih jauh lagi ada proses berjalan pada bayi. Tidak pernah terpikirkan sebelumnya mengapa bayi yang sedang belajar berjalan tidak pernah sekalipun berputus asa. Bayi-bayi akan selalu bangkit dan melakukannya sampai lancar tidak peduli rintangannya. Intinya yang bisa didapatkan yaitu hampir semua hal yang beresiko memang mampu mengantarkan anak untuk mampu berada di level selanjutnya.⁶

Naluri semacam itu harus selalu ada ketika anak-anak mulai menghadapi hal-hal yang lebih serius di masa depan. Perlu diingat, resiliensi tidak hanya seputar jatuh secara fisik namun juga aspek emosional. Mengapa di dalam media sosial ataupun media masa tidak jarang memberitakan tentang kasus-kasus depresi bahkan bunuh diri. Menurut data WHO, angka kematian bunuh diri di Indonesia merambah lebih tinggi pada kelompok usia yang lebih tua dan sebesar 5,1% per 100.000 penduduk. pada usia 20- 29 tahun.⁷ Informasi tersebut menjadi sebuah pesan yang sangat dramatis kepada para orang tua atau pendidik agar anak-anak sedini mungkin dibekali kemampuan resiliensi yang menjadi salah satu indikator *character building*.

Kemampuan resiliensi pun memiliki beberapa aspek yang mampu dijabarkan antara lain tentang regulasi emosi, pengendalian impuls, optimisme, empati, analisis penyebab *problem*, *self efficacy*, serta *reaching out*.⁸ Tentang regulasi emosi, di luar sana tidak sedikit yang merasa panik ketika menghadapi situasi yang mendadak. Misalnya, kasus sederhana ketika ban bocor di tengah hujan yang deras. Atau mungkin ketika seorang anak yang lupa mengerjakan PR namun saat itu sang guru meminta untuk dikoreksi bersama. Semua didikan orang di sekitar anak, naluri atau bahkan faktor bawaan dari anak akan dipertaruhkan dalam insiden tersebut. “Saya harus berbuat apa?”, adalah suatu pertanyaan yang dijawab secara cepat oleh otak. Memang secara mekanisme yang dialami tubuh, menurut Prof Hans Reul (Ahli Neurologi dari Universitas Bristol) ketika seseorang sedang panik maka akan terjadi pelepasan hormon stress berupa kortisol dan adrenalin.⁹ Secara sederhana, ini akan menjadikan seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu dan memutuskan akan melakukan tindakan apa.

⁵ M.L. Krovetz, *Fostering Resiliency* (California: Corwin Press, 1999).

⁶ Al Siebert, *The Resiliency Advantage* (Portland: Practical Psychology Press, 2005).

⁷ Dikutip oleh Alek Gugi Gustaman, “Bersama Cegah Bunuh Diri (Hari Bunuh Diri Sedunia Tahun 2020),” Portal Berita dan Informasi, *Rumah Sakit Jiwa Dr. Radjiman Wediodiningrat* (blog), 2020, <http://rsjlawang.com/news/detail/467/bersama-cegah-bunuh-diri-hari-bunuh-diri-sedunia-tahun-2020>.

⁸ K. Reivich and Shatte, *The Resilience Factor: 7 Keys To Finding Your Inner Strength And Overcome Life's Hurdles* (New York: Broadway Books, 2002).

⁹ Detik Health, “Situasi Panik Bikin Otak Mampu Mengingat Dengan Lebih Baik,” Portal Berita dan Informasi, *Detik Health* (blog), 2011, <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-1629964/situasi-panik-bikin-otak-mampu-mengingat-dengan-lebih-baik>.

Dukungan-dukungan dari keluarga untuk anak agar mampu beresiliensi tentu sangat diperlukan. Keputusan anak akan bergantung dengan pembiasaan yang didapatkannya. Seperti prinsip *tabula rasa* yang dicetuskan oleh John Locke, bahwa setiap anak itu seperti kertas kosong yang isinya sesuai dengan apa yang dituliskan atau dibiasakan orang tua.¹⁰ Lantas, ketika anak panik menghadapi PR nya yang belum dikerjakan pun akan menyesuaikan bagaimana pembiasaan orang tua atau kebiasaan yang dialaminya sehari-hari. Ada anak yang siap menerima resiko berupa hukuman, ada pula yang tidak. Ini termanifestasikan dalam bentuk marah di dalam kelas, menangis, berlari pulang ke rumah atau menghampiri orang tuanya jika sedang ditunggu. Itu semua juga wujud keputusan yang diambil anak, namun harus lebih diarahkan agar keputusan menerima resiko (hukuman) pun wajar didapatkan karena memang melakukan tindakan yang tidak sesuai aturan.

Keyakinan seperti itulah yang semakin mendorong orang tua agar lebih berhati-hati dalam memilih tontonan untuk anak. Pesan yang disampaikan tontonan kepada si anak juga harus memenuhi kaidah agar anak mampu mengambil keputusan yang positif dan bersiap menghadapi resiko. Mengingat, ada efek jangka panjang yang bisa jadi akan berdampak negatif pada anak. Lebih baik *impact* positifnya yang dirasakan di kemudian hari bukan?

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, *We Bare Bears* menjadi salah satu tontonan yang disuguhkan untuk anak. Seperti yang diyakini oleh salah satu *posting-an* Popmama.com, kartun tersebut memiliki dampak yang baik untuk perkembangan anak terutama dalam sisi psikis.¹¹ Tulisan tersebut menyoroti perihal adanya perbedaan, lebih tepatnya beruang yang bisa hidup berdampingan dengan manusia. Lantas bagaimana pesan yang disampaikan oleh serial animasi tersebut dalam sudut pandang semiotika? Teori semiotika Roland Barthes akan sangat membantu dalam kajian ini. Mengingat banyaknya serial yang sudah tayang, maka kajian ini akan lebih difokuskan pada serial yang berjudul *Bear Stack*. Ini bertujuan agar mampu memberikan analisis yang lebih intens. Fokus penelitian ini tentunya mengungkap kemampuan resiliensi tokoh-tokoh kartun yang tengah naik daun ini. Benarkah memang seperti yang banyak masyarakat sampaikan dalam berbagai tulisan di media masa dan media sosial atau malah sebaliknya.

Jika memang benar adanya seperti yang banyak diulas oleh masyarakat, maka tidak salah juga jika serial animasi ini memang baik untuk anak. Sebaliknya, meskipun masyarakat sangat mengagumi, jika ternyata banyak hal negatif yang didapatkan maka ini kurang baik untuk diberikan pada anak.

B. KAJIAN TEORI

Ada beberapa hal yang akan dibahas yaitu tentang serial animasi *We Bare Bears*; konsep *character building*; konsep resiliensi; dan pandangan semiotika oleh Roland Barthes.

¹⁰ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo, 2011).

¹¹ Putri Syifa Nurfadilah, "5 Hal Penting yang Bisa Dipetik dari Serial Animasi 'We Bare Bears,'" Portal Berita dan Informasi, *Popmama* (blog), 2020, <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/putri-syifa-nurfadilah/hal-penting-yang-bisa-dipetik-dari-karakter-kartun-we-bare-bears/3>.

Tentang Serial Animasi *We Bare Bears*

Serial animasi *We Bare Bears* merupakan hasil karya dari Daniel Chong¹² dan bergenre animasi komedi. Animasi tersebut merupakan bagian dari keluarga Cartoon Network.¹³ Serial ini pertama kali tayang pada 27 Juli 2015.¹⁴ Seperti yang telah beredar, serial ini dibintangi oleh tiga tokoh fiksi yang berupa tiga ekor beruang.

Pertama, yaitu tokoh Grizz, beruang yang berwarna coklat. Tokoh ini digambarkan dalam karakter yang ramah. Meskipun demikian, Grizz tidak cukup mampu untuk berada di lingkungan sosial, walaupun Grizz selalu mencoba. Dalam hampir semua serialnya, karakter ini terlihat sangat vokal dan *outgoing*. Dalam serial ini pula, Grizz sebenarnya berada sebagai kakak tertua.

Kedua, yaitu Pan-Pan, beruang yang digambarkan berwarna hitam dan putih. Tokoh ini digambarkan dalam karakter yang lembut dan pemalu. Tidak hanya itu, karakter Pan-Pan digambarkan sebagai perwujudan orang yang mudah jatuh cinta. Meskipun demikian, sebenarnya Pan-Pan memiliki tingkat percaya diri yang tidak lebih baik dibanding dengan dua saudara beruangnya. Di dalam serialnya, Pan-Pan juga kerap merasa cemas dengan situasi yang sedang dihadapinya.

Ketiga, yaitu tokoh Ice Bear. Tokoh ini digambarkan sebagai karakter yang tidak banyak berbicara. Ini jauh berbeda dengan dua karakter sebelumnya yang terlihat mendominasi pembicaraan. Meskipun demikian, tokoh ini terlihat mendominasi dari segi motoriknya. Tidak jarang berbagai serial menampilkan keahliannya dalam mengurus rumah, memasak, dan bela diri. Taekwondo dan Judo merupakan *skill* yang dimiliki karakter ini.¹⁵ Karakter ini tentu berbeda dengan karakter Pan-Pan yang mudah cemas dan panik. Tenang merupakan karakter yang disematkan dalam tokoh ini tentunya. Meskipun demikian, nyatanya karakter ini disematkan pada tokoh yang dianggap sebagai adik termuda.

Ada pula tokoh lainnya yaitu Chloe Park, seorang anak gadis yang cerdas. Tokoh ini digambarkan sebagai anak kecil dengan memakai kaca mata dan selalu tidak terlepas dari peralatan sekolah. Pada usia yang masih belia, nyatanya tokoh ini digambarkan telah mengenyam bangku perguruan tinggi. Chloe digambarkan pula sebagai pribadi yang tidak memiliki banyak teman. Meskipun demikian, karakter ini juga diwujudkan memiliki kemampuan berbicara dua bahasa, walaupun tidak ditunjukkan dalam setiap serial.

Tokoh pendukung selanjutnya yaitu Nom-Nom. Tokoh ini merupakan representasi dari koala. Tokoh ini digambarkan dengan karakter pemarah dan banyak bicara. Tidak hanya itu, materialistis dan egois selalu menyertainya hampir di setiap serial. Meskipun demikian,

¹² Daniel Chong, "The Three Bare Bears," Portal Berita dan Informasi, *The Three Bare Bears* (blog), 2011, <https://web.archive.org/web/20140604033014/http://thethreebarebears.blogspot.com/>.

¹³ Cartoon Network, "We Bare Bears," Portal Berita dan Informasi, *Cartoon Network* (blog), n.d., <https://webarebears.cartoonnetworkasia.com/>.

¹⁴ CartoonNetworkPR, "CartoonNetworkPR on Twitter," 2015, <https://twitter.com/CartoonNetPR/status/611228462221819904>.

¹⁵ Wikipedia, "We Bare Bears," Portal Berita dan Informasi, *Wikipedia* (blog), 2021, https://id.wikipedia.org/wiki/We_Bare_Bears.

Nom-Nom merupakan karakter yang terkenal karena sering menunjukkan sisi imutnya kepada masyarakat.

Tokoh pendukung selanjutnya yaitu Charlie. Karakter ini merupakan perwujudan dari *bigfoot*. Tokoh ini digambarkan sebagai sosok yang tidak ingin diketahui oleh manusia. Berkali-kali dalam serialnya, tokoh ini tidak sangat menjauhi kamera yang selalu dibawa oleh orang yang tidak sengaja bertemu dengannya. Selanjutnya yaitu tokoh Ranger Tabes. Tokoh ini digambarkan sebagai penjaga hutan. Oleh karena itu, pantang menyerah dan tegas menjadi karakter yang menyertainya.

Ada beberapa tokoh lain yang turut mendukung serial ini. Karena keterbatasan sarana, maka tidak dijelaskan dalam kajian ini, yaitu tokoh Lucy, orang tua Chloe, Captain Craboo.

Konsep Character Building

Character building secara sederhana diartikan sebagai suatu sarana untuk membentuk karakter positif masyarakat. Lebih dulu, Ki Hajar Dewantara memiliki ajaran yang bertemakan hal tersebut. Ada beberapa poin yang disampaikan dalam ajarannya yaitu lawan *sastra ngesti mulyo; suci tata ngesti tunggal; tetep mantep antep; ngandel, kendel, bandel, kandel; neng, ning, nung, nang*.¹⁶ Yang pertama berkaitan dengan ilmu yang digunakan seseorang dalam meraih cita-cita dalam hidupnya. Yang kedua berkaitan dengan perlunya pemikiran yang jernih, batin yang bersih dan karakter yang disiplin melaksanakan aturan yang ada. Yang ketiga berkaitan dengan perlunya kemantapan hati dalam melaksanakan segala tugas-tugas yang memang menjadi harapannya. Yang keempat berkaitan dengan perlunya meyakini dan teguh tentang kemampuan diri dan kekuasaan Tuhan. Yang kelima berkaitan dengan larangan untuk ragu-ragu, selalu tenang dan tidak emosional, kuat dalam berikhtiar dan menjadi jiwa pemenang.

Character building memberikan banyak manfaat dalam segala bidang kehidupan, salah satunya yaitu mampu memberi pengaruh untuk meningkatkan bahkan merubah tatanan yang ada (tatanan yang sedang syarat problem).¹⁷ Perubahan tatanan itu termasuk ke dalam pembaruan karakter setelah mengalami kondisi penuh resiko. Misalnya ketika seorang anak yang sedang belajar menulis, maka untuk pertama kalinya pasti akan menemui hal-hal yang beresiko. Antara lain, waktu bermain yang berkurang, orang tua yang marah-marah karena merasa terlalu lama mengajari, bosan, dan merasa melakukan kegiatan yang tidak bermakna. Ketika anak sudah memutuskan untuk terjun dalam kegiatan tersebut, maka selanjutnya akan mengubah tatanan kebiasaan pada anak yang semula sering bermain menjadi seseorang yang mahir menulis.

Berbicara tentang pembentukan karakter, maka ada beberapa jenis pendidikan yang mendukungnya yaitu pendidikan formal, informal, nonformal dan pendidikan rohani. Itulah mengapa, pembentukan karakter tidak hanya di sekolah namun juga di lingkungan rumah yang disebut sebagai pendidikan informal. Sayangnya memang ketercapaian pendidikan

¹⁶ Muchlas Samani and Hariyanto, *Pendidikan Karakter* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).

¹⁷ Hibur Tanis, "Pentingnya Pendidikan Character Building Dalam Membentuk Kepribadian Mahasiswa," *Jurnal Humaniora* 4, no. 2 (2013): 1212-19.

informal antara satu anak dengan yang lain tentu berbeda. Ada berbagai faktor yang mempengaruhi antara lain faktor internal dan eksternal. Jika faktor internal berkaitan dengan hereditas, maka faktor eksternal berkaitan dengan apa-apa saja yang dilakukan anak dan kondisi di sekitarnya. Faktor eksternal inilah yang membutuhkan perhatian dari penggiat *character building* termasuk orang tua.

Konsep Kemampuan Resiliensi

Seperti yang sekilas disinggung dalam latar belakang, resiliensi berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menghadapi situasi yang tidak menyenangkan. Di dalamnya ada indikator regulasi emosi yang ditandai dengan kemampuan seseorang untuk tetap tenang meskipun berada di bawah kondisi buruk. Ada pula pengendalian impuls yang ditandai dengan mampunya seseorang untuk mengerem dorongan atau keinginan yang seolah menggebu-gebu. Selain itu, optimisme juga menjadi salah satunya, yang ditandai dengan percaya terhadap harapan masa depan. Anak-anak ini tentunya dapat mengontrol sikap dan perbuatannya.

Selain itu juga tentang empati, yang ditandai dengan kemampuan membaca tanda psikologis orang lain. Ada beberapa emosi yang selalu muncul pada diri orang lain, antara lain marah, senang, sedih, suka dan sebagainya.¹⁸ Dengan demikian, empati tidak hanya tentang ikut bersedih ketika orang lain tertimpa problem, namun juga ikut bersenang ketika orang lain sedang mendapatkan anugrah atau rejeki.

Bagian dari resiliensi yang lain yaitu analisis penyebab masalah. Ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam berpikir kritis atau bernalar. Bernalar ini menurut Copi berkaitan dengan penarikan kesimpulan baru dan selanjutnya dianggap sebagai suatu yang benar (premis).¹⁹

Efikasi diri juga menjadi bagian dalam kemampuan resiliensi. Ini berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menguasai diri sendiri dan memegang kendali atas diri sendiri.²⁰ Tidak salah jika efikasi diri pada akhirnya sangat berpengaruh pada perilaku seseorang.²¹

Ciri-ciri anak yang memiliki kemampuan resiliensi selanjutnya yaitu *reaching out*. Biasanya anak-anak ini akan mudah mendapatkan hal-hal yang positif setelah menghadapi suatu masalah. Misalnya ketika ada anak yang kehilangan mainannya, maka anak yang mampu *reaching out* akan mengambil sisi positif atas masalahnya. Apa itu? Hal ini mungkin saja anak-anak akan menganggap bahwa ini bertujuan agar lain kali berbagi mainan dengan teman sepermainannya.

Teori Semiotika Rolland Barthes

¹⁸ Alex Sobur, *Psikologi Umum* (Bandung: Pustaka Setia, 2003).

¹⁹ Fajar Shadiq, "Penalaran Atau Reasoning. Perlu Dipelajari Para Siswa Di Sekolah?," Portal Berita dan Informasi, 2007, <http://prabu.telkom.us/2007/08/29/penalaran-atau-reasoning/>.

²⁰ Albert Bandura, *Self-Efficacy The Exercise of Control* (New York: Freeman and Company, 2005).

²¹ John W. Santrock, *Child Development, Eleventh Edition*, ed. Wibi Hardani, trans. Mila Rahmawati and Ana Kuswanti (Jakarta: Erlangga, 2007).

Seperti yang telah diketahui bersama, semiotika digunakan untuk menganalisis suatu tanda. Salah satu ahli yang *concern* di dalamnya yaitu Rolland Barthes, namun ahli ini menyebutnya sebagai semiologi. Inti dari ajarannya yaitu bahwa sebenarnya setiap apa yang objek tampilkan merupakan suatu tanda dan dapat dimaknai. Pemaknaan ini biasanya disandingkan dengan bagaimana objek itu berkomunikasi. Misalnya, seseorang yang mengatakan dirinya bahagia, namun setelah dimaknai melalui tanda-tanda yang dimunculkannya, maka akan terlihat kebenarannya.²² Lebih jelas, Barthes menjelaskan bahwa *humanity* sebenarnya mampu memaknai berbagai hal yang nampak. Dalam proses pemaknaan, individu harus percaya bahwa objek-objek yang sedang diamatinya tidak hanya sedang membawa informasi namun juga mengonstitusi sistem secara struktur melalui tanda.²³

Pada dasarnya Barthes menganggap bahwa dalam semua kehidupan sosial entah kegiatannya, entah pembawaannya memiliki suatu tanda tersendiri²⁴ dan tentu berbeda dengan yang lainnya. Masih ingatkah dengan ranah keterampilan berbahasa? Hampir semua yang seseorang lakukan tidak terlepas dari proses berbahasa, entah menggunakan keterampilan berbicara dan mendengar atau sedang menggunakan keterampilan mendengar dan menulis. Begitu pula dengan studi yang dilakukan Barthes yang menyatakan bahwa bahasa menjadi sebuah sistem tanda dan di dalamnya merupakan asumsi dari masyarakat tertentu dan juga dalam waktu tertentu.²⁵ Untuk lebih jelasnya tentang studi Barthes, maka dijelaskan dalam bagan sederhana di bawah ini:

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotative)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Bagan 1 Peta Tanda Roland Barthes²⁶

Berdasarkan peta tanda di atas, maka *Denotative Sign* terdiri atas dua hal yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Meskipun demikian, di bawah kolom *Denotative Sign* terdapat *Connotative Signifier* yang berarti bahwa kedua hal itu bisa terjadi secara bersamaan. Dalam kata lain *Denotative Sign* sama juga dengan *Connotative Signifier*.

Bagian denotatif disebut sebagai **tataran pertama**. Ini memiliki makna yang eksplisit dan tertutup. Tidak salah jika banyak yang mengartikan bahwa denotatif itu berkaitan dengan hal-hal yang pasti. Secara sederhana, denotasi adalah makna yang sebenarnya dan

²² Trieska Sela Pratiwi, Yuliani Rahma Putri, and Mohammad Syahriar Sugandi Sugandi, "Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Logo Calais Tea," *E-Proceeding of Management* 2, no. 3 (2015): 4327.

²³ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).

²⁴ Kurniawan, *Semiologi Roland Barthes* (Magelang: Yayasan Indonesia Tera, 2001).

²⁵ Sobur, *Semiotika Komunikasi*.

²⁶ Sobur.

bisa menjadi rujukan masyarakat sosial karena diyakini sebagai realitas.²⁷ Oleh karena itu, denotasi dianggap sebagai makna objektif yang tetap. Untuk mendapatkan makna ini juga dapat menggunakan referensi berupa kamus atau semacamnya.²⁸

Sedangkan konotasi bagi Barthes diidentikkan dengan mitos. Meskipun keduanya memiliki posisi yang dibedakan. Mitos ini didefinisikan dengan sebuah proses operasi ideologi. Di dalamnya bertujuan untuk mengungkap nilai yang dianggap mendominasi pada suatu rentang waktu. Konotasi jelasnya menerima keterbukaan makna atau memiliki makna implisit dan berkebalikan dengan denotasi. Jika Denotasi ada kepastian makna, maka dalam konotasi tidak ada hal demikian, sehingga memungkinkan penafsiran-penafsiran baru.

Mitos terdiri atas tiga dimensi yaitu penanda, petanda, dan tanda.²⁹ Faktanya, mitos terbentuk oleh rangkaian pemaknaan yang sebelumnya telah ada. Bisa dikatakan bahwa mitos merupakan suatu sistem **pemaknaan tataran kedua**. Mitos merupakan perkembangan dari konotasi. Mitos adalah suatu rangkaian yang unik, karena terbentuk oleh rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya. Oleh karenanya, wajar jika di dalamnya terdapat sebuah petanda yang memiliki lebih dari satu penanda.³⁰ Meskipun demikian, mitos sebenarnya bisa diubah oleh masyarakat tempat mitos itu berkembang. Nyatanya, memang mitos merupakan sebuah proses pemaknaan yang tidak mendalam karena hanya merepresentasikan makna yang Nampak.³¹ Di dalamnya bukan berisi realitas *unreasonable* bahkan *unspeakable*. Ada sistem komunikasi atau pesan (*message*) yang berfungsi mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku pada rentang waktu tertentu. Tentunya, mitos memiliki dampak yang signifikan, kecuali jika seseorang mengubah konteks yang dihadapi, maka mitos akan bergeser.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian kualitatif. Seperti yang telah diketahui bersama, penelitian ini membutuhkan data-data yang bersifat penjabaran dan non angka serta membutuhkan analisis mendalam.³² Untuk menganalisisnya menggunakan teori semiotika yang dicetuskan oleh Roland Barthes. Film yang dianalisis yaitu serial *We Bare Bears* pada judul *Bear Stack*. Durasi film tersebut yaitu ± 2,13 menit.

D. PEMBAHASAN

Pembahasan ini berisi tentang unit analisis film, pemaknaan tataran pertama serta pemaknaan tataran kedua.

²⁷ Pratiwi, Putri, and Sugandi, "Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Logo Calais Tea."

²⁸ Atika Lisamawati Nur Qoyyimah, "Makna Denotatif Dan Konotatif Dalam Wacana Iklan Kuota Internet: Kajian Semantik" (Skripsi yang Tidak Diterbitkan, Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020).

²⁹ Roland Barthes and M. Ardiansyah, *Elemen-Elemen Semiotika* (Yogyakarta: IRCiSoD Diva Press, 2012).

³⁰ Kris Budiman, *Semiotika Visual* (Yogyakarta: Penerbit Buku Baik, 2003).

³¹ D. Rusmana, *Filsafat Semiotika: Paradigma, Teori, Dan Metode Interpretasi Tanda Dari Semiotika Struktural Hingga Dekonstruksi Praktis* (Bandung: Pustaka Setia, 2014).

³² Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008).

Unit Analisis 1

Denotative Sign



Gambar 1 Penanda detik 00: 14

Pada *Scene* di atas, Grizz dan Ice Bear sedang asyik bermain *game*. Secara tiba-tiba Pan-Pan datang dengan kecemasan. Pan-Pan mengabarkan bahwa ada sebuah benda yang diinginkannya akan segera habis jika tidak segera dibeli. Grizz memberikan tanggapan untuk segera membelinya. Sementara, Ice Bear tetap diam menatap kedua temannya.

Connotative Sign

Pada *scene* di atas, Pan-Pan sedang cemas jika barang yang diinginkannya tidak didapatkan karena akan habis. Grizz yang secara cepat memberikan komando untuk segera mengambil tindakan. Terlihat keduanya langsung memenuhi komando Grizz tanpa protes. Apa yang dilakukan Pan-Pan bisa saja tetap dengan kecemasan, namun nyatanya karakter ini tenang. Ini menggambarkan adanya ***pengaturan (regulasi) emosi*** dalam mengambil tindakan. Pan-Pan dengan karakternya yang lembut sebenarnya merepresentasikan spesies aslinya yaitu Giant Panda yang memiliki *imagae* cinta damai.³³

Di *scene* di atas, Grizz terdengar memberi pujian kepada Pan-Pan tentang *Game* Baru Ksatria Kucing yang diceritakannya. Grizz yang merupakan penggambaran dari orang-orang Amerika menunjukkan wujud budaya yang informal. Wujud nyatanya adalah adanya kebijakan *Casual Friday*.³⁴ Pujiannya kepada Pan-Pan adalah wujud kesetaraan dan informal. Secara implisit, empati tergambar dalam *scene* ini. Perlu diingat kembali bahwa ***empati*** merupakan kemampuan untuk memahami dan merasakan pendapat orang lain. Di sisi lain, Ice Bear yang terlihat siap untuk segera berangkat tanpa mengeluh merupakan gambaran dari ***kontrol impuls***. Mengapa demikian, karena karakter tersebut membantu teman tanpa melihat keuntungan apa yang bisa didaparkannya.

Masih dalam *scene* di atas, karakter Grizz selalu menampilkan kemampuannya dalam memberikan komando kepada teman lainnya. Begitu pula dalam serial ini Grizz dengan *optimismenya* mengajak temannya untuk berangkat menuju toko meskipun jumlah benda yang akan dibeli sangat terbatas. Sesuai dengan representasinya, Amerika termasuk wilayah dengan karakter masyarakatnya yang memiliki profesionalisme yang kuat namun dengan budaya sosial yang informal. Di antara mereka bertiga tidak ada yang memanggil dengan sebutan seperti di Indonesia misalnya “mas” untuk memanggil orang yang lebih tua. Dalam

³³ Wikipedia, “Panda,” Portal Berita dan Informasi, *Wikipedia* (blog), 2021, https://id.wikipedia.org/wiki/Panda#cite_note-6.

³⁴ Mutria Farhaeni, “Komunikasi Dalam Konteks Protokol Bisnis Multikulturala,” *Jurnal Studi Kultural* 1, no. 2 (2016): 83–88.

setiap *scene* terutama *scene* ini, ketiga beruang sama- sama memanggil temannya dengan nama depan. Pan-Pan yang merupakan representasi dari orang-orang yang berasal dari China mampu menyesuaikan diri dengan kebiasaan tersebut. Dengan demikian pesan yang bisa didapatkan yaitu, kemampuan adaptasi sangat diperlukan ketika ada kondisi- kondisi yang memang sedang kurang baik dan harus mencari jalan keluar.

Masih dalam *scene* tersebut, Pan-Pan terlihat lebih emosional dibanding kedua temannya, Grizz dan Ice Bear. Dalam budayanya, Pan-Pan yang merupakan perwujudan orang dengan kebudayaan China. Orang China merupakan orang- orang dengan orientasi emosional, maka tidak heran apabila Pan-Pan dalam serial ini terlihat dengan jelas ekspresinya dibanding dengan kedua teman lainnya.³⁵ Meskipun demikian, Pan-Pan masih tetap mampu akur dengan kedua temannya yang tidak terlalu menunjukkan ekspresi yang kuat. Ini terutama pada Ice Bear dengan ekspresi yang sangat minim sekali. Ice Bear dan Grizz merupakan penggambaran dari karakter masyarakat sebagian besar negara-negara di Amerika Utara dan Eropa Barat, makna ditemukan dalam kode atau pesan yang eksplisit.³⁶ Tidak salah jika kedua karakter tersebut digambarkan sering berbicara *to the point* dan apa adanya. Pembicaraan tersebut seringkali dianggap lebih bernilai. Seperti yang disampaikan Grizz yaitu, “Oh tidak teman, Kita harus segera bergerak (baca: pergi)”. Sedangkan Pan- Pan yang menyampaikan tidak langsung pada tujuannya dan hanya mengatakan, “Tapi Slotnya hanya tinggal satu lagi”. Pan-Pan terlihat tidak *to the point* menyampaikan tujuannya. Meskipun demikian, Grizz berhasil menerima informasi yang sebenarnya. Dalam hal ini Pan-Pan dan kedua temannya sama- sama mampu mengembangkan **kemampuan bersosialisasi** meskipun dengan budaya yang berbeda.

Unit Analisis 2

Denotative Sign



Gambar 2 Penanda pada 00: 26

Scene di atas menceritakan tentang Grizz yang tanpa berpikir panjang langsung memberi komando untuk segera pergi ke toko yang menjualnya barang tujuan. Ketiga karakter itu pun segera pergi meninggalkan rumah dan bersiap layaknya *scene* di atas. Seperti yang selalu ada di setiap serial, ketiga karakter itu selalu terlihat bertumpuk ke atas dimulai dari Grizz dari atas, posisi kedua ada Pan-Pan, dan terakhir Ice Bear ketika hendak pergi ke suatu tempat. Saat itu pula Grizz meminta Pan-Pan untuk mempersiapkan ponselnya untuk mencari denah. Kedua teman Grizz pun dengan segera melaksanakan tugasnya masing- masing.

³⁵ Meli, “Budaya Konteks Tinggi: Studi Kasus Budaya Indonesia Dan China,” *Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 2 (2014).

³⁶ Meli.

Connotative Sign

Ketiga representasi beruang yang lucu itu merupakan sebuah gambaran dalam sebuah situasi yang syarat perbedaan. Seperti pada hewan aslinya, Ice Bear dengan nama latin *Ursus Maritimus* ini dapat dijumpai di Polar Bear ini dapat ditemukan di es Laut Arktik- sepanjang Kanada, Greenland, Islandia, Jepang, Norwegia, Rusia, dan Amerika Serikat.³⁷ Kemudian Panda dengan nama latin *Ailuropoda Melanoleuca* (Giant Panda) ini dapat ditemukan di 6 wilayah kecil di barat daya Cina yang berada di sepanjang dataran tinggi Tibet di provinsi Sichuan, Gansu, dan Shaanxi.³⁸ Terakhir Grizz yang merupakan representasi dari Beruang Grizzly dengan nama latin *Ursus arctos horribilis* dapat ditemukan di daerah Kanada Barat, Alaska, dan Amerika Serikat Barat Laut, sejarahnya ada di Great Plains. Dengan demikian dua beruang yaitu Beruang Grizzly dan Polar Bear merupakan kedua spesies yang memiliki kesamaan di persebaran wilayahnya. Sayangnya, Giant Panda tidak berlokasi yang sama. Pada gambar yang tertera, posisi Panda yang selalu di tengah ketika akan menempuh perjalanan adalah sebuah penggambaran bahwa ada karakter yang minoritas namun tetap mampu diterima di lingkungan baru yang di dalamnya terdapat orang-orang yang memiliki kesamaan.

Amerika yang dikenal dengan budaya multikulturalnya memang tidak melarang bagi pendatang baru (imigran) untuk tetap mempertahankan budaya yang telah dianutnya. Dengan demikian, sesuai dengan gambaran *scene* tersebut yang tetap menunjukkan corak Panda yang sebenarnya dan dengan perwujudan karakter yang sebenarnya. Sebagai informasi, Giant Panda merupakan spesies yang mendapatkan simbol Cinta Damai. Menurut kepercayaan China, bulu berwarna hitam dan putih pada hewan ini merupakan simbol keseimbangan antara *yin* dan *yang*.³⁹ Hewan ini adalah simbol antara kelembutan dan keselarasan. Dalam indikator resiliensi, Pan-Pan dalam *scene* ini merupakan perwujudan dari ***kontrol impuls***, karena *skill*- nya dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi.

Unit Analisis 3

Denotative Sign



Gambar 3 Penanda pada 00: 24



Gambar 4 Penanda pada 00: 25

³⁷ "Polar Bear," Portal Berita dan Informasi, *Wild for Life* (blog), accessed January 20, 2021, <https://wildfor.life/id/species/beruang-kutub>.

³⁸ "Species Giant Panda," Portal Berita dan Informasi, *Bears.Org* (blog), n.d., <https://www.bears.org/animals/giant-panda-bear.php>.

³⁹ Kumparan, "13 Fakta Soal Panda, Beruang Tambun Yang Menggemaskan," *Kumparan* (blog), 2017, <https://kumparan.com/kumparanstyle/13-fakta-soal-panda-beruang-tambun-yang-menggemaskan/full>.



Gambar 5 Penanda pada 00: 26



Gambar 6 Penanda pada 00:33



Gambar 7 Penanda 00: 40

Scene di atas menceritakan tentang ketiga beruang yang sedang dalam perjalanan menuju toko kaset *game*. Ketiga karakter tersebut terlihat terburu-buru menuju toko namun harus melewati beberapa halangan, seperti kelinci dan burung di tengah jalan. Ketiga tokoh itu pun harus berhadapan dengan rusa dan bebek. Saat bertemu dengan kelinci, Ice Bear melompati kelinci dengan menggendong dua **saudaranya**. Saat bertemu dengan burung, Grizz merendahkan badannya. Saat bertemu dengan rusa, Ice Bear lebih memilih berpindah alur berjalan dengan menggendong kedua temannya. Saat bertemu dengan Tape dan bebek, Pan-Pan memberi ide untuk bergelantungan dengan akar pohon yang ada di atasnya.

Connotative Sign

Ketiga beruang tersebut terlihat memiliki tugas masing-masing. Tujuannya sama yaitu sukses menuju toko yang diinginkan. Pan-Pan sebagai perwujudan orang China, merepresentasikan budaya China dalam hal motivasi meraih sesuatu. *Socially Oriented Achievement*, itulah istilah yang digunakan ketika orang-orang China memilih motivasinya untuk mencapai suatu prestasi dengan alasan kepentingan yang ada kaitannya dengan sesame.⁴⁰ Misalnya, melakukan suatu hal karena orang tua atau teman dan sebagainya. Berbeda dengan karakter orang Amerika yang cenderung *Individually Oriented*. Ini berarti, para masyarakat di sana cenderung menggunakan kepentingan pribadilah yang memotivasi untuk meraih suatu prestasi.⁴¹ Jika diamati, maka Ice Bear dan Grizz yang cenderung fokus pada kemampuan dirinya, sedangkan Pan-Pan yang cenderung mencemaskan Ice Bear ketika tidak mampu melaksanakan tugasnya, meskipun pada akhirnya Ice Bear mampu menjalankan tugasnya dengan baik. Walaupun dengan orientasi yang berbeda tersebut, nyatanya ketiga tokoh beruang tersebut berhasil melewati rintangan karena telah memiliki **efikasi diri**. Hanya saja efikasi diri yang ditunjukkan Grizz dan Ice Bear cenderung ke orientasi individu.

⁴⁰ Antonius Atosokhi Gea, "Pengembangan Culture, Self, and Personality Dalam Diri Manusia," *Humaniora* 1, no. 1 (2010): 37–48.

⁴¹ Gea.

Unit Analisis 4

Denotative Sign



Gambar 7 Penanda 00: 43

Scene di atas menunjukkan bahwa ketiga beruang telah berhasil melalui beberapa rintangan. Ini ditandai dengan ketiga karakter tersebut yang berhasil turun dalam tiang bendera sebagai bentuk imajinasinya berhasil dalam bermain *game*. Terlihat ada tokoh berupa seorang laki-laki dengan kumis beruban terlihat marah kepada ketiga beruang yang seakan menurunkan bendera negara. Tanpa memedulikannya, ketiga beruang tersebut langsung menuju tempat lain.

Connotative Sign

Motivasi merupakan suatu yang sangat dibutuhkan untuk mencapai suatu prestasi. Terinspirasi dari *game* yang dimainkan oleh Ice Bear dan dilihat oleh Grizz, perjalanannya seakan seperti permainan yang memiliki sebuah ending berupa kemenangan. Ini perlu yang namanya konsep kerja keras. Dalam budaya bekerja, orang Amerika dianggap sebagai masyarakat yang memiliki etos kerja yang tinggi. Meskipun nyatanya di wilayah tersebut yang memiliki musim salju menjadikannya tidak terlalu produktif dalam bekerja. Tidak salah apabila masyarakat akan cenderung lebih menganggap serius tentang batasan waktu penugasan. Atas budaya itulah, tercermin adanya usaha keras yang dilakukan oleh ketiga beruang besar tersebut. Ketika ada halangan berupa ajakan bermain Charlie (*Big Foot*), dengan tegas Grizz menolak ajakannya dengan memberinya sesuatu sebagai pengganti tanpa merusak rencananya bersama kedua temannya. Usaha keras yang ditunjukkan tersebut merupakan wujud dari indikator ***pencapaian*** yang merupakan bagian dari resiliensi diri. Lebih tepatnya ke dalam keberaniannya dalam menghadapi resiko.

Unit Analisis 5

Denotative Sign



Gambar 11 Penanda 01: 34



Gambar 12 Penanda 01: 38



Gambar 13 Penanda 01: 38



Gambar 14 Penanda 01: 44

Scene di atas menunjukkan bahwa ketiga ekor beruang masih melanjutkan perjalanan untuk pergi ke toko penjual kaset *game*. Ternyata di dalam toko sudah ada Nom-Nom yang merupakan karakter yang merepresentasikan koala. Dalam *scene* tersebut, koala sama-sama berjuang mendapatkan barang yang sama. Awal mulanya, ketiga beruang hampir mendapatkan kaset *game* yang diinginkan, namun dihadang oleh Nom-Nom secara tiba-tiba. Akhirnya, keduanya saling menyerang untuk mendapatkan kemenangan. Nom-nom melempar beberapa minuman *lime* kepada ketiga beruang, namun tidak memberi efek. Seketika Ice Bear memiliki ide untuk membalas serangan Nom-Nom dengan melempar gawai ke arahnya. Seketika Nom- Nom pun jatuh dan kalah. Kaset *game* pun berhasil didapatkan oleh ketiga beruang tersebut. Ketika membawa barang ke kasir, nyatanya tidak satupun dari ketiganya yang memiliki uang untuk membayar kaset tersebut. Serial ini diakhiri dengan ketiga beruang tersebut yang terlihat kecewa.

Connotative Sign

Penanda difokuskan pada saat Nom-Nom melempar ketiga beruang dengan barang yang diyakini sebagai minuman bersoda. Dilansir dari Detik Food yang mengutip riset yang dilakukan oleh *Yale University Rudd Center for Food Policy and Obesity*, sebanyak 48% orang Amerika minum soda dan rata-rata 2,6 gelas setiap harinya.⁴² Bahkan masih sama dengan studi yang dilakukan universitas tersebut, tingkat mengonsumsi soda meningkat pada pemuda sebesar 56%. Tentu saja kebiasaan tersebut memberikan efek buruk pada kesehatan peminumnya.

Meskipun demikian, ketiga beruang tersebut tidak kalah dan membalas Nom- Nom dengan gawai. Dilansir dari Teknologi yang mengutip riset yang dilakukan oleh Entertainment Software Association, hampir sebanyak 60% penduduk dewasa di Amerika Serikat menggunakan gawai untuk bermain *game*.⁴³ Sama-sama membahas tentang kesehatan, bermain gawai secara berlebihan juga memberikan dampak buruk bahkan bisa jadi juga pada aspek yang lain. Ketika Nom-Nom terkena lemparan gawai, seketika langsung tumbang dan dianggap sebagai sebuah kekalahan. *Scene* ini diidentikkan dengan gawai yang bisa memberikan pengaruh jauh lebih buruk dibandingkan dengan minuman bersoda jika ditilik dari jumlah aspek yang terkena dampaknya. Jika minuman bersoda hanya sebatas

⁴² Detik Food, "50% Orang Amerika Minum Soda Setiap Hari," Portal Berita dan Informasi, *Detik Food* (blog), 2012, <https://food.detik.com/info-sehat/d-1975979/50-orang-amerika-minum-soda-setiap-hari>.

⁴³ Rahmat Fauzan, "Orang Amerika Serikat Makin Hobi Dan Boros Main Game," Portal Berita dan Informasi, *Teknologi* (blog), 2019, <https://teknologi.bisnis.com/read/20190513/282/921739/orang-amerika-serikat-makin-hobi-dan-boros-main-game>.

pada ranah kesehatan saja, penggunaan gawai secara berlebihan bisa merambah lebih dari aspek tersebut. Misalnya aspek kemampuan bersosialisasi.

Senjata yang dipilih oleh ketiga beruang tersebut tentunya tidak sembarangan. Ini karena perlu pemilihan dalam menggunakannya karena di dalam *scene* juga cukup banyak barang yang bisa digunakan untuk senjata. Ini identik dengan dengan kemampuan **analisis kausal** yang merupakan indikator dari resiliensi.

Unit Analisis 6

Denotative Sign



Gambar 15 Penanda 01:46



Gambar 16 Penanda 01:56



Gambar 17 Penanda 01:57

Scene terakhir terlihat ketiga beruang tersebut mengambil kaset *game* di rak penjualan setelah berhasil mengalahkan Nom-Nom. Ketiga beruang tersebut berlanjut menghampiri kasir dan menyerahkan kaset *game* itu untuk diproses. Kasir pun memberi tahu harga kaset tersebut. Sayangnya, ketiga beruang tidak ada yang memiliki uang. Ketiga pun nampak kecewa.

Connotative Sign

Seperti yang telah dikutip sebelumnya terkait dengan kebiasaan masyarakat Amerika Serikat yang hobi bermain *game*, dengan indikator keberhasilan yang jelas. Misalnya berhasil menaiki level ke jenjang yang lebih sulit. Nyatanya menjalani kehidupan juga memiliki perwujudan yang sama. Seperti halnya tiga beruang yang berhadapan dengan rintangan yang ringan hingga tingkat kesulitan yang masih bisa diatasi. Hingga pada level teratas, ada bagian yang tidak mampu terlewati. Meskipun demikian, ini tidak berarti kalah dan tidak mendapatkan ilmu apa-apa. Di sepanjang perjalanan ketiga beruang tersebut berhasil meningkatkan kemampuan dirinya untuk menghadapi rintangan.

E. KESIMPULAN

Kemampuan resiliensi sangat diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan. Perlu permodelan yang tepat untuk menstimulus kemampuan resiliensi anak. Salah satunya melalui film kartun. *We Bare Bears* merupakan salah satu serial kartun yang mampu menyuguhkan indikator-indikator resiliensi kepada penontonya, tidak terkecuali anak-anak. Meskipun dengan latar belakang budaya yang berbeda, namun kemampuan resiliensi bisa ditularkan dari berbagai sumber salah satunya serial kartun ini. Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes yang digunakan dalam menganalisis film ini maka ada indikator kemampuan resiliensi yang bisa ditemukan dalam seri *Bear Stack*. Adapun indikator yang

ditemukan antara lain tentang kemampuan regulasi emosi, kontrol impuls, optimisme, analisis kausal, efikasi diri, empati, dan pencapaian. Semua yang telah disebutkan tentunya tidak terlepas dari perwujudan beberapa budaya yang ditampilkan dalam serial ini. Pan-Pan yang merupakan perwujudan dari masyarakat China yang diyakini memiliki karakter yang cenderung berbeda dibandingkan dengan Grizz dan Ice Bear. Ketiga karakter tersebut wujud dari penyesuaian diri masing-masing budaya sehingga mampu untuk hidup dalam suasana yang akur.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, Albert. *Self-Efficacy The Exercise of Control*. New York: Freeman and Company, 2005.
- Barthes, Roland, and M. Ardiansyah. *Elemen-Elemen Semiotika*. Yogyakarta: IRCiSoD Diva Press, 2012.
- Budiman, Kris. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik, 2003.
- Cartoon Network. "We Bare Bears." Portal Berita dan Informasi. *Cartoon Network* (blog), n.d. <https://webarebears.cartoonnetworkasia.com/>.
- CartoonNetworkPR. "CartoonNetworkPR on Twitter," 2015. <https://twitter.com/CartoonNetPR/status/611228462221819904>.
- Chong, Daniel. "The Three Bare Bears." Portal Berita dan Informasi. *The Three Bare Bears* (blog), 2011. <https://web.archive.org/web/20140604033014/http://thethreebarebears.blogspot.com/>.
- Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Detik Food. "50% Orang Amerika Minum Soda Setiap Hari." Portal Berita dan Informasi. *Detik Food* (blog), 2012. <https://food.detik.com/info-sehat/d-1975979/50-orang-amerika-minum-soda-setiap-hari>.
- Detik Health. "Situasi Panik Bikin Otak Mampu Mengingat Dengan Lebih Baik." Portal Berita dan Informasi. *Detik Health* (blog), 2011. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-1629964/situasi-panik-bikin-otak-mampu-mengingat-dengan-lebih-baik>.
- Farhaeni, Mutria. "Komunikasi Dalam Konteks Protokol Bisnis Multikulturala." *Jurnal Studi Kultural* 1, no. 2 (2016): 83–88.
- Fauzan, Rahmat. "Orang Amerika Serikat Makin Hobi Dan Boros Main Game." Portal Berita dan Informasi. *Teknologi* (blog), 2019. <https://teknologi.bisnis.com/read/20190513/282/921739/orang-amerika-serikat-makin-hobi-dan-boros-main-game>.
- Gea, Antonius Atosokhi. "Pengembangan Culture, Self, and Personality Dalam Diri Manusia." *Humaniora* 1, no. 1 (2010): 37–48.
- Grotberg, E.H. "Resilience Programs for Children in Disaster." *Ambulatory Child Health*, 2001.
- Gustaman, Alek Gugi. "Bersama Cegah Bunuh Diri (Hari Bunuh Diri Sedunia Tahun 2020)." Portal Berita dan Informasi. *Rumah Sakit Jiwa Dr. Radjiman Wediodiningrat* (blog),

2020. <http://rsjlawang.com/news/detail/467/bersama-cegah-bunuh-diri-hari-bunuh-diri-sedunia-tahun-2020>.
- Hasbullah. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo, 2011.
- Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.
- Krovetz, M.L. *Fostering Resiliency*. California: Corwin Press, 1999.
- Kumparan. "13 Fakta Soal Panda, Beruang Tambun Yang Menggemaskan." *Kumparan* (blog), 2017. <https://kumparan.com/kumparanstyle/13-fakta-soal-panda-beruang-tambun-yang-menggemaskan/full>.
- Kurniawan. *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesia Tera, 2001.
- Mahbubi, M. *Pendidikan Karakter : Implementasi Aswaja Sebagai Nilai Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Yogyakarta, 2012.
- Meli. "Budaya Konteks Tinggi: Studi Kasus Budaya Indonesia Dan China." *Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 2 (2014).
- Nurfadilah, Putri Syifa. "5 Hal Penting yang Bisa Dipetik dari Serial Animasi 'We Bare Bears.'" Portal Berita dan Informasi. *Popmama* (blog), 2020. <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/putri-syifa-nurfadilah/hal-penting-yang-bisa-dipetik-dari-karakter-kartun-we-bare-bears/3>.
- Wild for Life. "Polar Bear." Portal Berita dan Informasi. Accessed January 20, 2021. <https://wildfor.life/id/species/beruang-kutub>.
- Pratiwi, Trieska Sela, Yuliani Rahma Putri, and Mohammad Syahriar Sugandi Sugandi. "Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Logo Calais Tea." *E-Proceeding of Management* 2, no. 3 (2015): 4327.
- Qoyyimah, Atika Lisamawati Nur. "Makna Denotatif Dan Konotatif Dalam Wacana Iklan Kuota Internet: Kajian Semantik." Skripsi yang Tidak Diterbitkan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020.
- Reivich, K., and Shatte. *The Resilience Factor: 7 Keys To Finding Your Inner Strength And Overcome Life's Hurdles*. New York: Broadway Books, 2002.
- Rusmana, D. *Filsafat Semiotika: Paradigma, Teori, Dan Metode Interpretasi Tanda Dari Semiotika Struktural Hingga Dekonstruksi Praktis*. Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Samani, Muchlas, and Hariyanto. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Santrock, John W. *Child Development, Eleventh Edition*. Edited by Wibi Hardani. Translated by Mila Rahmawati and Ana Kuswanti. Jakarta: Erlangga, 2007.
- Shadiq, Fajar. "Penalaran Atau Reasoning. Perlu Dipelajari Para Siswa Di Sekolah?" Portal Berita dan Informasi, 2007. <http://prabu.telkom.us/2007/08/29/penalaran-atau-reasoning/>.
- Siebert, Al. *The Resiliency Advantage*. Portland: Practical Psychology Press, 2005.
- Sobur, Alex. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia, 2003.
- . *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Bears.org. "Species Giant Panda." Portal Berita dan Informasi, n.d. <https://www.bears.org/animals/giant-panda-bear.php>.

- Tanis, Hibur. "Pentingnya Pendidikan Character Building Dalam Membentuk Kepribadian Mahasiswa." *Jurnal Humaniora* 4, no. 2 (2013): 1212–19.
- UU No. 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Dan Penjelasannya*. Yogyakarta: Media Wacana, 2003.
- Wikipedia. "Panda." Portal Berita dan Informasi. *Wikipedia* (blog), 2021. https://id.wikipedia.org/wiki/Panda#cite_note-6.
- . "We Bare Bears." Portal Berita dan Informasi. *Wikipedia* (blog), 2021. https://id.wikipedia.org/wiki/We_Bare_Bears.