

ANALISIS SEMIOTIKA PIERCE PADA FILM ANIMASI PORORO TERHADAP PENANAMAN NILAI KARAKTER PADA ANAK

Wafi Fathi Nurinsani, Yeti Heryati^{2*} dan Wardah Laeli

Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
Jl. AH. Nasution No.105, Cipadung Wetan, Kec. Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat 40614

yeti.heryati@uinsgd.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received April 24, 2025

Revised May 29, 2025

Accepted May 29, 2025

Available online June 1, 2025

Kata Kunci:

Semiotika, Pororo, Pierce,
Pendidikan Karakter, Film
Animasi.

Keywords:

Semiotics, Pororo, Pierce, Character
Education, Animated Film.

ABSTRAK

Artikel ini menganalisis film animasi "Pororo the Little Penguin" melalui pendekatan semiotika yang dikembangkan oleh Charles Sanders Pierce, dengan fokus pada nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat ditransmisikan kepada anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena yang muncul dari data yang diperoleh. Data diperoleh melalui observasi terhadap film dan wawancara dengan narasumber, salah satunya adalah Ibu Lelis, yang berperan sebagai sumber utama dalam memahami pengaruh film tersebut terhadap penanaman karakter anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa elemen-elemen visual

dalam film, seperti ikon, indeks, dan simbol, berperan penting dalam membantu anak-anak memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral seperti kejujuran, kerja sama, dan persahabatan. Melalui analisis terhadap episode tertentu, ditemukan bahwa film ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan pesan pendidikan karakter.

ABSTRACT

This article analyzes the animated film Pororo the Little Penguin using Charles Sanders Peirce's semiotic approach, with a focus on character education values that can be transmitted to children. This study employs a qualitative method with a phenomenological approach to describe and analyze phenomena that emerge from the collected data. The data were obtained through film observation and interviews with informants, including Mrs. Lelis, who served as the primary source in understanding the film's influence on character development in children. The findings reveal that visual elements in the film – such as icons, indexes, and symbols – play a significant role in helping children understand and internalize moral values such as honesty, cooperation, and friendship. Through the analysis of selected episodes, it is evident that the film functions not only as a source of entertainment but also as an effective tool for conveying messages of character education.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by PT Metrum Karya Mandiri.



PENDAHULUAN

Film merupakan karya sastra ini ternyata tidak selalu dikhususkan untuk orang dewasa, melainkan ada juga cabang ilmu sastra anak. Menurut Lukens sastra menawarkan dua hal utama, yaitu kesenangan dan pemahaman (Nurgiantoro, 2019). Dalam sastra kedua unsur tersebut tidak terbatas oleh kalangan pembaca. Namun sastra memang hadir dengan tujuan memberi kesan menyenangkan dan tidak lupa nilai pendidikan yang disampaikan kepada penikmat. Jika berdasarkan kriteria pembaca, sastra dapat dipilih isinya dalam berbagai jenis. Maka adanya novel dan jenis tulisan fiksi yang diperuntukkan bagi remaja dan dewasa, juga ada karya yang dikhususkan untuk anak-anak yang tergolong ke dalam sastra anak. Seperti dongeng, lagu anak-anak, buku biografi dan film animasi.

Menurut Arsyad, film atau gambar hidup adalah gambar yang diproyeksikan bingkai demi bingkai melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga di layar gambar tampak jelas. Film bergerak secara cepat dan bergantian sehingga menghasilkan gambar yang berkesinambungan (Zati et al., 2021). Sedangkan animasi merupakan suatu teknik yang digunakan film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambar objek dua atau tiga dimensi. Begitu pula kartun merupakan hiburan bagi anak-anak, padahal sebenarnya seluruh teknik animasi diperuntukkan bagi anak-anak. Namun, selain menghibur, cerita animasi juga bersifat mendidik, baik secara implisit maupun eksplisit.

Meski saat ini perkembangan dunia film di Indonesia sudah sangat meningkat, dari segi kualitas sampai perindustriannya. Hal ini dapat dilihat dari maraknya film animasi atau kartun yang ditujukan untuk anak-anak (Ramadhini, 2021). Tetapi dalam fakta lapangan, film kartun dapat dikatakan masih lambat dalam perkembangannya mengenai nilai pendidikan, karakter, ataupun agama di dalamnya. Sehingga peran orang tua sangat dibutuhkan karena tidak semua film yang jenisnya animasi atau kartun dapat dengan bebas ditonton oleh anak usia dini.

Dalam proses pembentuk karakter dan kepribadian anak, Hamid menyebutkan terdapat tiga lingkaran tingkatan yang mencakup keluarga, sekolah dan masyarakat. Meski ketiganya saling mempengaruhi, tetapi pendidikan keluarga paling dominan pengaruhnya dalam pembentukan kepribadian di lingkungan keluarga adalah orang tua. Orang tua merupakan pendidikan pertama dan utama bagi anak-anaknya (Rismawati et al., 2023).

Dengan teknologi yang semakin canggih ini, membantu kita dalam mempermudah akses tontonan dari berbagai Negara, tidak hanya Indonesia. Maka, untuk film animasi

sendiri lebih mudah kita dapatkan dan seleksi mana yang cocok untuk dikonsumsi oleh anak dan mana yang kurang cocok. Sehingga tidak hanya film animasi yang memiliki visual menarik, tetapi juga memiliki nilai positif untuk anak. Salah satu contoh film yang memiliki nilai positif dan terdapat pengenalan nilai karakter, emosi dan kognitif untuk anak diantaranya ada Nussa dan Rara, Upin-Ipin, Ibra, Pororo dan masih banyak lagi. Karakter merupakan pendidikan paling utama yang ada di Indonesia.

Mengutip dari Thomas Lickona bahwa pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana dan proses pemberdayaan potensi peserta didik sesuai dengan kaidah dan nilai kebudayaan masyarakat setempat guna membangun karakter pribadi dan atau kelompok sebagai warga negara yang baik. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan setting tertentu yang ada di dalam kehidupan riil (alamiah) dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena: apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya (Fadli, 2021).

Sedangkan pendapat lain juga mengatakan pendidikan karakter itu merupakan sebuah proses pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai luhur, budi pekerti, akhlak mulia yang berakar pada ajaran agama, adat-istiadat dan nilai-nilai keindonesiaan dalam rangka mengembangkan kepribadian peserta didik supaya menjadi manusia yang bermatahat, menjadi warga bangsa yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa dan agama. Dari kedua pendapat tersebut dapat kita simpulkan bahwa pendidikan karakter adalah proses pendidikan yang bertujuan mengarahkan anak agar menjadi pribadi yang berkarakter sesuai dengan ajaran agama dan nilai luhur.

Adapun aspek-aspek pendidikan karakter menurut Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional mencakup: 1) religius; 2) jujur, 3) Toleran, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat atau komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) Peduli Sosial, 18) tanggung Jawab (Juanda, 2019).

Pendidikan nilai karakter akan lebih baik dikenalkan kepada anak sejak mereka menginjak pendidikan anak usia dini. Penanaman tersebut dimulai dari hal-hal sederhana yang tidak asing bagi kehidupan sehari-hari mereka, melalui interaksi dengan orang tua, teman, dan lingkungan (Iswantiningtyas & Wulansari, 2018). Karakter dapat juga diperoleh dari hasil pembelajaran secara langsung ataupun melalui pengamatan terhadap orang lain atau dengan memperkenalkannya melalui karya sastra seperti film yang mereka sukai. Karena anak usia dini dapat dengan mudah meniru dan mencontoh apapun yang ia lihat,

dengar dan perhatikan baik melalui visual, audio atau audiovisual sekalipun. Seperti mendengarkan apa yang orang tua bicarakan, apa yang dilakukan orang terdekatnya, dan meniru dari apa yang mereka tonton salah satunya melalui film animasi atau kartun (Zati et al., 2021).

Pandangan Ki Hajar Dewantara mengenai pendidikan karakter anatara lain: 1) pendidikan watak (karakter) bagian yang tidak terpisahkan dalam sisitem pendidikan nasional, yang diberikan sejak umur 4-21 tahun; 2) pendidikan karakter membentuk mental atau sikap yang baik dan menghilangkan mental atau perilaku buruk (sikap jujur, disiplin, bertanggung jawab, demokratis, tidak mementingkan diri sendiri, berani, rela berkorban, tidak merusak, tidak menyakiti orang lain, hidup sehat dan bersih, hormat kepada orang tua, toleran, empati dan cinta tanah air); 3) pendidikan karakter bagi anak usia dini dapat dilakukan terutama oleh orang tua dan guru melalui pembiasaan atau percontohan dalam berbagai kegiatan pembelajaran bercerita, menggambar, bermain dengan alat permainan tradisional, menyulam, bernyanyi Masnipal dalam (Iswantiningtyas & Wulansari, 2018;). Pendidikan karakter bertujuan untuk berkembangnya potensi, peserta didik agar menjadi manusia yang beriman yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Ananda & Inas, 2022; Nuthihar, 2023).

Artikel ini bertujuan menggali pendidikan nilai karakter yang terdapat pada animasi Pororo The Little Penguin dengan menggunakan teori semiotika Pierce. Semiotik adalah ilmu yang khusus mempelajari tentang tanda. Semiotik adalah teori yang berasal dari teori bahasa, namun memiliki keandalan sebagai metode analisis untuk mengevaluasi tanda-tanda (Istanto, 2005:113) dalam(Pujiati, 2015). Semiotika merupakan cabang ilmu kebahasaan dilihat tanda dan makna yang dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana pesan-pesan pendidikan karakter disampaikan dalam film animasi ini. Melalui elemen-elemen visual, naratif, dan audio, "Pororo The Little Penguin" mengemas berbagai nilai seperti kerjasama, persahabatan, dan keberanian, yang dapat membentuk perilaku positif anak. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis secara mendalam bagaimana semiotika berkontribusi dalam penyampaian pendidikan karakter dalam film animasi tersebut.

Dengan memahami simbol-simbol dan tanda-tanda yang terdapat dalam "Pororo The Little Penguin," diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas film animasi sebagai alat pendidikan dan pengaruhnya terhadap perkembangan karakter anak.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pendidikan yang lebih inovatif dan menarik bagi generasi muda.

Artikel ini diuraikan secara spesifik bagaimana hubungan antar tanda dan objek dalam film *Pororo* dapat diartikan melalui triadik semiotika Pierce untuk mendukung pendidikan karakter anak, memberikan perspektif baru dalam memahami cara penyampaian nilai-nilai karakter dan moral. Pendidikan karakter pada anak bisa melalui berbagai cara, tergantung parenting orang tua yang tentunya paham dengan minat anak. Bisa melalui aktivitas sehari-hari seperti pengembangan motorik dan sensorik manual atau melalui channel film animasi (kartun) yang di tontonnya.

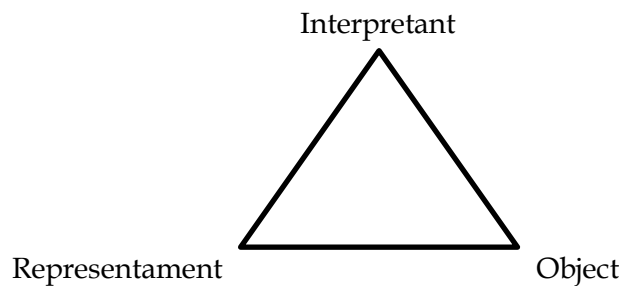
Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu. Tanda mengundang kita untuk berpikir, mengkomunikasikan dan menafsirkan segala sesuatu yang ditunjukkan oleh sifat manusia pada umumnya kepada kita. Makna lambang digunakan untuk membaca lambang dan makna gerak yang menjadi gambaran visual film animasi *Pororo*. Semiotika Pierce cocok untuk analisis film karena dapat menunjukkan bahwa animasi tersebut mempunyai nilai karakter bagi anak-anak.

Penelitian ini menggabungkan teori semiotika Pierce dengan kajian pendidikan karakter, yang memberikan sudut pandang baru dalam memahami bagaimana film animasi anak seperti *Pororo* berperan sebagai media pembentukan nilai moral dan karakter melalui ikon, indeks, dan simbol. Memilih tontonan yang baik untuk anak sangat penting dalam pembentukan karakter yang dapat memengaruhi perilaku dan sikap sosial mereka di masa depan. Dalam konteks ini, media animasi, khususnya film, memainkan peran signifikan sebagai sarana edukasi yang menarik dan efektif. Meski begitu, genre film animasi di Indonesia saat ini mulai berkembang dengan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari beberapa animasi anak yang konsepnya mendidik.

Menurut Barthes semiotika mempelajari bagaimana manusia memaknai bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi namun hendak berkomunikasi melalui tanda. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang makna dari tanda-tanda visual dan simbolik yang muncul dalam film animasi *pororo*.

Pierce menganggap bahwa semiotika bisa diaplikasikan pada segala variasi tanda dan salah satu bidang ilmu tidak dianggap lebih penting dari yang lain (Rahmah et al., 2020). Semiotik merupakan tanda yang dapat dikenal pasti melalui proses semiosis yang terbagi dalam tiga kategori, yaitu: pertama representamen, kedua objek (object), dan ketiga (interpretant).

Tanda merupakan hubungan segitiga asli (genuine triadic) dan dapat digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 1. Konsep Semiotika Pierce

Bagi pierce arti tanda yang sebenarnya adalah mengemukakan sesuatu yang disebut sebagai representament, lalu apa yang dikemukakan oleh tanda dan apa yang diacunya disebut object.

Film animasi Pororo tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diinternalisasi oleh anak-anak. Sehingga, untuk membuktikan hal tersebut, perlu dilakukan analisis dari segi kebahasaan yang ada, salah satunya dengan menggunakan teori semiotika Pierce. Apa saja objek serta interpretasi dan representasi yang ditemukan dari film Pororo sebagai interpretasi pesan pendidikan karakter pada anak-anak. Bagaimana tanda-tanda dalam film Pororo dapat mempengaruhi pemahaman anak terhadap nilai-nilai karakter seperti kejujuran, kerja sama, dan keberanian.

Beberapa penelitian terdahulu berhasil untuk menganalisis film animasi yang dapat memberikan informasi bahwa film tersebut memiliki nilai pendidikan karakter untuk anak. Seperti artikel yang berjudul "Analisis Semiotika Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Nussa Dan Rara Pada Film Animasi Nussa Season Dua" oleh Elly Zati dan kawan-kawan. Maka dari itu, penulis mengambil animasi Pororo sebagai objek penelitian kali ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis.. metode kualitatif menurut Sugiyono dalam (Satyfa et al., 2024) penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian positivis yang berupaya menguji hipotesis melalui populasi atau sampel tertentu. Maka penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis ialah pendekatan penelitian kualitatif yang berharga yang menggali pengalaman subjektif individu untuk mengungkap esensi dari pengalaman hidup mereka(Rakhmaniar A, 2023). Dalam penerapannya, peneliti berperan aktif sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan dan menganalisis data, melalui observasi langsung, wawancara, dan studi dokumentasi terhadap film animasi "Pororo the Little Penguin" dan narasumber terkait. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi dari anak-anak dan orang tua mengenai pengaruh film terhadap penanaman nilai karakter.

Penelitian ini menggunakan teori semiotika yang dikembangkan oleh pierce. Melalui teori pierce yaitu Triangle Meaning Theory yang menjelaskan bahwa tanda yang ada dalam suatu objek terdapat ikon, simbol, dan indeks untuk mengetahui persamaan, asosiasi konvensional dan hubungan sebab akibat atau ciri-ciri. Ketiga teori ini akan digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis tanda-tanda dalam film animasi pororo terkait dengan pembentukan nilai moral dan karakter dan moral pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi "Pororo the Little Penguin" berfokus pada cerita kehidupan seekor penguin kecil bernama Pororo dan teman-temannya yang tinggal di desa salju. Animasi ini divisualkan oleh karakter hewan-hewan seperti Crong (seekor dinosaurus hijau), Poby (beruang kutub), Eddy (rubah), Loopy (berang-berang), Petty (penguin betina), dan Harry (burung kolibri). Setiap episode menampilkan petualangan sederhana dengan menunjukkan banyak pelajaran tentang persahabatan, kerjasama, dan bagaimana menghadapi masalah sehari-hari dengan sikap positif. Meskipun episodenya seringkali mengikuti pola yang sederhana dengan konflik ringan yang selalu dipecahkan di akhir episode, namun dari beberapa scene yang ada menyimpan pelajaran tentang moral dan nilai-nilai sosial melalui cerita yang mudah dicerna yang cocok untuk dikonsumsi oleh anak-anak.

Berdasarkan identifikasi masalahnya, bab ini akan menguraikan hasil dari masalah pokok yang telah diambil untuk dijadikan bahan penelitian. Penelitian menggunakan teori

Semiotika Charles Sanders Pierce yang menekankan ketiga aspek, diantaranya: ikon, simbol, dan indeks.

Dari sekian banyak film animasi yang menyimpan nilai edukatif dan unsur menghibur, serta untuk menghindari plagiarisme pada penelitian sebelumnya, penulis mengambil topik tentang kajian semiotik yang ada pada animasi pororo beserta hubungannya dengan karakter yang dimiliki setiap tokohnya.

Penelitian ini menganalisis judul film animasi pororo "Jangan pura-pura sakit" dari visualisasi dan pesan yang disampaikan. Sebelum menyajikan hasil analisis dan nilai-nilai karakter yang telah diidentifikasi, terlebih dahulu disajikan sinopsis dari cerita pororo episode "Jangan Pura-pura Sakit".

Dalam episode ini Eddy diminta Poby untuk ikut serta bergotong royong bersama teman-teman yang lain membantu Loppy yang sedang terjebak oleh pohon tumbang di depan pintu rumahnya, sehingga Loppy tidak bisa keluar. Tetapi Eddy tidak ingin membantu, akhirnya ia mengatakan sedang sakit lalu batuk-batuk. Setelah gotong royong selesai, diketahui Eddy ternyata hanya berpura-pura sakit, hal itu membuat teman-temannya kecewa. Setelah ditegur dan merasa bersalah, Eddy akhirnya mengakui kesalahannya dan meminta maaf. Teman-temannya memaafkannya dan Eddy pun berjanji tidak akan mengulangnya lagi. Episode ditutup dengan Eddy kembali ceria dan teman-temannya membantu Eddy membuang tumpukan salju.

Eddy ialah rubah merah yang jenius, ia pandai dalam menciptakan banyak penemuan baru. Dalam film pororo ini, ia merupakan yang paling cerdas dan jenius di antara teman-teman sebaya lainnya. Akan tetapi, Eddy selalu membuat teman-temannya kesal karena sifatnya yang menjengkelkan dan licik.

Dalam analisis film animasi "Pororo the Little Penguin", elemen visual seperti ikon, indeks, dan simbol yang dikemukakan oleh teori semiotika Pierce ditemukan cukup dominan dalam menyampaikan pesan pendidikan karakter kepada anak-anak. Misalnya, ikon berupa gambaran karakter Pororo, Loppy, dan Crong yang ceria karena berhasil membantu Loppy memudahkannya dikenali sebagai representasi kebahagiaan. Indeks muncul pada adegan-adegan tertentu, seperti ekspresi sedih Eddy yang menyesal setelah berpura-pura sakit, menunjukkan hubungan sebab-akibat yang memperkuat pesan moral tentang kejujuran dan konsekuensi dari berbohong. Sedangkan simbol, seperti warna-warna cerah dan bentuk yang mudah dipahami, berfungsi sebagai representasi konvensional yang menegaskan nilai-nilai seperti persahabatan dan kerjasama.

Dibawah ini terdapat analisis dari segi objek, representasi, dan interpretasi:

A. Representasi Tanda Pura-pura Sakit



Gambar 2. Eddy batuk-batuk

Dalam episode ini, salah satu karakter Pororo, yaitu Eddy, berpura-pura sakit untuk mendapatkan menghindari aktivitas yang tidak disukainya, salah satunya menolong teman yang sedang kesulitan.

1. Objek

Sakit sebagai kondisi fisik yang membutuhkan perhatian dan istirahat.

2. Representasi

Ekspresi Edy yang dibuat-buat lemah agar Poby memercayainya. Representasi dalam konteks ini adalah ekspresi fisik seperti batuk pura-pura dan wajah lemah yang menunjukkan seolah-olah Eddy benar-benar sakit.

3. Interpretasi

Interpretasinya berubah seiring cerita berkembang, bahwa penonton khususnya anak-anak, akan menangkap ternyata Eddy hanya berpura-pura sakit, sehingga muncul pemaknaan baru bahwa tindakan itu merupakan kebohongan.

4. Nilai Karakter:

film pororo pada episode ini menyampaikan nilai karakter kejujuran dengan cara yang mudah dimengerti oleh anak-anak melalui visual dari kegiatan yang dilakukannya dan narasi sederhana.

B. Tanda Peduli Teman



Gambar 3. Loppy memberi makanan

1. Objek

Perhatian atau empati terhadap orang sakit merupakan konsep kepedulian sosial terhadap teman.

2. Representasi

Representamen yang muncul adalah tindakan Loppy di salah satu scene diatas yang terlihat bersimpati dan berempati terhadap kondisi sakit tersebut, buktinya Loppy membawakan makanan (kue) untuk Eddy yang sedang sakit.

3. Interpretasi

Interpretasinya adalah penonton, khususnya anak-anak akan memahami bahwa ketika ada teman yang sakit, kita harus peduli dan membantu semampunya.

- 4. Nilai karakter:** episode ini menanamkan nilai karakter berupa empati dan sikap peduli terhadap sesama melalui tindakan-tindakan yang konkret dan mudah ditiru.

C. Pengakuan Kesalahan



Gambar 4. Ed merasa menyesal



Gambar 5. Loppy, Crong, Pororo

1. Objek:

Konsekuensi dari tindakan tidak jujur. Pada bagian ini, tanda yang dimunculkan oleh Eddy adalah kesadaran akan kesalahan dan tindakan memperbaiki melalui permintaan maaf.

2. Representasi

Representasi yang muncul pada scene akhir cerita adalah ekspresi malu, sikap menyesal, dan ucapan maaf dari Eddy kepada teman-temannya.

3. interpretasi

Interpretasi yang muncul adalah bahwa mengakui kesalahan merupakan langkah penting dalam memperbaiki diri dan menjaga hubungan baik dengan orang lain.

4. Nilai Karakter:

Melalui adegan ini, anak-anak dikenalkan pada nilai karakter tanggung jawab dan keberanian mengakui kesalahan secara eksplisit namun ringan.

Pada scene akhir, tampak pernyataan “Eddy menyesal sudah membohongi teman-temannya”. Yang artinya, episode ini dari awal menceritakan Eddy yang pura-pura sakit. Padahal sebelumnya Loppy meminta pertolongan untuk menggeser pohon tumbang didepan rumah Loppy akibat badai salju semalam. Sedangkan pada scene kedua pororo dan teman-teman mengatakan “semua kami datang untuk membantu. Jujur kami juga pura-pura sakit”.

Selain itu, interpretasi dapat dilihat dari scene akhir juga, yang menggambarkan ekspresi sedih dari Eddy pada scene sebelumnya menunjukkan ia menyesal akan perbuatannya, yaitu berpura-pura. Pada akhirnya ia mendapat balasan yaitu teman-temannya tidak bisa menolong ia saat kesulitan.

Episode ini memberi pelajaran yaitu sifat yang seharusnya tidak dilakukan (berpura-pura) atau berbohong. Eddy tidak menyetujui permohonan Loppy untuk membantu menggeser pohon tumbang karena ia lebih senang membaca buku pribadinya. Hal tersebut membuat Loppy, Poby, Pororo dan Crong kecewa. Sehingga pada scene selanjutnya, pororo dan kawan-kawan lain menolak permintaan Eddy yang sebaliknya meminta bantuan karena pintu rumahnya tidak bisa dibuka akibat terhalang gumpalan salju.

Hal baik yang perlu ditiru ialah Pororo dan kawan-kawan yang datang untuk membantu Eddy yang sedang membersihkan halaman rumahnya dengan sangat antusias. Pororo dan teman-temannya tidak ingin Eddy membersihkan salju sendiri. Terlepas dari apa yang telah Eddy lakukan sebelumnya, teman-temannya tetap membantu Eddy dengan tulus. Akhirnya Eddy mau mengakui kesalahannya dan meminta maaf kepada teman-temannya.

Episode ini juga mampu menghubungkan tindakan baik dan buruk dengan alur yang ditunjukkan dalam cerita tersebut. Dengan visualisasi yang sederhana, nilai moral seperti

kejujuran dan persahabatan mudah tersampaikan kepada anak-anak. Sehingga bisa diinternalisasikan melalui pemahaman orang tua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu narasumber bernama (Ibu Lelis) mengenai pengaruh film animasi pororo terhadap penanaman karakter pada anak, khususnya dari judul "jangan pura-pura sakit". Dapat dijabarkan:

- 1) Film animasi pororo menyajikan cerita dengan alur yang ringan dan mudah dipahami dan sesuai dengan pemahaman anak usia 3 tahun.
- 2) Lebih banyak pelajaran yang didapat. Melalui pengawasan orang tua dan bimbingannya, anak diberi edukasi untuk selalu jujur atau bahkan tidak berbohong. Dari pemerolehan tersebut diharapkan anak mampu mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Contoh kecilnya, anak berani berkata jujur ketika telah menjatuhkan gelas sampai pecah.
- 3) Selain jujur, pada judul ini memberi makna untuk selalu membantu teman atau orang yang sedang kesulitan. Contohnya, anak memiliki kepekaan ketika orang tua membutuhkan bantuan seperti meminta tolong ambilkan tissue.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa film animasi pororo memiliki sajian yang sangat menarik dengan pesan yang disampaikan berbentuk penanaman karakter yang dapat dijadikan mediasi atau jembatan penghubung penanaman karakter kepada anak. Tentunya dengan bantuan orang tua sebagai penguatan dari pesan yang ingin disampaikan dari cerita tersebut.

Dengan menganalisis tanda-tanda ini melalui kerangka Pierce, dapat dipahami bagaimana elemen visual dan naratif dalam film bekerja secara sinergis untuk membangun makna dan internalisasi nilai moral pada penonton muda. Hal ini mendukung pernyataan bahwa semiotika Pierce efektif digunakan sebagai alat analisis untuk menggali pesan pendidikan dalam media animasi yang berorientasi anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari artikel penelitian ini adalah bahwa film animasi "Pororo the Little Penguin" tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai pendidikan karakter kepada anak-anak. Melalui pendekatan semiotika yang dikembangkan oleh Charles Sanders Pierce, penelitian ini menunjukkan bahwa elemen-elemen visual seperti ikon, indeks, dan simbol dapat membantu anak-anak memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral seperti kejujuran, kerja sama, dan persahabatan. Penelitian ini juga menekankan pentingnya peran orang tua

dalam mendukung proses penanaman karakter tersebut melalui pengawasan dan bimbingan saat menonton

Namun, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini lebih bersifat deskriptif dan analisis kualitatif, sehingga hasilnya bersifat subjektif dan tidak dapat digeneralisasi secara luas terhadap seluruh populasi anak-anak. Kedua, analisis semiotik yang dilakukan terbatas pada elemen visual dan naratif dalam satu episode tertentu, sehingga tidak mencakup keseluruhan isi dan variabilitas dari seluruh serial "Pororo". Ketiga, faktor-faktor eksternal seperti pengaruh lingkungan keluarga dan pendidikan formal tidak secara mendalam dianalisis, yang mungkin turut mempengaruhi penanaman karakter anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas skala analisis dan menggabungkan berbagai metode penelitian, seperti kuantitatif dan eksperimen, untuk memperkuat temuan terkait pengaruh media animasi terhadap pembangunan karakter anak secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, M. R. (2021). Eksploitasi Seksual Komersial Anak di Indonesia. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3), 197–204. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1396>
- Juanda. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.126>
- Nuthihar, R. (2023). Nilai Profil Pelajar Pancasila dan Kajian Makna dalam Cerpen Kompas. *Jurnal Metrum*, 1(1), 1-10.
- Pujiati, T. (2015). Analisis Semiotika Struktural pada Iklan Top Coffe. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 3(3), 2. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/386>
- Rahmah, U. S., Sujinah, S., & Affandy, A. N. (2020). Analisis Semiotika Pierce pada Pertunjukan Tari Dhânggâ Madura. *Jurnal Sosial Humaniora*, 13(2), 203. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v13i2.7891>
- Rakhmaniar A. (2023). Persepsi Komunikasi Dalam Keluarga Dengan Anak Berkebutuhan Khusus: Studi Fenomenologi. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 279–287. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v1i4.1122>
- Ramadhini, F. (2021). Analisis Nilai-Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Nusa dan Rara. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 9(1), 53–68. <https://doi.org/10.24952/di.v9i1.3626>
- Rismawati, Sari, L. M., Harvina, T. U., Maharna, V. L., & Putr, A. R. (2023). Peran Orang

Tua dalam Mendidik Anak Usia Remaja Di Zaman Milenial. *Jurnal Metrum*, 1(1), 119–124.

Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, A. S. (2022). Pentingnya Penguatan Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(4), 83–88. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i2.805>

Satyfa, O., Fitriani, S., Guru, P., Dasar, S., & Syiah, U. (2024). Pengaruh Media Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam. *Jurnal Metrum*, 2(1), 42–52.

Zati, E., Sanah, N. A., Agus, E., & Oemar, B. (2021). Analisis Semiotika Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Nussa Dan Rara Pada Film Animasi Nussa Season Dua. *Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 287–298. <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php>