

**ANALISIS SERIAL ANIMASI NUSSA EPISODE 1-15
SEBAGAI SARANA PENANAMAN NILAI SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA DINI**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :
Ari Suciati
NIM. 1617406004

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Ari Suciati
NIM : 1617406004
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “ANALISI SERIAL ANIMASI NUSSA EPISODE 1-15 SEBAGAI SARANA PENANAMAN NILAI SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan sanduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 22 September 2020

Saya yang menyatakan,



Ari Suciati
NIM. 1617406004



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126

IAIN PURWOKERTO Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.ainpurwokerto.ac.id



PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**ANALISIS SERIAL ANIMASI NUSSA EPISODE 1-15 SEBAGAI SARANA
PENANAMAN NILAI SOSIA EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

Yang disusun oleh: Ari Suciati NIM: 1617406004, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Jum'at, tanggal 30 bulan Oktober tahun 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Ellen Prima, S.Psi., M.A.
NIP.: 19890316 201503 2 003

Layla Mardiyah, M.Pd.
NIP.: DOS-043

Penguji Utama,

Dr. Fauzi, M.Ag.
NIP.: 19740805 199803 1 004

Mengetahui :
Dekan,



Dr. H. Suwito, M.Ag.
NIP.: 19710424 199903 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 2 November 2020

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Ari Suciati
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada.
Dekan FTIK IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Ari Suciati
NIM : 1617406004
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Analisis Serial Animasi Nussa Episode 1-15 Sebagai Sarana Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk di munaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Demikian atas perhatian Bapak saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Ellen Prima, S.Psi., M.A.
NIP. 19890316 201503 2 003

ANALISIS SERIAL ANIMASI NUSSA EPISODE 1-15 SEBAGAI SARANA PENANAMAN NILAI SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

Ari Suciati
NIM. 1617406004

**Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia
Dini (PIAUD)**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penanaman nilai sosial emosional anak usia dini pada serial animasi Nussa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan dengan menggunakan film animasi Nussa sebagai sumber data primer dalam penelitian. Data sekunder di dapatkan dari kumpulan jurnal, buku, atau skripsi terdahulu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik penggunaan dokumentasi dengan cara mengamati setiap adegan yang terdapat pada serial animasi Nussa episode 1-15.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa analisis penanaman nilai sosial emosional pada serial animasi Nussa episode 1-15 sesuai dengan Indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada serial animasi Nussa episode 1-15 terdapat tujuh indikator yang dilihat dari beberapa scene film animasi Nussa pada episode 1-15 diantaranya mengatakan perasaan secara verbal, mengatakan perasaan secara verbal, memahami peraturan dan disiplin, bangga terhadap hasil karya sendiri, bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri, berbagi dengan orang lain, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias,dsb). Dalam serial animasi Nussa terdapat cara mengoptimalkan sosial emosional anak usia dini menurut Suyadi yaitu: mengembangkan empati dan kepedulian anak, optimisme, pemecahan masalah, motivasi diri.

Kata kunci: Serial Animasi Nussa, Sosial Emosional, Anak Usia Dini

MOTTO

Amati dirimu pada cermin hatimu
Capailah pantulan bening secara bertahap

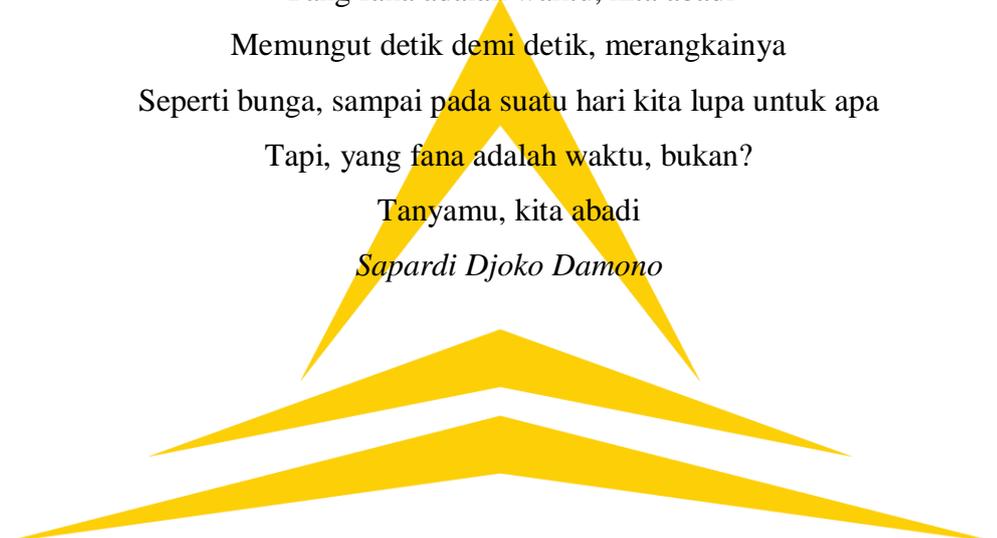
Syeh Sa'id

(Cakrawala Tasawuf)

Yang fana adalah waktu, kita abadi
Memungut detik demi detik, merangkainya
Seperti bunga, sampai pada suatu hari kita lupa untuk apa
Tapi, yang fana adalah waktu, bukan?

Tanyamu, kita abadi

Sapardi Djoko Damono



IAIN PURWOKERTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sujud syukur kupersembahkan kepada Tuhan Yang Maha Agung nan Maha Tinggi, Adil, dan Penyangang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, beriman, dan berilmu, sabar, kuat dalam mengarungi kehidupan ini. Semoga ini adalah awal keberhasilanku meraih cita-citaku. Tetapi tidak lupa lantunan *al-fatihah* beriring shalawat dalam ku menadah doa dalam syukur yang tiada terkira. Kupersembahkan karya kecil ini untuk bapak dan ibuku tercinta. Yang tiada hentinya selama ini memberikan ku semangat, doa, dorongan, serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku kuat menjalani setiap rintangan. Dalam silah di lima waktu mulai terbit fajar hingga terbenamnya matahari, seraya tanganku menadah, terimakasih telah Kau tempatkan aku diantara malaikat yang setiap waktu dengan ikhlas menjagaku ya Allah berikanlah balasan syurga firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka dari api neraka.

Dalam setiap langkah aku berusaha mewujudkan harapan yang kalian impikan dariku, meski belum semua itu kuraih insyallah atas doa dan dukungan kalian mimpi itu kan terjawab dimasa penuh kebahagiaan dan keberkahan nanti. Kupersembahkan terimakasih ku kepada Kakak ku Murdianto dan Sugiarti beserta iparku Puspa Rini dan Agus Budi Susila. Terimakasih atas dukungan dan doa kalian, sampai detik ini aku bisa menuntaskan skripsi dan meraih gelar sarjana. Hidupku terlalu berat untuk mengandalkan diri sendiri, tanpa melibatkan Allah dan kalian disisiku.

Yang terkasih keponakan ku yang menjadikan ku inspirasi masuk ke Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Ervan Wicaksono, Alvaro Zafran Arzachel, Juan Azriel Arkana, dan dua yang masih dalam kandungan kakakku. Terimakasih tanpa kalian aku tidak belajar bagaimana menjadi seorang kakak dan tante. Kalianlah inspirasi ku, yang tersayang keponakanku semua, semoga kalian tumbuh menjadi sosok yang menginspirasi dan dapat meraih apa yang dicitakan.

Teruntuk temanku, sahabatku Nurhawa Pertiwi Nurhayati, Dwi Asalia, Fetri Annisa Fitri yang Allah kirimkan untukku dikala aku hampir menyerah dan putus asa. Dalam bahagia maupun kesedihan merekalah garis terdepan yang

menopangku dalam sulit dan asyiknya masa kuliah. Kalian memberikan warna di dalam prosesku meraih gelar sarjana ini. Untuk kalian kuucapkan terimakasih dan harapku kita akan tetap menjadi saudara dan sahabat, untuk kalian selamat memasuki jejang kehidupan yang sesungguhnya dan sukses selalu untuk kalian. Semoga kalian selalu diberkahi dan selalu dalam lindungan Allah SWT.

Kepada nama-nama yang ditidak dapat diucapkan satu persatu terimakasih tanpa kalian hidupku tidak akan berwarna, khususnya dalam menjalani perkuliahanku ini. Atas segala kekhilafan salah, dan kekuranganku kupersembahkan karya kecil ini untuk kalian.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan taufik-Nya kepada para hambanya dalam menjalani kehidupan, bersungguh-sungguh dalam hari ini berarti menatap kehidupan masa depan yang tidak terbatas menjadi lebih cerah.

Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah mendidik, mengajar, dan membimbing kita semua kejalan yang benar dan jalan yang lurus. Puji syukur kehadiran Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISIS SERIAL ANIMASI NUSSA EPISODE 1-15 SEBAGAI SARANA PENANAMAN NILAI SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI”**. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta petunjuk dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Moh. Roqib, M.Ag., Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
2. Dr. Fauzi, M.Ag., Selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
3. Dr. Ridwan, M.Ag., Selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
4. Dr. Sul Khan Chaki, MM., Selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
5. Dr. H. Suwito, M.Ag., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
6. Dr. Suparjo, M.A., Selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

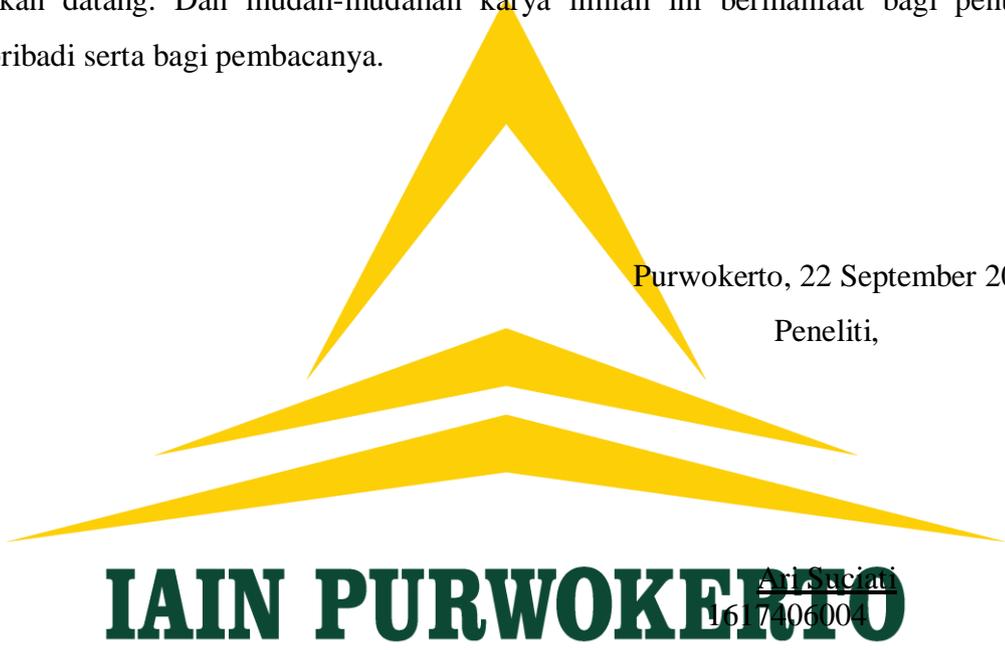
7. Dr. Subur, M.Ag., Selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
8. Dr. H. Sumiati, M.Ag., Selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
9. Dr. Heru Kurniawan, S.Pd, M.A, Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
10. Ibu Ellen Prima, S.Psi., M.A. Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang dengan ikhlas telah membimbing dan mengarahkan sehingga terselesaikan skripsi ini.
11. Segenap Dosen dan para Staf, Karyawan, Civitas Akademik Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
12. 4 Stripe Production. Aditya Triantoro sebagai CEO dan *Co-Founder The Little Giantz*, Bony Wirasmoro sebagai *Chief Officer*, Yuda Wiraffianto sebagai *Chief Finance Officer*, dan Ricky Manopo sebagai *Chief Operator Officer* yang telah menggagas film animasi Nussa.
13. Ibuku tercinta Ibu Maryati dan Bapakku Mardiharjo yang selalu menyemangatiku, mendoakanku, membimbingku, merawat anak-anaknya dengan kerja keras dan tanpa lelah.
14. Kedua kakaku Murdianto, Sugiana, S.Pd. Yang telah menyemangati saya, mendukung saya untuk melanjutkan saya ke jenjang perkuliahan, serta memberikan dukungan baik moril maupun materil.
15. Ketiga keponakan ku, Ervan Wicaksono, Alvaro Zaffran Arzachel, Juan Azriel Arkana yang selalu memberikan keceriaan dan inspirasi penulis dalam proses perkuliahan.
16. Sahabatku Nurhawa Pertiwi Nurhayati, Dwi Asali Nurita, Fetri Anisa Fitri, yang senantiasa mendukung, menyemangati penulis dalam keadaan suka maupun duka.
17. Teman-teman seperjuangan PIAUD A 2016, yang telah memberikan pengalaman dan kenangan hidup dalam menjalani studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

18. Semua pihak dan kawan-kawan yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat diucapkan satu persatu. Semoga Allah SWT melipatgandakan atas semua kebaikan kalian semua.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari akan kekurangan yang dimiliki, sehingga dalam penyusunan skripsi ini pastinya memiliki banyak kekurangan dan kesalahan, baik segi keilmuan maupun kepenulisan. Maka penulis tidak menutup diri untuk menerima kritik serta saran guna perbaikan di masa yang akan datang. Dan mudah-mudahan karya ilmiah ini bermanfaat bagi penulis pribadi serta bagi pembacanya.

Purwokerto, 22 September 2020

Peneliti,



IAIN PURWOKERTO
Ar/Social
1617406004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Definisi Operasional.....	5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
E. Kajian Pustaka	9
F. Metode Penelitian	13
G. Teknik Penelitian	15
H. Sistematika Pembahasan	15
BAB II SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DALAM SERIAL ANIMASI	
A. Sosial Emosional.....	16
1. Pengertian Sosial Emosional Anak Usia Dini	16
2. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.....	17
3. Indikator Sosial Emosional Anak Usia Dini.....	18
4. Faktor Yang Mempengaruhi Sosial Emosional	21

5. Jenis-jenis Permainan yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini	23
6. Strategi Mengembangkan Sosial Emosional	24
B. Anak Usia Dini	25
1. Pengertian Anak Usia Dini	25
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	27
C. Serial Animasi.....	28
1. Pengertian Animasi	28
2. Sejarah Animasi	30
3. Prinsip-prinsip Animasi.....	32
4. Jenis-jenis Animasi	40

BAB III SERIAL ANIMASI NUSSA

A. Latar Belakang Serial Animasi Nussa.....	43
B. Tokoh-tokoh Serial Animasi Nussa	46
C. Struktur Serial Animasi Nussa.....	46
D. Sinopsis Serial Animasi Nussa	48
1. Episode 1 Tidur Sendiri Gak Takut.....	49
2. Episode 2 Makan Jangan Asal Makan	50
3. Episode 3 Dahsyatnya <i>Bismillah</i>	51
4. Episode 4 Ngobrol Bareng Nussa dan Rara.....	53
5. Episode 5 Senyum Itu Sedekah.....	56
6. Episode 6 Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia	58
7. Episode 7 Sudah Adzan Jangan Berisik.	59
8. Episode 8 Jum'at Hari Raya.	60
9. Episode 9 Belajar Ikhlas	61
10. Episode 10 Siapa Kita.	63
11. Episode 11 Jangan Boros.....	65
12. Episode 12 Bulan Hijriyah Penuh Berkah.....	67
13. Episode 13 Yah, hujan!.	68
14. Episode 14 Kak Nussa.....	70

IAIN PURWOKERTO

15. Episode 15 Jangan Kalah Sama Setan.....	72
---	----

**BAB VI ANALISIS SERIAL ANIMASI NUSSA EPISODE 1-15
SEBAGAI SARANA PENANAMAN NILAI SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

A. Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Serial Animasi Nussa Episode 1-15.....	75
B. Cara mengoptimalkan Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Serial Animasi Nussa Episode 1-15....	89

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	96
B. Saran.....	96
C. Penutup.....	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 *Stretch & squash*
- Gambar 1.2 *Follow-through*
- Gambar 1.3 *Overlapping action*
- Gambar 1.4 *Anticipation*
- Gambar 1.5 *Staging*
- Gambar 1.6 *Slow in slow out*
- Gambar 1.7 *Arcs*
- Gambar 1.8 *Secondary action*
- Gambar 1.9 *Timing & spacing*
- Gambar 1.10 *Exaggerate*
- Gambar 1.11 *Solid Drawing*
- Gambar 1.12 *Appeal*
- Gambar 1.13 Animasi 2 Dimensi
- Gambar 1.14 Animasi 3 Dimensi
- Gambar 1.15 *Stop motion animation*
- Gambar 1.16 Animasi Jepang (*Anime*)
- Gambar 1.17 Pemeran Nussa
- Gambar 1.18 Pemeran Rara
- Gambar 1-19 Tokoh Umma
- Gambar 1.20 Tokoh Antt
- Gambar 1.21 Episode 1 “Tidur Sendiri Gak Takut”
- Gambar 1.22 Episode 2 “Makan Jangan Asal Makan”
- Gambar 1.23 Episode 3 “Dahsyatnya Bismillah”
- Gambar 1.24 Episode 4 “Ngobrol Bareng Nussa dan Rara”
- Gambar 1.25 Episode 5 “Senyum Itu Sedekah”
- Gambar 1.26 Episode 6 “Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”
- Gambar 1.27 Episode 7 “Sudah Adzan Jangan Berisik”
- Gambar 1.28 Episode 8 “Jum’at Hari Raya”
- Gambar 1.29 Episode 9 “Belajar Ikhlas”

IAIN PURWOKERTO

- Gambar 1.30 Episode 10 “Siapa Kita?”
- Gambar 1.31 Episode 11 “Jangan Boros”
- Gambar 1.32 Episode 12 “Bulan Hijriyah Penuh Berkah”
- Gambar 1.33 Episode 13 “Yah, hujan!”
- Gambar 1.34 Episode 14 “Kak Nussa”
- Gambar 1.35 Episode 15 “Jangan Kalah Sama Setan”
- Gambar 1.36 Gambaran saat Nussa dan Rara mengatakan perasaan secara verbal
- Gambar 1.37 Gambaran saat Nussa dan Rara memahami peraturan disiplin
- Gambar 1.38 Gambaran saat Nussa dan Rara bangga terhadap hasil karya sendiri
- Gambar 1.39 Gambaran pada saat Nussa dan Rara bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
- Gambar 1.40 Gambaran pada saat Nussa dan Rara berbagi dengan orang lain
- Gambar 1.41 Gambaran pada saat Nussa dan Rara mengenaltata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya di masyarakat
- Gambar 1.42 Gambaran saat Nussa dan Rara membuat vidio viral yang dapat mengembangkan empati dan kepedulian anak
- Gambar 1.43 Gambaran pada saat Nussa menunjukkan kaki palsu nya kepada Rara dan menasehati Rara untuk belajar ikhlas dan tetap optimis
- Gambar 1.44 Gambaran pada saat Nussa dan Rara merasa terkejut karena perintah Umma untuk tidak bersikap boros dan segera memecahkan masalahnya untuk melaksanakan perintah Umma
- Gambar 1.45 Gambaran pada saat Nussa dan Rara diwawancarai kak Rio dan memotibasi para penonton

DAFTAR TABEL

- Tabel 1.1 Indikator Perkembangan Sosial Emosional
Anak Usia Dini Usia 4-5 tahun
- Tabel 1.2 Indikator Perkembangan Sosial Emosional
Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun
- Tabel 1.3 Struktur Tim Animasi Nussa



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak memiliki beberapa aspek perkembangan, salah satunya adalah aspek sosial emosional. Sikap sosial emosional pada anak usia dini harus dikembangkan sejak dini agar anak mampu mengendalikan emosi pada keadaan yang tepat serta agar anak dapat memiliki kemampuan yang baik dalam pergaulan sosial. Perkembangan sosial emosi anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi antara anak dengan orang lain, dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.¹ Salah satu hal dapat dilakukan untuk merangsang kemampuan sosial emosional dengan menggunakan media seperti media animasi. Menurut Utami animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan media animasi dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan.

Hal ini membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses penanaman nilai sosial emosional. Tayangan animasi dapat mempengaruhi tingkah laku anak-anak karena anak selalu meniru

¹ Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: Prenanda Media Group, 2011), hlm. 3-5.

tingkah laku dan perbuatan sang tokoh dalam tayangan animasi.² Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak.³

Animasi merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi, namun disaat perkembangan teknologi yang begitu pesat, orang tua terkadang mampu memberikan dengan mudah *gadget* kepada putra putrinya dengan alasan agar mampu mengikuti perkembangan zaman, tetapi apabila tidak ada kontrol atau pengawasan teknologi, akan menjadikan anak jauh dengan pendidikan. Maka dari itu, orangtua sebagai lembaga pendidikan pertama bagi anak-anaknya harus mampu memilihkan sebuah konten yang memuat edukasi dan menanamkan sebuah nuansa nilai-nilai islami dan sikap sosial emosional yang baik.⁴

Di dunia ini lebih dari ratusan ribu orang kini dapat dengan mudah menonton film animasi, baik bioskop, televisi, maupun di internet. Terlebih lagi ketika film animasi ini sanggup membuat para penontonnya terkagum-kagum menikmati aksi gemas, lucu, bahkan takjub pada animasi yang dipertontonkan. Hal itu membuat film animasi menjadi sangat digemari pada era sekarang ini. Namun di Indonesia sendiri perfilman animasi justru berkembang lambat, jarang kita jumpai animasi original karya anak bangsa dengan tayangan yang mendidik untuk penontonnya yang kebanyakan adalah anak-anak. Karena di Indonesia sendiri film animasi hanya sebagai hiburan semata dan hanya sedikit mengandung edukasi. Dunia perfilman Indonesia, khususnya dalam film animasi memang cenderung berkembang lambat.

² Dina Utami, “Animasi dalam Pembelajaran Online”, (<https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3212>). Diakses pada tanggal 29 April 2020 pukul 14.57 WIB.

³ Indrayani Astuti, “Animasi”, Doc Player, (<https://docplayer.info/136505881-Sejarah-animasi-indriyani-astuti-ningsih-abstrak.html>). Diakses pada Minggu 26 April 2020 Pukul 16.25 WIB).

⁴ Eko Ikhwantoro, Abd. Jalil, “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Film Animasi Nussa dan Rara Karya Aditya Triantoro”

Tayangan-tayangan yang mendidik untuk anak-anak pun kian lama sulit untuk ditemukan. Namun sejak November tahun 2018 animasi Indonesia memiliki *Web Series* animasi Nussa yang telah merilis episode pertamanya di *Channel Youtube @Nussa Official*.⁵ Serial animasi Nussa mendapat sambutan baik dari masyarakat Indonesia, episode perdana dari *Nussa Official* kini telah disaksikan oleh 9,2 juta penonton dan memiliki 4 juta lebih *subscriber*. Bahkan, video terbarunya beberapa kali menduduki posisi *trending* pertama di *youtube* Indonesia.⁶

Film animasi Nussa ini mengisahkan tentang keseharian seorang anak laki-laki yang bernama Nussa dengan adik perempuannya Rara yang berumur 5 tahun yang menggemaskan juga banyak memberikan edukasi islami untuk penontonnya. Nussa yang digambarkan sebagai penyandang disabilitas ini menjadikan tayangan ini cocok sebagai penanaman nilai sosial emosional yang baik, karena sesama manusia diajarkan untuk menghargai satu sama lain dan tidak membeda-bedakan dalam memilih teman karena sesungguhnya kita dimata Tuhan sama. Serial animasi Nussa yang bergenre islami ini menggambarkan keluarga yang islami, dan menggunakan sunnah-sunnah Nabi dalam menjalani setiap kegiatan.

Contohnya pada episode ke-1 yang berjudul “Tidur Sendiri Gak Takut”. Pada episode ini bercerita tentang Rarra yang lupa membaca doa sebelum tidur lalu mengalami gangguan ditengah tidurnya dan terbangun. Disinilah peran Nussa membimbing adiknya dengan mengajaknya berwudhu, membersihkan kasur sembari membaca Bismillah dan menyuruhnya membaca ayat kursi, surat An-Nas dan Al-Falaq lalu dilanjutkan dengan doa tidur dan merekapun tidur dengan nyenyak.⁷ Pada episode ke-2 yang berjudul “Makan Jangan Asal Makan”. Pada episode ini menerangkan tentang adab

⁵ Ayu, “Mengetahui Nussa dan Rara, Animasi Asli Indonesia yang Akan Saingi Kartun Upin-Ipin”, Boombastis, (<https://www.boombastis.com/animasi-nussa-dan-rara/191498>). Diakses pada 27 April 2020 Pukul 08.51 WIB).

⁶ Wadidaw, “Nussa dan Rarra”, *Tribun Seleb*, (<https://www.tribunnews.com/seleb/2018/11/29/nussa-dan-rara-gebrakan-animasi-indonesia-siapa-sih-di-belakangnya>). Diakses pada 27 April 2020 Pukul 08.56 WIB)

⁷ Nussa Official, “Tidur Sendiri Gak Takut”, Youtube, (<https://youtu.be/Cxdx5vibsTg>) Diakses pada 27 April 2020 Pukul 09.00 WIB)

makan sesuai ajaran Nabi, bagi sebagian orang adab makan hanyalah dengan membaca doa, dalam posisi duduk dan menggunakan tangan kanan. Namun di episode ke-2 ini Nussa dan Rara mengajarkan bahwa adab makan ialah lebih dari itu, yaitu dengan membaca doa, dalam posisi duduk, mencuci bersih tangan dan menggunakan tangan kanan, jangan meniup yang panas lebih baik dikipas serta diminum dalam tiga tegukan. Berbeda dengan vidio yang lain pada episode 2 seluruh dialog dibuat lagu yang bernada sederhana namun riang sehingga penontonnya akan lebih mudah menghafal dan mempraktikan adab makan yang disampaikan Nussa dan Rarra.⁸

Pada episode 6 yang berjudul “Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”. Pada episode ini bercerita tentang tanggapan Nussa dan Rarra mengenai banyaknya vidio viral yang tidak berfaedah. Muncullah ide dari Nussa untuk membuat vidio berfaedah yang akan diviralkan, lalu dibantu oleh umma, Nussa dan Rara membuat vidio tentang membuang sampah dengan cara unik yang ternyata juga sanggup viral. Dalam vidio episode 6 ini Nussa dan Rarra juga berkolaborasi dengan sahabat Nusantara yang telah membuat dan mengirim vidio aksi membuang sampah pada tempatnya dengan cara unik. Karakter Nussa yang digambarkan sebagai anak laki-laki yang berpakaian gamis lengkap dengan kopiah putihnya.⁹

Dari beberapa episode diatas mencerminkan penanaman nilai sosial emosional anak usia dini yang baik. Anak diajak bersikap untuk menjalankan kehidupan dengan baik dan diarahkan menjadi keluarga islami, menghormati sesama dan bermanfaat untuk orang lain. Setiap anak itu berbeda-beda perilakunya dan tidak bisa di pungkiri lagi karena sudah menjadi kodrat manusia yang selalu menginginkan perhatian dan kasih sayang dan support dari orang terdekatnya ataupun keluarganya terhadap apa yang dia inginkan. Sehingga kebaikan dan keburukan anak didunia ini akan dikaitkan dengan orang tuanya. Maka dari itu, orang tua bertanggungjawab membantunya

⁸ Nussa Official, “Makan Jangan Asal Makan”, Youtube (<https://youtu.be/QxbF-tXyLd4>) Diakses pada 27 April 2020 Pukul 09.17 WIB)

⁹ Nussa Official, “Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”, Youtube (<https://youtu.be/LboKlAG5cek>). Diakses pada 27 April 2020 Pukul 09.17 WIB)

dalam masalah akhlak yang baik, mengenalkan Allah melalui ciptaanya, ketaatan kepada Nya, sehingga berkenaan dengan anak hendaklah engkau seperti orang yakin akan mendapat pahala jika berbuat kebijakan kepadanya dan mendapat siksa jika berbuat kejelekan kepadanya.¹⁰

Di dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti penanaman nilai sosial emosional dalam serial animasi Nussa, pembatasan penelitian mulai dari episode 1-15. Dimana di dalam episodanya menggambarkan penanaman sosial emosional. Bagaimana seseorang anak berinteraksi dengan teman-teman dan masyarakat disekitarnya. Sehingga pemirsa yang menonton dapat mempelajari dan mencontoh hal-hal positif dari serial animasi Nussa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk membahas dan mengkaji, “Bagaimana Analisis Serial Animasi Nussa Episode 1-15 Sebagai Sarana Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini”?

C. Definisi Operasional

Untuk mempermudah mendapatkan pemahaman dan menghindari kesalahan pemahaman terhadap maksud pembuatan skripsi yang berjudul Analisis Serial Animasi Nussa Episode 1-15 Sebagai Sarana Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini. Penulis perlu menjelaskan pengertian-pengertian dari judul skripsi ini, adapun penegasan istilah sebagai berikut:

1. Film Animasi Nussa

Film animasi Nussa merupakan film animasi anak bergenre *edutainment* atau edukasi dan *entertainment* yaitu dimana film animasi Nussa ini selain menyuguhkan tontonan yang mendidik juga menyuguhkan tontonan yang menghibur. Dengan gambar animasi yang tak dapat diremehkan, seluruh kisah riang dan menggemaskan di tata dengan rapi dalam setiap episode. Animasi ini adalah produksi dari

¹⁰ William Sears. *Peranan Orang Tua dalam Mewujudkannya*, (Jakarta: Emerald Publishing, 2004), hlm. 400.

rumah animasi *The Little Giantz* yang gagas oleh Mario Irwansyah dengan berkolaborasi bersama Empat *Stipe Production*. Mendapat sambutan hangat dari masyarakat Indonesia, Bahkan menduduki posisi Trending Youtube di Indonesia.

Serial animasi Nussa ini mengisahkan tentang keseharian seorang anak laki-laki dengan adik perempuannya Rara yang berumur 5 Tahun ditambah dengan tokoh-tokoh pelengkap seperti Umma, Abba dan Anta kucing peliharaan keluarga Nussa yang menggemaskan juga banyak memberikan edukasi islami untuk penontonnya. Serial film ini berada pada channel youtube @*Nussa Official*. Serial animasi Nussa tak hanya memberikan hiburan dan edukasi tentang islam semata namun, melalui #Nussabisa serial animasi Nussa merangkul para penyandang difabel agar tidak pernah putus semangat dan bersyukur. Dalam #Nussabisa serial animasi Nussa juga mengajak para dermawan untuk berdonasi guna membantu para penyandang difabel melalui *kitabisa.com*. Serial animasi Nussa digagas oleh pemuda Indonesia bernama Mario Irwansyah, berkolaborasi dengan 4 Stripe Production yang digarap oleh studio animasi *The Little Giantz*.¹¹

2. Sosial Emosional

Secara bahasa sosial berarti suatu yang berkenaan dengan orang lain atau masyarakat. Sosial juga bisa berarti suka memperhatikan kepentingan umum, seperti suka menolong, menderma, dan sebagainya.¹² Sedangkan emosi secara bahasa berarti luapan perasaan yang berkembang, keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan yang bersifat subjektif.¹³ Pada konteks psikologi, emosi diartikan sebagai gejala psikologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap dan perilaku serta mewujudkan

¹¹ Diah Novita Fardani, “Nilai-nilai Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini dalam film *Nussa*”, dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 1 Nomor 2 Tahun 2019

¹² Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 1085.

¹³ *Ibid*

dalam bentuk ekspresi tertentu. Emosi dalam pemakaian sehari-hari mengacu pada ketegangan yang terjadi pada individu sebagai akibat dari tingkat kemarahan yang tinggi.¹⁴ Berdasarkan pengertian diatas, maka sosial emosi dapat diartikan sebagai perbuatan yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi individu di saat berhubungan dengan orang lain. Jadi, perkembangan sosial-emosi pada anak usia dini adalah perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain.

Perkembangan sosial dan emosi merupakan dua aspek yang berlainan tetapi dalam kenyataannya satu sama lain saling mempengaruhi. Pada kesehariannya, saat berinteraksi dengan orang lain, perilaku anak usia dini selalu dilingkupi dengan perasaannya yang melingkupi anak usia dini juga akan berpengaruh terhadap perilaku yang dimunculkannya. Sebagai contoh misalnya saat anak bisa bermain dengan teman-temannya, ia akan merasa senang, disaat anak sedang marah dengan temannya, ia akan enggan bermain dengan temannya.¹⁵

3. Anak Usia Dini

IAIN PURWOKERTO

Ditinjau dari sisi usia kronologis, anak usia dini adalah kelompok anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun menurut kesepakatan UNESCO, serta dalam pandangan umum anak diartikan sebagai seseorang baik laki-laki maupun perempuan yang belum mencapai umur dewasa. Secara normatif, anak diartikan seseorang yang lahir sampai usia enam tahun.¹⁶ Perbedaan rentang usia antara UNESCO dan Undang-undang Republik Indonesia tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di atas adalah terletak pada prinsip pertumbuhan dan perkembangan anak, dimana usia 6-8 tahun merupakan usia transisi dari

¹⁴ M.Darwis Hude, *Emosi (Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia dalam AL-Quran*, (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm. 15.

¹⁵ Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 123-124

¹⁶ Pasal 1 ayat 14 Undang-undang No.23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

masa anak-anak yang masih memerlukan bantuan (*dependen*) ke masa anak-anak yang mulai mampu mandiri (*independen*), baik dari segi fisik, mental, sosial, intelektual maupun emosional. Oleh sebab itu, UNESCO Pasal 1 ayat 14 Undang-undang No.23 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* menetapkan bahwa rentang usia anak 0-8 tahun masih berada pada jalur *Early Childhood Education* atau PAUD.

Sedangkan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas yang sudah dikemukakan di atas, khususnya Bab I tentang ketentuan umum pasal 1 ayat 14 dikatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun, sehingga di Indonesia anak yang telah berusia di atas 6 tahun sudah berada pada jalur pendidikan dasar (*elementary school*). Menurut Britton, anak usia dini adalah anak yang dimulai dari 0 sampai delapan tahun yaitu dimana dalam *neuroscience* dinyatakan bahwa pada masa itulah periode dimana sel-sel otak mengalami perkembangan cepat dan memiliki kemampuan menyerap berbagai macam stimulus dari luar dirinya.¹⁷

Hurlock menegaskan bahwa anak usia dini dimulai pada saat berakhirnya masa bayi yang penuh ketergantungan digantikan dengan tumbuhnya kemandirian dan berakhir ketika memasuki tahapan awal sekolah (dasar).¹⁸ Dilihat dari aspek perkembangan ilmu psikologi, anak usia dini berada dalam masa keemasan sepanjang rentang usia perkembangan anak. Usia keemasan merupakan masa yang disebut oleh Montessori dengan *sensitive periode* dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja.¹⁹ Pada masa inilah terjadi pematangan fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon terhadap stimulasi dan berbagai upaya-upaya pendidikan yang dirangsang oleh lingkungan. Sedangkan berdasarkan aspek pedagogis,

¹⁷ Lisle Britton, *Montesory Play and Learn, a Parent Guide Purposeful Play From Two to Six*, (New York: Crown Publisher Inc., 1992), hlm. 12.

¹⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Developmental Psychology*, (Tokyo: Mc-Graw Hill, 1978), hlm. 92.

¹⁹ Elizabeth Hainstock, "*Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Prasekolah*", (Jakarta: Pustaka Delaprastra, 1999), hlm. 10.

masa usia dini merupakan masa peletak dasar dan pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Untuk itu agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya-upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan analisis serial animasi Nussa episode 1-15 sebagai sarana penanaman nilai sosial emosional anak usia dini.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Menambah khazanah keilmuan di bidang pendidikan khususnya ilmu pendidikan anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

- 1) Memberi tambahan wacana dan ilmu pengetahuan kepada pembaca tentang analisis serial animasi Nussa Episode 1-15 sebagai sarana penanaman nilai sosial emosional Anak Usia Dini.
- 2) Sebagai referensi untuk kepastakaan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- 3) Menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai serial animasi Nussa.

E. Kajian Pustaka

Kajian tentang film memang bukan yang pertama dilakukan oleh para penulis, terutama penelitian skripsi. Dalam penelitian ini, penulis mencoba menggali beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk

memperkaya dan menambah wawasan terkait dengan judul pada skripsi. Kajian pustaka yang dimaksud adalah seleksi terhadap masalah-masalah yang akan diangkat menjadi topik penelitian dan juga untuk menjelaskan kedudukan masalah yang lebih luas. Untuk itu, dapat dilihat bahwa tinjauan pustaka merupakan pendekatan kembali terhadap penelitian yang hampir sama untuk membuat konsep-konsep dan teori-teori baru.

Berkaitan dengan judul penelitian yang penulis teliti mengenai analisis serial animasi Nussa episode 1-15 sebagai sarana penanaman nilai sosial emosional anak usia dini, maka berikut ini penulis lampirkan beberapa buku yang menjadi bahan rujukan dalam menyusun skripsi ini, diantanya:

Buku Daniel Goleman yang membahas tentang pengertian kecerdasan emosional, ciri-ciri perilaku kecerdasan emosional dan kelebihanannya dari *EQ*. Buku Daniel Goleman ini lebih banyak membicarakan tentang identifikasi terhadap kecerdasan emosional itu sendiri.²⁰

Buku Suharsono dengan judul *Melejitkan IQ, IE, dan IS* memaparkan upaya-upaya untuk mencerdaskan anak. Suharsono lebih menekankan pada kecerdasan yang dimiliki oleh anak, meskipun pada kenyataannya tidak bisa dipungkiri bahwa orang tua menjadi contoh/tauladan bagi anak-anaknya, sehingga orang tua yang menghendaki anak-anaknya menjadi orang yang cerdas maka harus senantiasa menjadi teladan hidup bagi anak-anaknya.²¹ Buku dari Teguh Trianton, yang berjudul *Film Sebagai Media Belajar* berisi tentang tujuan dari media film, manfaat dari media film. Selain itu menjelaskan apa itu animasi, sejarah, dan manfaat animasi.²²

Selain buku yang relevan, peneliti juga mencari sumber data lain yaitu penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul yang diteliti. Berikut beberapa hasil pencarian penulis tentang penelitian atau tulisan yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan:

²⁰ Daniel Goleman, *Emotional Intelligence*. Terj. T. Hermaya, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000)

²¹ Suharsono, *Melejitkan IQ, IE, dan IS*, (Jakarta: Inisiasi Press, 2002)

²² Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013)

Pertama, Kekerasan dalam Serial Televisi (Studi Analisa Isi Tentang Adegan Kekerasan Dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippunden Yang Ditayangkan Di Global TV Periode Bulan November 2010)”, oleh Ari Fatmawati pada tahun 2012 Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika Universitas Muhamadiyah Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menganalisis film untuk memasukan unsur narasi dengan memperhatikan adegan-adegan dari film. Penelitian ini menemukan bahwa tayangan Naruto Shippunden bulan November 2010 mengandung kekerasan mencapai 62,5% untuk kekerasan fisik dan 37,5% untuk kekerasan psikologis.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa adegan yang disajikan dalam serial televisi Naruto Shippunden syarat akan adegan kekerasan baik kekerasan fisik maupun kekerasan psikologis. Persamaan dari skripsi yang penulis teliti adalah sama-sama meneliti tentang sosial emosional dalam film animasi. Sedangkan perbedaannya adalah dalam serial animasi Nussa yang diteliti oleh peneliti menggambarkan bagaimana menanamkan sikap sosial sosial emosional yang di tampilkan dalam setiap cerita, dan pada animasi Naruto Shippunden banyak menggambarkan sikap kekerasan yang dapat menjadikan anak meniru adegan tersebut. Disinilah perlu pendampingan dan arahan dalam menyaksikan tayangan animasi.²³

Kedua, Bentuk-Bentuk Kekerasan Dalam Serial Anak” (Analisis Isi Dalam Serial “Naruto Season 1, Episode 4-5 “ Karya Masashi Kishimoto)” Oleh Putra R. Dafit Radityo Tahun 2018 Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhamadiyah Malang. Tujuan dari analisis isi adalah merepresentasikan kerangka pesan secara akurat. Struktur kategori yang digunakan terbagi menjadi 3: yaitu kekerasan verbal yang terbagi lagi menjadi 5 indikator yaitu mencaci, mengejek, mencela, membentak, berbicara tinggi. Penelitian ini menemukan bahwa berdasarkan

²³ Ari Fatmawati, “Kekerasan dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto”, Eprints Universitas Muhamadiyah Surakarta, (<http://eprints.ums.ac.id/16141/>) Diakses pada 2 Mei 2020 Pukul 09.11 WIB)

kategori kekerasan verbal sebesar 59 detik, indikator membentak 19 detik, mencela 18 detik, berbicara dengan nada tinggi 11 detik, mencaci 7 detik, mengejek 4 detik dan kategori kekerasan non verbal sebesar 109 detik, indikator memukul 76 detik, menggunakan senjata 33 detik, sedangkan pada indikator menendang, membanting dan menggunakan jurus itu 0. Kategori terakhir adalah kekerasan psikologi sebesar 68 detik, indikator tatapan sinis 32 detik, ekspresi wajah marah/tidak suka 27 detik, perkataan yang mengancam 9 detik.²⁴

Persamaan dari skripsi yang ditulis oleh peneliti adalah sama-sama mengamati bagaimana sikap sosial emosional dalam tokoh animasi yang ditampilkan pada setiap episode. Dan perbedaannya adalah emosi yang ditampilkan dalam animasi Nussa menggambarkan emosi yang positif sebagai upaya penanaman sosial emosional anak yang menyaksikannya. Dan pada serial animasi Naruto Season 1, Episode 4-5 menggambarkan emosi yang negatif.

Ketiga, Nilai-nilai Islam Dalam Serial Animasi Nussa (Analisis Narasi Tzvetan Todorov) karya Lutfi Icke Anggraini Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negeri Purwokerto tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai Islam apa saja yang terkandung dalam serial animasi Nussa episode 1-24. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi. Metode analisis narasi yang digunakan adalah metode analisis Tzvetan Torodov, yang berupa keseimbangan, gangguan dan terjadinya keseimbangan kembali. Hasil penelitian ini menemukan bahwa, nilai-nilai islam yang terkandung pada setiap episode adalah keberanian, kebersihan, pantang menyerah, menolong sesama, rendah hati, bersedekah, menyampaikan ilmu, kesabaran, keikhlasan, dan lainnya.²⁵ Persamaan dari

²⁴ Putra R. Davit Radityo, “*Bentuk- Bentuk Kekerasan Dalam Serial Anak*”, (Analisis Isi Dalam Serial Naruto Season 1, Episode 4-5)”, Eprints Universitas Muhammadiyah Malang, (<http://eprints.umm.ac.id/30343/>) Diakses pada 2 Mei 2020 Pukul 09.11 WIB)

²⁵ Lutfi Icke Anggraini, “*Nilai-nilai Islam Dalam Serial Animasi Nussa (Analisis Narasi Tzvetan Todorov)*”,

penelitian ini dengan skripsi yang ditulis oleh peneliti adalah sama-sama meneliti serial animasi Nussa dan aspek sosial emosional yang tersaji dalam setiap episode. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada fokus kajian yang diteliti, yaitu penulis meneliti tentang aspek sosial emosional. Dan peneliti sebelumnya meneliti aspek nilai-nilai Islam.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Ditinjau dari objek penelitiannya, maka penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pustaka, sebab yang diteliti adalah bahan dokumen yaitu melakukan analisis isi terhadap serial animasi Nussa episode 1-15 sebagai sarana penanaman nilai sosial emosional anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini disebut sebagai penelitian pustaka (*library research*). Penelitian kajian pustaka yaitu penampilan argumentasi penalaran keilmuan yang memaparkan hasil kajian pustaka dan hasil olah pikir peneliti mengenai suatu masalah yang berisi satu topik yang memuat beberapa gagasan yang berkaitan yang harus didukung oleh data yang diperoleh dari sumber pustaka.²⁶

Sedangkan kepustakaan (*library research*) merupakan suatu penelitian yang dilakukan di ruang perpustakaan untuk menghimpun dan menganalisis data yang bersumber dari perpustakaan, baik berupa buku-buku, periodikal-periodikal, seperti majalah-majalah ilmiah yang diterbitkan secara berkala, dokumen-dokumen, dan materi perpustakaan lainnya, yang dapat dijadikan sumber rujukan untuk menyusun suatu laporan ilmiah.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *literer*, yaitu sumber datanya atau objek utamanya adalah bahan-bahan pustaka yang ada kaitannya dengan persoalan yang

(http://repository.iainpurwokerto.ac.id/6449/1/COVER_BAB%20I_BAB%20V_DAFTAR%20PU_STAKA.pdf) Diakses pada 1 Mei 2020 Pukul 08.00 WIB)

²⁶ Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004), hlm. 15.

diteliti.²⁷ Tahap operasional penelitian pustaka ini penulis mengambil bahan informasi yang berkaitan dengan nilai sosial emosional dan serial animasi animasi Nussa.

2. Sumber data

a. Data primer

Data primer adalah narasumber yang dapat langsung memberikan informasi kepada pengumpulan data. Dalam serial animasi Nussa episode 1-15 adalah pokok data primer yang nantinya akan diteliti tentang penanaman sosial emosional apa saja yang terkandung dalam serial animasi Nussa episode 1-15. Peneliti menggunakan video serial animasi Nussa episode 1-15 sebagai sumber utama.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang sifatnya sebagai pelengkap dari data primer. Data sekunder yang peneliti gunakan adalah berupa dokumentasi yang didapat dari internet dan jurnal serial animasi Nussa episode 1-15.

3. Metode Pengumpulan Data

Data adalah bahan yang digunakan untuk sebuah penelitian, valid tidaknya suatu data dapat dilihat dari cara mendapatkannya. Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengamati metode tertentu, adapun pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.²⁸ Observasi disini adalah dengan cara mengamati

²⁷ Abdurrahman Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 95-96.

²⁸ Wina sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2009), hlm. 86.

adegan-adegan yang dapat menjadi penunjang penelitian dalam serial animasi Nussa episode 1-15.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sarana yang ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, folio-folio, film dokumenter, serta data-data yang relevan dengan penelitian.²⁹ Selain dengan teknik observasi, teknik dokumentasi juga dapat menjadi cara untuk penelitian. Dokumentasi di sini adalah dengan mengumpulkan berkas-berkas yang dapat menunjang penelitian, bisa dari internet, artikel dan dokumentasi-dokumentasi lainnya yang dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data disini peneliti menggunakan analisis naratif. Analisis naratif adalah analisis mengenai narasi, baik fiksi (novel, puisi, cerita rakyat, dongeng film, komik, musik, dan sebagainya) ataupun berita. Analisis data penelitian ini adalah pesan-pesan yang berkaitan dengan analisis serial animasi Nussa episode 1-15 sebagai sarana penanaman nilai sosial emosional anak usia dini. Adapun langkah-langkah yang peneliti gunakan yaitu mengamati adegan (*scene*) yang terdapat pada serial animasi Nussa episode 1-15 yang menunjukkan penanaman nilai sosial emosional anak.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika ini menjelaskan tentang kerangka berfikir yang akan disajikan dalam penelitian ini dari awal hingga akhir. Adapun sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

²⁹ Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2004), hlm. 77.

BAB I adalah Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Definisi Operasional, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, Teknik Analisis Data, Sistematika Pembahasan

BAB II merupakan landasan teori yang berisi tentang Sosial Emosional, Anak Usia Dini, Serial Animasi

BAB III menjelaskan tentang Serial Animasi Nussa yang terdiri dari Latar Belakang Serial Animasi Nussa, Tokoh-tokoh Serial Animasi Nussa, Struktur Serial Animasi Nussa, Sinopsis Serial Animasi Nussa

BAB IV pembahasan hasil penelitian, mengkaji Analisis Serial Animasi Nussa Episode 1-15 Sebagai Sarana Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini yang terdiri dari Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini, dan Cara mengoptimalkan Penanaman Nilai Sosial Emosional

BAB V yaitu penutup, didalamnya berisi kesimpulan, saran dan penutup.



BAB II

SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DALAM FILM ANIMASI

A. Sosial Emosional

1. Pengertian Sosial Emosional Anak Usia Dini

Setiap individu mengalami perkembangan sehingga dapat menjadi pribadi yang baik. Salah satu aspek perkembangan alam kemampuan dasar di taman kanak-kanak ialah pengembangan sosial emosional. Sosial emosional memungkinkan anak untuk mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar. Dengan adanya aspek perkembangan sosial emosional diharapkan dapat membantu anak dalam berinteraksi baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Perkembangan sosial emosional merupakan dua aspek berlainan, namun dalam kenyataan satu sama lain saling mempengaruhi. Perkembangan sosial sangat erat hubungannya dengan perkembangan emosional, walaupun masing-masing ada kekhususannya. Makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada diluar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan yang lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok.³⁰

Menurut Ericson perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama. Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat luas.³¹ Menurut Goleman emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk

³⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 134.

³¹ Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 44.

bertindak.³² sedangkan menurut Wiyani, perkembangan sosial emosional pada anak usia dini adalah perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain.³³ sedangkan menurut Neide, perkembangan sosial emosional yang baik mencakup adanya sense of confidence and competence, kemampuan membina hubungan baik dengan teman sebaya dan orang-orang dewasa, kemampuan untuk tetap pada tugas, memiliki arah/tujuan, memahami, mengkomunikasikan perasaan dirinya, kemampuan mengelola emosi yang kuat secara konstruktif.³⁴

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional adalah kemampuan seseorang untuk memahami perasaan orang lain, membina, mengelola emosi, berhubungan baik dengan teman sebaya dan orang disekitarnya.

2. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan anak usia dini diperoleh melalui kematangan dan belajar. Salah satu perkembangan tersebut adalah perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional anak usia dini memiliki beberapa karakteristik. Berikut karakteristik atau ciri-ciri perkembangan sosial emosional anak usia 4-6 tahun:

- a. Lebih menyukai bekerja dua atau tiga teman yang dipilih sendiri, bermain dalam kelompok dan senang bekerja berpasang pasangan. Ciri-ciri anak pada masa ini adalah mampu bersosialisasi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya, dimana anak pada umumnya memiliki satu atau dua sahabat, akan tetapi cepat berganti. Selain itu

³² Luh Ayu Tirtayani, *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 3.

³³ Novan Ardi Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), hlm. 123.

³⁴ Hari Christian Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Jakarta: Penanda, 2012), hlm. 146.

anak mulai menyesuaikan diri dalam kegiatan bermain, mengajak temannya bermain, bekerjasama, dan mau berbagi.

- b. Mulai mengikuti dan mematuhi aturan serta berada pada tahap *heteronomus morality*. Anak pada masa ini mulai mengikuti dan mematuhi aturan serta berada pada tahap *heteronomus morality*, artinya pada masa ini anak sudah mampu menilai kebenaran atau kebaikan perilaku dengan mempertimbangkan akibat-akibat dari perilaku.
 - c. Dapat membereskan alat mainan. Anak pada masa ini sudah dapat memahami apa yang menjadi tanggungjawabnya, yakni bagaimana anak mampu melaksanakan dan menyelesaikan tugas yang menjadi kewajibannya.
 - d. Rasa ingin tahu yang besar, mampu berbicara dan bertanya apabila diberikan kesempatan, dapat diajak untuk berdiskusi. Pada masa ini anak sering kali bertanya karena terdorong oleh rasa keingintahuannya. Pertanyaan selalu ditandai dengan minat anak akan penalaran dan penggambaran. Dalam bermain terkadang anak suka bertanya kepada pendidik.
 - e. Mulai dapat mengendalikan emosi diri. Sifat egosentris pada anak merupakan karakteristik yang khas pada anak usia dini. Akibatnya anak sering terlihat kurang sabar. Hal ini akan berkurang seiring dengan kemampuan anak dalam beradaptasi dan melakukan penyesuaian terhadap kebutuhan kelompoknya.
 - f. Mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri-sendiri. Anak pada masa ini menyayangi kegiatan yang membutuhkan ketekunan, ingin dihargai pendapatnya, perasaannya, dan diakui atas keberadaannya.³⁵
3. Indikator Sosial Emosional Anak Usia Dini
- a. Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 4-5 tahun

³⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 152.

Lingkup Perkembangan	Indikator
A. Kesadaran diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2. Mengendalikan perasaan 3. Menunjukkan rasa percaya diri 4. Memahami peraturan dan disiplin 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri
B. Rasa tanggungjawab untuk diri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya 2. Menghargai keunggulan orang lain 3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman
C. Perilaku pro sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 2. Menaatikan aturan yang berlaku dalam suatu permainan 3. Menghargai orang lain 4. Menunjukkan rasa simpati

Tabel 1.1 Indikator Perkembangan Sosial Emosional

Anak Usia Dini Usia 4-5 tahun

- b. Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator
A. Kesadaran diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Memerlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B. Rasa tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahu akan hak nya 2. Menaati aturan kelas (kegiatan, aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
C. Perilaku pro sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleransi 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias,dsb) 9. Mengenal tata krama dan sopan santun

	sesuai dengan nilai sosial budaya di masyarakat. ³⁶
--	--

Tabel 1.2 Indikator Perkembangan Sosial Emosional

Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun

4. Faktor Yang Mempengaruhi Sosial Emosional Anak Usia Dini

Menurut Setiawan, terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak prasekolah atau TK, bahkan hingga menimbulkan gangguan kecemasan para pendidik dan orangtua. Faktor-faktor tersebut meliputi:

a. Pengaruh keadaan individu sendiri

Keadaan diri individu, seperti usia, keadaan fisik, intelegensi, dapat mempengaruhi perkembangan emosi individu. Hal yang cukup menonjol terutama berupa cacat tubuh atau apapun yang dianggap oleh diri anak sebagai suatu kekurangan pada dirinya dan akan sangat mempengaruhi perkembangan emosinya.

b. Konflik-konflik dalam proses perkembangan

Di dalam menjalani fase-fase perkembangan, tiap anak harus melalui beberapa macam konflik yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses, tetapi ada juga anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam menghadapi konflik-konflik ini. Anak yang tidak dapat mengatasi konflik-konflik tersebut biasanya mengalami gangguan-gangguan emosi.

c. Sebab-sebab lingkungan

1) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi perkembangan emosi anak-anak usia prasekolah. Disanalah pengalaman-pengalaman pertama didapatkan oleh anak. Keluarga sangat berfungsi dalam menanamkan dasar-dasar pengalaman emosi. Bahkan secara lebih khusus, keluarga dapat

³⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

menjadi *emotional security* pada tahap awal perkembangan anak. Keluarga juga dapat mengantarkannya pada lingkungan yang lebih luas. Dasar-dasar pengelolaan emosi yang dimiliki anak akan menjadi efektif digunakan dalam menampilkan ekspresinya, terutama untuk kepentingan dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Diantara faktor yang berkaitan dengan keluarga dan yang banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak adalah hal-hal yang berkaitan dengan status sosial ekonomi keluarga, keutuhan keluarga, sikap dan kebiasaan orang tua.

2) Lingkungan tempat tinggal

Pengalaman sosial awal diluar rumah melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak. Jika hubungan mereka dengan teman sebaya dan orang dewasa di luar rumah menyenangkan, mereka akan menikmati hubungan sosial tersebut dan ingin mengulangnya. Sebaliknya, jika hubungan itu tidak menyenangkan atau menakutkan, anak-anak akan menghindarinya dan kembali kepada anggota keluarga untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka.

IAIN PURWOKERTO

Pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku anak selanjutnya. Banyaknya pengalaman bahagia yang diperoleh sebelumnya akan mendorong anak mencari pengalaman semacam itu pada perkembangan sosial selanjutnya.

3) Lingkungan sekolah

Sekolah mempunyai tugas membantu anak-anak dalam perkembangan emosi dan kepribadiannya dalam suatu kesatuan, tetapi sekolah sering juga menjadi penyebab timbulnya gangguan emosi pada anak. Kegagalan di sekolah sangatlah berpengaruh terhadap kehidupan emosi anak. Problema di

sekolah sering ditimbulkan oleh program yang tidak memperhatikan kemampuan anak.³⁷

5. Jenis-jenis Permainan yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini.

Mengembangkan hubungan emosi-sosial merupakan tonggak penting bagi anak-anak. Bagi banyak anak, bersosialisasi adalah pengalaman pertama kali harus membicarakan kesempatan dengan teman sebayanya. Meskipun anak-anak seusia mereka masih terlibat dalam permainan paralel, tetapi mereka semakin tertarik untuk bermain dengan anak-anak yang lain. Menurut Turner dan Helms, kegiatan bermain lebih menekankan sebagai sarana sosialisasi anak. Oleh karena itu, kegiatan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk bergaul dengan anak-anak yang lain dan belajar mengenal berbagai aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Secara garis besar, menurut Martuti, kegiatan bermain dibedakan menjadi tiga kategori yaitu:

a. Bermain manipulatif dan menjelajahi

Kegiatan ini bisa dinikmati sejak masa bayi, anak sering menunjukkan rasa senang atau antusiasme yang besar sewaktu ia bermain atau mengamati benda-benda yang ada disekitarnya. Perasaan senang anak juga terlihat saat anak menjelajahi atau merasakan sesuatu pada bagian tubuhnya, misalnya saat anak memasukkan jempol atau jari-jarinya kedalam mulut, waktu telapak kakinya digelitik, bahkan ia sanggup terpingkal-pingkal ketika diajak bercanda, ia bisa tertidur di ayunan dan sebagainya.

b. Bermain menghancurkan

Bermain menghancurkan mulai tampak pada awal masa balita. Dalam usia ini, anak sering bermain sambil menghancurkan barang-barang yang sudah disusunnya dengan susah payah dan berhati-hati,

³⁷ Luh Ayu Tirtayani, *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 18-2

lalu menatanya kembali untuk dihancurkan lagi. Misalnya seorang anak bermain dengan balok kayu. Dalam sudut pandang kognitif, kegiatan ini mendukung berkembangnya pemahaman anak mengenai berbagai ciri alat permainannya. Anak menjadi paham untuk menyusun bangunan dari balok, bagian yang besar harus diletakkan di bawah dan lainnya.

c. Bermain khayal atau pura-pura

Kegiatan ini mulai dilakukan sejak anak berusia 3 tahun. Kegiatan bermain khayal atau pura-pura ini melibatkan unsur imajinasi dan peniruan terhadap perilaku orang dewasa. Misalnya bermain dokter-dokteran, sekolah-sekolahan, pasar-pasaran dan lainnya. Khayalan anak seringkali menggambarkan keinginan, perasaan, dan pandangan anak mengenai dunia di sekelilingnya. Dalam kegiatan bermain ini, anak sering mengubah identitas, nama, cara bicara, berpakaian, bahkan melakukan tindakan yang sama sekali berbeda dengan perilakunya sehari-hari. Dalam khayalannya pada saat bermain, anak mengemukakan gagasan yang asli hasil ciptaannya sendiri. Misalnya, sebatang kayu, suatu saat bisa menjadi pedang, disaat yang lain digunakan sebagai tombak, kemungkinan berubah menjadi senapan, dan seterusnya.

6. Strategi Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Menurut Suyadi terdapat empat metode dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini baik di dalam keluarga maupun di lingkungan sekitar, diantaranya sebagai berikut:

a. Mengembangkan empati dan kepedulian anak

Anak yang memiliki empati dan kepedulian cenderung lebih sosial. Hal ini akan menjadikan pribadi anak lebih mudah bergaul dengan teman-temannya. Dampak positif lainnya adalah kemudahan anak dalam menjalin hubungan dengan siapapun. Anak tidak lagi merasa takut kepada sesama temannya sendiri, tidak pemalu, tidak mudah cemas dan selalu merasa bahagia.

b. Optimisme

Optimisme adalah kecenderungan untuk memandang segala sesuatu dari sisi dan kondisi baiknya serta mengharapkan hasil yang optimal. Sikap optimisme bisa ditumbuhkan dengan cara memberikan penjelasan terhadap suatu perkara secara sederhana dengan gaya penuturan penuh daya tarik.

c. Pemecahan masalah

Seringkali orang tua tidak memberikan kebebasan kepada anaknya untuk memecahkan masalah sendiri. Akibatnya anak cenderung manja bukannya anak bisa menjadi mudah marah. Hal ini merupakan kondisi emosi anak yang buruk. Untuk mengatasinya, orangtua harus mampu mengajarkan bagaimana anak mengatasi masalahnya sendiri. Orang tua cukup membimbing dengan memberikan kode dan bahasa yang mudah dipahami anak.

d. Motivasi diri

Bagian terpenting dari emosi adalah motivasi diri. Dengan memiliki motivasi akan menumbuhkan sikap optimis, antusias, percaya diri dan tidak mudah menyerah. Motivasi akan muncul apabila ada motifnya. Motif tersebut berupa cita-cita, keinginan tertentu. Hendaknya orang tua sering mengikutsertakan anak dalam acara perlombaan dan memberikan hadiah apabila anak menang.³⁸

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa saja yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan

³⁸ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Paedagogia, 2010), hlm. 114.

belajar. Anak usia dini menurut *NAEYC (National for The Educational of Young Children)* dalam Aisyah, meyakini bahwa batasan umur anak usia dini adalah usia nol sampai delapan tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Berk dalam Sujiono menyatakan bahwa pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Montessori dalam Sujiono menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Masa peka anak masing-masing berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak motorik, dan sosio emosional pada anak usia dini. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk

perilaku yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.³⁹

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Dalam kehidupan sehari-hari, berbagai tingkat usia anak dapat kita amati. Ada yang baru lahir yang kita sebut dengan bayi, anak batita (bawah tiga tahun), anak balita (bawah lima tahun), anak TK sampai usia sekolah dasar. Semua kategori umur anak tersebut dikelompokkan sebagai fase anak usia dini. Berbeda dengan fase usia lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, diantaranya adalah:

a. Memiliki rasa ingin tahu

Anak usia dini sangat ingin tahu yang besar tentang dunia sekitarnya. Anak ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi disekelilingnya. Pertanyaan mereka dalam bahasa sederhana biasanya diwujudkan dengan kata apa dan mengapa.

b. Unik

Setiap anak yang terlahir ke dunia ini memiliki keunikan tersendiri. Ini meliputi sifat bawaan, minat, latar belakang, dan kemampuan.

c. Aktif dan energik

Anak usia dini memiliki kecenderungan untuk selalu bergerak aktif kian kemari. Mereka seperti tidak memiliki sifat lelah seperti orang dewasa. Untuk itulah pendidik dituntut untuk mampu mengakomodir keaktifan dan energi mereka yang berlimpah itu.

d. Egosentris

Anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain misalnya anak yang menganggap ayah dan ibu hanya milik dia dan bukan milik saudaranya yang lain.

e. Eksplorasi dan jiwa petualang

³⁹ Didith Pramuditya Ambara, *Asasemen Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 1-2.

Pada masa ini menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu, guru perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja, tetapi diisi dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

f. Spontan

Inilah sifat asli anak yang dapat kita ketahui ketika mereka berbicara dengan ceplas ceplos tanpa ada sikap rekayasa untuk menyuarkan isi hati dan kemauannya.

g. Imajinatif

Anak biasanya suka terhadap hal-hal yang imajinatif dan kaya dengan fantasi. Mereka tidak hanya senang mendengar orang lain bercerita tapi senang bercerita kepada orang lain.

h. Rentang daya konsentrasi yang pendek

Kita sering menyaksikan bahwa anak usia dini cepat sekali berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lainnya. Anak usia dini memang mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain. Hal ini terjadi terutama apabila kegiatan sebelumnya dirasa tidak menarik perhatiannya lagi.

i. Anak sebagai makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah dan antri menunggu giliran saat bermain dan belajar untuk dapat diterima di lingkungannya.⁴⁰

C. Serial Animasi

1. Pengertian Serial Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Lebih dalam lagi mempunyai makna

⁴⁰ Syefriani Darnis, *Parenting Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Psikosain, 2018), hlm. 3-4.

roh, jiwa, atau hidup. Pada masyarakat kuno, *animisme* adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa. Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni terkait dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut.

Seperti kamera, film, atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia. Semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi.⁴¹ Animasi atau yang lebih dikenal dengan film animasi atau film kartun adalah film yang merupakan hasil dari pengelolaan gambar diam hingga menjadi gerak yang diolah dalam bentuk yang menarik. Menurut Purnama animasi merupakan urutan *frame* yang ketika diputar dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video.⁴² Menurut Azhar Arsyad film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.⁴³

Menurut Ranang animasi merupakan suatu teknik visualisasi yang banyak sekali dipakai dalam dunia perfilman, baik sebagai satu kesatuan utuh, bagian dari suatu *live action*, maupun dengan *live action*. Dunia film berakar dari dunia fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu gambar ilustrasi dan desain grafis.⁴⁴ Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa animasi adalah sebuah gambar yang diproyeksikan sehingga terlihat seolah-olah gambar itu hidup. Ceritanya disampaikan dengan gambar bergerak, penyampaiannya lebih jelas.

⁴¹ Partonyo Soenyoto, *Animasi 2D*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), hlm. 2.

⁴² Purnama B.E, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: PT Graha Ilmu, 2013), hlm. 81.

⁴³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 50.

⁴⁴ Ranang A.S, dkk, *Animasi Analog Sampai Digital*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hlm. 51.

Media animasi/kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar *interpretative* yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi atau kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkan kedalam gambar sederhana kartun tanpa digambar dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat.⁴⁵ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media mempermudah anak untuk belajar dan tidak menonton, karena dalam film animasi dapat mempermudah anak untuk meniru dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sosialnya.

2. Sejarah Serial Animasi

Animasi sudah tidak asing lagi terdengar. Animasi yang semakin berkembang dalam teknis pembuatannya yaitu yang awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu. Animasi berbasis dua dimensi (*2D animation*). Yakni objek yang dianimasi mempunyai ukuran panjang (*x-axis*) dan lebar (*y-axis*). realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Seven Dwarfs dan Fantasia dari Walt Disney adalah karya-karya film kartun yang melegenda sampai sekarang.

Hingga pada saat ini dengan menggunakan komputer yang merupakan kumpulan dari *frame-frame* yang tersusun dalam sebuah alur waktu dikenal dengan *keyframe*. Terlebih sejak diciptakannya animasi berbasis tiga dimensi (*3D Animation*) yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi (*Z-axis*) maka objek dan pergerakannya hampir mendekati kenyataan aslinya. Hanya saja objek tersebut dibuat di dunia maya (*virtual reality*). perkembangan ini didukung pula dengan cukup banyaknya perangkat lunak (*software*) yang mendukung animasi 3D.

⁴⁵ Arief S.Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 45-46.

Dengan perkembangan ini maka pada era sekarang animasi tidak hanya sebatas pada menggerakkan sebuah objek saja, tetapi sudah masuk pada pemberian terstruktur dan pewarnaan, pemodifikasian struktur dan karakter objek, objek *morfing*, pemberian cahaya dan kamera, serta pemberian efek-efek dan partikel pada sebuah objek yang sedemikian rupa. Sehingga *output* yang dihasilkan berupa animasi objek yang benar-benar mendekati aslinya dalam kehidupan. Tidak dapat dipungkiri bahwa faktor hadirnya stasiun televisi di Jakarta adalah salah satu faktor penunjang terkuat bagi tumbuh dan berkembangnya animasi di Ibu Kota selain Jakarta, kota-kota Bandung dan Yogyakarta sudah berhasil menghasilkan karya animasi yang dapat dinikmati masyarakat Indonesia.

Penggunaan animasi yang semakin luas baik untuk dunia hiburan maupun ilmu pengetahuan. Seperti penggunaan animasi untuk pembuatan iklan multimedia, pengisi *special effect* dalam pembuatan klip video klip musik atau film, untuk presentasi multimedia, untuk *web* yang dinamis dan interaktif serta pembuatan *games* animasi interaktif. Yang semua produk animasi tersebut dapat dinikmati secara audio multimedia, untuk *web* yang dinamis dan interaktif serta pembuatan *games* animasi interaktif. Keseluruhan produk animasi tersebut dapat dinikmati secara audio visual di televisi, dunia perfilman, komputer, internet, maupun *console game*. Dunia animasi ini sendiri tidak dapat lepas dari animator sebagai pembuatan animasi.

Dengan semakin berkembangnya animasi seiring dengan majunya teknologi dan diperlukannya dalam berbagai bidang maka animasi menunjukkan eksistensinya dan memiliki potensi untuk lahan pekerjaan dan tantangan bagi komunitas animasi di Indonesia. Untuk menggalang majunya animasi Indonesia, diadakannya pemutaran film workshop, diskusi dan Pekan Komik dan Animasi Nasional (PKAN III) pada tahun 2001 di Gedung Pusat perfilman H.Usmar Ismail Jakarta yang mengambil tema “Mencari Karakter Kartun Indonesia” serta kompetisi dalam Festival Film Animasi Indonesia oleh Dewan Kesenian Jakarta

untuk kedua kalinya di Graha Bakti Budaya dan Galeri Cipta 3 Taman Ismail Marzuki, pada tahun 2013. Yang diikuti karya para pembuat animasi dari Jakarta, Bandung, Malang dan Yogyakarta dengan mengkompetisikan 75 judul film animasi. Hal ini merupakan tanggapan positif mengenai keberadaan dan penggunaan animasi di Indonesia⁴⁶ Perkembangan animasi 3 Dimensi di Indonesia saat ini sudah mulai maju, ada beberapa animasi serial dan iklan yang bermunculan di TV. Sulitnya dalam proses pembuatan animasi 3D khususnya untuk animasi bergerak membutuhkan waktu yang lama.

Sehingga banyak diantara animasi-animasi yang tayang di TV memiliki kekurangan, seperti kurang baiknya pergerakan pada karakter. Perkembangan perusahaan dibidang *advertising* saat ini meningkat pesat, untuk itu persaingan menjadi semakin ketat. Untuk menjangkau customer dan relasi yang banyak maka dibutuhkan suatu kreativitas sehingga membuat customer dan relasi berminat memakai jasa perusahaan.⁴⁷

3. Prinsip-prinsip Animasi

a. *Stretch & squash*

Maksud dari prinsip *stretch & squash* yaitu sebuah objek memiliki sebuah volume tertentu, yang kemudian mempengaruhi fleksibilitas dari objek tersebut saat bergerak dengan kecepatan tertentu.⁴⁸ *Squash dan stretch* adalah prinsip animasi yang mengupayakan efek lentur pada karakter seolah-olah menuai dan menyusut sehingga memberikan efek yang lebih hidup.⁴⁹

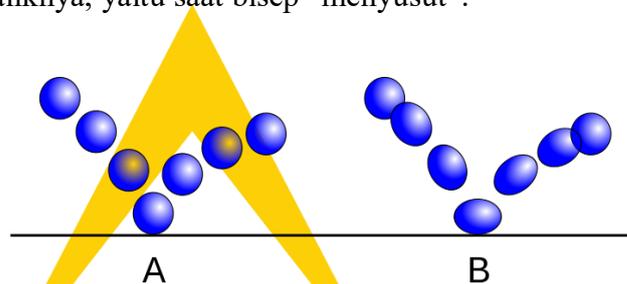
⁴⁶ Suharjo, "Tugas Akhir Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) Pusat Animasi Sebagai Rumah Produksi, Pendidikan, dan Hiburan di Surakarta", (<http://eprints.ums.ac.id/1659/>). Diakses pada Kamis 6 Agustus 2020 Pukul 10.00 WIB).

⁴⁷ Dewi Immaniar Desrianti, dkk. 2016. "Animasi Dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi", Jurnal. Vol. 10. No.1 Februari. (<https://media.neliti.com/media/publications/296391-animasi-dengan-gambar-bergerak-meningkat-2c684e31.pdf>). Diakses Pada Rabu 5 Agustus 2020 Pukul 09.00 WIB).

⁴⁸ Latu Arifian Priyono, dkk. 2020. "Penerapan Prinsip Animasi Dalam Penciptaan Animasi 3D "Kepiting", Journal Of Animation & Games Studies. Vol. 6. No. 1 April. (<http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/3854>). Diakses Pada Jumat 7 Agustus 2020 Pukul 16.00 WIB.

⁴⁹ Ibid

Contoh pada benda mati: ketika sebuah bola dilempar kemudian memantul, maka saat bola menyentuh lantai seolah-olah akan berubah bentuk. Pada mulanya berbentuk bulat sempurna kemudian menjadi sedikit lonjong. Sedangkan contoh pada benda hidup: ketika lengan ditarik dan ada beban, maka akan terjadi kontraksi pada otot bicep sehingga nampak “memuai”, inilah yang disebut sebagai *squash* pada animasi. Sedangkan *stretch* adalah ketika dilakukan gerakan sebaliknya, yaitu saat bicep “menyusut”.



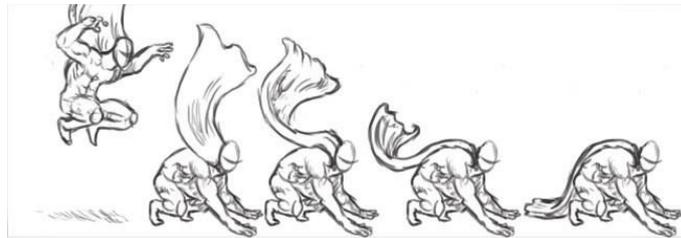
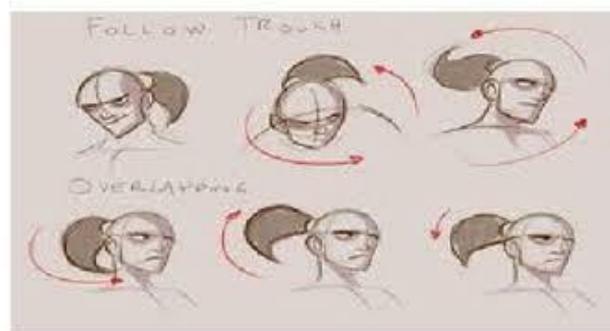
Gambar 1.1 *Stretch & squash*

b. *Follow-through & overlapping action*

Prinsip ini menerangkan mengenai bagian dari objek tertentu yang masih tetap bergerak, meskipun gerakan utamanya telah berhenti.⁵⁰ *Follow through & overlapping action* bisa digunakan untuk membuat bagian tubuh tertentu tetap bergerak meskipun sebuah karakter berhenti bergerak. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.⁵¹

⁵⁰ Dewi Immaniar Desrianti, dkk. 2016. “Animasi Dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi”, Jurnal. Vol. 10. No.1 Februari. (<https://media.neliti.com/media/publications/296391-animasi-dengan-gambar-bergerak-meningkat-2c684e31.pdf>). Diakses Pada Rabu 5 Agustus 2020 Pukul 09.00 WIB).

⁵¹ Latu Arifian Priyono, dkk. 2020. “Penerapan Prinsip Animasi Dalam Penciptaan Animasi 3D “Kepiting””, Journal Of Animation & Games Studies. Vol. 6. No. 1 April. (<http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/3854>). Diakses Pada Jumat 7 Agustus 2020 Pukul 16.00 WIB.

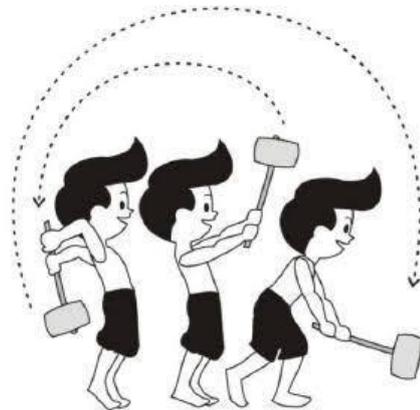
Gambar 1.2 *Follow-through*Gambar 1.3 *Overlapping action*

c. *Anticipation*

Prinsip ini dapat diterapkan sebelum suatu objek atau karakter melakukan sebuah aksi. Objek atau karakter tersebut akan melakukan gerakan antisipasi untuk gerakan yang akan dilakukan selanjutnya.⁵² Prinsip *anticipation* bisa dikatakan sebagai persiapan gerak atau ancang-ancang. Misalnya, saat sebuah karakter tersebut harus memiliki gerakan membungkuk terlebih dahulu kemudian benar-benar melompat.

Gerakan *anticipation* yang dibuat selalu kebalikan dari gerakan berikutnya. Misalkan gerakan berikutnya mengarah keatas, pasti gerakan *anticipation*nya ke bawah. *Anticipation* bisa disebut juga gerakan ancang-ancang.

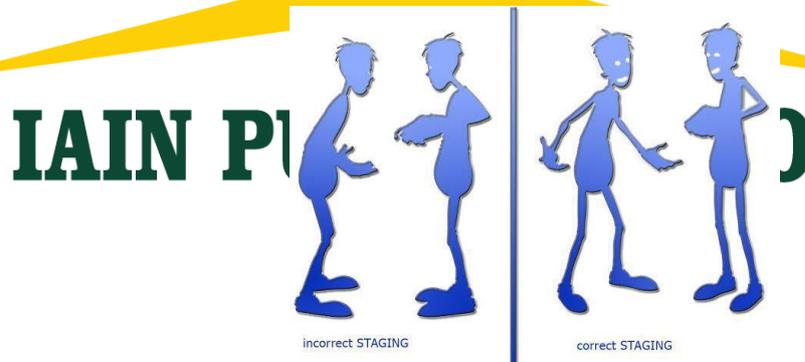
⁵² Latu Arifian Priyono, dkk. 2020. "Penerapan Prinsip Animasi Dalam Penciptaan Animasi 3D "Kepiting", Journal Of Animation & Games Studies. Vol. 6. No. 1 April. (<http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/3854>). Diakses Pada Jumat 7 Agustus 2020 Pukul 16.00 WIB.



Gambar 1.4 Anticipation

d. Staging

Meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau *mood* yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Meskipun tokoh-tokohnya berupa siluet, kita dapat mengetahui dengan jelas apa yang sedang mereka kerjakan. Bisa saja dengan mengubah angle kamera untuk mendapatkan siluet yang tepat meskipun actionnya sama.

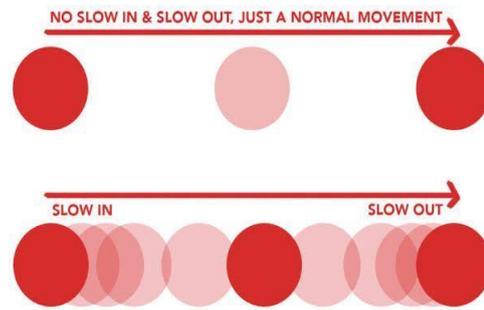


Gambar 1.5 Staging

e. Slow in slow out

Slow in slow out adalah prinsip animasi *slow in slow* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki kecepatan dan kelambatan yang berbeda. *Slow in* terjadi ketika sebuah gerakan diawali dari lambat kemudian semakin cepat. Sedangkan *slow out* terjadi ketika gerakan benda yang relatif cepat kemudian melambat. Contohnya: gerakan tangan ketika mengambil gelas. Kecepatan

tangan akan benda ketika akan menjamah gelas dan ketika sudah menyentuh gelas. Saat tangan jauh dari gelas, tangan bergerak relatif cepat. Sedangkan ketika sudah mulai mendekati gelas, secara refleks gerakan tangan akan melambat. Dalam hal ini kita menyebutnya *slow out*.



Gambar 1.6 *Slow in slow out*

f. *Arcs*

Merupakan sistem pergerakan karakter yang ada biasanya bergerak mengikuti pola.⁵³ Prinsip *Arcs* berperan untuk membuat gerakan animasi tampak lebih alami, khususnya untuk gerakan manusia dan hewan. Semua gerakan mengikuti sebuah kurva, seperti gerakan kaki, tangan, bola mata, kepala, dan lain-lain. Dalam dunia animasi, sistem pergerakan semua makhluk hidup bergerak mengikuti pola atau jalur (maya) yang disebut *Arcs*. Pergerakan animasi mengikuti suatu pola berbentuk lengkung.

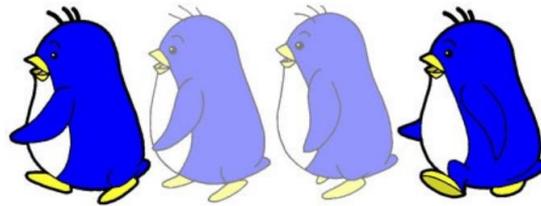


⁵³ Dewi Immaniar Desrianti, dkk. 2016. "Animasi Dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi", Jurnal. Vol. 10. No.1 Februari. (<https://media.neliti.com/media/publications/296391-animasi-dengan-gambar-bergerak-meningkat-2c684e31.pdf>). Diakses Pada Rabu 5 Agustus 2020 Pukul 09.00 WIB).

Gambar 1.7 Arcs

g. *Secondary action*

Maksud dari prinsip ini adalah tambahan gerakan yang membantu memperjelas maksud dan tujuan dari gerakan si karakter tersebut.⁵⁴ *Secondary action* dibuat untuk memperkuat gerakan pertama agar terlihat realistis.⁵⁵ Contoh misalkan animator membuat animasi seorang berjalan. Gerakan utamanya adalah melangkahkan kaki sebagaimana berjalan. *Secondary action* yang diberikan animator adalah gerakan ayunan tangan.

Gambar 1.8 *Secondary action*h. *Timing & spacing*

Timing & spacing yaitu ketika animator menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan di antara dua pose atau yang biasa disebut dengan istilah *in-between*. *Spacing* yaitu menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam gerak.⁵⁶

⁵⁴ Dewi Immaniar Desrianti, dkk. 2016. "Animasi Dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi", Jurnal. Vol. 10. No.1 Februari. (<https://media.neliti.com/media/publications/296391-animasi-dengan-gambar-bergerak-meningkat-2c684e31.pdf>). Diakses Pada Rabu 5 Agustus 2020 Pukul 09.00 WIB).

⁵⁵ Latu Arifian Priyono, dkk. 2020. "Penerapan Prinsip Animasi Dalam Penciptaan Animasi 3D "Kepiting", Journal Of Animation & Games Studies. Vol. 6. No. 1 April. (<http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/3854>). Diakses Pada Jumat 7 Agustus 2020 Pukul 16.00 WIB. Ibid

⁵⁶ Ibid



Gambar 1.9 *Timing & spacing*

i. *Exaggerate*

Exaggerate merupakan prinsip dari gerakan yang dlebih-lebihkan atau hiperbolis.⁵⁷ Berfungsi untuk menampilkan ekspresi tertentu, pada umumnya dibuat secara komedik. Contohnya: prinsip ini seringkali dijumpai pada film animasi seperti Tom & Jerry, Doraemon, Donald Duck, dan lainnya. Ketika marah wajah Donald Duck berubah membara. Ketika Tom kaget, bola matanya sampai melompat keluar. Ketika menangis air mata Nobita mengalir seperti air terjun.

IAIN



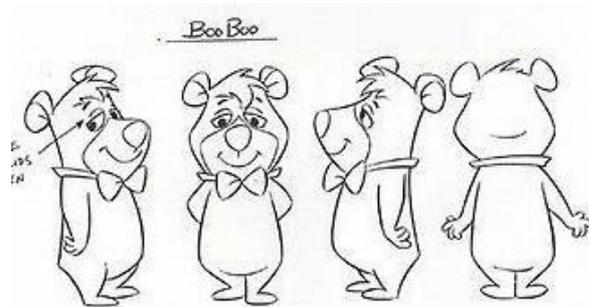
Gambar 1.10 *Exaggerate*

j. *Solid drawing*

Dasar utama tentang animasi adalah menggambar, meskipun saat ini sudah ada komputer namun menggambar secara manual dianggap menghasilkan animasi yang lebih berkualitas. Menggambar

⁵⁷ Latu Arifian Priyono, dkk. 2020. “Penerapan Prinsip Animasi Dalam Penciptaan Animasi 3D “Kepiting”, Journal Of Animation & Games Studies. Vol. 6. No. 1 April. (<http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/3854>). Diakses Pada Jumat 7 Agustus 2020 Pukul 16.00 WIB.

memiliki peranan bagi sebuah animasi, khususnya animasi klasik ditinjau dari proses ataupun hasilnya. Menggambar bisa menjadi sebuah observasi dalam pemahaman terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, dan pencahayaan. Ditinjau dari proses ataupun hasilnya, menggambar bisa menjadi sebuah observasi dalam pemahaman terhadap anatomi, komposisi berat, keseimbangan, dan pencahayaan.



Gambar 1.11 *Solid Drawing*

k. *Appeal*

Keseluruhan gaya visual dalam animasi, bagaimana membuat karakter secara menarik dan tidak harus selalu lucu. Setiap animasi atau studio animasi memiliki gaya visualnya masing-masing.

Misalnya saja kamu bisa membedakan gaya animasi buatan Jepang, *Disney*, atau *Dreamworks* walaupun melihat dengan sekilas.⁵⁸



Gambar 1.12 *Appeal*

⁵⁸ Dewi Immaniar Desrianti, dkk. 2016. "Animasi Dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi", Jurnal. Vol. 10. No.1 Februari. (<https://media.neliti.com/media/publications/296391-animasi-dengan-gambar-bergerak-meningkat-2c684e31.pdf>). Diakses Pada Rabu 5 Agustus 2020 Pukul 09.00 WIB).

4. Jenis-jenis Animasi

Karakter animasi sendiri sekarang telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi yaitu:

a. Animasi (2 Dimensi)

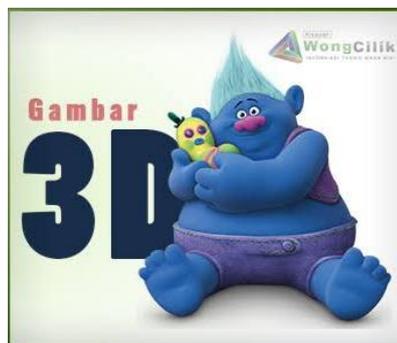
Animasi 2D bisa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Contoh dari film kartun yaitu Tom and Jerry, Scooby doo, dan lainnya.



Gambar 1.13 Animasi 2 Dimensi

b. Animasi (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata. Contoh dari animasi 3D adalah Finding Nemo, Monster Inc, Toy Story 2, dan lainnya.



Gambar 1.14 Animasi 3 Dimensi

c. *Stop Motion Animation*

Animasi ini juga dikenal sebagai *claymation* karena animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1960. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan *visual effect* bagi film-film era 50an dan 60an. Film animasi *Clay* pertama dirilis dibulan Februari tahun 1980, berjudul *A Sculptors Welsh Raebit Nighmare*. Jenis ini paling jarang di dengan dan ditemukan diantara jenis lainnya. Meski namanya *clay*, yang dipakai bukanlah tanah biasa.

Animasi ini memakai plastisin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi *clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasticine* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian kerangka ini, seperti kepala, tangan, dan kaki bisa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokohnya siap, lalu difoto gerakan pergerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

IAIN PURWOKERTO



Gambar 1.15 *Stop motion animation*

d. Animasi Jepang (*Anime*)

Anime memiliki karakter yang berbeda dibandingkan animasi buatan Eropa. Salah satu film anime yang terkenal adalah *Final Fantasy Advent Children*. Jepang tidak hanya

memproduksi animasi untuk anak-anak tetapi juga orang dewasa.⁵⁹



Gambar 1.16 Animasi Jepang (Anime)

IAIN PURWOKERTO

⁵⁹ Lutfi Icke Anggraini, “Nilai-nilai Islam Dalam Serial Animasi Nussa (Analisis Narasi Tzvetan Todorov)”, (http://repository.iainpurwokerto.ac.id/6449/1/COVER_BAB%20I_BAB%20V_DAFTAR%20PU_STAKA.pdf Diakses pada 1 Mei 2020 Pukul 08.00 WIB)

BAB III

SERIAL ANIMASI NUSSA

A. Latar Belakang Serial Animasi Nussa

Film animasi Nussa merupakan film animasi anak yang diproduksi oleh rumah animasi *The Little Giantz* kolaborasi dengan *4 Stripe Production*. Aditya Triantoro sebagai CEO dan *Co-Founder The Little Giantz*, Bony Wirasmoro sebagai *Chief Officer*, Yuda Wiraffianto sebagai *Chief Finance Officer*, dan Ricky Manopo sebagai *Chief Operator Officer*. Salah satu aktor Indonesia, Mario Irwansyah, yang menjadi bagian dari penggagas film Nussa ini menuliskan harapan lewat akun instagramnya menjelang perilisannya Film Nussa yang berbunyi “Semoga ini bisa menghadirkan generasi penerus yang *rabbani* dan semoga ini menjadi *asbab* (sebab) turunnya Rahmat Allah SWT bagi kita semua”.

Film animasi Nussa merupakan film animasi pendek yang ditayangkan di *youtube* dengan nama akun *@Nussa Oficial* dan sudah mendapatkan 6,23 juta *subscribe* sejak 20 November 2018 hingga Agustus 2020, dan tayang setiap hari Jum'at pukul 16.30 WIB. Serial animasi Nussa ini mengkisahkan tentang keseharian seorang anak laki-laki dengan adik perempuannya Rara yang berumur 5 tahun dan ditambah dengan tokoh pelengkap seperti Umma dan Abba juga Anta yaitu seekor kucing peliharaan keluarga Nussa yang menggemaskan.

Karakter Nussa digambarkan sebagai seorang anak laki-laki berusia 9 tahun yang hadir sebagai karakter utama di cerita Nussa yang memiliki sifat anak kecil pada seusianya. Terkadang mudah marah, merasa hebat dengan diri sendiri, namun memiliki sifat keingintahuan yang tinggi tentang luar angkasa sehingga membuatnya ingin menjadi astronot dan hafidz Qur'an. Diantara teman-temannya Nussa seringkali menjadi *problem solver* pada sebuah konflik di cerita tertentu. Dengan bekal ilmu pengetahuan agama yang cukup luas Nussa dijadikan sebagai *role model* adik dan para sahabat. Berbagai macam keahlian dimiliki. Nussa lahir dengan tidak sempurna

(disabilitas). Hingga saat ini Nussa menggunakan *artificial leg* di kaki kirinya agar dapat berlari bermain bola. Lewat karakter Nussa walaupun dengan berbagai macam keterbatasan, berbuat kebaikan dan meraih cita-cita bukanlah sebagai halangan untuk menjadi hebat. Dengan ditampilkannya sosok Nussa yang menyandang disabilitas serial ini merangkul para penyandang disabilitas untuk terus semangat dan pantang menyerah. Melalui #Nussabisa juga mengajak para dermawan untuk donasi guna membantu para penyandang disabilitas. Sumbangan tersebut dapat di donasikan melalui @kitabisa.com. Selain tokoh Nussa ada juga karakter Rara yang merupakan karakter pendukung Nussa sebagai adik Nussa.

Anak perempuan berusia 5 tahun memakai jilbab berwarna merah dan berpakaian kuning ini, memiliki sifat pemberani, selalu aktif, periang, dan berimajinasi tinggi. Di sisi lain, Rara juga memiliki sifat anak kecil di seusianya, ceroboh dan tidak sabaran. Hal ini yang sering dijadikan sebagai salah satu permulaan konflik cerita dari karakter Rara. Dalam kesehariannya Rara hobi menonton TV, makan dan bermain. Di beberapa cerita, Rara menunjukkan rasa sayangnya kepada kucing peliharaan yang berwarna abu-abu putih yang diberi nama Anta. Umma salah satu karakter yang menjadi panutan Nussa dan Rara. Ibu kandung yang berparas cantik dan berpakaian berwarna ungu ini, memiliki watak periang, perhatian dan bijaksana. Dalam cerita, Umma sering menjadi penengah sebagai penutup inti cerita atau konflik yang terjadi di antara Nussa dan Rara.

Sejak kecil Umma sudah terbiasa hidup dengan tradisi yang turun temurun dari keluarga besarnya sehingga mudah memahami konsep agama, hadits dan hidup berdasarkan Al Qur'an. Sebagai seorang ibu yang sangat menyayangi keluarganya, rasa mudah khawatir Umma melengkapi karakter keibuan di setiap cerita Nussa. Rara memiliki kucing berwarna abu-abu putih yang diberikan nama Anta yang saat ini usianya sekitar 1 tahun. Karakter Anta digambarkan dengan tingkah laku kucing pada umumnya, pintar, aktif bergerak. Pada cerita Nussa, Anta memiliki peran sebagai pelengkap adegan ketika Nussa dan Rara sedang bersenda gurau. Tidak jarang, Anta menjadi

objek kemarahan beberapa karakter. Anta hadir di tengah-tengah keluarga, ketika Nussa dan Abba menemukannya di pinggir jalan ketika masih kecil. Serial animasi Nussa mendapatkan sambutan yang baik dari masyarakat, terbukti beberapa kali menduduki trending 1 *youtube* Indonesia. Dari sisi pengisi suara, tokoh Nussa di *dubbing* oleh Muzzaki Ramadhan yang merupakan salah satu aktor yang sudah pernah bermain di beberapa film di Indonesia dan karakter Rara diisi oleh Aysha Ocean Fajar, seorang gadis kecil berusia 4 tahun yang lahir di Dubai. Film ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari kakak beradik Nussa dan Rara yang dibalut dalam nuansa islami.

Adegan dibuat seperti kegiatan sehari-hari dalam keluarga, seperti membaca doa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, sikap tolong menolong, toleransi, dan ikhlas menerima apa yang telah diberikan Allah SWT. Film animasi Nussa merupakan film animasi muslim yang menyajikan materi pendidikan akhlak islami pada setiap episodenya. Sasaran penonton dari film ini adalah anak-anak muslim usia 7-12 tahun, namun tak jarang orang dewasa menyaksikan film Nussa. Film animasi Nussa terbentuk dari proses yang tidak mudah dan pembuatannya menemui berbagai hambatan dan rintangan. Mulai dari ide, narasi dan pembuatan memakan waktu yang cukup lama. Film ini berusaha menampilkan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Dengan disajikan berupa animasi 3D yang membuat anak untuk mengindra objek yang hampir menyerupai bentuk aslinya, dialog disampaikan dengan bahasa mudah dipahami oleh anak-anak, ceritanya pun disampaikan merupakan kejadian-kejadian sehari-hari yang dekat dengan kehidupan anak-anak. Sehingga anak mampu memahami isi dan nilai yang terkandung dalam film Nussa. Film animasi Nussa memberikan pengaruh terhadap penanaman sosial emosional anak. Dengan melihat adegan-adegan pada setiap episode sehingga anak dapat melihat pengalaman baru dan memecahkan masalah-masalah sederhana, juga cara bersosialisasi dengan sesama manusia dan lingkungan sekitar. Berikut ini merupakan para tokoh pemain Nussa.

B. Tokoh-tokoh Serial Animasi Nussa



Gambar 1.17 Pemeran Nussa



Gambar 1.18 Pemeran Rara



Gambar 1-19 Tokoh Umma



Gambar 1.20 Tokoh Antta

C. Struktur Serial Animasi Nussa

IAIN PURWOKERTO

1. <i>Executive producers</i>	Aditya Triantoro Yuda Wiraffianto
2. <i>Producers</i>	Ricky MCZ Manopo
3. <i>Director</i>	Bony Wirasmono
4. <i>Head of production</i>	Iman MSC Manopo
5. Pengisi suara	Nussa: Muzzaki Ramadhan Rara: Aysha Razaana Ocean Fajar Umma: Jessy Milianty
6. <i>Script</i>	Johanna DK
7. <i>Character design</i>	Aditya Triantoro
8. <i>Technical director</i>	Gemilang Rahmandhika

9. <i>Information technology</i>	Aditya Nugroho Yogie Mu' affa
10. <i>Operation manager</i>	Yuwandry Jamz Fajar
11. <i>Project manager</i>	Chrisnawan Martantia
12. <i>Production coordinator</i>	Nida Manzilah Dita Meilani
13. <i>Concept artist</i>	Saphira Anindya Maharani
14. <i>Assets creation</i>	Dimas Wysa Dawai Fathul Wally
15. <i>Storyboard artist</i>	Muhammad Rafif
16. <i>Head of animation</i>	Aditya Sarwi Aji
17. <i>Animation supervisor</i>	Bilal Abu Askar
18. <i>Animation leads</i>	Muhammad Risnadi Fikhih Anggoro
19. <i>Animation team</i>	Muchammad Ikhwan Abdurrahman Gais Muhammad Reyhan Hilman Rizqy Caesae Zulfikar Bintang Rizky Utama M. Nur Faizin Alan Surya Oni Suandiko Hendra Prasetya Kenneth Satriawira Sugiarta Agie Putra Perdana Luqman Ashari Muhammad Tufel
20. <i>Head of editor</i>	Iman MSC Manopo
21. <i>Editor</i>	Agung Mukti Nugroho
22. <i>Look development</i>	Garry J.Liwang

IAIN PURWOKERTO

	Denny Siswanto
23. <i>Lighring and compositing supervisor</i>	Garry J.Liwang
24. <i>Lighting composting Vfx team</i>	Anggita Kurnia Dewi Mochamad Teguh Aldian Mei Andreana Mulyan Nuarsa Wahyu Denis Kurniawan Andre Nathanael Cahyadi
25. <i>Associate Producer</i>	Lizaditama
26. <i>Audio Post</i>	Dimas Adista Muhammad Ilham
27. <i>Motion Graphic & Design</i>	Farhan Adli Syafarudin Djunaedi Luthffi Aryansjah
28. <i>Voice Director</i>	Chrisnawan Martantia Sumardi
29. <i>Social Media</i>	Arlingga Tahir Rian Afianto
30. <i>Production Assistant</i>	Aditya Fadel Muhammad
31. <i>Videographer</i>	Arip Pirosa

Tabel 1.3 Struktur Tim Animasi Nussa

D. Sinopsis Serial Animasi Nussa

1. Episode 1 “Tidur Sendiri Gak Takut”

Pada episode ini berdurasi 3 menit 29 detik. Tokoh yang ada dalam cerita ini yaitu Rara, Nussa, dan kelelawar sebagai penggambaran sosok jin yang mengganggu tidur Rara. Pada awalnya Rara merasa tidur tidak nyenyak dan ketakutan. Kemudian Rara berteriak memanggil ibunya Umma. Dan Umma menyuruh Nussa melihat adiknya. Nussa mengingatkan agar Rara membaca doa sebelum tidur, menutup jendela,

dan berwudhu tidak lupa membaca ayat Kursi, dan tiga surat dalam Al-Quran yaitu Surat Al-Ikhlâs, An-Nas dan Al-Falaq, tidur menghadap kiblat dan doa hendak tidur. Setelah semua dilakukan merekapun tidur dengan nyenyak. Pesan dari episode kali ini adalah karena hidup tak sekedar melepas lelah tapi juga bagian dari ibadah kepada Allah SWT.

Nussa:	Kenapa sih Ra, kamu pasti belum membaca doa sebelum tidur ya? Sama ini nih! (sambil memegang sapu lidi)
Rara:	Ampun Nussa!
Nussa:	Ih, seudzon siapa juga yang mau nyabet kamu pakai sapu lidi? Makanya kalau mau tidur, pertama membaca <i>Bismillah</i> , <i>Bismillahiruohmanirohimm</i> (sembari membersihkan kasur menggunakan sapu lidi)
Rara:	Alhamdulillah, saking capenya main jadi lupa nutup jendela, (kemudian Rara menutup jendela kamarnya)
Nussa:	Nah yang kedua wudhu tapi ingat jangan boros air wudhunya yang tertib
Rara:	Habis wudhu apalagi?
Nussa:	Baca Ayat Kursi dilanjut tiga surat <i>qul</i> , <i>qul hu Allahu ahad</i> , <i>qur'auzubirabbil falaq</i> , <i>qur'auzubirabbilnas</i> masing-masing tiga kali lalu ditiupkan ke tangan, terus diusapin ke muka sama ke badan
Rara:	Terus apalagi? Itu aja?
Nussa:	Keempat tidurnya hadap kanan atau arah kiblat
Rara:	(menjilat jarinya mencari mata angin)
Nussa:	Gausah norak deh kan udah ketauan kalo sholatnya madep sana
Rara:	Terus?
Nussa:	Terus jangan banyak nanya, baca doa langsung merem



Gambar 1.21 Episode 1 “Tidur Sendiri Gak Takut”

2. Episode 2 “Makan Jangan Asal Makan”

Pada episode Makan Jangan Asal Makan yang berdurasi 2 menit 22 detik ini menggunakan metode nyanyian dalam menyampaikan pasannya. Dimulai dengan sepiring hidangan yang lezat diatas meja lalu Rara hendak mengambil makanan itu kemudian Nussa menyanyikan lagunya yang berisi pesan untuk makan memakai aturan yang Nabi ajarkan yaitu untuk mencuci bersih tangan, mengucapkan *bismillah*, makan menggunakan tangan kananmu, biasakan untuk tidak berdiri, jangan meniup makanan yang panas, minum dalam tiga tegukan. Nussa, Rara dan Anta (kucing peliharaan Nussa dan Rara) menari bersama dan menyanyikan lagu tersebut. Diakhiri dengan Nussa menyampaikan pesan untuk mencari keberkahan dari aturan Nabi. Pesan yang tertuang dari episode makan jangan asal makan ini adalah makanlah makanan yang halal dan juga sehat sesuai adab yang diajarkan Nabi Muhammad SAW, agar kita makin taat.

Rara:	(hendak mengambil makanan yang diatas meja)
Nussa:	(meniup peluit dan mengedepankan tangannya). Makan jangan asal makan perut buncit langsung kenyang, makan pakai aturan yang Nabi ajarkan. Cuci bersih tanganmu, ucapkan bismillah, gunakan tangan kananmu, biasakan tak berdiri, jangan tiup yang panas, lebih baik dikipas. Minum dalam tiga tegukan, satu, dua, tiga!



Gambar 1.22 Episode 2 “Makan Jangan Asal Makan”

3. Episode 3 “Dahsyatnya *Bismillah*”

Episode 3 yang berdurasi 3 menit 8 detik ini, menampilkan tokoh Nussa, Rara, Anta (kucing peliharaan Nussa dan Rara) yang hendak melakukan perjalanan menggunakan sepedanya lengkap dengan helm. Sayangnya ditengah perjalanan mereka diganggu dengan sosok setan yang digambarkan seperti kelelawar yang sangat besar. Dan terjatuhlah mereka, untungnya mereka tidak terluka parah. Kemudian Rara mengingat bahwa sebelum berangkat mereka belum membaca *bismillah*. Kemudian Nussa dan Rara mengucapkan *bismillah* bersama-sama. Sosok setan yang sangat besar itu mengecil kemudian menghilang. Mereka bertiga akhirnya bisa melanjutkan perjalanan. Pesan yang tertuang dalam episode ini agar mengawali setiap perkara atau urusan dengan *bismillah*, agar amal tidak terputus dari Allah dan berlimpah menjadi keberkahan.

Nussa:	Sarung!
Rara:	Yes!
Nussa:	Helm?
Rara:	Yes!
Nussa:	<i>Engine check! Safety belt sudah terpasang, are you ready guys?</i>
Rara:	<i>Ready!</i> Berangkat! (Ditengah perjalanan tiba-tiba Anta yang ada didalam tas Rara meronta karena diganggu oleh syetan yang

	digambarkan dalam sosok kelelawar, sehingga mengakibatkan sepedanya kehilangan keseimbangan kemudian terjatuh)
Nussa:	Raa, jangan goyang-goyang ra!
Rara:	Anta jangan lompat! (lalu mereka terjatuh)
Rara:	Awww,, sakit nih, makanya Nussa jangan ngebut, kepala Anta jadi benjol tuh!
Nussa:	Kamu benjol juga Ra?
Rara:	Engga (Lalu Anta melihat syetan yang semakin bertambah besar karena berhasil memperdayai Nussa dan Rara, dan Anta memberi isyarat dengan cara terus mengeong). Rara teringat sebelum berangkat mereka lupa membaca doa, lalu mereka membaca <i>bismillah</i> bersama-sama. Setelah membaca <i>bismillah</i> Anta melihat bahwa syetan mulai mengecil)
Rara:	Bener juga kata Anta, tadi sebelum berangkat kita belum membaca <i>bismillah</i>
Nussa:	Oh, iya ya Ra, tadi kita lupa
Rara:	Oke kalau begitu sekarang kita jangan lupa membaca <i>bismillah</i>



Gambar 1.23 Episode 3 “Dahsyatnya Bismillah”

4. Episode 4 “Ngobrol Bareng Nussa dan Rara”

Episode berdurasi 6 menit 57 detik ini menampilkan Nussa dan Rara yang bersiap-siap di dalam *backstage* untuk menghadiri sebuah *talkshow*, namun tidak lupa Umma mengingatkan mereka untuk membaca *bismallah* sebelum memulai acara tersebut. Dan tibalah acara *talkshow* yang dipandu Mario Irwansyah sebagai host. Pada *talkshow* ini menceritakan wawancara Nussa, Rara dan kak Mario perihal kerjasama serial animasi bersama *The Little Giantz*.

Nussa menceritakan sosok Umma yang mengajarkan banyak hal positif, yang membuat penonton dapat memetik hal baik pada episode ini. Kak Mario juga menanyakan tentang cita-cita Nussa dan Rara dimasa depan, dengan polosnya Rara menjawab ingin menjadi pembalap dan Nussa ingin menjadi astronot dan *hafidz Al-Quran*. Dengan jawaban Nussa seketika host pun terharu dan terdiam. Dan Host pun menanyakan satu pilihan kepada Nussa antara *hafidz* atau menjadi astronot. Kemudian Nussa menjawab menjadi *hafidz* saja karena ketika ia menjadi *hafidz*, ia tak hanya pergi ke bulan, bahkan ia bisa pergi ke syurga bersama Rara, Umma, Abba dan teman-temannya.

Host:	<i>Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuhh</i> , apa kabar Nussa, apa kabar Rara? (Awalnya acara Rara melakukan beberapa aksi lucu hingga diulang beberapa <i>take</i> dan membuat host Mario Irwansyah tertawa)
Nussa:	<i>Walaikumsalam warahmatullahi wabarakatuhh, alhamdulillah</i> baik bang Rio, (menyenggol Rara dan memanggilnya) Raa,
Rara:	Ehh, Rara yaa, <i>ahlamdulillah</i> sehat (hostpun tertawa melihat sikap Rara yang menggemaskan)
Host:	<i>Masyaallah</i> , oke sebentar sebelum kita mulai bang Rio boleh minta tolong ngga sama kalian yuk sapa teman kalian

	dengan sapaan khas kalian tapi menghadap kamera ya, (Rara maju menuju ke kamera) Lhoo, Ra
Rara:	<i>Assalamualaikumm</i> , nama aku Rara
Nussa:	<i>Astaghfirullah</i> Ra, jangan norak deh, gausah kedepan juga. Kameranya kan jadi ga kelihatan
Produser:	<i>Cut</i> , kita <i>retake</i> ya
Host:	<i>Sorry sorry</i> Rio yang salah, bang Rio minta maaf seharusnya kalian menyebutkan salamnya disini saja gausah ke depan kamera, nanti kalo udah tiga, dua kamu baru nyebut salam oke? (kemudian Nussa menasehati Rara agar sopan)
Nussa:	<i>Assalamualaikumm</i> Nusantara
Host:	<i>Walaikumsalam warahmatullahi wabarrakatuhh.</i> <i>Masyallah</i> pinter banget kalian, okey kali ini bang Rio punya beberapa pertanyaan buat Nussa gimana si rasanya diajak kerjasama <i>The Little Giantz</i> ?
Nussa:	Wah, alhamdulillah senang banget bang Rio, karena Nussa, Anta, Rara bisa bermain, belajar dan berbagi ilmu tentang banyak hal, insyallah dapat banyak pahala
Host:	<i>Masyallah</i> katanya dengan join proyek ini kalian jadi banyak kenalan yang inspiring ya, misalnya ada <i>hafidz Qur'an</i> dunia. Kira-kira apa yang bisa Nussa sharing sama teman-teman?
Nussa:	Nussa boleh ngintip gak? (membuka kertas kecil ditangannya)
Host:	Ngintip apa? Ohiya silahkan
Nussa:	Umma banyak ngajari Nussa dan Rara, contoh mengenal sifat belajar rumus matematikanya Allah sama rahasia

	meraih banyak pahala
Host:	Wah, bang Rio mau dong dibagi rahasia banyak pahala gimana?
Nussa:	Bang Rio tau ngga tentang hadits senyum? Kita bisa dapat banyak pahala dengan sedekah senyum
Rara:	Terus bang Rio tau ngga cara supaya setan takut sama kita?
Host:	Wah mau dong gimana caranya?
Rara:	Caranya gampang, baca <i>bismillahirohmanirohim</i> setan langsung kabur bang
Host:	Duh gak sabar nih bang Rio pengen segera nonton seriesnya agar bisa banyak menginspirasi orang-orang ya, nah ini ada banyak pertanyaan dari sahabat Nussantara, pertama apa cita-cita kalian?
Rara:	Rara mau jadi pembalap!
Nussa:	Kalau Nussa pengen semua orang masuk syurga
Host:	Waaw, selain itu?
Nussa:	Hm, Nussa pengen menjadi <i>hafidz</i> astronot
Host:	Oke <i>hafidz</i> astronot ya? Pertanyaan selanjutnya siapa idola kalian
Nussa dan Rara:	<i>Rasulullah Aolallahu alaihi Wassalam</i>
Host:	Masyallah ini sebenarnya pertanyaan udah habis, tapi bang Rio mau tanya sama Nussa, kalau disuruh memilih Nussa mau menjadi <i>Hafidz</i> atau astronot?
Nussa:	Hmm kalau jadi astronot Nussa kan bisa ke bulan kalau <i>hafidz Quran</i> Nussa bisa bawa Umma, Abba, Rara, dan teman teman Nusa ke Syurga. Jadi Nussa pilih Hafiz aja deh
Host:	Masyallah sungguh bang Rio sangat terharu dengan

IAIN PURWOKERTO

	jawabannya, khususnya anak seusiamu. Bang Rio doain semoga kalian terus bisa menginspirasi dengan ketulusan, keceriaan dan kecerdasan kalian berdua ya
Nussa dan Rara	Amiinn,,



Gambar 1.24 Episode 4 “Ngobrol Bareng Nussa dan Rara”

5. Episode 5 “Senyum Itu Sedekah”

Tokoh dalam episode ini yaitu Umma, Rara, Nussa, Anta, Ibu dan anak-anak panti. Episode berdurasi 2 menit 46 detik ini. Menampilkan sikap kepedulian terhadap sesama dan memberikan pengertian bahwa memberi sesuatu kepada orang lain tidak mahal walaupun hanya dengan sebuah senyuman. Nussa mengemasi barang-barang yang akan dibagikan ke panti asuhan. Setelah selesai, tiba-tiba Rara menyakan kepada Nussa apakah barang-barang yang akan diberikan ke panti asuhan sudah siap untuk dibawa.

Rara pun berfikir untuk memberikan boneka kelinci kesukaannya, namun ternyata boneka tersebut sudah rusak. Umma, Nussa, Rara segera bergegas menuju panti asuhan. Setelah sampai di panti asuhan, mereka menyerahkan barang-barang kepada pengurus panti. Setelah selesai memberikan barang kepada pengurus panti. Nussa dan Umma menyadari bahwa Rara tidak ada bersama mereka. Ternyata Rara sedang bersalaman dan memberikan senyum lebar kepada anak-anak panti.

Dengan polos Rara menjawab pertanyaan Nussa yang bingung mengapa Rara melakukan hal tersebut, dengan polos Rara menjawab bahwa ia sedang sedekah, yaitu sedekah senyum. Dengan hal tersebut membuat semua orang yang di panti asuhan merasa gembira. Pesan yang dapat diambil dari episode ini yaitu apapun yang datang dari hati, akan sampai pula ke hati. Maksudnya apapun yang kita berikan pada orang lain, jika itu tulus dari hati walaupun bukan hal yang besar pasti akan sampai ke orang yang kita tuju.

Rara:	Nussa mainan dan pakaiannya masuk kardus semua?
Nussa:	Iyalah Ra, kan mau kita antar kerumah yatim piatu, kamu kemana saja si Ra?
Rara:	Iya Rara bingung mau kasi apa ya? Oh iya boneka (Rara kebingungan barang apa yang akan dia sumbangkan ke panti asuhan, lalu Rara teringat boneka kesayangannya kemudian Umma mengingatkan bahwa barang yang disumbangkan harus bagus dan tidak rusak, namun ternyata boneka kesayangan Rara rusak)
Umma:	Nussa Rara,, ingat ya jangan sampai ada pakaian yang sobek atau mainan yang rusak (kemudian Nussa, Rara dan Umma berangkat ke panti asuhan untuk mengantarkan barang sumbangannya)
Pengasuh panti:	Bunda dan keluarga terimakasih sekali atas bantuannya semoga ini menjaga pahala ya insyallah kita bisa bertemu lagi ya
Nussa:	Aamiinn, Rara mana si? (Nussa mencari Rara yang tiba-tiba menghilang, lalu Nussa menemukan Rara berada di kerumunan penghuni panti asuhan)
Nussa:	Kamu ngapain si Ra?
Rara:	Eh Nussa, kaget Rara, Rara lagi sedekah ni
Nussa:	Sedekah apaan Ra?

Rara:	Sedekah senyum, senyum kan juga sedekah (sambil tersenyum pada Nussa)
Nussa:	Ohiya benar juga kamu Ra, kalau gitu Nussa ikutan sedekah juga ya



Gambar 1.25 Episode 5 “Senyum Itu Sedekah”

6. Episode 6 “Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”

Episode “Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia” ini yang berdurasi 6 menit 5 detik ini menceritakan Rara ingin membuat vidio viral, namun Rara tidak mengetahui arti kata viral. Kemudian Rara mencari kata viral di internet yang artinya virus yang dianggapnya sebagai penyakit. Kemudian Rara berfikir untuk sakit agar viral, dan Nussa menampilkan vidio viral.

Di ruang TV muncul berita banjir kemudian Nussa berfikir untuk membuat vidio tentang membuang sampah pada tempatnya dengan cara yang unik. Ternyata vidio yang dibuat Nussa dan Rara viral, dan Umma pun terlibat dalam pembuatan vidio tersebut. Hal tersebut mendapatkan sambutan yang baik dari pemirsa sahabat Nussantara agar membuat vidio yang tidak hanya viral tetapi juga berfaedah.

Rara:	Kemarin Nussa bilang kalau kita mau biki vidio viral, viral apaan si Rara ga tau, Nussa bilang cari aja di internet. Ketik viral. Ooh viral artinya virus, berarti penyakit dong
Nussa:	Ra, lagi ngapain si? Memang bisa pakai laptop?

Rara:	Sekarang Rara tau apa arti viral, kalau mau bikin vidio viral itu Nussa harus sakit dulu
Nussa:	Ngga kaya gitu juga kali, nih ra lihat. Yang dimaksud vidio viral itu kaya gini (sambil menunjukkan vidio di laptop)
Rara:	Yuk kita bikin vidio joged <i>challegne</i> yuk, atau Nussa lempar uang ke celengan terus Rara bilang, masukk Nussa
Nussa:	Haduh harus bikin yang bermanfaat dong Ra (akhirnya dengan dibantu Umma, Nussa, Rara dan Anta, membuat vidio viral cara membuang sampah pada tempatnya). Lalu mengunggahnya di internet. Dan vidio Nussa, Rara dan Anta mampu menjadi viral.
Umma:	Nussa Rara vidio yang kemarin kita buat viral, banyak yang nonton
Nussa:	Alhamdulillah ya Ra, banyak yang nonton
Rara:	Terimakasih Umma

IAIN



Gambar 1.26 Episode 6 “Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”

7. Episode 7 “Sudah Adzan Jangan Berisik”

Episode berdurasi 3 menit 23 detik ini menceritakan tentang Rara yang sedang asyik bermain dengan kucing kesayangannya Anta padahal waktu menjelang maghrib. Kemudian Umma menghimbau agar Rara diam karna menjelang adzan. Nussa pun ikut menasehati Rara untuk tidak bermain-main terus karena panggilan Allah harus di dahulukan.

Umma:	Nussa, Rara nanti dulu mainnya, sebentar lagi adzan
-------	---

	maghrib (seketika Rara dan Anta diam, Nussa yang melihat Rara dan Anta memberi pengertian bahwa kita memang tidak boleh berisik tetapi bukan berarti tidak boleh bergerak seperti patung, tetapi dengan berkumandangnya adzan kita dilatih menahan hawa nafsu)
Nussa:	Hahahah... udah kali
Rara:	Haah terimakasih Nussa
Nussa:	Iyaa, sama-sama tapi kalau lagi azan gak boleh berisik, bukan malah diam kaya patung
Rara:	Iya tau
Nussa:	Itu kamu tau, tapi kok tetep main
Rara:	Iya maaf
Nussa:	Makanya Allah panggil kita untuk sholat lima kali dalam sehari adzan itu ngajakin kita untuk melawan hawa nafsu yang kaya kamu maunya pengen main terus



Gambar 1.27 Episode 7 “Sudah Adzan Jangan Berisik”

8. Episode 8 “Jum’at Hari Raya”

Episode Jum’at Hari Raya yang berdurasi 2 menit 1 detik ini menceritakan tentang nyanyian hari Jum’at. Diawali dengan mengawali hari dengan semua, mandi pagi, sikat bersih, memakai baju bagus, memotong kuku, semprot minyak wangi. Memanjatkan doa untuk orang tua karena ada waktu mustajab sehabis ashar, membaca Al-Kahfi. Karena akan ada cahaya dari Jum’at ke Jum’at.

Lagu Episode 8 “Jum’at Hari Raya”

Lirik lagu Jum’at Hari Raya

Awalilah Jum’at mu

Dengan semangat baru

Hari Jum’at hari raya

Semua bergembira

Mandi pagi mandi pagi

Sikat bersih sikat bersih

Pakai baju bagusmu

Mandi pagi mandi pagi

Potong kuku potong kuku

Semprot minyak wangimu

Ingatkan mama papa

Panjatkan doa-doa

Karena ada waktu mustajab

Dikala sore sehabis ashar

Ingatkan kakak adik

Al-Kahfi selalu dibaca

Akan ada cahaya bersinar diantara Jum’at ke Jum’at

IAIN PURWOKERTO



Gambar 1.28 Episode 8 “Jum’at Hari Raya”

9. Episode 9 “Belajar Ikhlas”

Tokoh dalam episode ini adalah Nussa, Rara. Berdurasi 4 menit 7 detik diawali adegan Nussa yang sedang belajar kemudian minum dengan tangan kanan. Tak lama Rara mendatangnya dan berkata payah.

Rara curhat kepada Nussa bahwa ia sedang kesal dengan temannya, karena Rara mengajari temannya melipat bentuk kelinci dari kertas. Tetapi teman Rara malah mengejek bentuk kelinci nya. Nussa pun menasehati Rara untuk ikhlas seperti yang diajarkan Umma. Nussa lantas menunjuk kaki buatan dan belajar dari Nussa untuk ikhlas terhadap pemberian Allah. Mendengar cerita Nussa, Rara pun berbinar dan ia kagum dengan Nussa. Rara pun berterimakasih kepada Nussa karena telah diajarkan untuk ikhlas. Kemudian Nussa memberikan gelas nya kepada Rarra untuk diambilkan air. Melihat hal tersebut Rarra mendorong balik gelas tersebut ke Nussa dan menyindir kalau Nussa tidak ikhlas mengajarin Rarra. Rarra pun tersenyum dan Nussa pun tersenyum malu.

Rara:	Payah
Nussa:	Kenapa Ra? Lagi bete ya?
Rara:	Rara lagi kesal sama temen Rara udah ga jujur
Nussa:	Kesal ama siapa Ra? Kan biasanya kamu yang ngeselin
Rara:	<p>  Temen Rara minta tolong melipat kelinci terus dapat nilai yang bagus tapi ngga bilang terimakasih sama Rara, dia malah bilang kelinci Rara jelek padahal dia kan Rara yang dibikinin (lantas Nussa memberikan nasehat pada Rara bahwa segala sesuatu harus didasari oleh rasa ikhlas. Seperti halnya Umma yang mengajarkan untuk bersikap pada takdir Allah yang menerima Nussa terlahir menjadi seorang <i>diffabel</i>. </p>
Nussa:	Ooh, ngga bilang terimakasih, ikhlasin saja Ra
Rara:	Ikhlasin, gimana cara belajar ikhlas?
Nussa:	Jadi kalau Rara berbuat baik sama orang, dan orang itu ngga baik sama Rara jangan kesal, udah ikhlasin saja
Rara:	Berarti kalau nunggu makasih artinya nolongin ga ikhlas ya? Hmm Nussa belajar ikhlas dari mana?

Nussa:	Dari Umma
Rara:	Kapan belajarnya?
Nussa:	Pas Nussa nangis dan kecewa kalau Nussa harus pakai ini (sambil menunjuk kaki nya)
Rara:	Terus sekarang udah ikhlas? Kok bisa?
Nussa:	Iya dong soalnya Umma saja ga pernah protes sama Allah. Umma aja bisa menerima kalau kaki Nussa harus kaya gini. Makanya kalau Umma aja nerima Nussa dengan ikhlas berarti Nussa juga harus menerima takdir Allah
Rara:	Wah hebat Nussa, mestinya Rara lebih bersyukur ya. Makasih ya Nussa udah ajarin Rara belajar ikhlas



Gambar 1.29 Episode 9 “Belajar Ikhlas”

10. Episode 10 “Siapa Kita?”

Episode yang berdurasi 2 menit 58 detik ini menampilkan tokoh Nussa, Rara, dan Anta. Mencertitakan tentang akhlak yang baik kepada Allah. Menampilkan keagungan Allah SWT, betapa kecilnya kita dibandingkan dengan alam semesta ini. Episode kali ini diawali dengan adegan Rara dan Anta (kucing peliharaan keluarga Nussa) sedang melihat dan memainkan miniatur tata surya di dalam sebuah kamar. Awalnya Rara bingung dan mengira bahwa itu adalah sebuah permen. Ketika mereka sedang fokus dan asyik memainkan miniatur tersebut, tiba-tiba Nussa datang dan mengagetkan mereka. Rara pun jengkel

terhadap sikap Nussa. Kemudian Nussa menjelaskan bahwa miniatur tersebut adalah miniatur tata surya, Nussa menerangkan bahwa tata surya adalah sekumpulan benda langit. Rara menunjuk benda yang paling besar dan mengiranya itu adalah bumi. Kemudian Nussa meluruskan bahwa itu bukan bumi, sambil mengarahkan jari Rara ke miniatur bumi, dan menjelaskan bahwa bumi itu kecil, apalagi kita sebagai manusia. Nussa pun menjelaskan kepada Rara dinosaurus yang besar pun tidak terlihat dari atas langit. Mendengar penjelasan Nussa, Rara pun mengetahui bahwa alam semesta sangat besar, dan semua itu merupakan ciptaan Allah SWT.

Nussa menjelaskan surat Al-A'raf: 54, dalam surat tersebut menjelaskan tentang penciptaan alam semesta ini. Rara memuji Nussa dan Nussa pun bangga terhadap dirinya, setelah hal itu terjadi ternyata Rara sudah keluar kamar dan meminta makan kepada Umma karena dia lapar. Pesan yang tertuang pada episode ini adalah bila kita takjub dan kagum dengan ciptaan-Nya, seharusnya kita lebih banyak takjub dan kagum pada pencipta-Nya.

Rara:	Ini apaan ya? Lucu ya bisa muter-muter. Kok kaya pernah hai kaya pernah tapi bukan
Nussa:	Kalian lagi ngapain si, ini namanya miniatur tata surya ko ada disini ya?
Rara:	Tata surya itu apa si?
Nussa:	Tata surya itu kumpulan benda langit yang terdiri dari matahari dan semua planet yang mengelilinginya.
Rara:	Ooh, yang paling besar ini bumi kan? Berarti kita tinggal disini ya?
Nussa:	Bukan, itu matahari ini bumi (sambil menunjuk miniatur bumi). Bumi itu kecil apalagi kita
Rara:	Ooh gitu, kalau dinosaurus?
Nussa:	Nah, dinosaurus yang badannya besar saja ga kelihatan dari

	atas langit
Rara:	Ohiya ya, Rara baru tau kalau alam semesta itu besar banget. Ini semua ciptaan Allah ya?
Nussa:	Betul banget coba deh kamu baca suat Al;Araf ayat 54 disitu dijelaskan tentang penciptaan alam semesta oleh Allah SW.
Rara:	Wahh, keren



Gambar 1.30 Episode 10 “Siapa Kita?”

11. Episode 11 “Jangan Boros”

Episode yang menampilkan tokoh Rara, Nussa, Umma, Anta dan berdurasi 4 menit 42 detik ini menceritakan tentang himbauan untuk tidak boros. Awalnya Nussa dan Rara sedang bermain bersama dengan riang. Tak lama kemudian terdengar suara Umma yang menasehati kepada Rara untuk menghabiskan makanannya dan untuk mematikan televisi, lampu, air apabila tidak digunakan. Kemudian Rara pun menghabiskan makanannya. Dan Umma mengingatkan kepada mereka bahwa perbuatan yang mubazir itu temannya setan. Nussa dan Rara merenungkan perbuatan mereka dan Rara bertanya pada Nussa mengapa Umma sering marah-marah. Nussa pun menjawab tentang kesalahan, Rara pun juga mengingatkan kesalahan Nussa. Dan kemudian mereka saling mengingatkan. Gambar selanjutnya menampilkan sikap Nussa dan Rara tentang sikap hemat, namun sikap yang mereka tampilkan ternyata kurang tepat. Umma pun memberi tahu bagaimana cara untuk tidak

bersikap boros dengan benar. Umma pun menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan mubazir ialah sesuatu yang melebihi dari kebutuhan kita. Dan bukan malah mengurangi hak yang lain. Kemudian Nussa dan Rara memahami bagaimana untuk tidak bersikap boros, berterimakasih dan berjanji untuk tidak boros lagi. Pesan dari episode ini adalah memanfaatkan sesuatu sesuai keperluan, bisa jadi disitu ada hak buat saudara kita.

Umma:	Astaghfirullah, Rara sudah berapa kali Umma bilang kalau makan dihabiskan ya gaboleh bersisa
Rara:	Iyaa Umma
Umma:	Terus itu tuh, tv kalau ga ditontok ya dimatikan dong
Rara:	Hihihi Nussa kena deh
Umma:	Lampu tu, kalau udah terang ya dimatikan jangan dibiarkan menyala terus, air juga tu kemarin dibiarkan terus, wastafel sampai luber
Rara:	Nussa si
Nussa:	Nussa si? Kan kamu
Umma:	Berarti kalian itu mubazir, pemborosan. Mubazir itu kan remannya syetan
Nussa:	Astaghfirullah maaf Umma
Rara:	Nussa, Umma kenapa di marah-marah terus?
Nussa:	Gimana Umma ga marah, kemarin air di wastafel luber, kamu lupa ga matiin kan?
Rara:	Ih, Nussa juga lupa tuh matiin lampu iya kan, mubazir tau
Nussa:	Yasudah mulai sekarang kita ga boleh mubazir, oke?
Rara:	Oke, siapa takut



Gambar 1.31 Episode 11 “Jangan Boros”

12. Episode 12 “Bulan Hijriyah Penuh Berkah”

Berdurasi 2 menit 43 detik, episode ini menampilkan lagu dan mengajak penonton untuk belajar menghafal nama-nama bulan Hijriyah. Dikemas dengan riang dan penuh semangat, Nussa dan Rara menyebutkan satu persatu nama-nama bulan hijriyah. Pesan dari episode ini adalah satu tahun ada dua belas bulan, tiap-tiap bulan punya keutamaan bila tiap nama bulan kita hafalkan, agar amal ibadah bisa kita persiapkan.

Lirik lagu Bulan Hijriyah Penuh Berkah

Ada 12 bulan namanya bulan Hijriyah

IAIN PURWOKERTO
Ayo kita hafalkan agar menjadi berkah
Satu muharram bulan yang mulia

Dua shafar ayo perbanyak ibadah

Tiga rabiul awal saat rasul lahir ke bumi

Yuk kita hafalkan yuk kita ingat

Ini bulan hijriyah

Supaya dapat berkah

Empat rabiul awal

Lima jumadil awal

Enam jumadil akhir

Ayo kita hafalkan semua

Yuk kita hafalkan yuk kita ingat

Ini bulan hijriyah

Yuk kita hafalkan yuk kita ingat
 Supaya dapat berkah
 Tujuh rajab
 Delapan syaban
 Sembilann ramadhan saatnya berpuasa
 Sepuluh syawal saatnya lebaran
 Sebelas dzulqadah
 Dua belas dzulhijah saatnya idhul adha
 Yuk kita hafalkan yuk kita ingat
 Ini bulan hijriyah
 Yuk kita hafalkan yuk kita ingat
 Supaya dapat berkah



IAIN PURWOREJO

Gambar 1.32 Episode 12 “Bulan Hijriyah Penuh Berkah”

13. Episode 13 “Yah, hujan!”

Episode dengan durasi 3 menit 50 detik ini pada awalnya menggambarkan Rara yang sedang asyik bermain dengan Anta namun diluar tampak hujan. Kemudian Rara mengeluh karena hujan, dan Nussa menasehati agar Rara mensyukuri pemberian Allah termasuk hujan dan tidak boleh mengeluh. Nussa pun mengajak Rara untuk *melafdzkan* doa saat hujan. Nussa dan Rara berbincang tentang manfaat hujan dan keberkahannya. Ditengah pembicaraan Umma datang dan tiba-tiba mamperbolehkan Nussa dan Rara untuk bermain hujan-hujan. Pesan dari episode ini adalah hujan turun dari langit untuk menghidupkan bumi, seperti Al-Qur’an turun dari langit untuk menghidupkan hati.

Nussa:	<i>Astaghfirullahaladzim</i> kok gitu sama hujan? (lantas Nussa menasehati adiknya bahwa hujan merupakan rahmat dan berkah dari Allah SWT, dari sisi lain Umma mendengar percakapan saat Nussa menasehati Rara, dan Umma merasa bangga)
Rara:	Emang kenapa? Kan cuma bilang yah hujan gitu doang ngga boleh
Nussa:	Hujan itu kan rahmat Allah, datangnya dari Allah memberikan keberkahan, jadi kita ngga boleh ngeluh
Rara:	Ohiya ya kan hujan Allah yang ciptain
Nussa:	He eh, saat hujan turun adalah waktu yang mustajab untuk berdoa Ra, kamu ingat ngga doa waktu turun hujan?
Rara:	Ohiya, <i>allahumma soyyiban nafii'an</i> Ya Allah turunkanlah hujan yang bermanfaat
Nussa:	Bener tuh kita minta sama Allah hujan yang bermanfaat, bukan banjir. Kebayang kan kalau hujan ngga turun sungai kering, tanaman pada mati, kita bisa mati kelaparan.
Rara:	Terus?
Nussa:	Ada banyak surat dalam Al-Qur'an yang membahas tentang hujan mulai dari proses turunnya hujan, manfaat bagi makhluk hidup, semua dijelaskan dalam Al-Qur'an
Rara:	Masyallah, iya ya maafin Rara ya Allah. Berkat hujan padi di sawah jadi subur, kita jadi makan nasi dan buah-buahan.
Umma:	Nussa, Rara kalau kalian mau main hujan boleh kok, tapi ingat jangan lama-lama ya
Nussa:	Benar Umma? Yuk Ra asyik
Rara:	Ayuk



Gambar 1.33 Episode 13 “Yah, hujan!”

14. Episode 14 “Kak Nussa”

Pada episode kak Nussa yang berdurasi 3 menit 53 detik ini awal mulanya menceritakan tentang Nussa Rara dan Umma yang sedang belajar tentang budaya Indonesia 3S (Senyum, Sapa, Salam). Nussa tidak mengerti tentang 3S. Kemudian Umma menjelaskan tentang tatakrama 3S bahwa sikap tersebut merupakan budaya Indonesia yang sangat baik apabila di terapkan dalam kegiatan sehari-hari. Nussa dan Rara pun ingat tentang tetangganya yang sering menyapa mereka dengan ramah.

Ada sebutan mas, mba, abang, kakak, adik kemudian Umma pun menjelaskan bahwa itu merupakan panggilan rasa sayang. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Hujurat ayat 11 agar tidak memberikan panggilan yang buruk. Nussa sepekat memanggil Rara dengan sebutan adik, dan Rara memanggil Nussa dengan sebutan kakak Nussa. Pesan yang tertanam dari episode kali ini adalah yang muda menghormati yang lebih tua, yang lebih tua menyayangi yang muda. Bila semua sudah tertata sesuai agama, kebaikan akan menyertai semuanya.

Nussa:	3S adalah budaya Indonesia, senyum, sapa, salam. Umma ini maksudnya gimana si?
Rara:	Masa gitu aja ngga tau si, senyum itu kaya gini hiii, terus sapa itu kaya gini hallo <i>guys</i> , salam itu <i>assalamualaikum</i>
Nussa:	Kalau gitu si Nussa juga tau Ra
Rara:	Terus kalau tau ngapain nanya?

Umma:	Jadi 3S itu singkatan dari senyum, sapa, salam ini budaya ramah tamah Indonesia yang sangat bagus untuk dipraktekkan sehari-hari. Kalau ketemu orang dijalan kita beri senyuman terus kita sapa misalnya <i>assalamualaikum</i> pak, selamat sore bu, permisi mba gitu, ngerti sayang?
Nussa:	Pantesan Nussa suka dipanggil abang Nussa, mau kemana kau? Sama bang Ucok. Terus suka dipanggil gini sama mbok Darmi mas Nussa sudah pulang sekolah tho? Sini mampir sek tho
Rara:	Ohiya Rara juga sering dipanggil ndok Roro sudah pulang sekolah tho, terus mbak Roro cantik banget, gitu Umma
Umma:	Itu panggilan sayang Ra, panggilan mbak, mas, dik, kakak, tiu tanda orang menghormati kita, kan Allah memerintahkan untuk memberikan nama yang baik
Nussa:	Ohiya dalam surat Al-Hujarat ayat 11 dan janganlah kalian panggil memanggil dengan gelar-gelar yang buruk
Rara:	Berarti Rara panggil Nussa kakak, mas, abang atau apa dong?
Umma:	Rara boleh panggil kakak Nussa, dan Nussa boleh panggil adik Rara yang penting harus memberikan panggilan yang baik
Nussa:	Adik Rara berarti mulai sekarang kamu panggil aku kakak Nussa ya oke?
Rara:	Oke, mulai hari ini Rara akan panggil kakak Nussa.



Gambar 1.34 Episode 14 “Kak Nussa”

15. Episode 15 “Jangan Kalah Sama Setan”

Episode berdurasi 4 menit 1 detik ini bercerita tentang Rara dan Nussa baru pulang dari mengaji. Disambut dengan hangat oleh Umma dan Nussa memberi kabar pada Umma tentang hafalannya yang bertambah, dan Rara pun juga telah menghafal *haditz*. Kemudian Nussa menuju kedalam kamarnya disusul Anta kucingnya yang dengan lincah mengejar cicak. Tidak sengaja Anta menjatuhkan roket mainan Nussa dan Nussa marah kepada Anta dan memakinya dan menyebutnya nakal.

Nussa, Rara, Anta dan Umma berada di ruang televisi dan Rara menasehati Nussa untuk tidak marah. Nussa menyadari kesalahannya dan meminta maaf kepada Anta. Pesan dari episode ini adalah semua bisa marah, tak semua bisa memaafkan, maka surga itu lebih dekat bagi dia yang memaafkan.

Nussa dan Rara:	Assalamualaikum, Umma
Umma:	Walaikumsalam, gimana ngajinya?
Nussa:	Alhamdulillah udah setor satu surat
Umma:	Masyallah kalau gitu Nussa sudah tambah hafalannya ya
Rara:	Rara juga Umma, sudah hafal banyak hadist
Umma:	Alhamdulillah Rara hebat
Rara:	Rara gitu

	(kemudian Nussa masuk kedalam kamar disusul Anta kucingnya dan akan mengejar cicak. Tidak lama kemudian Anta mengejar cicak dan tidak sengaja menyenggol dan menjatuhkan mainan kesukaan Nussa)
Nussa:	Anta nakall! (dengan emosi marah dan suara yang keras)
Umma:	Nussa Anta kan ga sengaja
Nussa:	Mainan kesayangan Nussa kan jadi rusak, Anta nakal!
Rara:	Jangan diulangi lagi ya Ta, kak Nussa <i>latadlo walakal jannah</i> , janganlah kamu marah, niscaya bagimu syurga
Nussa:	Ngga bisa, tetap marah
Rara:	Kak Nussa ayo duduk, gitu dong
Nussa:	Itukan hadiah dari Abbah, roket langka tau
Rara:	Masih marah nih? Kak Nussa sekarang tiduran deh
Nussa:	Kamu kenapa si nyuruh Nussa tidur
Umma:	<i>Masyallah</i> Nussa yang dibilang Rara itu hadist Rasul untuk menghindari marah, niat adimu itu baik, marah kan asalnya dari syetan, dan tidak disukai Allah
Rara:	Kalau kak Nussa masih marah, Kak Nussa ambil wudhu deh
Nussa:	Astaghfirullahadzim ya Nussa mainm deh Nussa ngga mau marah lagi. Dasar kucing gembul
Nussa dan Rara:	Assalamualaikum, Umma
Umma:	Waalaikumsalam, gimana ngajinya?
Nussa:	Alhamdulillah udah setor satu surat
Umma:	Masyallah kalau gitu Nussa sudah tambah hafalannya ya
Rara:	Rara juga Umma, sudah hafal banyak hadist
Umma:	Alhamdulillah Rara hebat
Rara:	Rara gitu
	(kemudian Nussa masuk kedalam kamar disusul Anta

	kucingnya dan akan mengejar cicak. Tidak lama kemudian Anta mengejar cicak dan tidak sengaja menyenggol dan menjatuhkan mainan kesukaan Nussa)
Nussa:	Anta nakall! (dengan emosi marah dan suara yang keras)
Umma:	Nussa Anta kan ga sengaja
Nussa:	Mainan kesayangan Nussa kan jadi rusak, Anta nakal!
Rara:	Jangan diulangi lagi ya Ta, kak Nussa <i>latadlo walakal jannah</i> , janganlah kamu marah, niscaya bagimu syurga
Nussa:	Ngga bisa, tetap marah
Rara:	Kak Nussa ayo duduk, gitu dong
Nussa:	Itukan hadiah dari Abbah, roket langka tau
Rara:	Masih marah nih? Kak Nussa sekarang tiduran deh
Nussa:	Kamu kenapa si nyuruh Nussa tidur
Umma:	<i>Masyallah</i> Nussa yang dibilang Rara itu hadist Rasul untuk menghindari marah, niat adimu itu baik, marah kan asalunya dari syetan, dan tidak disukai Allah
Rara:	Kalau kak Nussa masih marah, Kak Nussa ambil wudhu deh
Nussa:	Astaghfirullahaladzim iya Nussa maafin deh, Nussa ngga mau marah lagi. Dasar kucing gembul

IAIN PURWOKERTO



Gambar 1.35 Episode 15 “Jangan Kalah Sama Setan”⁶⁰

BAB IV

ANALISIS SERIAL ANIMASI NUSSA EPISODE 1-14 SEBAGAI SARANA PENANAMAN NILAI SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

A. Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Serial Animasi Nussa Episode 1-15

Dunia film terutama animasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi mulai dari zaman dahulu sampai sekarang tidak bisa lepas dari anak-anak karena penayangannya yang setiap hari dan selalu berhasil menyita perhatian anak-anak. Film animasi digemari oleh anak-anak mulai dari usia tiga tahun yang mana masih belum terlalu lancar melafalkan kalimat-kalimat pendek dan belum bisa memahami maksud dari cerita dalam film animasi tersebut. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada grafis dari film animasi tersebut.

Diantara film animasi yang digemari oleh anak-anak di Indonesia salah satunya yang paling populer akhir-akhir ini adalah serial animasi Nussa. Animasi Nussa menceritakan kehidupan religius. Penanaman sosial emosional anak dapat dibentuk melalui tayangan media yang ditonton. Untuk itu perlu adanya pendampingan orangtua dalam memilih tayangan yang cocok untuk mendukung penanaman sosial emosional anak sejak dini. Optimalisasi perkembangan sosial emosional ini ditentukan oleh kualitas kerjasama antara orangtua, guru dan lingkungan.⁶¹

Untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional ini dapat dilakukan dengan mulai mengajak anak mengenal dirinya sendiri dan lingkungan. Proses ini dapat berupa interaksi anak dengan keluarga yang akan membuat anak membangun konsep diri. Juga dapat dengan cara bermain dengan teman sebaya yang akan melatih dan meningkatkan kemampuan

⁶¹ S.Wahyuni, dkk. 2015. "Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional melalui Pemberian Tugas Kelompok pada Anak Usia 5-6 Tahun", (<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/12005>.) Diakses pada Jum'at 11 September 2020 Pukul 23.00 WIB.

sosialisasi anak.⁶² Kemudian, orangtua maupun guru dapat mengembangkan aspek ini memulai beberapa keteladanan.⁶³ Seperti beribadah, saling berinteraksi dengan orang lain, bekerjasama, berpakaian, cara belajar, gaya hidup dan lainnya. Semakin sering perilaku sosial emosional anak dilatih, maka kemampuan *problem solving*-nya semakin baik.⁶⁴ Maka dari itu orangtua maupun guru harus sesering mungkin mengajak anak bermain permainan yang dapat melatih kemampuan sosial anak. Ketika orangtua maupun guru memberikan stimulasi dan intervensi yang baik serta didukung oleh lingkungan yang baik pula, maka kemampuan sosial emosional anak akan berkembang dengan optimal.

Perkembangan sosial diartikan sebagai kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan harapan bangsa dan negara.⁶⁵ Perkembangan sosial ini mengikuti suatu pola perilaku sosial. Dimana pola ini berlaku pada semua anak yang berada dalam satu kelompok budaya. Perkembangan ini dimulai sejak bayi mampu berinteraksi dengan keluarganya. Pengalaman sosial yang dialami anak saat usia dini sangat mempengaruhi pembentukan karakter dan sosial emosional anak dimasa yang akan datang.⁶⁶

IAIN PURWOKERTO

⁶² Musringati. 2017. "Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Kelompok B melalui Metode Bercerita di TK Al Ikhlas. STKIP Siliwangi Bandung", Jurnal Volume 4 No. 2 Tahun 2018 (<http://karyailmiah.unisba.ac.id/index.php/paud/article/download/12704/pdf>). Diakses pada Jum'at 11 September 2020 Pukul 23.10 WIB.

⁶³ Nurjannah. 2017. "Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Keteladanan. Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam". Volume 14 No.1 (<http://ejournal.uin-suka.ac.id/dakwah/hisbah/article/view/141-05>). Diakses Pada Kamis 10 September 2020 Pukul 22.00 WIB.

⁶⁴ Wahyuni, S., Syukri, M., dan Miranda, D. 2015. "Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional melalui Pemberian Tugas Kelompok pada Anak Usia 5-6 Tahun". Volume 4 No.10 (<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/12005>). Diakses Pada Kamis 10 September 2020 Pukul 21.00 WIB.

⁶⁵ Mayar, Farida. 2013. "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa". Jurnal Al-Ta'lim. Vol. 1 NO 6 (<https://journal.tarbiyahiaainib.ac.id/index.php/attalim/article/view/43>). Diakses pada Kamis 10 September 2020 Pukul 20.00 WIB.

⁶⁶ Zainal Aqib. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. (Bandung: CV. Yrama Widya. 2009). Hlm. 10.

Dalam skripsi ini, penulis menggunakan metode analisis data, disini peneliti menggunakan analisis naratif. Analisis naratif adalah mengenai narasi, baik fiksi maupun non fiksi. Sedangkan analisis data pada penelitian ini adalah pesan yang berkaitan dengan penanaman nilai sosial emosional pada serial animasi Nussa episode 1-15. Adapun langkah yang peneliti gunakan yaitu dengan mengamati *scene* yang terdapat pada serial animasi Nussa. Penanaman nilai sosial emosional anak yang terkandung dalam Serial Animasi Nussa ditunjukkan dalam deskripsi, cerita, dialog.

Sebagaimana yang telah di paparkan pada bab sebelumnya, bahwa dalam penelitian ini berfokus pada analisis penanaman nilai sosial pada serial animasi Nussa episode 1-15 sebagai sarana penanaman nilai sosial emosional anak usia dini mengacu pada indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Ada tujuh indikator yang dilihat dari beberapa scene film animasi Nussa pada episode 1-15 diantaranya mengatakan perasaan secara verbal, mengatakan perasaan secara verbal, memahami peraturan dan disiplin, bangga terhadap hasil karya sendiri, bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri, berbagi dengan orang lain, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias,dsb).

Selain itu peneliti menganalisis cara mengoptimalkan penanaman sosial emosional anak usia dini pada serial animasi Nussa episode 1-5. Cerita dalam Serial Animasi Nussa mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Bersifat edukatif dan islami menjadikan Serial Animasi Nussa digemari dan cocok untuk tayangan anak usia dini. Sebagaimana rumusan masalah yakni menganalisis Serial Animasi Nussa Episode 1-15 Sebagai Sarana Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini selanjutnya digunakan untuk menganalisis Serial Animasi Nussa Episode 1-15 Sebagai Penanaman Nilai Sosial Emosional sebagai berikut:

1. Mengatakan perasaan secara verbal

Nussa:	Kenapa sih Ra, kamu pasti belum membaca doa sebelum
--------	---

	tidur ya? Sama ini nih! (sambil memegang sapu lidi)
Rara:	Ampun Nussa!
Nussa:	Ih, seudzon siapa juga yang mau nyabet kamu pakai sapu lidi? Makanya kalau mau tidur, pertama membaca <i>Bismillah</i> , <i>Bismillahiruohmanirohimm</i> (sembari membersihkan kasur menggunakan sapu lidi)



Gambar 1.36 Gambaran saat Nussa dan Rara mengatakan perasaan secara verbal

Kutipan dialog tersebut ada di menit ke 1.00 episode 1 “Tidur Sendiri Gak Takut” yang menggambarkan bahwa sosok Rara mampu mengatakan perasaan secara verbal, sesuai indikator di lingkup perkembangan kesadaran diri. Rara mengungkapkan ketakutannya saat Rara gelisah dan terbangun dari tidurnya. Nussa pun membantu Rara menunjukkan tata cara tidur dengan baik. Untuk mengambil air wudhu dan kemudian menyuruhnya membaca Ayat Kursi, Surat Al-Ikhlas, An-Nas, Al-Falaq dan dilanjutkan dengan doa sebelum tidur. Tidak lupa Nussa mengingatkan adiknya agar tidur posisi dengan menghadap ke kanan.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia bahasa verbal adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota masyarakat, untuk bekerjasama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Komunikasi merupakan komunikasi menggunakan kata-kata baik secara lisan maupun

tulisan. Komunikasi ini banyak dipakai dalam hubungan antar manusia tidak terkecuali anak usia dini. Dalam berkomunikasi bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang. Anak dapat mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain. Komunikasi antar anak dapat terjalin secara baik dengan bahasa, sehingga anak dapat membangun hubungan dan tidak heran bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak bicara kadang merupakan cerminan anak yang cerdas.⁶⁷

2. Memahami peraturan dan disiplin

Rara:	<i>Assalamualaikumm</i> , nama aku Rara
Nussa:	<i>Astaghfirullah</i> Ra, jangan norak deh, gausah kedepan juga. Kameranya kan jadi ga kelihatan
Produser:	<i>Cut</i> , kita <i>retake</i> ya
Host:	<i>Sorry sorry</i> Rio yang salah, bang Rio minta maaf seharusnya kalian menyebutkan salamnya disini saja gausah ke depan kamera, nanti kalo udah tiga, dua kamu baru nyebut salam oke? (kemudian Nussa menasehati Rara agar sopan)
Nussa:	<i>Assalamualaikumm</i> Nusantara
Host:	<i>Walaikumsalam warahmatullahi wabarrakatuhh.</i> <i>Masyallah</i> pinter banget kalian, okey kali ini bang Rio punya beberapa pertanyaan buat Nussa gimana si rasanya diajak kerjasama <i>The Little Giantz</i> ?

⁶⁷ Lia Ricka Pratama dan Dian Eka Priyantoro, *Urgensi Pengembangan Bahasa Verbal dan Non Verbal Anak Usia Dini*, Jurnal Uin Suka, Vol 2. 28 Agustus 2017, hlm. 246. Diakses 23 Oktober 2020 pukul 11.36 WIB.



Gambar 1.37 “Gambaran saat Nussa dan Rara memahami peraturan dan disiplin”

Kutipan dialog diatas terdapat pada menit ke 1.30 detik episode “Ngobrol Bareng Nussa dan Rara” yang menggambarkan bahwa Nussa dan Rara memahami sikap disiplin. Sikap disiplin ditujukan sesuai dengan indikator Permendikbud No. 137 Tahun 2014 pada lingkup perkembangan kesadaran diri. Disiplin merupakan cara masyarakat mengajarkan pada anak mengenai perilaku moral yang diterima oleh kelompok. Tujuannya adalah untuk memberitahukan kepada anak perilaku mana yang baik dan mana yang buruk serta mendorong untuk berperilaku agar sesuai dengan standar yang diperlukan. Hal yang diperlukan adalah peran para orang tua, orang dewasa maupun guru untuk bisa memberikan stimulasi dan intervensi apa kepada anak agar anak mengetahui perilaku-perilaku yang diinginkan oleh standar kelompok sosialnya.

Disiplin merupakan pengajaran, bimbingan dan dorongan yang dilakukan oleh orang tua, orang dewasa maupun guru untuk anak atau orang yang lebih muda. Melalui bimbingan anak diajarkan serta diberikan dorongan yang positif agar perkembangan dan pertumbuhan anak menjadi lebih optimal baik segi psikis maupun jasmaninya. Ketika melaksanakan disiplin anak merasa bahwa itu sebuah paksaan dari orang tua, orang dewasa maupun guru, melainkan karena kesadaran dirinya sendiri dan anak itu sendiri. Pada dasarnya pendisiplinan dilakukan untuk

menolong anak agar ia dapat belajar untuk hidup sebagai makhluk sosial.⁶⁸

3. Bangga terhadap hasil karya sendiri

Rara:	Yuk kita bikin vidio joged <i>challegne</i> yuk, atau Nussa lempar uang ke celengan terus Rara bilang, masukk Nussa
Nussa:	Haduh harus bikin yang bermanfaat dong Ra (akhirnya dengan dibantu Umma, Nussa, Rara dan Anta, membuat vidio viral cara membuang sampah pada tempatnya). Lalu mengunggahnya di internet. Dan vidio Nussa, Rara dan Anta mampu menjadi viral.
Umma:	Nussa Rara vidio yang kemarin kita buat viral, banyak yang nonton
Nussa:	Alhamdulillah ya Ra, banyak yang nonton
Rara:	Terimakasih Umma



Gambar 1.38 saat Nussa dan Rara “Bangga terhadap hasil karya sendiri”

Pada kutipan dialog diatas terdapat pada menit ke 1.32 detik episode “Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia” yang menampilkan bahwa Nussa dan Rara bangga terhadap hasil karya sendiri. Sesuai dengan indikator sosial emosional anak usia dini pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Perasaan ini muncul ketika anak merasakan kesenangan

⁶⁸ Choirun Nisak Aulina, *Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini*, jurnal Paedagogia Vol. 2 No. 1 Februari 2013 hlm 47. Diakses pada Kamis 29 Oktober 2020 pukul 08.00 WIB

setelah sukses melakukan perilaku tertentu. Rasa bangga sering diasosiasikan dengan pencapaian suatu tujuan tertentu. Salah satu wujud dari bangga terhadap hasil karya sendiri menimbulkan seorang anak mempunyai sifat kepercayaan diri. Sifat percaya diri tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa, akan tetapi juga dimiliki oleh orang dewasa. Tetapi anak usia dini juga memerlukannya dalam perkembangan menjadi dewasa. Salah satu kunci utama kesuksesan seorang anak ada tidak nya rasa percaya diri. Rasa percaya diri yaitu menerima dirinya sendiri atau menghargai diri dan usahanya sendiri dengan siap menerima tantangan serta mau mencoba sesuatu yang baru walaupun salah itu pasti ada.

Orang tua atau guru pemegang peran utama dalam menentukan perkembangan rasa percaya diri anak dengan menghabiskan waktu sebanyak mungkin dengan anak, karena anak sudah merasa mampu atau percaya bahwa dirinya mampu melakukan sesuatu. Kemandirian pada seorang anak berkembang melalui sebuah proses ketika anak mendapat kesempatan untuk melakukan sesuatu dan merasa berhasil maka kepercayaan diri akan bertambah.⁶⁹

4. Bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri

Umma:	Astagfirullah Rara sudah berapa kali Umma bilang kalau makan dihabiskan ya gaboleh bersisa
Rara:	Iyaa Umma
Umma:	Terus itu tuh, tv kalau ga ditonton ya dimatikan dong
Rara:	Hihihi Nussa kena deh
Umma:	Lampu tu, kalau udah terang ya dimatikan jangan dibiarkan menyala terus, air juga tu kemarin dibiarkan terus, wastafel sampai luber
Rara:	Nussa si
Nussa:	Nussa si? Kan kamu

⁶⁹ Made Ayu Anggraeni, *Penerapan Bermain Untuk Membangun Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini*, Jurnal of Early Childhood and Inclusive Education Vol 1 No 1 Desember 2017. hlm 7. Diakses pada Kamis 29 Oktober 2020 pukul 08.00 WIB

Umma:	Berarti kalian itu mubazir, pemborosan. Mubazir itu kan temannya syetan
-------	---



Gambar 1.39 gambaran pada saat Nussa dan Rara

“Bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri”

Kutipan dialog diatas terdapat pada menit ke 1.32 detik episode “Jangan boros” yang menampilkan bahwa seorang anak bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri hal ini sesuai dengan indikator sosial emosional anak usia dini pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Bertanggungjawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat dan lingkungannya. Tanggungjawab menekankan pada kewajiban positif untuk saling melindungi satu sama lain.⁷⁰

5. Berbagi dengan orang lain

Umma:	Nussa Rara,, ingat ya jangan sampai ada pakaian yang sobek atau mainan yang rusak (kemudian Nussa, Rara dan Umma berangkat ke panti asuhan untuk mengantarkan barang sumbangannya)
Pengasuh panti:	Bunda dan keluarga terimakasih sekali atas bantuannya semoga ini menjaga pahala ya insyallah kita bisa bertemu lagi ya

⁷⁰ Thomas Lickona, *Mendidik Untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung jawab* Penerjemah Jumu Abu Wamaungo, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014) hlm. 19.

Nussa:	Aamiinn, Rara mana si? (Nussa mencari Rara yang tiba-tiba menghilang, lalu Nussa menemukan Rara berada di kerumunan penghuni panti asuhan)
Nussa:	Kamu ngapain si Ra?
Rara:	Eh Nussa, kaget Rara, Rara lagi sedekah ni
Nussa:	Sedekah apaan Ra?
Rara:	Sedekah senyum, senyum kan juga sedekah (sambil tersenyum pada Nussa)
Nussa:	Ohiya benar juga kamu Ra, kalau gitu Nussa ikutan sedekah juga ya



IAIN PURWOKERTO

Gambar 1.37 saat Nussa dan Rara “berbagi dengan orang lain”

Kutipan dialog diatas terdapat pada menit ke 1.30 detik episode “Senyum Itu Sedekah” yang menggambarkan bahwa seorang anak berbagi dengan orang lain sesuai dengan indikator Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Belajar berbagi merupakan ketrampilan sosial yang sangat dibutuhkan oleh seorang anak. Melalui berbagi anak akan terlatih untuk membaca situasi lingkungan, belajar berempati terhadap kebutuhan anak lain, belajar bermurah hati, melatih lebih sosial, serta bertahap meninggalkan perilaku egosentrisnya. Anak-anak dapat dilatih untuk berbagi. Seorang anak dapat dilihat dari cara ia memberikan sesuatu kepada sesamanya, baik kepada teman, orangtua, atau guru. Anak usia dini dibawah enam tahun belum memahami bagaimana cara berbagi dan berempati kepada sesama. Mereka peduli hanya mengenai benda-benda

dimilikinya dan dirinya sendiri, namun belum berfikir tentang apa yang anak lain ingin dan rasakan.⁷¹

6. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias,dsb)

Nussa:	Ooh, ngga bilang terimakasih, ikhlasin saja Ra
Rara:	Ikhlasin, gimana cara belajar ikhlas?
Nussa:	Jadi kalau Rara berbuat baik sama orang, dan orang itu ngga baik sama Rara jangan kesal, udah ikhlasin saja
Rara:	Berarti kalau nunggu makasih artinya nolongin ga ikhlas ya? Hmm Nussa belajar ikhlas dari mana?
Nussa:	Dari Umma
Rara:	Kapan belajarnya?
Nussa:	Pas Nussa nangis dan kecewa kalau Nussa harus pakai ini (sambil menunjuk kaki nya)
Rara:	Terus sekarang udah ikhlas? Kok bisa?
Nussa:	Iya dong soalnya Umma saja ga pernah protes sama Allah. Umma aja bisa menerima kalau kaki Nussa harus kaya gini. Makanya kalau Umma aja nerima Nussa dengan ikhlas berarti Nussa juga harus menerima takdir Allah



Gambar 1.31 saat Nussa dan Rara “mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada”

⁷¹ Novan Ardy Wiyani, *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*, hlm.148.

Kutipan dialog diatas terdapat pada menit ke 1.32 detik episode “Belajar Ikhlas” yang menampilkan bahwa seorang anak Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias,dsb) yang sesuai dengan indikator sosial emosional anak usia dini pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Jika kita bicara tentang emosi maka setiap orang akan mengatakan bahwa ia pernah merasakannya, setiap orang bereaksi terhadap keberadaannya. Hidup manusia sangat kaya akan pengalaman emosional. Hanya saja ada yang sangat kuat dorongannya adapula yang sangat samar sehingga ekspresinya tidak nampak. Ekspresi emosi akan kita kenali pada setiap jenjang manusia mulai dari bayi hingga orang dewasa, baik itu laki-laki ataupun perempuan. Mengidentifikasi emosi tidak mudah sebab sulit mengetahui kapan seseorang dalam keadaan emosional.

Wajah dan tubuh berperan penting dalam memahami emosi anak-anak. Apakah anak berada di dalam suatu keadaan emosional ketika tersenyum atau menangis. Ataukah denyut jantungnya cepat. Para ahli sering berdebat tentang seberapa penting kedua hal itu untuk menentukan apakah seorang anak dalam keadaan emosional.⁷² Orang tua memiliki peran penting dalam kehidupan anak, terutama membantu anak mengelola emosi. Hal ini tergantung bagaimana orangtua tersebut melatih emosi dengan pendekatan tertentu. Pendekatan tersebut yaitu melatih emosi atau mengabaikan emosi.⁷³

7. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya di masyarakat

Nussa:	3S adalah budaya Indonesia, senyum, sapa, salam. Umma ini maksudnya gimana si?
Rara:	Masa gitu aja ngga tau si, senyum itu kaya gini hiii, terus

⁷² Ema Aprianti, *Penerapan Pembelajaran BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) Dalam Konteks Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Kober Baiturrahim Kabupaten Bandung Barat*, Jurnal Vol. 3 No. 2 Oktober 2017, hlm 202. Diakses pada Kamis 29 Oktober 2020 pukul 09.00 WIB

⁷³ Sukatin, dkk, *Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, Jurnal Vol. 6 No. 2 Juli 2019, hlm 161. Diakses pada Kamis 29 Oktober 2020 pukul 20.00 WIB

	sapa itu kaya gini hallo <i>guys</i> , salam itu <i>assalamualaikum</i>
Nussa:	Kalau gitu si Nussa juga tau Ra
Rara:	Terus kalau tau ngapain nanya?
Umma:	Jadi 3S itu singkatan dari senyum, sapa, salam ini budaya ramah tamah Indonesia yang sangat bagus untuk dipraktekkan sehari-hari. Kalau ketemu orang dijalan kita beri senyuman terus kita sapa misalnya <i>assalamualaikum</i> pak, selamat sore bu, permisi mba gitu, ngerti sayang?
Nussa:	Pantesan Nussa suka dipanggil abang Nussa, mau kemana kau? Sama bang Ukok. Terus suka dipanggil gini sama mbok Darmi mas Nussa sudah pulang sekolah tho? Sini mampir sek tho
Rara:	Ohiya Rara juga sering dipanggil ndok Roro sudah pulang sekolah tho, terus mbak Roro cantik banget, gitu Umma
Umma:	Itu panggilan sayang Ra, panggilan mbak, mas, dik, kakak, tiu tanda orang menghormati kita, kan Allah memerintahkan untuk memberikan nama yang baik



Gambar 1.41 saat Nussa dan Rara “Mengenal tata kramadan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya di masyarakat”

Kutipan dialog diatas terdapat pada menit ke 0.30 detik episode “Kak Nussa” yang menampilkan bahwa seorang anak Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya di masyarakat. Hal ini sesuai dengan indikator sosial emosional anak usia dini pada

Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Sopan santun merupakan sikap dan perilaku yang tertib sesuai dengan adat istiadat atau norma-norma yang berlaku di masyarakat. Norma sopan-santun adalah peraturan hidup yang timbul dari hasil pergaulan sekelompok itu. Norma kesopanan bersifat relatif, artinya apa yang dianggap sebagai norma kesopanan berbeda-beda di berbagai tempat, lingkungan atau waktu. Contoh norma kesopanan adalah menghormati orang yang lebih tua, menerima sesuatu selalu dengan tangan kanan, tidak berkata kotor, kasar dan sombong.⁷⁴

Salah satu upaya dalam mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya di masyarakat yaitu dengan 3S yaitu senyum sapa salam. Senyum menurut Saikhul Hadi merupakan ekspresi wajah yang terjadi akibat bergeraknya atau timbulnya suatu gerakan di bibir atau kedua ujungnya, serta di sekitaran mata. Senyuman dapat melumpuhkan musuh, menyembuhkan penyakit penyekat tali persaudaraan, pengobat luka jiwa dan menjadi sarana tercapainya perdamaian dunia dengan senyum dapat memberikan kebahagiaan untuk orang lain.

Selanjutnya adalah sapa, menyapa merupakan salah satu bentuk perilaku kita untuk menghargai orang lain. Menurut Alfonso Sutarno menyapa identik dengan menegur, menyapa bisa berarti setempat. Dalam berkata kita harus memilih dan memilah mana kata yang baik diucapkan dan mana kata yang tidak baik diucapkan. Sedangkan salam menurut Departemen Pendidikan nasional merupakan sebuah pernyataan hormat. Jika seseorang memberi salam kepada orang lain berarti seorang itu bersikap hormat kepada orang lain dengan keikhlasan, suasana menjadi cair, sukacita, dan akan merasa bersaudara.⁷⁵

⁷⁴ Didik Wahyudi, *Peran Keluarga Dalam Membina Sopan Santun Anak di Desa Galis Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan*, Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan, No. 2 Vol. 1 Tahun 2014, hlm 290. Diakses pada Kamis 29 Oktober 2020 pukul 10.00 WIB

⁷⁵ Putri Zudhah Ferryka *Program 5S (Senyum Sapa, Salam, Sopan, Santun) Dalam Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Untuk Menyongsong Generasi Emas*. Diakses pada Kamis 29 Oktober 2020 pukul 20.30 WIB

B. Cara Mengoptimalkan Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Serial Animasi Nussa Episode 1-15

Anak dilahirkan dengan potensi mampu berkembang secara baik, tetapi mereka tidak mungkin sepenuhnya melakukan secara sendiri. Anak-anak dalam pengembangan dirinya, termasuk pada aspek sosial emosional membutuhkan bantuan dan program yang sesuai dengan kebutuhannya. Tindakan-tindakan untuk mencerdaskan dimensi perkembangannya itu perkembangannya perlu ditangani secara serius. Maka diharapkan anak sebagai generasi yang cerdas sesuai harapan bangsa, orang tua dan agama.

Pengembangan sosial emosional merupakan suatu keadaan/situasi yang utuh dapat berupa pikiran ataupun perasaan yang nampak pada perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang. Bahasa emosi mengarah pada sebuah perasaan atau pikiran. Perkembangan sosial emosional pada anak penting dikembangkan. Karena semakin banyaknya permasalahan yang terjadi di sekitar anak, misalnya lingkungan tidak baik ataupun perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti televisi yang akan membawa dampak luar biasa pada anak karena tontonan yang tidak layak akan mempengaruhi perkembangan emosi anak.⁷⁶

Emosi mempunyai peran khusus dalam perkembangan seorang anak untuk menjadi manusia yang bahagia dan berhasil. Namun pendidik dan orang tua harus tahu bahwa perkembangan emosi bisa ke arah yang sangat buruk yang membuatnya menderita akibat berbagai masalah baik pribadi maupun sosial.⁷⁷ Salah satu upaya dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini adalah dengan menggunakan media film animasi Nussa. Adegan yang terdapat dalam serial ini sangat menarik bagi anak dan dapat menstimulasi anak tentang sosial emosional. Berikut strategi

⁷⁶ Sri Jamilah, 2019. "Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelompok B Anak Usia Dini", Jurnal Vol 1 No. 1. Maret 2019 (<http://ejournal.iainbima.ac.id/index.php/pelangi/article/view/282>) Diakses Pada Selasa 4 Agustus 2020 Pukul 16.00 WIB).

⁷⁷ Istadi Irawati, *Melipatgandakan Kecerdasan Emosi Anak*, (Jakarta: Pusaka Inti, 2006), hlm. 190.

mengembangkan sosial emosional anak usia dini berdasarkan serial animasi Nussa episode 1-15:

1. Mengembangkan empati dan kepedulian anak

Pemahaman anak-anak akan orang lain juga mengalami kemajuan pada masa anak-anak awal. Teori pikiran anak mencakup pemahaman bahwa orang lain memiliki emosi dan keinginan pada usia 4-5 tahun, anak tidak hanya menggambarkan diri mereka dalam sifat-sifat psikologis, tetapi mereka melihat orang lain.⁷⁸

Dalam serial animasi Nussa terdapat adegan yang menggambarkan cara mengembangkan empati dan kepedulian anak yaitu pada episode “Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia” Nussa yang membuat vidio untuk mengajak sahabat Nusantara membuat vidio yang bermanfaat dan mengajak untuk tidak membuang sampah sembarangan. Peristiwa tersebut dapat ditunjukkan dalam dialog dan gambar berikut:

Nussa:	Haduh harus bikin yang bermanfaat dong Ra (akhirnya dengan dibantu Umma, Nussa, Rara dan Anta, membuat vidio viral cara membuang sampah pada tempatnya). Lalu mengunggahnya di internet. Dan vidio Nussa, Rara dan Anta mampu menjadi viral.
Umma:	Nussa Rara vidio yang kemarin kita buat viral, banyak yang nonton

⁷⁸ Ema Aprianti, *Penerapan Pembelajaran BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) Dalam Konteks Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Kober Baiturrahim Kabupaten Bandung Barat*, Jurnal Vol. 3 No. 2, Oktober 2017, hlm. 202. Diakses Pada Selasa 4 Agustus 2020 Pukul 17.00 WIB)



Gambar 1.42 “gambaran saat Nussa dan Rara membuat video viral yang dapat mengembangkan empati dan kepedulian anak”

2. Optimisme

Sikap optimis sering juga disebut dengan harga diri tinggi. Harga diri pada masa kanak-kanak awal cenderung bersifat semua atau tidak sama sekali. Artinya seorang anak memiliki optimisme atau tidak sama sekali. Optimisme dapat menjadi tameng bagi anak untuk menghadapi tantangan dalam hidupnya. Anak yang berpandangan positif akan mudah mengatasi konflik, maka mereka tumbuh menjadi pribadi yang optimis. Begitupun sebaliknya jika mereka tumbuh memiliki pandangan negatif akan rendah diri dan pasif.⁷⁹

Pada serial animasi Nussa terdapat scene yang menunjukkan sikap optimisme yaitu pada episode belajar ikhlas. Dimana Nussa menasehati adiknya Rara untuk tetap ikhlas dan optimis bagaimanapun keadaan dan harus selalu bersyukur. Peristiwa tersebut dapat digambarkan dalam percakapan dan gambar berikut:

Nussa:	Dari Umma
Rara:	Kapan belajarnya?
Nussa:	Pas Nussa nangis dan kecewa kalau Nussa harus pakai ini (sambil menunjuk kakinya)
Rara:	Terus sekarang udah ikhlas? Kok bisa?

⁷⁹ Dwi Hastuti, *Strategi Pengembangan Harga Diri Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 2 No. 2 Agustus 2016 hlm 41. Diakses Pada Selasa 4 Agustus 2020 Pukul 17.30 WIB)

Nussa:	Iya dong soalnya Umma saja ga pernah protes sama Allah. Umma aja bisa menerima kalau kaki Nussa harus kaya gini. Makanya kalau Umma aja nerima Nussa dengan ikhlas berarti Nussa juga harus menerima takdir Allah
Rara:	Wah hebat Nussa, mestinya Rara lebih bersyukur ya. Makasih ya Nussa udah ajarin Rara belajar ikhlas



Gambar 1.43 Gambaran pada saat Nussa menunjukkan kaki palsu nya kepada Rara dan menasehati Rara untuk belajar ikhlas dan tetap optimisme

3. Pemecahan masalah

IAIN PURWOKERTO
 Kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini. Kemampuan memecahkan masalah adalah penemuan langkah-langkah untuk mengatasi kesenjangan yang ada. Pemecahan masalah menekankan pada penggunaan proses ilmiah secara efektif oleh anak untuk menyelesaikan suatu penyelidikan terhadap peristiwa disekitarnya. Mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui bermain, melakukan percobaan, menemukan dan interaksi sosial.⁸⁰ Gambaran pada saat Nussa dan Rara mampu memecahkan masalah terlihat dari episode 11 jangan boros. Nussa dan Rara mampu melaksanakan dan memecahkan

⁸⁰ Ernawulan Syaodih, *Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalag Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Proyek di Taman Kanak-Kanak*, Jurnal PAUD Vol. 12 Edisi 1 April 2018 hlm 31. Diakses Pada Selasa 4 Agustus 2020 Pukul 15.30 WIB)

masalah bagaimana untuk tidak bersikap boros. Hal ini terlihat dari kutipan dialog dan gambar berikut:

Umma:	Astaghfirullah, Rara sudah berapa kali Umma bilang kalau makan dihabiskan ya gaboleh bersisa
Rara:	Iyaa Umma
Umma:	Terus itu tuh, tv kalau ga ditontok ya dimatikan dong
Rara:	Hihihi Nussa kena deh
Umma:	Lampu tu, kalau udah terang ya dimatikan jangan dibiarkan menyala terus, air juga tu kemarin dibiarkan terus, wastafel sampai luber
Rara:	Nussa si
Nussa:	Nussa si? Kan kamu



Gambar 1. 44 Gambaran pada saat Nussa dan Rara merasa terkejut karena perintah Umma untuk tidak bersikap boros dan segera memecahkan masalahnya untuk melaksanakan perintah Umma

4. Motivasi diri

Pemahaman diri dalam potret Ericson mengenai masa kanak-kanak awal anak telah mulai substansi dan makna konsep diri. Meskipun bukan merupakan identitas diri utuh, pemahaman diri memberikan dasar identitas yang rasional. Pemahaman diri yang bersifat awal, anak berfikir bahwa diri dapat dijelaskan melalui banyak karakteristik material, seperti

ukuran, bentuk, warna. Mereka membedakan diri melalui fisik. Anak-anak prasekolah sering menggambarkan diri mereka dalam bentuk aktivitas seperti permainan. Singkatnya, pada masa kanak-kanak awal, anak sering melibatkan fisiknya untuk memahami dirinya. Motivasi diri anak sangat tergantung pada lingkungannya, maka dari itu peran orang disekitar sangat berpengaruh terhadap pembentukan diri anak dan motivasi anak⁸¹

Pada serial animasi Nussa episode Ngobrol Bareng Nussa memperlihatkan bagaimana Nussa dan Rara yang sedang di wawancarai kak Rio selaku host memotivasi dirinya dan para penonton tentang cita-cita nya. Nussa memperlihatkan bahwa keterbatasan fisik tidak membatasi cita-cita nya. Gambaran tersebut dapat dilihat dari dialog dan gambar berikut ini:

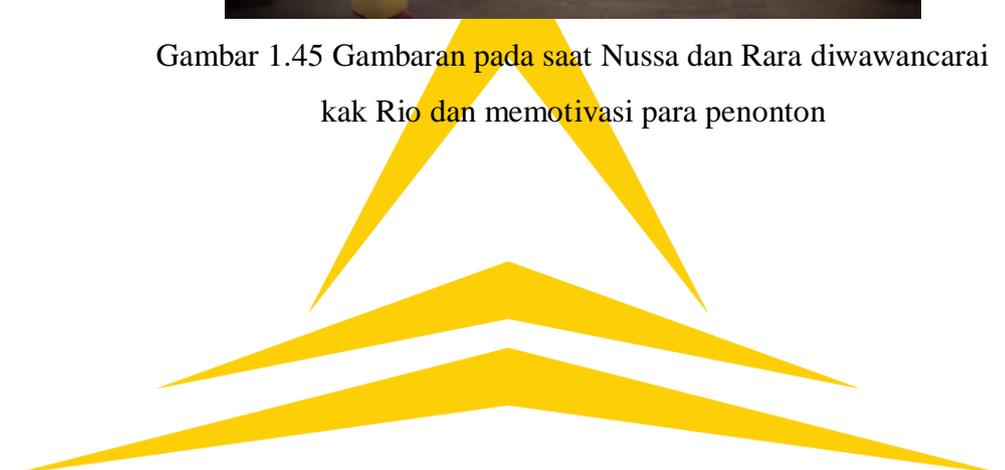
Nussa:	Hm, Nussa pengen menjadi <i>hafidz</i> astronot
Host:	Oke <i>hafidz</i> astronot ya? Pertanyaan selanjutnya siapa idola kalian?
Nussa dan Rara	<i>Rasulullah Aolallahu alaihi Wassalam</i>
Host:	Masyallah ini sebenarnya pertanyaan udah habis, tapi bang Rio mau tanya sama Nussa, kalau disuruh memilih Nussa mau menjadi <i>Hafidz</i> atau astronot?
Nussa:	Hmm kalau jadi astronot Nussa kan bisa ke bulan kalau <i>hafidz Quran</i> Nussa bisa bawa Umma, Abba, Rara, dan teman teman Nussa ke Syurga. Jadi Nussa pilih Hafiz aja deh
Host:	Masyallah sungguh bang Rio sangat terharu dengan jawabannnya, khususnya anak seusiamu. Bang Rio doain semoga kalian terus bisa menginspirasi dengan ketulusan,

⁸¹ Ema Aprianti, *Penerapan Pembelajaran BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) Dalam Konteks Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Kober Baiturrahim Kabupaten Bandung Barat*, Jurnal Vol. 3 No. 2, Oktober 2017, hlm. 202. Diakses Pada Selasa 4 Agustus 2020 Pukul 15.00 WIB)

keceriaan dan kecerdasan kalian berdua ya



Gambar 1.45 Gambaran pada saat Nussa dan Rara diwawancarai kak Rio dan memotivasi para penonton



IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah penulis menganalisis serial animasi Nussa episode 1-15 sebagai sarana penanaman nilai sosial emosional anak usia dini dapat disimpulkan bahwa:

1. Indikator perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada serial animasi Nussa episode 1-15 terdapat tujuh indikator yang dilihat dari beberapa scene film animasi Nussa pada episode 1-15 diantaranya mengatakan perasaan secara verbal, mengatakan perasaan secara verbal, memahami peraturan dan disiplin, bangga terhadap hasil karya sendiri, bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri, berbagi dengan orang lain, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias,dsb).
2. Orang tua dan para pendidik dapat menggunakan serial animasi Nussa sebagai sarana penanaman nilai sosial emosional anak usia dini dan mengarahkan untuk dapat membiasakan diri dan meniru hal positif pada serial tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
3. Serial animasi Nussa merupakan salah satu media untuk menanamkan sosial emosional anak usia dini karena terdapat indikator sosial emosional dan baik ditonton anak usia dini.
4. Dalam serial animasi Nussa terdapat cara mengoptimalkan sosial emosional anak usia dini menurut Suyadi yaitu: mengembangkan empati dan kepedulian anak, optimisme, pemecahan masalah, motivasi diri.

B. Saran

Saran yang penulis ingin sampaikan adalah:

1. Kepada pembaca, dapat menganalisis lebih dalam tentang penanaman nilai sosial emosional anak usia dini.
2. Kepada peneliti selanjutnya, yang akan meneliti tentang penanaman nilai sosial emosional anak usia dini pada serial animasi Nussa maupun dalam film lainnya agar dapat lebih variatif dalam metode dan jenis analisis datanya. Sehingga dapat menjadi wawasan dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya.

C. Penutup

Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya dengan rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis menyadari sebagai manusia tentunya tidak luput dari kesalahan dan kekhilafan. Baik dalam proses pengetikan maupun tutur bahasa.

Untuk itu kepada para pembaca, penulis berharap saran dan kritik sebagai upaya kemajuan dan kebaikan di masa yang akan datang. Akhirnya dengan segala kerendahan hati serta keikhlasan, semoga penelitian ini mendapatkan keberkahan dan menjadikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan Alwi. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ambara, Didith Pramuditya. 2014. *Asasemen Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Anggraini, Lutfi Icke. *Nilai-nilai Islam Dalam Serial Animasi Nussa (Analisis Narasi Tzvetan Tadorov)*. Diakses pada 1 Mei 2020 Pukul 08.00 WIB.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayu. *Mengenal Nussa dan Rara, Animasi Asli Indonesia yang Akan Saingi Kartun Upin-Ipin*. Boombastis. Diakses pada 27 April 2020 Pukul 08.51 WIB
- B.E, Purnama. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- Britton, Lisle. 1992. *Montessori Play and Learn, a Parent Guide Purposeful Play From Two to Six*. New York: Crown Publisher.
- Darnis, Syefriani. 2018. *Parenting Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Psikosain.
- Desrianti, Dewi Immaniar, dkk. 2016. "Animasi Dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi", Jurnal. Vol. 10. No.1 Februari. Diakses Pada Rabu 5 Agustus 2020 Pukul 09.00 WIB.
- Fardani, Diah Novita. 2019. *Nilai-nilai Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini dalam film Nussa*. Dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 1 Nomor 2.
- Fathoni, Abdurrahman. 2006. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmawati, Ari Fatmawati. *Kekerasan dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto*. Eprints Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses pada 2 Mei 2020 Pukul 09.11 WIB.
- Goleman, Daniel. 2000. *Emotional Intelligence*. Terj. T.Hermaya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hainstock, 1999. Elizabeth Hainstock. *Metode Pengajaran Montessori untuk Anak Prasekolah*. Jakarta: Pustaka Delaprastra.

Hude, M.Darwis. 2006. *Emosi (Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia dalam AL-Quran*. Jakarta: Erlangga.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Developmental Psychology*. Tokyo: Mc-Graw Hill.

Ikhwanto, Eko. *Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Film Animasi Nussa dan Rara Karya Aditya Triantoro*

Indrayani Astuti. *Animasi*. Doc Player. Diakses pada Minggu 26 April 2020 Pukul 16.25 WIB

Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Prenanda Media Group.

Official, Nussa. *Makan Jangan Asal Makan*. Youtube. Diakses pada 27 April 2020 Pukul 09.17 WIB

Official, Nussa. *Tidur Sendiri Gak Takut*. Youtube. Diakses pada 27 April 2020 Pukul 09.00 WIB

Official, Nussa. *Viral! Bersih Kota Kita Bersih Indonesia*. Youtube. Diakses pada 27 April 2020 Pukul 09.17 WIB

Pasal 1 ayat 14 Undang-undang No.23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Priyono, Latu Arifian, dkk. 2020. "Penerapan Prinsip Animasi Dalam Penciptaan Animasi 3D "Kepiting", *Journal Of Animation & Games Studies*. Vol. 6. No. 1 April. Diakses Pada Jumat 7 Agustus 2020 Pukul 16.00 WIB.

Radityo, Putra R. Davit. *Bentuk- Bentuk Kekerasan Dalam Serial Anak"*, (Analisis Isi Dalam Serial Naruto Season 1, Episode 4-5). Eprints Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses pada 2 Mei 2020 Pukul 09.11 WIB.

Ridwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

S, Ranang, dkk. 2010. *Animasi Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.

- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Sears, William. 2004. *Peranan Orang Tua dalam Mewujudkannya*. Jakarta: Emerald Publishing.
- Sit, Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Medan: Perdana Publishing.
- Soenyoto, Partonyo. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Soetjiningsih, Hari Christian. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Penanda.
- Suharjo. *Tugas Akhir Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) Pusat Animasi Sebagai Rumah Produksi, Pendidikan, dan Hiburan di Surakarta*. Diakses pada Kamis 6 Agustus 2020 Pukul 10.00 WIB.
- Suharsono. 2002. *Melejitkan IQ, IE, dan IS*. Jakarta: Inisiasi Press.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Paedagogia.
- Tirtayan, Luh Ayu. 2014. *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Utami, Dina. *Animasi dalam Pembelajaran Online*. Diakses pada tanggal 29 April 2020 pukul 14.57 WIB.
- Wadidaw. *Nussa dan Rarra*. Tribun Seleb. Diakses pada 27 April 2020 Pukul 08.56 WIB
- Wiyani, Novan Ardi. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Gava Media.

Zed, Mestika. 2004. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Ari Suciati
2. NIM : 1617406004
3. Tempat Tanggal Lahir : Banyumas, 25 Januari 1997
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Status : Belum Menikah
6. Alamat Rumah : Jalan Martal, RT 06/ RW 04 Desa
Kebasen Kecamatan Kebasen
Kabupaten Banyumas 53172
7. Nama Ayah : Mardiharjo
8. Nama Ibu : Maryati

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD Negeri Bentul : Tahun lulus 2009
 - b. SMP Negeri 1 Kebasen : Tahun lulus 2012
 - c. SMK Negeri 3 Purwokerto : Tahun lulus 2015
 - d. IAIN Purwokerto : Tahun lulus 2020

C. Pengalaman Organisasi

1. HMPS PIAUD
2. Komunitas PIAUD Studio

IAIN PURWOKERTO