

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan televisi di Indonesia bisa dibilang cepat dengan hadirnya beberapa stasiun televisi oleh pihak swasta dengan skala nasional, terlebih hadirnya beberapa stasiun televisi lokal dengan ruang lingkup di daerah tertentu saja. Hal ini bisa dikaitkan media televisi merupakan salah satu media yang banyak diminati oleh masyarakat, disamping itu media televisi merupakan lahan yang penuh dengan modal. Dengan acara yang beragam dari informasi dan hiburan maka akan ada acara yang memiliki rating tertinggi dan hal ini menjadi dorongan untuk investor menanam sahamnya dengan menampilkan iklan pada acara itu

Televisi sebagai salah satu media massa bisa dibilang sudah menjadi bagian dari kebutuhan. Dengan kelebihan audio dan visualnya, beragam program acara yang ditayangkan bisa diterima dengan baik oleh indera kita. Keragaman program acara yang ditayangkan mampu memberikan kebebasan kepada masyarakat luas untuk memilihnya sesuai dengan kebutuhan. Program acara televisi makin marak ketika muncul beberapa stasiun televisi baru. Program acara dalam bentuk informasi aktual, infotainment, kuis, dokumenter, film kartun, film seri, sinetron, dan atau film lepas menjadi produk televisi untuk bersaing mencari penonton sebanyak mungkin dan mendapat rating terbaik. Televisi berusaha

menjangkau berbagai latar belakang masyarakat, budaya, gender, dan kehidupan sosial.

Televisi sebagai media hiburan sangat diminati masyarakat. Dengan menonton televisi, selain relatif lebih murah dan santai program acara yang ditawarkan oleh stasiun-stasiun televisi sangat beragam. Acara kuis, reality show, video musik, film seri, film pendek, film lepas. Dengan demikian televisi tidak hanya masuk ke dalam dunia dewasa, tetapi untuk anak-anak dan remaja televisi juga mencoba menghadirkan dunia hiburan yang sesuai dengan masa-masa itu. Seperti sinetron, kuis dan film yang bernuansa anak-anak dan remaja. Disamping itu banyak sekali film kartun yang ditayangkan di televisi. Untuk film kartun sendiri memiliki beberapa jenis, misalkan film kartun yang tokoh-tokohnya mengambil dari dunia binatang, misal seperti Donald Duck, Tom and Jerry, Lion King, Spongebob Square Pant. Kemudian tokoh yang mengambil rupa manusia misal seperti Rin Tintin, Candy-Candy, Crayon Shincan, Dragon Ball. Dari dua golongan inipun tidak menutup kemungkinan merupakan penggabungan dari keduanya, yaitu ada tokoh binatang dan rupa manusia dalam satu filmnya, misal seperti Scoobydo, Pokemon, Petualangan Dora.

Film kartun sebagai film animasi yang masuk dan disiarkan oleh beberapa stasiun televisi di Indonesia mendapat perhatian dari masyarakat luas terutama anak-anak. film kartun pertama kali yang terkenal adalah film kartun buatan Disney di tayangkan oleh TVRI. Tokoh yang hadir adalah Donald Duck, Mickey dan Minni Mouse, Goofi dan Pluto, dan ditambah lagi beberapa tokoh

tupai Kiki dan Koko. Bisa dibbilang kehadiran film kartun buatan Disney di televisi sangat dinanti oleh anak-anak. Bahkan pada jadwalnya pemutaran film kartun Donal bebek akan dimulai, anak-anak sudah siap didepan televisi dan semangat mengikuti film itu sampai selesai.

Diawali oleh Disney, perkembangan kartun sangat cepat. Di Indonesia bisa dilihat tidak hanya film kartun Disney Amerika saja tetapi sudah banyak bermunculan film kartun lain dan dengan karakter-karakter baru yang disiarkan oleh televisi di Indonesia. Film kartun itu antara lain produksi Warner Bros dari Australia dengan beberapa tokoh terkenal yaitu Tazmania, Bugs Bunny, Duffy Duck, dan Tweety. Kemudian film kartun Prancis dengan tokoh detektifnya Rin Tintin yang juga terkenal. Kemudian film kartun Jepang terkenal dengan istilah anime dengan banyak sekali karakter, dan pertama kali film kartun Jepang populer antara lain Candy-candy, Voltus V, Saint Seiya, dan Doraemon.

Film kartun yang ditayangkan di Indonesia sudah sangat beragam. Disney masih bertahan dan tetap memiliki penggemar sendiri. Begitu juga dengan Warner Bros Tazmania, Bugs Bunny dan kelompoknya. Kemudian muncul Nickledeon dengan tokoh bernama Sponge Bob Square Pant yang juga menjadi favorit anak-anak. Film kartun Petualangan Dora juga menjadi favorit dan bahkan model rambut Dora ditiru oleh anak-anak perempuan. Dan sampai saat ini tokoh-tokoh dan karakter baru film kartun di Indonesia masih bermunculan.

Masuk ke dalam dunia anak-anak film kartun menjadi daya tarik tersendiri. Dunia dengan imajinasi anak-anak, dunia yang ceria, penuh dengan

rasa ingin tahu, bermain, dan belajar. Film kartun yang erat dengan anak-anak menjadikannya semakin berkembang dengan baik. Hal ini dikarenakan anak-anak juga mengalami perkembangan di dalam hidupnya mengikuti perkembangan jaman yang semakin modern, anak-anak dituntut banyak untuk belajar, dan di sela-sela bermainpun tidak luput dari kegiatan yang bertujuan untuk belajar, misalkan oleh guru mereka diajak bermain musik, secara tidak langsung hal itu juga merupakan cara untuk belajar musik. Begitu juga film kartun, apa yang di munculkan dalam animasinya tidak sekedar gambar yang bergerak, tetapi didalam film itu terdapat alur cerita, memunculkan karakter tokoh-tokoh yang berbeda, mencoba untuk memperlihatkan suatu nilai-nilai kehidupan, mencoba untuk membawa imajinasi anak-anak masuk kedalam film kartun itu, membawa ke suasana ceria, sedih, atau petualangan.

Seperti film anak-anak dari amerika yaitu Sesame Street, untuk menghafal jenis huruf atau angka mereka mengemasnya dengan baik, menghadirkan tokoh dalam bentuk boneka-boneka yang lucu, disertai animasi yang menarik, dengan animasi bentuk huruf atau angka yang bergoyang, menari-nari dan kadangkala berubah menjadi binatang atau apa saja disertai musik yang ceria. Blue Cuel berupa animasi anjing dengan warna unik yaitu biru dipadu dengan sosok orang yang nyata juga mengemas cara belajar yang serupa. Lain lagi dengan Teletubies, film ini menghadirkan lima tokoh bersaudara yang karakternya merupakan imajinatif, memiliki rumah kubah di tengah hamparan padang rumput, taman bunga, terdapat beberapa kelinci, dan memiliki layar di

perutnya yang akan memunculkan gambar anak-anak yang sedang bermain atau belajar membuat sesuatu. Kemudian film kartun yang seutuhnya berupa kartun dengan tokohnya seorang anak perempuan bernama Dora yang selalu membawa tas ransel dan mempunyai sahabat seekor monyet bernama Boots, dan tokoh serigala pencuri bernama Sweeper.

Bebicara mengenai film kartun yang bernuansa pendidikan saat ini sangat menarik, ketika suatu film kartun berusaha untuk menarik perhatian si anak-anak tidak hanya dengan gambar-gambar yang menarik, warna yang cerah, dan tokoh-tokoh yang dihadirkan juga lucu tetapi mencoba memasukan unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Dengan dunia anak-anak yang masih memiliki pemikiran sederhana, ketika apa yang dilihat langsung diterima begitu saja tanpa ada proses pemikiran sebab akibat yang lebih dalam. Anak-anak menjadi penonton segala acara, dari sisi yang positif anak-anak secara tidak sadar akan mencoba dan belajar untuk mengikuti apa yang dilihat pada film kartun itu yang menurutnya sangat menarik. Terkadang si anak-anak juga tertarik dan meniru gaya dari si tokoh kartun itu, misal dari cara berpakaian atau gaya rambut. Salah satunya adalah film kartun Petualangan Dora yang begitu kuatnya menarik perhatian anak-anak hingga gaya rambut poni Dora sempat menjadi tren bagi anak-anak khususnya anak perempuan.

Film kartun Petualangan Dora bercerita tentang seorang anak perempuan bernama Dora, dengan ditemani seekor monyet bernama Boots yang suka berpetualang. Dalam salah satu kisah petualangannya, terdapat sebuah teka-teki

ketika menghadapi rintangan, seperti ketika mereka di dalam perjalanannya harus melanjutkan melalui sungai. Disinilah Dora mengajak anak-anak untuk berpikir bagaimana caranya untuk melewati sungai. Dengan animasi yang seolah-olah Dora berbicara kepada penonton dengan kalimat “bagaimana ya cara untuk melewati sungai?”. Dora mencoba untuk mengajak anak-anak berpikir. Kemudian di sungai itu muncul perahu mendekati Dora yang di kemudikan oleh binatang lain. Kemudian sahut Dora “Bagaimana kalau kita melewati sungai dengan perahu?” kemudian Boots menyahut “ya dengan perahu!”, bahkan untuk naik perahupun Dora mencoba memberi contoh untuk minta ijin dahulu, dengan mengucapkan “Maukah kamu membantu kami untuk melewati sungai ini dengan perahumu?”. Dan beberapa saat kemudian si pemilik perahupun menyahut “Tentu saja boleh, aku akan membantumu melewati sungai ini”. Tidak lupa Dora dan Boots juga mengucapkan “Terima kasih” dan dengan kalimat yang khas Dora akan meneriakan “Berhasil-berhasil!” setelah bisa melewati sungai itu dengan bantuan teman yang memiliki perahu itu. Di dalam film kartun Dora selain nilai-nilai pendidikan juga memiliki nilai-nilai sosial untuk bisa bekerjasama, saling membantu dan mempunyai banyak teman itu menyenangkan. Sedangkan tokoh serigala yang bernama Sweeper mewakili karakter yang tidak baik, dia suka mencuri. Suatu ketika disalah satu kisah, Dora dan Boots menemukan pohon yang berbuah, tetapi pohon berbuah itu ada pemiliknya. Sweeper muncul akan mencuri buah itu dengan mengendap-endap dari balik pohon itu, tetapi Dora mengetahui niat Sweeper, dia akan mencuri buah itu. Kemudian Dora mencoba

untuk mengajak anak-anak mencegah perbuatan Sweeper yang akan mencuri dengan mengatakan “Ayo katakan bersama-sama, Sweeper jangan mencuri, itu tidak baik” dengan pengucapan berulang dan akhirnya sweeperpun tidak jadi mencuri. Pengucapan kalimat yang dilakukan berulang kali membantu anak untuk mencoba mengingat, apa yang dia tonton dan dia ikuti petualangannya, serta pesan-pesan yang dicoba oleh Dora untuk disampaikan kepada anak-anak.

Bagi anak-anak, film kartun bisa digunakan sebagai media perantara untuk belajar. Segala sesuatu yang aktif dan bergerak akan menarik perhatian anak-anak, daya menghafal dan daya memori (dengan sengaja memasukkan dan melekatkan pengetahuan dalam ingatan) adalah paling kuat. Kehidupan fantasinya mengalami perubahan penting. (Dr. Kartini Kartono 1995:138).

Peneliti memilih tokoh Dora pada film kartun petualangan Dora, karena peneliti melihat banyak anak-anak tertarik dengan film kartun petualangan Dora. Ada sesuatu dalam film kartun Dora yang membuatnya menarik. Peneliti mencoba mengenali tokoh Dora dalam film kartun petualangan Dora, siapa dan bagaimana tokoh Dora tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusannya adalah:

“Bagaimana tokoh Dora pada film kartun Petualangan Dora mengajarkan ilmu pengetahuan dan pendidikan nilai”.

C. Tujuan dan Manfaat penelitian

Untuk mengetahui sikap dan perilaku tokoh Dora dalam pengajaran ilmu pengetahuan dan pendidikan nilai.

D. Kerangka Konsep

Besarnya potensi televisi terhadap perubahan sosial memiliki pro dan kontra, disisi lain media ini dianggap media yang efektif untuk memberikan informasi yang beragam, sosialisasi nilai-nilai positif dan sebagai media edukatif, tetapi di sisi lain televisi dianggap sebagai ancaman terhadap moral dan perilaku dalam masyarakat.

Film kartun Petualangan Dora di Global Tv merupakan film bertema pendidikan terhadap anak-anak. Petualangan Dora dan teman-temannya di media televisi sebagai figur yang menunjukkan tentang menjalin hubungan dengan sesama yang memuat nilai-nilai budi pekerti dan berkehidupan sosial. Maka diharapkan akan diterima dan dijadikan contoh baik oleh penonton anak-anak. Dengan penayangan lima hari berturut-turut dari hari senin sampai dengan hari jumat akan membantu anak-anak untuk lebih mengingat apa yang telah dilakukan Dora bersama teman-temannya.

Media dalam penelitian ini adalah film kartun petualangan Dora di televisi, kehadiran media massa bukan saja menghilangkan perasan, ia pun menumbuhkan perasaan tertentu, karena itulah televisi merupakan suatu media yang disukai anak-anak dan khalayak pada umumnya karena sifatnya yang audio

visual, sehingga khalayak dengan mudah mencerna maksud dan tujuan yang diberikan oleh televisi tersebut.

Pada film kartun petualangan Dora, tokoh Dora bersama teman-temannya dalam aksinya berpetualangan ke suatu tempat sering mengajak penonton terutama penonton anak-anak, seolah-olah mengajak bergabung dalam petualangan si Dora. Penonton juga diajak turut dalam menentukan beberapa pilihan yang harus diambil si Dora dan terkadang mengulang kalimat ajakannya seperti berusaha menjangkau imajinasi anak-anak untuk masuk kedalam lingkungan tempat Dora berada. Dengan kelebihan dari media televisi dengan menampilkan audio dan visual pesan yang disampaikan akan diterima anak-anak dengan baik.

Seperti dikemukakan oleh R. Marat, acara televisi pada umumnya mempengaruhi sikap, pandangan, persepsi, dan perasaan para penonton, ini adalah hal yang wajar. Jadi, bila ada hal-hal yang mengakibatkan penonton terharu, terpesona, atau latah, bukanlah sesuatu yang istimewa, sebab salah satu pengaruh psikologis dari televisi seakan-akan menghipnotis penonton, sehingga mereka seolah-olah hanyut dalam keterlibatan pada kisah atau peristiwa yang dihadirkan televisi. (Effendy, 1986:158).

Menurut Arini Hidayati (1998:82-87), menonton televisi mempunyai beberapa pengaruh terhadap proses perkembangan anak-anak antara lain :

1. Siaran televisi bisa menumbuhkan keinginan untuk memperoleh pengetahuan, bisa berarti anak termotivasi menonton televisi untuk

mengikuti apa yang dilihatnya di televisi, ditambah dengan membaca buku atau majalah untuk pengetahuan, karena sifat televisi yang hanya searah dan apa yang ditampilkan televisi sangat terbatas, anak harus punya daya ingat yang cukup tajam dan dengan terpaksa anak akan mencari tambahan informasi dari luar.

2. Bisa mempengaruhi pada cara berbicara, karena anak dalam menonton televisi, biasanya memperhatikan bukan hanya apa yang diucapkan orang di televisi, bahkan bagaimana cara mengucapkannya disertai pola gerak tubuh.
3. Pengaruh pada penambahan kosakata, banyaknya tambahan kosakata yang dimiliki anak tergantung pada seberapa kemampuan anak mengingat kata-kata baru yang didapat dari menonton televisi.
4. Televisi berpengaruh pada bentuk permainan. Meskipun menonton televisi mengurangi waktu anak untuk bermain, ide ataupun kreativitas dan keterampilan yang didapat anak dari menonton televisi menyebabkan ia kaya akan jenis permainan.
5. Televisi memberikan pengetahuan yang tidak dapat diperoleh dari lingkungan sekitar atau orang lain, seperti pengetahuan tentang kehidupan yang luas, keindahan alam, perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat dan sebagainya, dari sini anak bisa mempunyai wawasan yang lebih luas.

Menurut Laswell komunikasi adalah proses untuk mempengaruhi atau mengubah perilaku seseorang atau khalayak, dengan kata lain teori komunikasi dari Laswell memandang bahwa komunikasi merupakan proses linear. Proses linear komunikasi yang berawal dari formula Laswell yaitu *who says what in which channel to whom with what effect* ini terutama di aplikasikan pada konteks pengaruh media massa. Media massa dianggap memiliki kekuatan yang luar biasa, sehingga khalayak tidak mampu membendung informasi yang dilancarkan. Khalayak dianggap pasif, tidak mampu bereaksi apapun kecuali hanya menerima begitu saja semua pesan yang disampaikan media massa, suatu model teori komunikasi yang linier, yang ia temukan dari hasil pengamatan dan praktek yang ia lakukan sepanjang masa perang dunia pertama dan kedua. Berdasarkan paradigma Laswell di atas, maka komunikasi berarti proses penyampaian pesan dari seorang komunikator kepada seorang komunikan melalui media komunikasi tertentu untuk menghasilkan efek tertentu. Pada jaman sekarang sangat beragam jenis media komunikasi yang beredar di masyarakat, yang dapat dipergunakan dalam kegiatan berkomunikasi terutama melalui media televisi. (Effendy 2001:10)

Televisi sebagai media komunikasi massa disamping berfungsi sebagai sumber informasi juga memiliki fungsi untuk memberi suatu pengaruh terhadap masyarakat dan kehidupan sosialnya.

Menurut Laswell (Effendy 2001:27) proses komunikasi di masyarakat memiliki tiga fungsi, yaitu :

1. Pengamatan terhadap lingkungan (*the surveillance of the environment*), penikapan ancaman dan kesempatan yang mempengaruhi nilai masyarakat dan bagian-bagian unsur di dalamnya.
2. Korelasi unsur-unsur masyarakat ketika menanggapi lingkungan (*correlation of the component of society in making a response to the environment*).
3. Penyebaran warisan sosial (*tranmition of the social inheritance*) disini berperan para pendidik baik dalam kehidupan rumah tangganya maupun disekolah, yang meneruskan warisan sosial kepada keturunan berikutnya.

Dari fungsi-fungsi diatas maka akan ada suatu efek yang muncul dari suatu proses komunikasi yang terjadi antara media televisi sebagai sumber informasi dengan masyarakat sebagai konsumen. Untuk menjelaskan efek-efek yang ditimbulkan oleh media massa, maka televisi sebagai bentuk dari komunikasi massa mempunyai beberapa pengaruh pada audiensnya.

Menurut Rahmat (1991:223), efek tersebut adalah:

1. Efek Kognitif

Media massa bekerja untuk menyampaikan informasi buat khalayak, informasi itu dapat membentuk, mempertahankan atau medefinisikan citra. Juga dapat membentuk pandangan atau persepsi tertentu tentang suatu hal dipikrannya. Dengan media massa kita memperoleh

informasi tentang benda orang, atau tempat yang tidak kita alami secara langsung.

2. Efek Afektif

Melibatkan perasaan atau emosi individu. Misalnya perasaan tersentuh melihat berita bencana alam.

3. Efek Behavioral

Efek yang ditimbulkan oleh media massa terhadap perilaku khalayak, pada tindakan, dan gerakan yang nampak dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Brown (1977:347) berpendapat bahwa televisi mampu memberikan rangsangan, membawa serta, memicu, membangkitkan, mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu, memberikan saran-saran, memberikan warna, mengajar, menghibur, memperkuat, menggiatkan, menyampaikan pengaruh dari orang lain, memperkenalkan berbagai identitas atau ciri sesuatu, memberikan contoh, proses pembelajaran tingkah laku, berbagai bentuk partisipasi, penyesuaian diri dan lain-lain.

Selain itu, media televisi juga merupakan wahana yang kuat pengaruhnya dalam pembentukan pola pikir, sikap dan tingkah laku disamping menambah pengetahuan dan memperluas wawasan masyarakat (Harjoko, 1994:7).

Ahli lain menambahkan bahwa televisi dinilai sebagai media massa yang paling efektif saat ini, dan banyak menarik simpati kalangan masyarakat luas, karena perkembangan teknologinya begitu cepat. Hal ini disebabkan oleh sifat

audio visualnya yang tidak dimiliki oleh media massa lainnya. Bahkan peristiwa yang terjadi pada saat itu juga dapat segera diikuti sepenuhnya oleh penonton di belahan bumi yang lain, sehingga mudah mempengaruhi khalayak dalam hal sikap, tingkah laku dan pola berfikirnya (Darwanto, 1995 :25).

Film kartun dengan nuansa pendidikan tentunya tidak jauh dari misi film itu sendiri. Ada unsur pengenalan ilmu pengetahuan dan pendidikan nilai. Pendidikan nilai menurut Driyakarya (1991) adalah pengakuan dan penghargaan akan nilai-nilai kemanusiaan yang hanya akan timbul ketika kesadaran dalam diri seseorang dihidupkan. Hal itu berarti dalam proses belajar mengajar perkembangan perilaku anak dan pemahamannya mengenai nilai-nilai moral seperti keadilan, kejujuran, rasa tanggung jawab serta kepedulian terhadap orang lain merupakan elemen yang tidak bisa dipisahkan dari unsur pendidikan. Kesadaran moral mengarahkan anak untuk mampu membuat pertimbangan secara matang atas perilakunya sehari-hari dimanapun dia berada. Mendidik juga berarti memasukan anak ke dalam alam nilai-nilai. Kymlicka (2001) menegaskan bahwa relevansi penanaman kesadaran moral pendidikan yakni membentuk warga negara yang mempunyai rasa keadilan, kemampuan membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, mempunyai penghargaan akan hak-hak asasi manusia, bersikap toleran, memiliki rasa solid dan loyalitas terhadap yang lain. (Zaim Elmubarok, Membumikan Pendidikan Nilai, 2008 : 12-13).

E. Metode Penelitian.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian analisis isi kualitatif. Karena salah satu kegunaannya adalah menggambarkan isi komunikasi, baik itu media cetak maupun elektronik.

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. (Strauss dan Corbin, 2003:4). Penelitian kualitatif menggunakan data kualitatif, yaitu informasi yang berbentuk kata, gambar, image visual, atau objek. (Neuman,1997:328).

F. Metode Pengumpulan Data.

1. Data Primer.

Pengamatan tanpa peran serta.

Pada pengamatan tanpa peran serta, pengamat hanya menjalankan satu fungsi yaitu mengamati. Pengamatan merupakan cara lain yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi. Menurut Husein Umar data yang dikumpulkan umumnya tidak terdistorsi, lebih akurat dan rinci serta bebas dari respon bias. Pengamatan menuntut adanya catatan pengamatan dari peneliti terhadap objek penelitiannya. Instrumen yang digunakan dapat berupa lembar pengamatan, panduan pengamatan dan lainnya. (Husein Umar, Metode Riset Komunikasi Organisasi, 2002:90). Dalam hal ini peneliti mengamati film kartun petualangan Dora di televisi oleh Global TV kemudian mencatat alur cerita film kartun Dora di lembar

kertas dan mengambil beberapa foto dari gambar film tersebut yang semuanya akan digunakan sebagai data primer.

2. Data sekunder.

Data sekunder menggunakan data yang tersedia melalui internet.

G. Unit Analisis.

Unit analisis yang dipergunakan sebagai data guna mengadakan penelitian ini dikumpulkan melalui stasiun televisi Global Tv dengan program acara film kartun petualangan Dora. Mengambil tiga tema film berbeda secara acak dengan tujuan untuk mendapatkan contoh lebih banyak mengenai nilai-nilai pengetahuan dan nilai-nilai sosial.

Berikut unit analisis dan kategori yang diambil dari film kartun Dora untuk digunakan peneliti sebagai acuan pengumpulan data adalah:

1. Film kartun petualangan Dora sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan.
 - a. Pembelajaran verbal dan visualisasinya.
 - b. Pembelajaran non verbal atau simbol-simbol.
2. Film kartun petualangan Dora sebagai media pendidikan nilai.
 - a. Pendidikan nilai melalui kata-kata atau dialog Dora.
 - b. Pendidikan nilai melalui perilaku Dora.

3. Penayangan film kartun Petualangan Dora melalui media televisi sebagai komunikasi massa.
 - a. Fungsi film kartun Dora sebagai media komunikasi massa.
 - b. Fungsi film kartun Dora sebagai media massa terhadap masyarakat dan Individu.

H. Definisi Operasional.

1. Film kartun petualangan Dora sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan.

- a. Pembelajaran verbal dan visualisasinya.

Didalam film kartun dora diperkenalkan sebuah kata benda atau kata sifat, misalkan topi untuk kata benda dan mendorong untuk kata sifat.

Kemudian menjelaskannya disertai contoh, misalkan mendorong maka Dora memberi contoh posisi mendorong adalah dengan tangan didepan dan badan condong bergerak kedepan.

- b. Pembelajaran non verbal atau simbol-simbol.

Munculnya warna disetiap petualangn Dora yang melekat disebuah benda-benda tertentu. Seperti drum berwarna merah, bintang berwarna hijau dan sebagainya, pengulangan kata warna-warna tertentu untuk bisa membedakan visualisasi warna dengan nama warna tersebut. Di dalam film Dora terdapat beberapa simbol tertentu yang muncul,

seperti warna merah untuk berhenti, dan warna hijau untuk terus berjalan.

2. Film kartun petualangan Dora sebagai media pendidikan nilai.

a. Pendidikan nilai melalui kata-kata atau dialog Dora.

Pengucapan terima kasih, meminta izin, dan meminta maaf sebagai contoh dialog yang terjadi sebagai bentuk interaksi dan ekspresi antara Dora dengan teman-temannya. “Berhasil, berhasil, berhasil” sebagai teriakan perwujudan kegembiraan ketika dora dan teman-temannya telah berhasil memecahkan suatu misteri atau telah menyelesaikan pekerjaannya.

b. Pendidikan nilai melalui perilaku Dora.

Bekerjasama, tolong menolong, saling menghormati dan sikap yang dianggap tidak baik yaitu mencuri oleh tokoh Sweeper, kemudian Dora menyerukan kata-kata jangan mencuri. Dora selalu melarang untuk mencuri.

3. Penayangan film kartun Petualangan Dora melalui media televisi sebagai komunikasi massa.

a. Film kartun Dora sebagai media komunikasi massa.

Film kartun Dora yang ditayangkan melalui media Televisi memiliki fungsi sebagai media massa yang mencakup masyarakat secara luas.

- b. Film kartun Dora sebagai media massa dan fungsinya terhadap masyarakat dan Individu.

Fungsi media massa memiliki dua fungsi yaitu sebagai komunikasi massa terhadap masyarakat dan fungsi media massa terhadap individu.

I. Metode Analisis Data.

Analisis data menggunakan metode Deskriptif Kualitatif, yaitu memberi penjelasan terhadap gambar-gambar film kartun petualangan Dora disertai teori-teori, dengan kata-kata dan tulisan.

