

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Animasi dimulai sekitar tahun 1800-an, dan pada masa itu pula peralatan pendukungnya (teknologi) diciptakan untuk kepentingan animasi. Animasi merupakan permulaan dari film dan perfilman, dimulai pada tahun 1824 oleh Peter Mark Roger (Inggris) yang mempublikasikan artikel berjudul “*The persistence of Vision with Regard to Moving Objects*” yang mengemukakan mata manusia tetap menyimpan objek per sekian detik lebih lama dibandingkan dengan keberadaan obyek yang telah dilihatnya tersebut, banyak ilmuwan yang menciptakan peralatan optik yang mendukung teori animasi tersebut untuk mendemonstrasikannya. Salah satu peralatan tersebut bernama *Thaumatrope*, berbentuk lingkaran menyerupai piringan dan berisi gambar-gambar yang berbeda pada kedua sisinya dan tali/tangkai yang menghubungkan gambar-gambar tersebut pada sisi lainnya. Alat ini diciptakan tahun 1825 oleh tiga orang berbeda yaitu Peter Mark Roger, John Ayrton (Paris), dan Fitton (London). (Ranang AS,*et al*, 2010: 29-30)

Pada tahun 1833, teknologi animasi diciptakan oleh Simon Ritter von Stampfer (Austria) yang diberi nama *Stoboscope* dan pada saat bersamaan Joseph A. F. Plateau (Brussels) juga menciptakan alat yang serupa dan diberi nama *Phenakistoscope*. Prinsip kedua alat ini hampir sama, perbedaannya hanya terletak pada jumlah piringan yang dipergunakan. *Stoboscope* menggunakan satu piringan, dimana gambar-gambarnya ditempatkan pada salah satu sisi piringan tersebut, penonton dapat melihat gambar-gambar yang seakan bergerak dari cermin; sedangkan *Phenakistoscope* menggunakan dua piringan dimana piringan tersebut ditempelkan satu dengan yang lainnya dengan memakai tangkai pada pusat piringan sehingga gambar-gambar pada piringan akan terlihat seperti bergerak dan kekaburan gambar yang terjadi akibat adanya celah tidak terlihat karena hanya terjadi dalam waktu yang singkat. (Ranang AS, *et al*, 2010: 30)

Perkembangan animasi selanjutnya terjadi pada tahun 1834 sebuah alat animasi yang diciptakan oleh William George Horner yang dinamakan *Zoetrope*. Kegunaan alat ini menyerupai *Phenakistoscope* yang memakai pita bergambar yang ditempelkan pada bagian dalam dari sebuah tabung, apabila tabung tersebut diputar maka gambar akan terlihat seperti bergerak. Seiring berjalannya waktu maka peralatan alat yang mendukung animasi semakin maju, seperti mulai adanya Komidi Lampu Gantung (*Imagic Lantern*) merupakan peralatan animasi yang diciptakan pada abad ke-17, yang dipakai untuk memproyeksikan gambar transparan ke bidang layar. Pada tahun 1913 mulai adanya penggunaan kertas transparan untuk menggambarkan latar belakang (*background*) dari kartun yang digunakan oleh John Bray. Kemudian Earl Hurd menggunakan lembaran selluloid transparan untuk pembuatan animasi, Hurd menggambar obyek utama kemudian mewarnainya pada lembaran *selluloid* sehingga diletakkan atau ditempelkan pada gambar, latar belakang akan tampak menyatu,

Teknik ini dikenal dengan sebutan Sel Animasi (*Cell*) dan menjadi dasar dasar bagi pengembangan teknologi animasi dan grafis selanjutnya. (Ranang AS, *et al*, 2010:, 2010: 31-32)

Pada tahun 1923 Walt Disney mulai menciptakan film kartun anak-anak, kemudian pada tahun 1928 Disney membuat film kartun bersuara pertama yang berjudul *Screamboar Willie* yang dibintangi oleh *Mickey Mouse*. Tahun 1937, Disney membuat film kartun berdurasi panjang yang berjudul *Snow White and the Seven Dwarfs* dan kemudian membuat film *Fantasia* pada tahun 1940. Dan hingga saat ini terdapat lebih dari 2000 studio animasi di Amerika, yang terkenal diantaranya adalah Walt Disney, Warner Bros, Nickleodeon, dan Hanna Barbera.(Ranang AS, *et al*, 2010: 32-34)

Dalam kesempatan ini peneliti akan membahas tentang salah satu film serial animasi berjudul "*Sponge Bob Square Pants*". *SpongeBob* merupakan tokoh dalam serial film animasi yang paling terkenal di televisi kabel *Nickelodeon*. Sebuah jaringan TV kabel yang didirikan pada 1 Desember 1977. Nickelodeon mengkhususkan dirinya untuk memproduksi berbagai tayangan untuk anak-anak, praremaja, dan remaja.

*Spongebob* pertama kali ditayangkan di Amerika Serikat pada 1999. Penciptanya adalah seorang animator dan ahli biologi laut bernama Stephen Hillenburg. Meskipun berada dibawah bendera besar *Nickelodeon*, *SpongeBob* sebenarnya merupakan produk imajinasi dari perusahaan Stephen Hillenburg bernama *United Plankton Pictures*. ([www.anneahira.com/film.htm](http://www.anneahira.com/film.htm) diakses pada tanggal 12 April 2011 pukul 14.00 WIB)

Dimulai dari tahun 1984, konsep tokoh *SpongeBob* sudah ada di kepala *creatornya*, yaitu Stephen Hillenburg. Pada saat itu, dia masih mengajar Biologi kelautan (*marine biology*) Pada saat itu ia menulis sebuah komik berjudul *The Intertidal Zone* dengan salah satu karakternya bernama *Bob Sponge*. Stephen Hillenburg juga mengikuti sekolah animasi. Ia bergabung dengan *Nickelodeon* animated series sebagai penulis, produser sekaligus storyboard artis pada beberapa produksi film animasi *Nickelodeon*, salah satunya *Rocko's Modern Life*. Tahun 1996 merupakan akhir dari seri animasi ini dan mulailah *SpongeBob SquarePants* digarap.

Pilot Episode atau episode pertama sebuah seri acara televisi ditayangkan pertama pada tanggal 1 May 1999. Pilot episode ini direkam pada tahun 1997. Nama asli *SpongeBob* sebenarnya adalah *Sponge Boy*, menggunakan topi merah dengan dasar hijau dan kemeja bisnis putih dengan dasi. Namun Nama itu sudah menjadi *trademark* untuk produk lainnya. Namun Stephen Hillenburg ingin tetap menggunakan kata "*sponge*" untuk karakternya dan sejak itulah karakter *SpongeBob Square Pants* yang sebenarnya muncul.

Sejak diluncurkan tahun 1999, Seri *SpongeBob SquarePants* mengalami beberapa perkembangan. Episode pertamanya berjudul *Help Wanted/Reef Blower/Tea at the Treedome*. Seri ini tidak begitu berhasil, popularitasnya kalah dengan serial *Rugrats* yang sudah hidup sekian lama. Rating jelek membuat penciptanya yakin kalau serial *SpongeBob SquarePants* akan dibatalkan, namun ternyata tidak. *SpongeBob SquarePants* tetap dilanjutkan sampai sesi kedua.

Sesi kedua diawali dengan episode yang berjudul *Your Shoe's Untied/Squid's Day Off* pada tahun 2000. Sesi ini meraih sukses hingga dilanjutkan ke sesi ketiga. Puncaknya pada tahun 2002, *SpongeBob SquarePants* mencapai puncak kesuksesan. banyak acara-acara yang mengikuti gaya humor ala *SpongeBob SquarePants*, namun lebih condong ke arah dewasa.

Pada tahun 2003-2004 bisa dikatakan jangka waktu terburuk yang dihadapi oleh *SpongeBob*. Episode yang ditayangkan berulang-ulang membuat penonton kecewa dan beralih ke acara lain. Akhirnya untuk memuaskan penonton, pada tahun akhir 2005 diumumkan bahwa *SpongeBob* akan memasuki musim baru.

Musim keempat *SpongeBob* diawali pada tahun 2005 dan berlangsung hingga sekarang. Ada banyak perubahan yang terjadi seiring dengan pengunduran diri Stephen Hillenburg sebagai executive producer dan kemudian *SpongeBob* ditangani oleh Derek Drymon. Suara *SpongeBob* kini lebih tinggi melengking dan tidak ada lagi adegan non animasi yang sering muncul pada *SpongeBob* sesi sebelumnya (contohnya adegan Patsi si Bajak Laut). Dari segi gaya seni, *SpongeBob* yang sekarang juga berbeda. Garis lebih tegas, warna lebih berani dan tebal. Karakternya juga aneh, fans kehilangan banyak dialog-dialog cerdas ala *SpongeBob* serta situasi komedinya. Tetapi biarpun begitu, penonton tetap menikmati karakter *SpongeBob* yang sekarang ini.

Episode *SpongeBob* sudah memasuki angka 80 episode, dan pihak *Nickelodeon* sudah memesan sekitar 20 episode lagi sehingga genap 100 episode (data tahun 2007, mungkin saja sekarang sudah 100). Untuk semua usaha itu, *SpongeBob SquarePants* sudah memenangkan banyak sekali penghargaan diantaranya sebagai kartun favorit, pengisi suara terbaik dan juga musik terbaik.

*SpongeBob Square Pants* adalah sebuah serial animasi yang paling populer di *Nickelodeon*. Di Indonesia serial ini dipopulerkan oleh LaTiVi, kemudian hak tayang acara-acara yang diproduksi oleh *Nickelodeon* dibeli oleh Global TV. Serial animasi ini settingnya berada di Samudra Pasifik di kota "*Bikini Bottom*" (artinya bawahan bikini) dan sekitarnya.

## **1.2 Ruang Lingkup**

*Spongebob* adalah tokoh khayal yang diceritakan hidup di dasar laut, dimana dia dan teman-temannya tinggal di sebuah kota dasar laut bernama *Bikini Bottom*. Meskipun diperuntukkan bagi usia anak-anak, faktanya penonton dari serial film kartun ini bukan hanya anak-anak. Menurut hasil survey, pemirsa serial *SpongeBob* ini juga berkisar pada masyarakat usia dewasa dan lanjut. Cerita dan pesan moral yang tersirat pada setiap tayangan *Spongebob* yang sepertinya menjadi penyebab utama mengapa banyak orang dewasa menyukai sosok kuning bercelana kotak ini. ([www.anneahira.com/film.htm](http://www.anneahira.com/film.htm) diakses pada tanggal 14 April pukul 14.25 WIB)

Karakter yang terdapat pada serial *SpongeBob* mewakili karakter-karakter manusia yang ada di kehidupan nyata. Seperti *SpongeBob* yang periang, *Patrick* yang bodoh, lugu dan baik hati, *Mr. Krab* yang menganggap uang adalah segalanya, *Squidward* yang serius, *Plankton* yang licik, dan *Shandy* yang juga periang. Semuanya seolah mewakili kepribadian manusia yang beragam. Bahkan banyak pula *merchandise* (pernak-pernik) berbentuk *SpongeBob* dan teman-temannya yang sangat mudah dijumpai pada toko-toko yang berjualan di berbagai tempat (pasar tradisional, *mall*, *online shop*, dll).

Tokoh utama *SpongeBob* adalah sebuah spons (*sponge*) laut berwarna kuning yang hidup bersama peliharaannya, *Gary*, seekor siput laut yang berperilaku sebagai kucing. *SpongeBob* tinggal bertetangga dengan sahabatnya *Patrick*, seekor bintang laut dan tetangga yang selalu memusuhinya: *Squidward*, seekor gurita yang tidak senang bersosialisasi, memiliki sifat penggerutu, dan hobi bermain Klarinet. Kelucuan-kelucuan dalam cerita serial ini bersumber dari perilaku sehari-hari *SpongeBob* yang polos, optimis, selalu ceria, dan memiliki prasangka baik terhadap siapapun. Terkadang perilaku ini membawa bencana, dimanfaatkan, atau terjadi salah pengertian kala dipadu dengan sifat-sifat makhluk lain yang tinggal di *Bikini Bottom*.

Dalam penulisan skripsi peneliti membuat batasan ruang lingkup yang akan dibahas untuk agar penulisan ini tetap berfokus pada satu arah. Batasan yang dimaksudkan oleh penulis dalam penyusunan skripsi adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh isi (*content*) acara serial animasi "*SpongeBob Square Pants*" terhadap loyalitas penonton. Yang termasuk *content* acara serial animasi "*SpongeBob Square Pants*" di dalam penelitian ini adalah isi cerita dan karakter tokoh yang terdiri dari *SpongeBob*, *Patrick*, *Squidwards*, & *Mr.Crab*.

### 1.3 Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan Penulisan.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk :

- a. Mengetahui apakah ada pengaruh isi program animasi “*SpongeBob Square Pants*” terhadap loyalitas penonton untuk menonton acara tersebut.
- b. Mengetahui seberapa besar pengaruh isi *content* serial animasi “*SpongeBob Square Pants*” terhadap loyalitas penonton.

#### 2. Manfaat Penulisan

Penulis berharap agar penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi untuk berbagai pihak, antara lain :

##### a. Akademis:

Penulis berharap dapat turut mencerdaskan anak bangsa dengan menambah kajian di bidang *broadcast*, khususnya dalam penerapan teori *uses and gratification* akan penelitian animasi di televisi. Serta dapat memberi contoh dan inspirasi kepada praktisi yang ada di Indonesia untuk membuat film animasi yang lebih kreatif dan disukai oleh seluruh masyarakat baik yang berada di dalam maupun diluar negeri.

##### b. Sosial:

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dalam kehidupan sosial, skripsi ini dapat menjadi bacaan yang menarik yang dapat memberi gambaran, kesan dan citra positif serta pemicu minat para penonton untuk menonton, menghargai dan mencintai film-film animasi serta dapat mengambil citra positif yang tersirat dalam film serial animasi.

## 1.4 Hipotesis

Dalam penulisan ini peneliti mencoba membuat suatu kesimpulan sementara yang masih harus dibuktikan kebenarannya, hipotesis yang dibuat sementara oleh peneliti adalah peneliti menduga bahwa terdapat pengaruh antara isi (*content*) acara yang terdapat pada serial animasi “Sponge Bob Square Pants” terhadap loyalitas para penontonnya.

Hipotesis yang akan digunakan untuk penyusunan skripsi ini terbagi dalam 3 hipotesis yang meliputi:

### 1. Hipotesis Teori

Teori yang akan peneliti gunakan untuk membantu penyusunan skripsi ini adalah *uses and gratification theory* yang berasumsi bahwa apabila isi media dapat memenuhi kebutuhan khalayak, maka khalayak akan memberikan gratifikasi sesuai dengan fungsi media yang didapat oleh khalayak dari media tersebut (dalam kesempatan ini gratifikasi yang dimaksud adalah loyalitas penonton).

### 2. Hipotesis Penelitian

Didalam penelitian tentang pengaruh Content Program “*Spongebob Square Pants*” terhadap Minat menonton Khalayak mempunyai hipotesis “Semakin *content* media yang terdiri dari isi cerita dan karakter tokoh animasi dapat memenuhi kebutuhan khalayak maka akan semakin tinggi minat menonton khalayak pada program “*SpongeBob Square Pants*”.

$H_0$ = Tidak ada pengaruh konten program “Spongebob Square Pants” terhadap Minat Menonton Khalayak

$H_a$ = Ada Pengaruh content program “Spongebob Square Pants” terhadap Minat Menonton Khalayak

### 3. Hipotesis Statistik

Jika:

- $H_a$  lebih kecil dari 0 maka dinyatakan tidak ada pengaruh isi (content) acara serial animasi “Sponge Bob Square Pants” terhadap loyalitas penonton.
- $H_a$  lebih besar dari 0, maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh isi (content) acara “Sponge Bob Square Pants” terhadap loyalitas penonton.

Rumusnya:  $R^2_{XY} > 0$

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1. Perumusan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mencoba membuat perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat pengaruh isi (content) acara serial animasi “*SpongeBob Square Pants*” terhadap loyalitas para penontonya? Seberapa besar pengaruhnya?
- b. Hal-hal apa yang paling berpengaruh pada para penonton untuk memberikan gratifikasi berupa loyalitas terhadap serial animasi “*SpongeBob Square Pants*”?

## 2. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mencoba mengumpulkan data-data yang di butuhkan agar pembahasan penulisan ini jelas dan terarah serta pengumpulan data-data (survey) di lapangan dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

### a. Penelitian Kepustakaan

Dalam penelitian kepustakaan peneliti mempelajari buku-buku, bahan-bahan literatur yang ada kaitannya dengan ruang lingkup mengenai teori-teori serta berbagai jenis hal lainnya mengenai animasi dan serial animasi *SpongeBob Square Pants*.

### b. Penelitian Lapangan

Dalam penelitian lapangan penulis akan mengumpulkan bahan-bahan dibutuhkan untuk melakukan survey sesuai dengan teori teknik *random sampling* (acak) yang masuk dalam teknik pengambilan sample *probability sampling*, dimana akan diambil beberapa orang dari komunitas facebook dengan metode acak yang akan dijadikan sampel yang akan mewakili seluruh jumlah komunitas untuk mendapatkan data yang berguna bagi penyusunan skripsi ini.

### 3. Sumber Data

Data-data yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini diperoleh dengan beberapa bentuk, antara lain:

#### a. Data primer

Dalam hal ini peneliti terjun langsung ke lokasi yang merupakan lokasi tujuan sampel yang mewakili komunitas secara keseluruhan yang didapatkan dengan teknik *random sampling*.

Pengumpulan data pada lapangan dilakukan cara menyebarkan kuesioner kepada beberapa orang dalam komunitas *facebook* yang menonton acara "*SpongeBob Square Pants*".

#### b. Data sekunder

Data yang telah tersedia seperti; gambaran umum obyek penelitian, jumlah orang yang tergabung dalam komunitas *facebook* yang menjadi tempat survei pengambilan data penyusunan skripsi ini.

### 4. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas pecinta "*Spongebob Square Pants*" yang ada di *facebook*. Di dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah orang-orang yang suka menonton film serial animasi "*SpongeBob Square Pants*". Data yang diambil dengan mengambil sampel dari anggota komunitas yang menonton serial animasi "*SpongeBob Square Pants*" di Global TV, yang mana semakin banyak atau besar sampel yang dipakai akan semakin memberikan nilai yang baik.

## 5. Metode Analisis Data

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggunakan analisa data statistik dengan menggunakan rumus:

### a. Regresi

Di gunakan untuk mengukur kuat atau tidaknya pengaruh variabel X (*content* acara) dengan variabel Y (loyalitas penonton).

1).Yang mana variabel X adalah jumlah skor dari pernyataan responden tentang isi (*content*) serial animasi "*Sponge Bob Square Pants*"

2).Yang mana variabel Y adalah jumlah skor dari pernyataan responden tentang loyalitas para penonton terhadap tayangan serial animasi "*Sponge Bob Square Pants*".

Rumus Statistik :

$$Y = a + bX$$

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini , pembahasan dan penganalisaannya diklasifikasikan secara sistematis ke dalam 5 (lima) bab yaitu :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini peneliti mengemukakan tentang Latar Belakang Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat, Hipotesis, Metodologi Penelitian serta Sistematika Penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini peneliti mengemukakan berbagai referensi/tinjauan pustaka yang mendukung kajian/ analisis yang sesuai dengan teori dasar/umum dan teori yang berhubungan dengan yang topik, tema dan kerangka pikir yang sesuai dengan materi penyusunan skripsi ini.

### **BAB III : INTI PENELITIAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang segala sesuatu yang terkait dengan gambaran umum obyek penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang Analisis data, Analisis terhadap tayangan serial animasi “*SpongeBob Square Pants*”, Analisis terhadap loyalitas penonton, serta pembahasan hasil penelitian.

### **BAB V : SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang mungkin berguna bagi berbagai pihak sebagai bahan referensi yang dapat membantu pihak-pihak tertentu dalam berbagai tujuan.