

**NILAI-NILAI PENDIDIKAN PADA KARAKTER
OTAN DALAM PROGRAM ACARA *SI OTAN*
TRANS7: SEBUAH ANALISIS SEMIOTIKA
ROLAND BARTHES**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Oleh:

LASKA INDAH WULANKAWUKIR

NIM. 17148144

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN SENI MEDIA REKAM
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2022**

**NILAI-NILAI PENDIDIKAN PADA KARAKTER
OTAN DALAM PROGRAM ACARA *SI OTAN*
TRANS7: SEBUAH ANALISIS SEMIOTIKA
ROLAND BARTHES**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Film dan Televisi
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH

LASKA INDAH WULANKAWUKIR

NIM 17148144

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2022**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**NILAI-NILAI PENDIDIKAN PADA KARAKTER OTAN
DALAM PROGRAM ACARA *SI OTAN* TRANS7: SEBUAH
ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**

Oleh

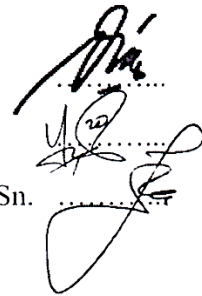
LASKA INDAH WULANKAWUKIR

NIM 17148144

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 14 Maret 2022

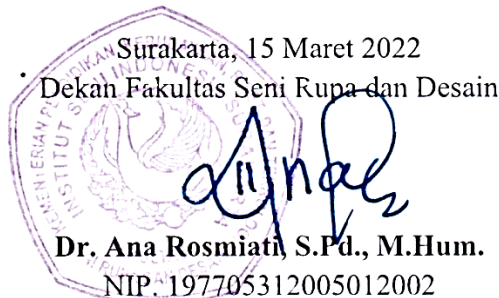
Tim Penguji

Ketua Penguji : Citra Dewi Utami, S.Sn, M.A.
Penguji Utama : Sapto Hudoyo, S.Sn, M.A.
Pembimbing : Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.



Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 15 Maret 2022
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197705312005012002

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laska Indah Wulankawukir

NIM : 17148144

Program Studi : Film dan Televisi

Menyatakan bahwa Tugas Akhir (Skripsi) berjudul *Nilai-nilai Pendidikan pada Karakter Otan dalam Program Acara Si Otan Trans7: Sebuah Analisis Semiotika Roland Barthes* adalah benar-benar karya sendiri dan bukan jiplakan atau *plagiarism* dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari skripsi terbukti sebagai hasil jiplakan atau *plagiarism*, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Menyetujui laporan Tugas Akhir (Skripsi) berjudul *Nilai-nilai Pendidikan pada Karakter Otan dalam Program Acara Si Otan Trans7: Sebuah Analisis Semiotika Roland Barthes* dipublikasikan secara *online* dan dicetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 15 Maret 2022

Yang menyatakan,



Laska Indah Wulankawukir

NIM. 17148144

ABSTRAK

“Nilai-nilai Pendidikan pada Karakter Otan dalam Program Acara *Si Otan* TRANS7: Sebuah Analisis Semiotika Roland Barthes”. (Laska Indah Wulankawukir, 17148144, hal i-xiii dan 1-133) Skripsi S-1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Otan merupakan sebuah karakter animasi yang selain menghibur juga sarat dengan nilai edukasi. Ikon pada program acara *Si Otan* tersebut menyimpan makna dan pesan jika ditinjau dengan Semiotika. Hal tersebut yang melatarbelakangi disusunnya penelitian ini. Adapun penelitian ini dilakukan untuk mengetahui nilai pendidikan pada karakter Otan dalam program acara *Si Otan* TRANS7 menggunakan Semiotika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Objek penelitian ini adalah karakter Otan dalam program acara *Si Otan* TRANS7. Pengumpulan data yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan metode observasi, dan wawancara, Analisis data dilakukan menggunakan teknik data rumusan Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa karakter Otan memiliki nilai pendidikan ketika dianalisis menggunakan Semiotika. Nilai-nilai pendidikan yang ditemukan pada karakter Otan diantaranya: pikiran positif, tidak melakukan kekerasan, hidup bersama, menghargai orang lain, menjadi diri sendiri, berpikiran kritis, menyelesaikan permasalahan dan cinta terhadap lingkungan. Nilai pendidikan berpikir kritis merupakan nilai yang paling dominan yang ada pada karakter Otan. Delapan nilai tersebut dapat ditemukan baik dari postur tubuh karakter Otan, ekspresi wajah yang ditampilkan, pakaian yang digunakan Otan, maupun *voiceover* yang diucapkan.

Kata Kunci: *Edutainment*, Semiotika, nilai pendidikan, *Si Otan*, dan Karakter.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, karunia, dan nikmat yang dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan baik. Segenap kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang turut membimbing, membantu, dan memberikan dukungan hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.

1. Dr. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan informasi dan dukungan selama perkuliahan, serta selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing selama proses penyusunan skripsi.
2. Citra Dewi Utami, S.Sn., M.A. selaku Ketua Penguji yang selalu memberikan koreksi dan saran yang membangun untuk kebaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Penguji yang senantiasa memberikan masukan maupun saran yang sangat berharga demi tersusunnya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi yang selalu membantu dalam hal urusan administrasi selama penyusunan Tugas Akhir, serta selalu memberikan dukungan.
5. Jakun Aditya selaku Produser Madya Program Acara *Si Otan* yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian ini.
6. Petugas Akademik FSRD yang senantiasa membantu dalam urusan administrasi.

7. Petugas Perpustakaan FSRD yang telah membantu dan mempermudah dalam proses peminjaman buku.
8. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, *support*, dan dukungan.
9. Adikku tercinta Pinkan Nathania Calista yang selalu memberi semangat.
10. Teman-teman Prodi Film dan Televisi Angkatan 2017 yang selalu memberi motivasi.
11. Koko Is Prayogo, Fajar Ritus, dan Eko yang selalu menemani dan memberikan semangat selama penyusunan Tugas Akhir.
12. Adelia Nurul Aziza dan Abbiyu Hernando yang senantiasa memberi dukungan secara personal dan selalu memotivasi selama penyusunan Tugas Akhir.
13. Semua pihak yang terlibat dan membantu selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Demikian laporan Tugas Akhir ini dibuat, tentu masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Sehingga, kritik ataupun saran sangat diharapkan agar penelitian ini menjadi lebih baik. Terimakasih

Surakarta, 15 Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Kerangka Konseptual	10
G. Metode Penelitian.....	23
H. Sistematika Penulisan	36
BAB II PROGRAM <i>SI OTAN</i>	
A. Perkembangan Program Acara <i>Si Otan</i>	38
B. Spesifikasi Program Acara <i>Si Otan</i>	44
C. Karakter Otan	53

D. Eps. <i>Sobat Cinta Rupiah dan Si Akal Bulus</i>	55
BAB III NILAI-NILAI PENDIDIKAN PADA KARAKTER OTAN	
A. Deskripsi <i>Scene</i>	60
B. Nilai-Nilai Pendidikan pada Karakter Otan	72
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	101
B. Saran.....	104
DAFTAR ACUAN	105
GLOSARIUM.....	109
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Program Acara <i>Si Otan</i>	26
Gambar 2. <i>Screenshot</i> OBB <i>Dunia Air</i> tahun 2008.....	40
Gambar 3. <i>Screenshot</i> OBB <i>Dunia Binatang</i> tahun 2015	41
Gambar 4. <i>Screenshot</i> OBB <i>Si Otan</i> tahun 2018.....	41
Gambar 5. <i>Screenshot</i> OBB <i>Si Otan</i> tahun 2021	42
Gambar 6. Karakter Dolphino.....	50
Gambar 7. Agen Otan	51
Gambar 8. Model Karakter Otan.....	53
Gambar 9. Pecahan uang kertas 100 rupiah tahun 1977	57
Gambar 10. Pecahan uang kertas 25 rupiah tahun 1959.....	57
Gambar 11. Pecahan uang logam 5 rupiah tahun 1970	57
Gambar 12. <i>Scene</i> 1 Segmen 1.....	72
Gambar 13. <i>Scene</i> 1 Segmen 1.....	73
Gambar 14. <i>Scene</i> 4 Segmen 1.....	75
Gambar 15. <i>Scene</i> 5 Segmen 1.....	77
Gambar 16. <i>Scene</i> 5 Segmen 1.....	78
Gambar 17. <i>Scene</i> 8 Segmen 1.....	79
Gambar 18. <i>Scene</i> 8 Segmen 1.....	80
Gambar 19. <i>Scene</i> 10 Segmen 1.....	81
Gambar 20. <i>Scene</i> 10 Segmen 1.....	82
Gambar 21. <i>Scene</i> 2 Segmen 2.....	84
Gambar 22. <i>Scene</i> 2 Segmen 2.....	84

Gambar 23. <i>Scene</i> 1 Segmen 3.....	87
Gambar 24. <i>Scene</i> 1 Segmen 3.....	87
Gambar 25. <i>Scene</i> 2 Segmen 3.....	89
Gambar 26. <i>Scene</i> 4 Segmen 3.....	92
Gambar 27. <i>Scene</i> 4 Segmen 3.....	92
Gambar 28. <i>Scene</i> 10 Segmen 3.....	94
Gambar 29. <i>Scene</i> 10 Segmen 3.....	94
Gambar 30. <i>Scene</i> 12 Segmen 3.....	97
Gambar 31. <i>Scene</i> 12 Segmen 3.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Peta Tanda <i>Scene</i> 1 Segmen 1	72
Tabel 2. Peta Tanda <i>Scene</i> 4 Segmen 1	75
Tabel 3. Peta Tanda <i>Scene</i> 5 Segmen 1	77
Tabel 4. Peta Tanda <i>Scene</i> 8 Segmen 1	79
Tabel 5. Peta Tanda <i>Scene</i> 10 Segmen 1	81
Tabel 6. Peta Tanda <i>Scene</i> 2 Segmen 2	84
Tabel 7. Peta Tanda <i>Scene</i> 1 Segmen 3	87
Tabel 8. Peta Tanda <i>Scene</i> 2 Segmen 3	89
Tabel 9. Peta Tanda <i>Scene</i> 4 Segmen 3	92
Tabel 10. Peta Tanda <i>Scene</i> 10 Segmen 3	94
Tabel 11. Peta Tanda <i>Scene</i> 12 Segmen 3	97
Tabel 12. Nilai-nilai Pendidikan Pada Karakter Otan.....	99

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Peta Tanda Roland Barthes.....	22
Bagan 2. Skema Analisis Data.....	32
Bagan 3. Proses Penelitian.....	35

DAFTAR ACUAN

Buku

- Anggoro, A. R. P. (2016). *Konsep-Konsep Dasar Semiotika Struktural pada Momen Ilmiah Roland Barthes*. 100. <http://repository.isi-ska.ac.id/3278/>
- Charles, D. K., & Selvi, V. A. (2016). *Value Education*.
- Curtin, B. (2006). *Semiotics and Visual Representation*.
- Fachruddin, A. (2015). *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*.
- Gumelar, M. . (2011). *Comic Making*.
- Hamruni. (2009). *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*.
- Kunnunkal, F. T. V. (2012). *Values Education A Handbook for Teachers*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2017). *Qualitative Data Analysis_Miles and Huberman 1994.pdf* (Issue 1994, pp. 14–16).
- Morissan. (2008). *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*.
- Naratama. (2004). *Menjadi Sutradara Televisi*.
- Ranang. (2009). *Animasi I*.
- Singhal, A., Cody, M. J., Rogers, E. M., & Sabido, M. (2004). *Entertainment-Education and Social Change*.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*.
- Sugiyono, P. D. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Webster, C. (2005). *Animation the Mechanics of Motion*.

E-book dan Jurnal

- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Era Media Baru Digital. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49. <https://doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>. Diakses pada 25 November 2021.
- Gutomo, Y. S. (2014). *Televisi dan Pemahaman Pengetahuan Anak (Studi Korelasi antara Aktivitas Menonton Acara “Dunia Binatang” di Trans7 terhadap Tingkat Pemahaman Pengetahuan Alam dan Fauna di Kalangan Siswa-Siswi Kelas Vi SD Negeri Karangasem I Surakarta*. *lim*(2009), 1–25. Diakses pada 26 November 2021.
- Haluk, Y. S. (2018). *Pengaruh Kebiasaan Menonton Tayangan “Dunia Binatang” TRANS7 Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas IV dan V*. 9(1), 1–11. Diakses pada 24 November 2021.
- Muhammad Aufa Hakim. (2020). Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Animasi Toy Story 4. *Prosiding Manajemen Komunikasi*. Diakses pada 1 September 2021.
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2020). Penggunaan Karakter Animasi 2D Dalam Multimedia. *Penggunaan Karakter Animasi 2D Dalam Multimedia*, 3, 333–338. Diakses pada 24 Februari 2022.
- Putri, Y. A. (2018). *Analisis semiotika visual animasi upin & ipin episode “ikhlas dari hati.” Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*. Diakses pada 8 Maret 2021.
- Septiani, B. N. (2019). *Memperkenalkan Dunia Binatang Melalui Penyutradaraan Program Magazine Show “Futasy Zoo” Episode Kucing dengan Penggunaan Gaya Visual Flat Design*. Diakses pada 3 Maret 2021.

Internet

- Akulator. (2016). *Siapa Bilang Acara TV Jelek Semua, Lihat Ini*. Kaskus. <https://m.kaskus.co.id/thread/57bfbdf8dbd7707a498b4567/siapa-bilang-acara-tv-jelek-semua-lihat-ini/1/?order=desc>. Diakses pada 25 November 2021.
- Ayahnya adel. (2021). *Dubber Si Otan*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=1-FGvITQYPM>. Diakses pada 17 Juli 2021.
- Baruni, S. (2020). *Jadwal Acara Trans 7 Selasa 13 Oktober 2020*. *Si Otan*,

- Program Ramah Anak Sarat Pengetahuan.* Portaljogja.Com. <https://portaljogja.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-25827161/jadwal-acara-trans-7-selasa-13-oktober-2020-si-otan-program-ramah-anak-sarat-pengetahuan>. Diakses pada 24 November 2021.
- Bnews. (2021). *Segera Tukar!! 6 Pecahan Mata Uang Kertas Rupiah Ini Akan Tidak Berlaku Lagi.* Borobudurnews.Com. <https://borobudurnews.com/segera-tukar-6-pecahan-mata-uang-kertas-rupiah-ini-akan-tidak-berlaku-lagi/>. Diakses pada 26 November 2021.
- Educatainment. (2012). *Media Pembelajaran yang Mengusung Konsep Edutainment.* Educatainment. <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/23/media-pembelajaran-yang-mengusung-konsep-edutainment/>. Diakses pada 14 September 2021.
- Edutainment TRANS7 Official. (2020). *Kenalan Sama Dubber Si Otan Si Imut Dengan Suara Menggemaskan | SI OTAN.* Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=B4y3y8EExdM&t=77s>. Diakses pada 24 November 2021.
- Harim, S. (2018). *Data Primer dan Data Sekunder.* Sosiologis.Com. <https://sosiologis.com/data-primer-dan-data-sekunder>. Diakses pada 22 Juni 2021.
- Hidayat, A. (2017). *Penjelasan Teknik Purposive Sampling Lengkap Detail.* Statistikian. <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>. Diakses pada 22 Juni 2021.
- Nita. (2021). *Sama-Sama Mengandalkan Suara, Inilah Perbedaan Voice Over Dan Dubbing.* International Design School. <https://idseducation.com/perbedaan-voice-over-dan-dubbing/#:~:text=Salah satu perbedaan voice over,dan tujuannya bukanlah satu kesatuan>. Diakses pada 3 Maret 2022.
- Official. Trans7 (2018). *Ulang Tahun Otan ke-10, Cerita di Balik Program Si Otan / Hitam Putih (07/12/18) Part 4.* Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=2bYVDiF9xzE>. Diakses pada 17 Juli 2021.
- Purnama. (2016). *Pengertian, Prinsip-Prinsip, dan Perbedaan Animasi.* Repository Dinus, 5–9. <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>. Diakses pada 23 November 2021.
- Syafnidawaty. (2020a). *Observasi.* Universitas Raharja. <https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi/>. Diakses pada 19 Juli 2021.
- Syafnidawaty. (2020b). *Penelitian Kualitatif.* Universitas Raharja. <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kualitatif/>. Diakses pada 22 Juli 2021.

- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer. *Jurnal Saindikom*, 10(3), 213–217. Diakses pada 11 Juli 2021.
- TRANS7. (2010). *Si Otan*. TRANS7. <https://www.trans7.co.id/programs/si-otan>. Diakses pada 10 Juli 2021.
- TRANS7, Edutainment. (2021). *[Full] Sobat Cinta Rupiah Dan Si Akal Bulus / Si Otan* (22/07/21). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=tnuY1N8iDFU&t=146s>. Diakses pada 3 Februari 2021.
- Tineges, R. (2021). *Data Sekunder adalah Jenis Data Penelitian yang Wajib Diketahui*. DQ LAB. <https://www.dqlab.id/data-sekunder-adalah-jenis-data-penelitian-yang-wajib-diketahui>. Diakses pada 22 Juni 2021
- Widyananda, R. F. (2021). *8 Jenis Penelitian Kualitatif dalam Karya Tulis, Menambah Wawasan*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/jatim/8-jenis-penelitian-kualitatif-dalam-karya-tulis-menambah-wawasan-kln.html?page=3>. Diakses pada 19 Juli 2021.

Skripsi

- Khoiriyah, I. (2018). *Analisis Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi Toy Story*.
- Nathanael Zio Sipayung. (1967). Representasi Nilai-Nilai Motivasi dalam Film *Whiplash*. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–147.

GLOSARIUM

- “Akal Bulus” : Kata kiasan yang berarti tipu muslihat yang licik. Arti lainnya dari akal bulus adalah pandai menipu.
- Bajubi : Cara tradisional orang Miangas menangkap ikan sambil *free diving*.
- Breakdown* : Dapat juga berarti pengaturan atau perencanaan berbagai adegan beserta urutan pengambilannya.
- Denotasi : Makna sesungguhnya dan belum mendapat pengertian lain.
- Dubber* : Penyulihan suara atau yang dikenal dengan istilah sulih suara merupakan proses merekam atau menggantikan suara suatu tokoh karakter.
- Edutainment* : Metode atau model pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan yang dipadukan atau dikombinasikan dengan hiburan, sehingga anak/peserta didik tidak merasa jenuh maupun bosan dalam mempelajari apa yang diajarkan oleh guru.
- Eksplisit : Gamblang, tegas, terus terang.
- Google Glass* : Sebuah gadget (perangkat teknologi modern) yang berwujud kaca mata, yang memiliki kemampuan untuk menampilkan informasi serta fungsi layaknya *smartphone* bebas genggam, dan dapat dikendalikan melalui perintah suara.
- Host Character* : Karakter animasi sebagai pembawa acara.
- Jingle* : Lagu atau nada pendek yang digunakan dalam iklan dan untuk penggunaan komersial lainnya. Jingle adalah bentuk *branding* suara.
- Konotasi : Kata yang menimbulkan banyak pemahaman, pikiran.

- “Kulit Badak” : Kata kiasan yang berarti tidak berperasaan, tidak tahu malu.
- Mane’e : Tradisi budaya menangkap ikan dengan menggunakan janur kelapa dan salah satu tradisi ciri khas wilayah terluar Kabupaten Kepulauan Talaud yang merupakan warisan leluhur turun-temurun, oleh warga masyarakat yang ada di Desa Kakorotan Kecamatan Nanusa.
- Maskot : Bentuk atau benda yang dapat berbentuk seseorang, binatang, atau objek lainnya yang dianggap dapat membawa keberuntungan dan untuk menyemarakkan suasana acara yang diadakan. Setiap maskot yang dibuat akan diberikan nama panggilan yang sesuai dengan karakter dari maskot itu sendiri.
- Mitos : Suatu cerita suci yang hampir selalu ada dalam setiap budaya masyarakat di mana pun. Cerita informal suatu suku yang diteruskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.
- Netizen : Pengguna internet yang aktif dalam berkomunikasi, mengeluarkan pendapat, dan berkolaborasi di media internet.
- OBB : *Opening bumper* merupakan transisi yang berada pada awal sebuah program, sebelum masuk iklan, atau bagian akhir pada sebuah program. Istilah *Opening Bumper* atau *Opening Bumper Break* (OBB) merupakan animasi grafis yang berisi identitas suatu program yang biasanya berdurasi 15-30 detik.
- Plagiarisme : Suatu tindakan penjiplakan karya orang lain dan membuat karya tersebut seolah olah adalah hasil karyanya sendiri.
- Rating* : Evaluasi atau penilaian atas tayangan televisi. *Rating* merupakan data kepemirsaaan televisi.
- Scientist* : Seseorang yang bekerja dalam bidang keilmuan.
- Semiotika : Ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*).

- Sammi / *Sammy* : Jaring yang terbuat dari tali dan janur (daun kelapa muda) untuk digunakan pada acara Mane'e.
- Taping : Acara rekaman, artinya suatu tayangan direkam tapi tidak langsung disiarkan melainkan ditunda beberapa waktu untuk dilakukan serangkaian pengeditan sehingga tayangan tersebut lebih menarik, sesuai dengan kaidah yang ada, minim kesalahan dan lain lain.

LAMPIRAN

Transkrip Wawancara

Hari/Tanggal : Sabtu, 27 November 2021

Tempat : By Call *Whatsapp*

Narasumber : Aditya Jakun (Produser Madya Program *Si Otan*)

Pewawancara : Laska Indah Wulankawukir

NAMA	TRANSKRIP	BAGIAN
Mas Jakun	Hallo..	Perubahan yang terjadi pada Program acara <i>Si Otan</i>
Laska	Hallo mas, Kenalin ya mas, namaku Laska	
Mas Jakun	Okey..	
Laska	Aku mahasiswa akhir di Institut Seni Indonesia Surakarta, program studi Film dan Televisi	
Mas Jakun	Okey, terus apa nih yang mau kita bahas nih?	
Laska	Jadi kan aku mau melakukan penelitian skripsi yang judulnya <i>Analisis Nilai-nilai Pendidikan Pada Karakter Otan dalam Program Acara Si Otan Menggunakan Semiotika Roland Barthes</i>	
Mas Jakun	Iyah..	
Laska	Nah otomatis aku harus cari data-data yang valid terkait program acara <i>Si Otan</i> tersebut	
Mas Jakun	Iyah, ada yang bisa dibantu dalam hal apa ini?	
Laska	Ee mungkin aku langsung ke pertanyaan pertama atau gimana mas?	
Mas Jakun	Okey langsung ajah..	
Laska	Sesuai dengan riset yang aku pernah cari internet ya mas, program <i>Si Otan</i> sudah tayang selama 13 tahun. Nah dalam kurun waktu 13 tahun tersebut pastilah ada perubahan-perubahan yang terjadi, kira-kira perubahan yang terjadi apa aja mas?	
Mas Jakun	Jadi kalau dari awal itu dimulai dari Dolphino, namanya <i>Dunia Air</i> . Terus berkembang menjadi ada 2 yaitu <i>Dunia Air</i> dan <i>Dunia Binatang</i> , nah di <i>Dunia Binatang</i> itulah muncul karakter Otan. akhirnya	

	karena berjalannya waktu kedua program nama brand ini <i>Dunia Air</i> dan <i>Dunia Binatang</i> ini sama-sama membahas tentang satwa dan terkait dengan satwa, entah kegiatan manusia atau budaya gitu. Maka dileburlah menjadi satu yaitu <i>Dunia Binatang</i> , nah kemudian Dolphino mulai menghilang, maka digantikan oleh <i>Si Otan</i> pada tahun 2018. Ganti nama menjadi <i>Si Otan</i> jadi bener-bener full Otan yang menjadi animasi <i>host</i> gitu. Karena ternyata berdasarkan survey di lapangan yang lebih dikenal penonton itu Otan nya daripada Dolphino, maka dileburlah. Terus ada perubahan apa lagi yang bisa aku ceritakan?	
Laska	Itukan terkait judul program dan pembawa acara nya ya mas?	
Mas Jakun	Betul	
Laska	Nah kalau judul program nya berubah kan otomatis <i>bumper</i> maupun openingnya juga berubah ya mas	
Mas Jakun	Oh y aitu pasti, perubahan grafis itu sudah berkali-kali mulai dari 2d sampai sekarang jadi 3d dan karakternya pun banyak banget mulai dari Otan jadi professor, Otan jadi <i>scientist</i> , Otan jadi guru sampai sekarang kan Otan itu karakternya mengadopsi dari <i>iron man</i> sekarang	
Laska	Yang pakai jet itu ya mas?	
Mas Jakun	Betul	
Laska	Untuk selanjutnya <i>jingle</i> lagu nya mas?	
Mas Jakun	<i>Jingle</i> lagu itu sama persis ketika berubah judul menjadi <i>Si Otan</i> di tahun 2018 juga itu	
Laska	Awalnya hanya sebatas instrument aja ya?	
Mas Jakun	Eh awalnya sebatas instrument, tapi pas jadi <i>Si Otan</i> udah jadi paket lagu jadi ada instrument dan penyanyi nya.	
Laska	Yayaya, langsung ke pertanyaan berikutnya ya mas	
Mas Jakun	Okey	
Laska	Pertanyaan berikutnya seputar spesifikasi programnya, jadi penjelasan secara garis besar mengenai spesifikasi. Seperti karakteristik program, format program, pertama kali tayang, durasi,kaya gitu mas	Spesifikasi Program Acara <i>Si Otan</i>

Mas Jakun	Oh okey dari durasi dulu kita bahas ya
Laska	Okey mas
Mas Jakun	<p>Kalo durasi kita nggak punya patokan atau paten, karena kita selalu beradaptasi dengan competitor yang artinya kita harus <i>survive</i> harus bisa mendapatkan aliran penonton. Jadi durasi itu tidak jadi patokan, segmen 1 bisa pendek atau pun bisa mundur. Kan kita terbagi menjadi 3 segmen, kadang segmen 1 itu pendek dengan durasi 3 menit kadang 1 menit aja untuk segmen 3. Tapi kita nggak pernah main panjang di segmen 3, kita main Panjang di segmen 1 atau 2 aja begitu.</p> <p>Itu durasi, kalau untuk karakteristik program yang pasti Otan itu pro dengan konservasi, kita mendukung tentang konservasi-konservasi binatang dan kita juga mengikuti tentang siklus hidup binatang maupun tradisi-tradisi yang melibatkan binatang, misalkan seperti Pacu Jawi yang ada di Sumatera Barat terus kalau di Jogja itu kan ada arak-arakan kerbau yang ada di keraton, terus di Bali ada Makepung seperti itu, kalo siklus kan jelas ya <i>cycle of life</i> gitu bertelur menetas terus perilaku-perilaku dia untuk bertahan hidup di alam dan bukan hanya di alam liar nya tetapi kita juga meliputi tentang pembudidayaan atau pengembangbiakan suatu binatang. Misal penagkaran murai batu dll.</p>
Laska	Oh gitu mas.. yayaya
Mas Jakun	Oh sama satu lagi, bahwa sebenarnya kan banyak penangkapan-penangkapan binatang secara liar ya kita jelas menolak untuk penangkapan binatang bukanya kita anti ya, tetapi kita lebih mendukung dengan cara yang ramah lingkungan. Jadi edukasi nya disitu,
Laska	Berarti nggak cuma kasih hiburan, program <i>Si Otan</i> juga kasih pendidikan ke penonton gitu ya mas
Mas Jakun	Betul, sebetulnya tujuan utama kita adalah edukasi, tapi edukasi yang menghibur nah konsepnya begitu
Laska	Untuk format programnya masuk ke format apa mas?

Mas Jakun	Jadi gini, awal terbentuknya program <i>Si Otan</i> maupun <i>Dunia Binatang</i> di TRANS7 itu adalah bahwa mengedukasi itu lebih baik dimulai sejak dini sejak anak-anak, jadi untuk mengedukasi tentang satwa. Missal gini, nelayan yang sudah terbiasa menangkap ikan dengan bom gitu itukan merusak alam ya potassium sianida, kalau kita mengedukasi ke orang dewasa itu nggak akan kena gitu, karena mereka sudah biasa melakukannya dan itu cara mereka untuk memperoleh uang gitu mencari ikan dengan cara merusak alam mereka dapat uang, nah kalau kita edukasi itu akan susah dan jadi angin lewat aja. Nah makanya kita mengedukasi lewat generasi muda anak-anak aja di usia 10 tahun keatas target sasaran kita agar mereka tahu nih saat kita edukasi di umur segitu saat mereka dewasa nanti para penonton itu udah ngerti oh ini nggak baik loh akan ada perubahan di tahun-tahun mendatang, itusih.
Laska	Jadi target audiens nya itu anak-anak ya mas?
Mas Jakun	Ya.. sama targetnya remaja, tapi ternyata realita yang kita dapet dari tim RCD itu yang nonton nggak hanya anak-anak maupun remaja aja, tapi dewasa maupun tua-tua ternyata juga suka nonton <i>Si Otan</i> . soalnya kita kan juga membahas tentang <i>pet</i> ya, cara yang benar untuk memelihara binatang baik mulai kandangnya , kemudian nutrisi makanannya, pendekatan ataupun mengajari binatang itu suatu <i>trick</i> untuk teman kita bermain gitu yang menarik para penoton dewasa mungkin sampai ke usia nenek-nenek kakek-kakek itu data kita ada.
Laska	Soalnya dikemasnya menarik banget sih mas
Mas Jakun	Iyak
Laska	Nah untuk pertama kali tayang itu kapan mas?
Mas Jakun	Pertama kali tayang 8 Desember 2008, bentar lagi ulang tahun <i>Si Otan</i> hehehhe...
Laska	Iyaa Desember ya mas...
Mas Jakun	Iyaa betull
Laska	Jam tayangnya dari dulu tetap atau berubah-ubah mas?

Mas Jakun	Jam tayang itu berubahnya tuh hanya diantara jam 12.30, jam 13.00, sama 13.30 di antara itu aja.
Laska	Berarti pas anak-anak pulang sekolah itu ya mas
Mas Jakun	Ya betul
Laska	Untuk selanjutnya karakteristik produksinya <i>taping</i> atau gimana mas?
Mas Jakun	Pastinya kita <i>taping</i> ya, dalam artian kita akan liputan dulu, jadi gini sistemnya tim itu akan riset kemudian hasil riset an itu akan di presentasikan melalui proses <i>pitching</i> dengan ass prod, produser, bahkan eksekutif produser. Kalau itu di acc tim akan berangkat ke luar kota yang dituju, setelah liputan mereka pulang ke Jakarta untuk selanjutnya proses <i>editing</i> dan baru tayang
Laska	Nah setiap tim itu ada berapa mas?
Mas Jakun	Iya betul, jadi <i>Si Otan</i> itu total tim nya ada 3-5 tim yang akan produksi di luar kota. Nah masing-masing tim terdiri 2-3 orang yang berangkat, satu reporter satu kameraman atau satu reporter dua kameraman, tergantung satwa yang akan diliput dan tingkat kesulitan medan yang akan dilalui begitu
Laska	Oh gitu, untuk spesifikasi udah jelas sih menurut saya mas
Mas Jakun	Siap
Laska	Untuk selanjutnya dalam 1 episode ada 3 segmen ya tadi mas?
Mas Jakun	Ya ada 3 segmen
Laska	Nah tiap segmen nya isi kontennya itu selalu konsisten atau berbeda-beda mas?
Mas Jakun	Konsisten yang dimaksud itu gimana ya?
Laska	Nah kan dalam satu episode biasanya konten eksperimen diletakkan di segmen 3 ya mas? nah itu biasanya dipindah-pindah atau selalu konsisten?
Mas Jakun	Oh kalau peletakan konten itu tidak selalu paten dan tidak selalu konsisten ya. Kita bisa main acak dalam artian mana yang lebih menarik akan kita taroh di depan gitu.
Laska	Berarti nggak ada patokan misal eksperimen harus di segmen terakhir gitu ya mas?

Mas Jakun	Nggak ada patokan kalau seperti itu, jadi dilihat dari alur cerita satwa itu sendiri yah	
Laska	Biasanya dalam 1 episode itu bahas berapa hewan mas?	
Mas Jakun	Satu episode itu 2-5 hewan	
Laska	Ya cukup banyak ya hewannya	
Mas Jakun	Ya ya, karena begini kalau satu episode satu hewan itu berat karena ya itu tadi hewan kan nggak seperti manusia, manusia itu kan gampang ya kita suruh maju ikut maju, kalau hewan kan kita ngikutin <i>mood</i> dia, itusih kenapa kita ngakalin dengan banyak binatang biar gambarnya juga tetep atraktif jadi gambar itu nggak diem aja jadi visualnya tetep enak ditonton	
Laska	Oh gitu, nah selanjutnya saya kan liat di <i>credit title</i> mas, ada tim produksi nah itu saya lihatnya di episode yang saya pilih sih mas	
Mas Jakun	Episode apa tuh?	
Laska	Episode <i>Sobat Cinta Rupiah dan Si Akal Bulus</i>	
Mas Jakun	Okey	
Laska	Nah itu kira-kira tim produksi nya masih itu atau udah berubah?	
Mas Jakun	Masih sama kok	
Laska	Lanjut di pengisi acara nya ya mas	
Mas Jakun	Pengisi acara itu gimana ya maksudnya?	
Laska	Maksudnya yang ada di dalam konten dalam 1 episode, kaya reporter nya	
Mas Jakun	Ohh.... Jadi kalau untuk talent nya di dalamnya itu ada <i>owner</i> biasanya terlibat <i>owner</i> pemilik satwa kita juga ada namanya agen Otan kita ambil selebgram gitu gitu terus memang dia sering ngisi di TV gitu kan ada agency nya ya.. Kalau untuk tim liputan kadang juga ikut terlibat tapi nggak sering porsinya, ketika ada ekspedisi perjalanan ke tempat yang susah itu baru tim liputan bisa masuk ke dalam acara tersebut	Pengisi Acara dan Tim Produksi
Laska	Oh baru bisa masuk ke <i>frame</i> gitu ya mas?	
Mas Jakun	Nah iyaa, oh iya tambahan lagi tim liputan itu bisa bikin <i>behind the scene</i> , tentang proses liputannya	

	pernah terjadi kaya kameraman <i>Si Otan</i> terlibat ikut menyelam bersama dengan buaya demi mengambil gambar yang terbaik gitu. Jadi ada beberapa proses liputan itu yang susah dan berbahaya itu bisa masuk	
Laska	Tapi serem juga yah mas hehehe	
Mas Jakun	Yabegitulah berhadapan dengan hewan harus punya bekal sih	
Laska	Tapi ada pawangnya ya mas	
Mas Jakun	Oh pasti, kita pasti didampingi sama ahli ahli, ahli ya kita menyebutnya ahli satwa	
Laska	Okey, saya lanjut ke bahasan ketiga ya mas	
Mas Jakun	Okkey	
Laska	Bahasan ketiga saya mau bertanya tentang karakter Dolphino dan karakter Otan	
Mas Jakun	Iya	
Laska	Nah untuk 3D Karakter pada 2 karakter tersebut bagaimana mas? Fisiologis, Psikologis, dan Sosiologis nya?	
Mas Jakun	Jadi kalo Dolphino itu dibentuk dia cerdas, dia tahu semua tentang binatang, hewan itu jadi sahabatnya, kemudian di aitu karakternya usil. Kalau Otan sama cerdasnya Cuma cenderung lebih ke sotoy gitu	
Laska	Kalo untuk umurnya mas?	
Mas Jakun	Umurnya Dolphino itu kira-kira 13-15 tahun, kalo Otan lebih kecil ya di aitu sekitar 9-12 tahun. Ini penggambaran untuk ke manusia ya	
Laska	Berarti secara sosiologis mereka itu sahabatan ya mas	
Mas Jakun	Iyaa betul, dia temenan. Jadi seringkali dulu dalam animasi nya itu saling jahil-jahilan gitu loh, Otan itu di jahilin sama Dolphino, nah Dolphino nya di bully sama Otan. di animasi nya ada tek tok an kalau dulu yah...	
Laska	Okey, lanjut ke bahasan terakhir ya mas. Bahasan ke empat lebih mengerucut tentang episode yang saya pilih	Eps. <i>Sobat Cinta Rupiah dan Si Akal Bulus</i>
Mas Jakun	Okey	
Laska	Itu kalau dalam setiap segmen ada struktur nya nggak mas? Misalkan <i>bumper</i> dilanjutin ke narasi	

	terus dilanjutkan ke penjelasan hewan pertama gitu atau bagaimana
Mas Jakun	Eee maksudnya gimana ya? Aku kurang paham
Laska	Kalau dalam satu episode ada tiga segmen, nah masing-masing segmen itu ada struktur penyusun segmen tersebut?
Mas Jakun	Oh... jadi kalau untuk <i>Si Otan</i> itu tidak ada patokan, tapi yang pasti <i>bumper</i> itu akan muncul sebagai <i>banner</i> program di awal. Kita ada 2 OBB itu yang di awal dan <i>bumper</i> muncul ketika perpindahan konten. Nah <i>Sobat Cinta Rupiah dan Si Akal Bulus</i> tuh kan ada beberapa tuh, burung cendrawasih, burung bangau, ada badak, nah dari cerita badak menuju ke cerita bangau biasanya dikasih <i>bumper flash</i> Otan sseett... masuk ke konten selanjutnya, nah masuk ke konten selanjutnya itu kadang langsung dimulai dengan narasi kalau konten itu menegangkan seperti Otan minta tolong atau keseruan-keseruan lain. Tapi kalau tidak ada momen yang mengejutkan itu biasanya dimulai dengan music terlebih dahulu baru narasi yang menyusul
Laska	Berarti kesimpulannya tiap segmen itu nggak ada struktur tetap gitu kan ya mas
Mas Jakun	Gini, bukannya nggak ada ya. Tapi untuk program <i>Si Otan</i> memang tidak bisa di struktur tetap, karena masing-masing binatang itu beda <i>treatment</i> gitu, jadi kita nggak bisa meramu susunan atau struktur harus seperti ini itu nggak bisa. Misal primata dengan reptil itu saja udah berbeda gitu lho penanganannya, jadi tidak mungkin bisa dilakukan kalau di Otan, kalau di <i>Si Bolang</i> bisa. Karena semua aktivitas dilakukan oleh manusia habis ini harus ini harus ini begitu bisa, kalau Otan nggak bisa.
Laska	Mungkin karena kalau manusia lebih mudah <i>ngedirect</i> nya ya mas
Mas Jakun	Betul.. Tapi ngomong-ngomong kenapa kamu milih bahan skripsimu itu <i>Si Otan</i> bukan yang lain?
Laska	Pertama saya liat di internet maupun dimana aja belum ada yang menggunakan program ini sebagai objek kajian. Jadi menghindari plagiasi

Mas Jakun	Bener bener, tapi kalo dari kamu sendiri tertarik mengambil program <i>Si Otan</i> kenapa?
Laska	Karena saya sering lihat dan suka sama program nya mas
Mas Jakun	Wah penonton setia rupanya hehehe...
Laska	Iyaa mass... hehehe..
Mas Jakun	Wah mantab, tapi kamu juga suka binatang?
Laska	Ada mas dirumah hehe kucing
Mas Jakun	Wah pelihara juga ya, terus apa lagi nih kita nih?
Laska	Kalau interview nya sudah selesai sih mas bahasannya udah aku tanyain semua
Mas Jakun	Siap.. ada yang kebingungan atau ada yang dipertanyakan nanti bisa by WA aja yah..mungkin ada yang kurang atau bagaimana buat tugas-tugasmu itu langsung aja tanya nggak papa nggak usah sungkan sungkan yah...
Laska	Oh iya.. saya terimakasih banyak yah mas sudah dibantu, sudah bersedia meluangkan waktu jadi narasumber saya
Mas Jakun	Okeyy sama-samaa
Laska	Terimakasih mas Jakun, Sukses selalu untuk program <i>Si Otan</i>
Mas Jakun	Siap terimakasih