

ANALISIS TAYANGAN TELEVISI SI UNYIL EPISODE “BAHAGIA SEPANJANG USIA” SEBAGAI MEDIA INFORMATIF

Ahmad Irfan, Aldy Prasetyo, Muhammad Yusuf, Ibnu Fatahillah

Universitas Indraprasta PGRI

ahmdirfn19902@gmail.com, aldyprasetyo019@gmail.com, mhmdyusuf05@gmail.com, ibnufatahillah97@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji keefektifan media televisi dalam konteks tayangan anak-anak, dengan studi kasus pada serial televisi "Si Unyil". Tayangan ini merupakan prequel dari seri sebelumnya, "Laptop Si Unyil", dan berfokus pada karakter-karakter yang familiar seperti Pak Raden, Dayu, dan Udin. Data visual yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode observasi dari episode "Bahagia Sepanjang Usia". Episode tersebut mengisahkan perjalanan Unyil ke Agrowisata di Semarang, tempat wisata populer yang menyajikan berbagai wahana permainan dan atraksi menarik. Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktisi media dan pendidikan dalam merancang tayangan televisi yang bermakna dan efektif bagi perkembangan anak-anak. Tayangan televisi harus menghindari konten yang negatif dan sebaliknya menampilkan karakter positif sebagai contoh bagi penonton muda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tayangan televisi "Si Unyil" efektif dalam menyampaikan pesan-pesan positif kepada anak-anak. Melalui konten yang bermanfaat dan karakter yang baik, tayangan ini membantu anak-anak dalam proses pembelajaran dan pertumbuhan pribadi yang positif. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa tayangan "Si Unyil" memiliki dampak positif dan penting sebagai media informatif bagi anak-anak.

Kata kunci: Si Unyil, Tayangan televisi anak-anak, Efektivitas media televisi

PENDAHULUAN

Si Unyil adalah serial televisi anak-anak Indonesia yang ditayangkan di Trans7 dari tahun 2007 hingga sekarang. Acara ini merupakan prequel dari seri "Laptop Si Unyil" yang populer pada tahun 2007 hingga 2013, Pasca wafatnya Suyadi pengisi suara Pak Raden pada tanggal 30 Oktober 2015, Laptop Si Unyil lantas berganti nama jadi Si Unyil saja dan tayang setiap hari. Acara ini juga menampilkan karakter lain dari seri Si Unyil asli, termasuk Pak Raden, Dayu, dan Udin.

Di dalam kedua tayangan ini Si Unyil akan bertindak sebagai seorang pengamat yang akan bertutur dan bercerita kepada pemirsanya mengenai apa yang sedang dibahas setiap episodenya. Si Unyil sendiri biasanya akan atraktif di dalam setiap tayangannya entah itu peci-nya yang jatuh, atau unyil terjepit di antara "barang-barang".

Televisi sebagai salah satu media penyiaran memang banyak menawarkan dan menyajikan acara-acara yang menarik dan variatif. Selain menarik minat penonton, televisi sendiri berfungsi sebagai media hiburan, edukasi serta informasi (Effendy, 2009: 4). disamping tayangan televisi yang kurang berkualitas ada juga tayangan yang memberikan sisi edukasi yang bermanfaat bagi anak-anak hal ini dapat berpengaruh pada perilaku anak, Tayangan televisi ternyata juga memiliki dampak jangka pendek dan dampak jangka panjang hal ini diutarakan oleh Coyne & Archer (2005) (dalam Lan, dkk, 2010).

Dalam penelitian ini, objek penelitian yang dipilih adalah episode tertentu dari tayangan televisi "Si Unyil" dengan judul "Bahagia Sepanjang Usia". Episode ini dipilih karena fokusnya

pada tema kebahagiaan sepanjang usia, yang dianggap relevan dalam konteks perkembangan sosial dan psikologis anak-anak.

Permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah sejauh mana episode "Bahagia Sepanjang Usia" dari tayangan televisi "Si Unyil" mampu menjadi media informatif yang efektif bagi anak-anak. Bagaimana pesan-pesan kebahagiaan disampaikan dalam episode ini, apakah konten tersebut memberikan informasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak, dan apakah tayangan ini mampu memberikan nilai-nilai positif yang dapat meningkatkan kualitas hidup anak-anak.

Penelitian ini akan menggunakan metode analisis konten dan pendekatan kualitatif. Metode analisis konten akan digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis isi pesan yang disampaikan dalam episode "Bahagia Sepanjang Usia".

Dengan menganalisis tayangan ini, diharapkan dapat ditemukan wawasan yang lebih mendalam mengenai keefektifan tayangan televisi "Si Unyil" dalam menyampaikan pesan-pesan informatif kepada anak-anak.

Dengan melakukan analisis terhadap tayangan televisi "Si Unyil" dalam episode "Bahagia Sepanjang Usia", diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang keefektifan media informatif dalam konteks tayangan televisi khususnya bagi anak-anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berguna bagi praktisi media dan pendidikan dalam merancang tayangan televisi yang lebih efektif dan bermakna bagi perkembangan anak-anak.

METODE

Metode yang digunakan pada analisis ini adalah deskriptif kualitatif. (Sugiyono, Maryanti, D., Sujiana, R., & Wikanengsih, 2018: 789) menyebutkan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berdasar pada filsafat dan postpositivisme dan hasil penelitian lebih berfokus pada makna. Hal yang perlu dalam analisis ini adalah sebuah objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan sebuah teknik untuk analisis data.

Kemudian Jenis data yang digunakan adalah data visual yang terdapat dalam episode "Bahagia Sepanjang Usia". Data visual akan dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi. Peneliti akan secara aktif menonton episode "Bahagia Sepanjang Usia" secara berulang-ulang untuk mengamati dan mencatat elemen-elemen visual yang ada dalam tayangan.

Dalam analisis ini memerlukan sumber data yang digunakan sebagai bahan acuan analisis, data yang digunakan merupakan data sekunder. Menurut (Sugiyono, 2010: 225) Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui studi dokumen, yaitu berupa jurnal penelitian, buku-buku referensi, maupun berita-berita yang terdapat dalam koran atau majalah.

Data visual yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten visual Analisis isi (content analysis) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa. Analisis ini biasanya digunakan pada penelitian kualitatif. Pelopor analisis isi adalah Harold D. Lasswell, yang memelopori teknik symbol coding, yaitu mencatat lambang atau pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi (A.M Irfan, 2019).

Pendekatan analisis konten visual akan digunakan untuk mengidentifikasi dan menggali makna dari elemen-elemen visual yang ada dalam tayangan. Analisis semiotik akan digunakan untuk memahami bagaimana pesan-pesan disampaikan melalui elemen-elemen visual tersebut dengan mengacu pada konsep-konsep seperti Encoding-Decoding, Mitos, The Gaze, dan Simulasi-Simulakra.

Data visual yang telah dianalisis akan disajikan dalam bentuk narasi yang menjelaskan temuan-temuan dari analisis. Gambar atau still frame dari episode "Bahagia Sepanjang Usia" juga dapat digunakan untuk mendukung dan mengilustrasikan temuan analisis visual yang

relevan. Penyajian data akan didasarkan pada temuan-temuan yang signifikan dan relevan yang dapat mendukung permasalahan penelitian dan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Episode berjudul bahagia sepanjang usia merupakan episode spesial si unyil menyambut anniversary transmídia yang ke-21, unyil menyiapkan daftar 21 kegiatan ke tempat hiburan agrowisata yang terletak di Semarang, episode ini tayang di televisi Trans 7 Pada tanggal 16, Desember 2022.

Episode tersebut membahas tentang kegiatan Unyil yang mengunjungi tempat wisata di Semarang. Tempat wisata tersebut bernama Agrowisata, dan merupakan tempat wisata keluarga yang sangat populer di Semarang. Agrowisata memiliki berbagai macam wahana permainan, termasuk waterboom, roller coaster, dan rumah hantu tempat foto instagramable, tempat kuliner dan pusat oleh-oleh.

Unyil dan teman-temannya sangat menikmati kegiatan mereka di agrowisata. Mereka bermain air, naik roller coaster, dan menjelajahi rumah hantu. Unyil dan teman-temannya juga belajar tentang budaya lokal Semarang. Mereka belajar tentang legenda Baru Klinting, dan mengunjungi rumah adat Semarang.

Episode tersebut berakhir dengan Unyil dan teman-temannya mengucapkan selamat ulang tahun kepada Transmídia. Mereka juga mengucapkan terima kasih atas kesempatan untuk mengunjungi agrowisata Semarang dan belajar tentang budaya lokal Semarang.

Secara keseluruhan, episode tersebut adalah episode yang edukatif dan menghibur. Episode tersebut juga memberikan informasi tentang tempat wisata di Semarang, yang dapat menjadi referensi bagi keluarga yang ingin berlibur.



Gambar 1. Unyil

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4wGpUUXyFz8>)

Perjalanan unyil menjelajahi Semarang dan mencentang daftar 21 kegiatan yang harus dilakukan. disini unyil sebagai pemandu acara memberikan informasi terkait taman agro wisata Semarang, dengan penyampaian yang jelas memberikan kesan dua arah sehingga penonton ikut diajak ke dalam isi video tersebut.



Gambar 2. agrowisata di Semarang
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4wGpUUXyFz8>)

Unyil mengunjungi kawasan agrowisata di Semarang seluas 14 hektar, Area ini mencakup tujuh bangunan berbentuk stupa, menyediakan berbagai atraksi seperti wahana hiburan, tempat Instagram-worthy, pilihan bersantap, dan toko-toko souvenir.



Gambar 3. Si lika-liku roller coaster
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4wGpUUXyFz8>)

Tempat rekreasi ini juga menyediakan wahana roller coaster, roller coaster ini tingginya hanya 12 meter masih seperempatnya roller coaster tertinggi di dunia 40 meter di Amerika Serikat, peluncur super cepat memakan waktu selama 2 menit dan 2 putaran.



Gambar 4. Uji nyali Balalantara
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=4wGpUUXyFz8>)

tempat ini bernama Balantara yang bertema ala hutan belantara tempat ini menyediakan tempat adu nyali, uniknya adalah properti hantu yang ada didalamnya menggunakan sensor, tempat rekreasi ini mengusung konsep kearifan lokal legenda rakyat Baru Klinting.

Analisis Budaya Visual

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada tayangan Si Unyil episode “Bahagia Sepanjang Usia” difokuskan pada analisis budaya visual berdasarkan tayangan tersebut.

1. Citra Visual

Citra visual yang ingin dibangun dalam tayangan ini adalah citra Semarang sebagai kota yang menarik dan penuh hiburan. tayangan ini menampilkan berbagai rekreasi yang ditawarkan agrowisata Semarang, mulai dari street market, roller coaster dan tempat uji nyali. tayangan ini juga menampilkan berbagai makanan lokal yang dapat dinikmati di agrowisata Semarang. Citra visual ini dirancang untuk menarik minat penonton untuk mengunjungi agrowisata Semarang dan mengalami sendiri semua yang ditawarkan kota ini.

2. Visi Dan Visualitas

untuk memberikan informasi kepada penonton tentang berbagai hal yang dapat mereka lakukan di Agrowisata Semarang. tayangan ini juga bertujuan untuk menginspirasi penonton untuk mengunjungi agrowisata Semarang dan mengalami semua yang wisata ini tawarkan.

3. Media Dan Khalayak

Media dan khalayak yang ditargetkan oleh tayangan ini adalah masyarakat Indonesia yang tertarik dengan perjalanan dan wisata. Tayangan ini diterbitkan di channel Trans7 pemilik dari Transmedia, yang merupakan perusahaan media besar di Indonesia. tayangan ini juga dibagikan di youtube dan website resmi Trans7, yang berarti dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas.

4. Pandangan (Gaze)

Pandangan yang ingin dibangun dalam tayangan yang berjudul “Bahagia Sepanjang Usia” ini adalah pandangan bahwa Semarang adalah kota yang menarik dan penuh hiburan. Artikel ini menampilkan berbagai atraksi yang ditawarkan agrowisata Semarang, dan menunjukkan bahwa kota ini memiliki sesuatu untuk ditawarkan kepada semua orang. Pandangan ini dirancang untuk menarik minat penonton untuk mengunjungi Semarang dan mengalami sendiri semua yang ditawarkan kota ini.

5. Simulakra Dan Simulasi

Simulakra dan simulasi adalah konsep yang digunakan dalam artikel ini untuk menggambarkan citra Semarang yang dibangun oleh media. Simulakra adalah representasi sesuatu yang tidak ada, sedangkan simulasi adalah representasi sesuatu yang ada tetapi telah diubah atau dimanipulasi. Citra Argowisata Semarang yang dibangun oleh media adalah simulakra, karena tidak sepenuhnya mencerminkan realitas kota semarang. Namun, simulakra ini dapat menjadi alat yang ampuh untuk menarik minat penonton untuk mengunjungi Semarang dan mengalami sendiri semua yang ditawarkan tempat wisata kota ini.

SIMPULAN

Episode "Bahagia Sepanjang Usia" dari tayangan televisi "Si Unyil" mampu menjadi media informatif yang efektif bagi anak-anak. Episode ini menyampaikan pesan-pesan kebahagiaan melalui tayangan yang menjelaskan tempat rekreasi kota semarang yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak, disini anak-anak diajak menjelajahi serunya wahana-wahana yang ditawarkan di agrowisata semarang, dan mengikuti perjalanan unyil dalam permainan “mencentang 21 daftar kegiatan yang harus dilakukan”.

Pesan-pesan kebahagiaan yang disampaikan dalam episode ini antara lain: Kebahagiaan adalah sesuatu yang dapat ditemukan di mana saja, tidak peduli seberapa sederhananya. Kebahagiaan dapat dicapai dengan menjalani hidup dengan penuh cinta, kasih sayang, dan kepedulian. Kebahagiaan dapat dibagikan dengan orang lain, dan akan membuat kita semakin bahagia.

Penelitian ini juga memberikan implikasi yang penting bagi praktisi media penyiar tayangan televisi, yaitu bahwa tayangan televisi harus dirancang dengan cermat agar dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak. Tayangan televisi harus menghindari konten yang bersifat kekerasan, pornografi, dan diskriminatif. Tayangan televisi juga harus menampilkan karakter yang positif dan memberikan contoh yang baik bagi anak-anak. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa tayangan televisi "Si Unyil" adalah media yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan positif kepada anak-anak. Tayangan ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi anak-anak, dan dapat membantu mereka untuk belajar dan tumbuh menjadi pribadi yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Lan, K. L., Abdullah, M. C., dkk. (2010). Understanding media violence and the development of aggressive behaviour of school children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 7(2), 522- 527.
- Effendy, Onong Uchajana, 2008. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (Maryanti, D., Sujjana, R., & Wikanengsih, 2018). Menganalisis Unsur Interinsik Cerpem "Katasropa" Karya Han Gagas Sebagai Upaya Menyediakan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpem. 1, 787-792. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/1141>.
- A.M Irfan. (2019). Analisis Naratif, Analisis Konten, Dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif) https://www.researchgate.net/publication/330337822_ANALISIS_NARATIF_ANALISIS_KONTEN_DAN_ANALISIS_SEMIOTIK_Penelitian_Kualitatif.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.