

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesenjangan sosial merupakan persoalan struktural yang tidak hanya mencerminkan disparitas dalam akses terhadap pendidikan, pekerjaan, dan layanan dasar, tetapi juga menegaskan ketimpangan dalam ruang partisipasi sosial dan kultural (Fabela & Khairunnisa, 2024). Situasi ini dapat diibaratkan sebagai celah yang memisahkan kelompok masyarakat berpenghasilan tinggi dengan kelompok berpenghasilan rendah. Meski dunia terus berkembang dan modern, kondisi ini masih banyak dijumpai.

Dalam konteks Indonesia, kesenjangan sosial bukanlah gejala baru, melainkan persoalan historis yang berakar sejak masa kolonial. Pada masa penjajahan Belanda, sistem stratifikasi berbasis ras dan status sosial secara sistematis menempatkan kelompok Pribumi dalam posisi subordinat terhadap kekuasaan kolonial dan elite lokal (Juliana & Permatasari, 2023). Pembagian ini memperkuat diskriminasi rasial dan membatasi akses masyarakat Pribumi terhadap pendidikan, pekerjaan, serta hak-hak sosial lainnya. Akibatnya, kelompok Pribumi kerap menjadi korban eksploitasi ekonomi dan sosial, sementara kekayaan alam Indonesia justru dinikmati oleh pihak kolonial dan segelintir elite lokal yang bersekutu dengan penjajah. Struktur sosial yang tidak merata sebagai dampak warisan kolonial masih terus membayangi dan memengaruhi dinamika kehidupan masyarakat Indonesia hingga saat ini.

Berdasarkan data terbaru dari Badan Pusat Statistik, nilai indeks Gini Indonesia pada September 2024 tercatat sebesar 0,381, yang menandakan tingkat ketimpangan pendapatan yang masih cukup tinggi (BPS, 2024). Kesenjangan sosial di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor kompleks, seperti perbedaan sumber daya alam di setiap daerah, kebijakan pemerintah yang belum merata, dampak globalisasi, kondisi demografi, serta variasi letak geografis. Sebagaimana menurut penelitian yang dilakukan oleh Amanda, dkk (2024), kesenjangan dapat memperburuk polarisasi antara kelompok kaya dan miskin, sehingga menimbulkan tantangan sosial dan

ekonomi yang semakin kompleks dalam masyarakat. Selain itu, ketimpangan ekonomi, termasuk tidak meratanya pendapatan, juga memperburuk kesenjangan sosial di Indonesia. (Endah, dkk, 2024)

Kesenjangan sosial tampak jelas di lingkungan masyarakat dan berdampak pada kehidupan sehari-hari. Salah satu akibatnya adalah munculnya perbedaan yang membagi kelompok masyarakat berdasarkan kemampuan ekonomi, menciptakan kelas sosial. Kondisi ini juga dapat memicu berbagai masalah sosial lainnya, seperti kecemburuan sosial, peningkatan tindakan kriminal, menurunnya rasa kepedulian terhadap sesama, serta hilangnya motivasi karena anggapan bahwa orang kaya akan semakin kaya sementara yang miskin semakin tertinggal. Selain itu, terdapat kecenderungan di masyarakat untuk lebih menghormati mereka yang memiliki kemampuan ekonomi dibandingkan dengan yang kurang mampu.

Berbagai usaha untuk mengurangi tingkat kesenjangan telah dilakukan selama bertahun-tahun, namun pencapaiannya masih belum memenuhi ekspektasi (Ningsih dkk., 2024). Kritik sosial pun menjadi salah satu sarana untuk menyuarakan fenomena sosial tersebut. Sejak dahulu, masyarakat Indonesia telah menggunakan berbagai media ilustrasi sebagai bentuk ekspresi dan penyampaian kritik. Kini, dengan perkembangan teknologi, ilustrasi digital semakin memudahkan penyebaran pesan-pesan kritis terkait isu sosial, politik, dan ekonomi, sehingga dapat menjangkau khalayak yang lebih luas. Salah satu bentuk penyampaian kritik yang semakin populer adalah melalui animasi. (Iffah, Arti, 2023).

Animasi menjadi media yang efektif untuk menyampaikan berbagai pesan sosial. Melalui media ilustrasi seperti animasi, memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi, memungkinkan penyebaran pesan secara luas. Dengan penyampaian yang praktis, mudah dipahami, menggunakan bahasa universal, dan memiliki daya tarik yang kuat (stopping power), ilustrasi memiliki posisi yang sebanding dengan media komunikasi lainnya, termasuk karya tulis (Fernandes, dalam Adi, 2015). Sebagaimana dijelaskan oleh Ibiz Fernandes dalam bukunya yang berjudul *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi merupakan

proses merekam dan menampilkan kembali rangkaian gambar statis secara berurutan sehingga menciptakan ilusi pergerakan. Animasi menjadi populer berkat karya-karya Walt Disney seperti Mickey Mouse, Snow White, dan The Lion King. Di Indonesia, animasi modern diperkenalkan pada 1955 lewat "Si Doel Memilih" karya Dukut Hartono, tayang di TVRI sebagai kampanye pemilu pertama. Animasi ini lahir setelah Presiden Soekarno bertemu Walt Disney dan mengirim Dukut belajar animasi ke studio Disney (Fadly, 2023).

Saat ini, industri animasi di Indonesia tengah berkembang pesat dengan hadirnya berbagai karya yang menarik perhatian publik. Banyak animasi terkenal yang digemari penonton Indonesia, seperti *Petualangan Si Unyil*, *Battle of Surabaya*, *Kiko*, *Nussa*, *Keluarga Somat*, dan *Adit & Sopo Jarwo*. Banyak animasi karya anak bangsa yang mampu bersaing di dunia perfilman dan mengandung nilai-nilai sosial, salah satu contohnya adalah seri animasi *Adit & Sopo Jarwo*. Animasi ini merupakan karya animasi 3D hasil studio MD Animation. *Adit & Sopo Jarwo* menggambarkan kehidupan sehari-hari di sebuah perkampungan kecil di ibu kota Jakarta. Ceritanya menyajikan dan mengajarkan nilai-nilai sosial dalam kehidupan sehari-hari. *Adit & Sopo Jarwo* pertama kali tayang pada 27 Januari 2014 di MNCTV. Animasi ini pernah meraih 5 besar nominasi Film Animasi Terbaik di Festival Film Indonesia pada tahun 2014. Lalu *Adit & Sopo Jarwo* berhasil mendapatkan penghargaan Film Animasi Terbaik dari *Anti Corruption Film Festival*. *Adit & Sopo Jarwo* pernah ditayangkan di beberapa stasiun televisi di Indonesia, seperti MNCTV, Trans TV, dan RTV. (mdentertainment.com, 2022).

Penelitian ini akan membahas animasi *Adit & Sopo Jarwo* yang menampilkan berbagai bentuk kesenjangan sosial yang umum ditemui di masyarakat Indonesia, terutama melalui penggambaran karakter, latar tempat, dan alur ceritanya (Bayu, 2021). Karakter seperti Sopo dan Jarwo merepresentasikan masyarakat kelas bawah yang tinggal di daerah pinggiran kota, harus berjuang keras untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan akses terbatas terhadap pendidikan dan fasilitas umum. Sebaliknya, Adit dan teman-temannya mencerminkan kehidupan anak-anak dari

keluarga kelas menengah yang tinggal di kawasan perkotaan, dengan akses yang lebih memadai terhadap teknologi, sekolah, dan infrastruktur. Perbedaan ini terlihat dalam cara mereka menghadapi persoalan sehari-hari, di mana karakter dari pinggiran kota sering mengandalkan kerja sama dan kreativitas, sementara karakter dari kota cenderung mendapat dukungan lebih besar dari lingkungan sekitar. Hal ini membuat animasi *Adit & Sopo Jarwo* menjadi relevan untuk dijadikan media representasi kesenjangan sosial dibanding animasi populer Indonesia lainnya seperti *Nussa* dan *Kiko*. Animasi *Nussa* sendiri lebih menonjolkan nilai-nilai agama dan cerita islami (Langga, 2020), sedangkan animasi *Kiko* sendiri menekankan pada pesan moral tentang persahabatan yang berlatar di dunia bawah laut (Putra, 2025).

Terdapat tiga penelitian serupa dalam kajian ini. Pertama, penelitian oleh Nasih dan Nurma (2019) yang menganalisis representasi pesan toleransi dalam animasi *Adit & Sopo Jarwo* melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, dan menyimpulkan bahwa toleransi antar suku dan ras berperan penting dalam menciptakan keharmonisan sosial. Kedua, penelitian oleh Sintya dkk. (2024) mengkaji nilai pendidikan karakter dalam episode "Dompot Ayah Ketinggalan" dari perspektif semiotika sosial, dengan fokus pada pembentukan karakter anak melalui tontonan. Ketiga, Regina dkk. (2024) menganalisis muatan IPS dalam episode 149 "Indahnya Toleransi Bikin Hati Berseri" dan menunjukkan bahwa animasi anak dapat menjadi media pembelajaran tentang keberagaman budaya sebagai identitas Indonesia.

Ketiga penelitian tersebut memiliki fokus yang berbeda. Nasih dan Nurma (2019) meneliti representasi pesan toleransi dalam konten YouTube *Adit & Sopo Jarwo* dengan pendekatan semiotika Peirce, menekankan makna toleransi antar suku dan ras sebagai pesan moral untuk menciptakan keharmonisan sosial. Sintya dkk. (2024) mengkaji nilai pendidikan karakter dalam episode *Dompot Ayah Ketinggalan* menggunakan semiotika sosial, fokus pada nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian dalam alur cerita. Sedangkan Regina dkk. (2024) membahas muatan IPS tentang keragaman budaya Indonesia dalam episode *Indahnya Toleransi*

Bikin Hati Berseri, dengan fokus pada peran animasi sebagai media edukasi sosial budaya, khususnya dalam pembelajaran IPS.

Meskipun penelian-penelitian sebelumnya telah membahas animasi *Adit & Sopo Jarwo* dengan menyoroti nilai-nilai atau pesan-pesan sosial seperti toleransi, pendidikan karakter, dan keragaman budaya, belum ada wstudi yang secara mendalam menelaah fenomena kesenjangan sosial yang tercermin melalui karakter, latar tempat, alur cerita, serta interaksi antar tokohnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk kesenjangan sosial yang ditampilkan dalam animasi tersebut. Fokus penelitian ini adalah mengungkap bagaimana perbedaan status sosial, ekonomi, dan budaya direpresentasikan melalui hubungan antartokoh, seperti Adit yang berasal dari keluarga kelas menengah, dan Sopo serta Jarwo yang merepresentasikan kelompok pekerja atau masyarakat kelas bawah. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bagaimana animasi sebagai media populer berperan dalam membentuk persepsi penonton terhadap isu-isu sosial, khususnya dalam konteks kehidupan masyarakat Indonesia, dengan cara mengetahui pola-pola tertentu yang terbentuk dalam representasi kesenjangan sosial yang ditampilkan dalam animasi ini. Dengan menganalisis berbagai pesan sosial yang disampaikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana animasi lokal mencerminkan realitas sosial sekaligus memengaruhi sikap dan pemahaman penonton terhadap ketimpangan sosial. Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis makna-makna yang terkandung dalam representasi visual dan naratif, mencakup aspek denotatif, konotatif, hingga mitos yang membentuk konstruksi makna sosial dalam animasi. Nilai-nilai yang dianggap benar dan salah, baik dan buruk, tidak pernah berdiri sendiri, melainkan merupakan hasil dari konstruksi sosial yang mencerminkan kebutuhan, kepentingan, dan keyakinan masyarakat yang menghasilkannya. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru dalam kajian animasi sebagai refleksi kehidupan sosial yang relevan.

1.2 Permasalahan

Permasalahan dalam penelitian mengenai representasi kesenjangan sosial pada animasi *Adit dan Sopo Jarwo* berfokus pada bagaimana animasi ini menampilkan perbedaan status sosial di masyarakat melalui karakter dan alur ceritanya. Meski ditujukan untuk anak-anak, animasi ini menampilkan kesenjangan sosial. Adit mewakili kelas menengah dengan akses pendidikan dan teknologi, sedangkan Sopo dan Jarwo merepresentasikan pekerja dengan keterbatasan ekonomi. Penelitian ini mempertanyakan sejauh mana animasi ini merepresentasikan realitas kesenjangan sosial di Indonesia, bagaimana stereotip sosial dibangun atau didekonstruksi, serta dampaknya terhadap pemahaman penonton, terutama anak-anak, terhadap perbedaan kelas sosial. Selain itu, penelitian ini juga membahas apakah representasi tersebut memperkuat atau justru menantang pandangan tradisional mengenai hubungan sosial di masyarakat.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Terkait Latar Belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, identifikasi masalah antara lain:

1. Karakter, lingkungan, alur cerita, dan interaksi antar tokoh dari animasi *Adit & Sopo Jarwo* menggambarkan perbedaan kelas sosial.
2. Animasi *Adit & Sopo Jarwo* merefleksikan kondisi kesenjangan sosial di Indonesia.
3. Karakter dalam animasi *Adit & Sopo Jarwo* merepresentasikan kelompok sosial yang berbeda.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana animasi *Adit & Sopo Jarwo* merepresentasikan kesenjangan sosial melalui karakter, lingkungan, alur cerita, dan interaksi antar tokoh?

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini berfokus pada analisis representasi kesenjangan sosial

dalam animasi *Adit & Sopo Jarwo*, dengan meninjau bagaimana perbedaan status sosial, ekonomi, dan budaya digambarkan melalui karakter, lingkungan, alur cerita, dan interaksi antar tokoh. Penelitian ini membatasi kajian pada hubungan antara tokoh utama, yaitu Adit yang merepresentasikan kelompok masyarakat menengah, serta Sopo dan Jarwo yang mewakili kelompok pekerja. Analisis dilakukan terhadap adegan-adegan yang memperlihatkan ketimpangan sosial, termasuk bagaimana animasi ini mencerminkan realitas kehidupan sehari-hari di masyarakat Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji bagaimana media animasi dapat membentuk persepsi penonton terhadap isu sosial dan sejauh mana pesan kesenjangan sosial disampaikan secara eksplisit maupun implisit melalui narasi dan visual dalam animasi tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian mengenai representasi kesenjangan sosial dalam animasi *Adit dan Sopo Jarwo* adalah untuk menganalisis kesenjangan sosial digambarkan melalui karakter, *enviromtent*, alur cerita, dan interaksi antar tokoh. Penelitian ini bertujuan mengungkap bagaimana perbedaan status sosial, ekonomi, dan budaya tercermin dalam relasi antar tokoh, seperti Adit dan Sopo Jarwo, serta memahami peran animasi sebagai media populer dalam membentuk persepsi penonton terhadap isu sosial dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Dengan menganalisis pesan-pesan sosial yang disampaikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana animasi lokal menjadi cerminan realitas sosial serta pengaruhnya terhadap pemahaman dan sikap penonton terhadap kesenjangan sosial.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara Umum:

- a. Menambah referensi yang berharga untuk penelitian lebih lanjut atau topik penelitian terkait.
- b. Memberikan informasi berharga tentang representasi kesenjangan

sosial dalam animasi *Adit & Sopo jarwo*, dan mengidentifikasi permasalahan yang ada. Informasi ini bisa menjadi masukan berharga dalam pengembangan serial animasi selanjutnya.

- c. Menambah wawasan tentang bagaimana kesenjangan sosial direpresentasikan dalam media berbentuk animasi. Ini dapat membantu masyarakat memahami bagaimana media animasi memengaruhi pandangan dan pemahaman mereka.

2. Secara Khusus

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir dan memperoleh gelar Sarjana S1 Desain.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, dan studi pustaka. Berikut penjelasan secara rinci:

1. Metode observasi adalah salah satu metode penelitian di mana peneliti mengamati situasi penelitian secara langsung, meliputi objek penelitian, perilaku, kejadian, atau fenomena tertentu. Tujuan dari metode observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistis mengenai perilaku atau kejadian, menjawab pertanyaan penelitian, memahami perilaku manusia, serta melakukan evaluasi melalui pengukuran terhadap aspek-aspek tertentu dan memberikan umpan balik berdasarkan hasil pengukuran tersebut, tanpa memengaruhi situasi yang diamati.
2. Metode studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memahami dan menelaah teori-teori dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan penelitian. Tujuan dari studi pustaka ini adalah untuk memperdalam pemahaman mengenai landasan teori, konsep, temuan, atau pendekatan yang sudah ada terkait topik penelitian, serta mengidentifikasi kekosongan pengetahuan yang dapat diisi oleh penelitian baru.

1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan analisis data deskriptif, di mana data yang diperoleh dari studi literatur, wawancara, dan survei lapangan dianalisis untuk mengidentifikasi jenis, karakteristik visual, serta tren yang memengaruhi media edukasi berupa animasi. Hasil analisis ini kemudian menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan media edukasi berupa animasi yang sesuai dengan target audiens, yaitu generasi muda di Kota Bandung. Berikut penjelasan secara rinci:

1. Analisis data deskriptif adalah proses yang mendalam untuk memahami dan menggali makna dari data dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, suara, atau video. Data kualitatif mencakup informasi deskriptif yang tidak dapat diukur secara numerik, seperti pandangan, sikap, atau pengalaman individu.
2. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data melalui observasi tidak langsung dengan menonton dan menganalisis deskriptif series televisi *Adit Sopo Jarwo*. Metode analisis yang akan digunakan adalah Semiotika Roland Barthes, yang memungkinkan peneliti untuk menjelajahi aspek-aspek kesenjangan sosial dalam konteks karya tersebut.

1.7 Pembabakan

Bagian ini memberikan ringkasan mengenai isi penelitian perancangan ini dan mempermudah pemahaman, dengan membagi riset ini ke dalam beberapa bab yang dijelaskan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Bab ini mencakup latar belakang kesenjangan sosial dalam animasi *Adit & Sopo Jarwo* yang merangkum kesenjangan sosial, animasi, dan serial *Adit & Sopo Jarwo* itu sendiri. Selain itu, bab ini juga menjelaskan perumusan masalah, tujuan penelitian, dan metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini, disajikan teori-teori pendukung yang diambil dari

berbagai sumber literatur Teori utama yang digunakan meliputi teori kesenjangan sosial, animasi, semiotika Roland Barthes, serta teori representasi dari Stuart Hall. Teori-teori tersebut akan menjadi landasan penting dalam proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data yang diperoleh dari lapangan.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini, membahas pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, objek dan subjek penelitian, sumber data yang terdiri dari data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data melalui observasi dan studi pustaka, teknik analisis data menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes dan teori kesenjangan sosial Karl Marx, yang dijadikan sebagai acuan dalam menentukan kesenjangan sosial. Prosedur penelitian dari tahap pengumpulan hingga analisis data, serta validitas data untuk memastikan keakuratan hasil penelitian.