

**ANALISIS KARAKTERISTIK DAN AMANAT PADA TOKOH DI DALAM SERIAL
ANIMASI “BoBoiBoy”**

Shintha Francizcha¹, Sudarmaji², Nani Angraini³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

[1shinthafrancizcha00@gmail.com](mailto:shinthafrancizcha00@gmail.com), [2sudarmajiastri21@gmail.com](mailto:sudarmajiastri21@gmail.com),

[3nani_anggraini@stkippgribl.ac.id](mailto:nani_anggraini@stkippgribl.ac.id)

Abstrak: Sastra merupakan suatu karya seni yang mencakup karya tulis dan memiliki nilai estetika yang berasal dari ungkapan dan hasil kreatifitas seseorang, dapat berdiri sendiri, tidak terikat dengan pengarang, bersifat imajinatif, dan menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Didalam sebuah sastra terdapat unsur intrinsik yang terdiri dari beberapa macam, seperti tema, amanat, tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, serta latar dan pelataran. Tokoh merupakan pelaku atau aktor didalam sebuah cerita. Penokohan merupakan karakter atau sifat yang ada pada setiap tokoh dalam cerita. Karakter merupakan pola pikir, tingkah laku, sifat, ataupun sikap seseorang yang menjadi ciri khas setiap individu dan dapat dijadikan sebagai lambang jati diri. Amanat merupakan pesan moral atau nasihat yang disampaikan oleh seseorang kepada orang lain dengan secara langsung ataupun dengan menggunakan suatu karya. Film (film animasi) merupakan sarana komunikasi media massa berupa kumpulan gambar-gambar dengan ilusi gerak yang terlihat seperti hidup dan mengandung nilai estetika yang berbentuk *audio-visual*. Tujuan penelitian ini adalah untuk dapat mendeskripsikan berbagai macam karakteristik pada tokoh di dalam video serial animasi BoBoiBoy dan dapat mendeskripsikan amanat terhadap tokoh di dalam serial animasi BoBoiBoy. Alasan melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui mengenai berbagai macam karakteristik tokoh di dalam video serial animasi BoBoiBoy dan dapat memberikan amanat terhadap tokoh di dalam serial animasi BoBoiBoy. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis konten dan metode penelitian deskriptif kualitatif. Temuan pada penelitian ini yaitu terdapat berbagai macam karakteristik tokoh di dalam video serial animasi BoBoiBoy dan terdapat amanat pada tokoh di dalam serial animasi BoBoiBoy.

Kata kunci: Karakteristik, Amanat, Tokoh

Abstract: Literature is a work of art that includes written works and has aesthetic value that comes from the expressions and results of one's creativity, can stand alone, is not tied to the author, is imaginative, and uses language as a medium. In a literature there are intrinsic elements consisting of several kinds, such as themes, messages, characters and characterizations, plots and plots, as well as settings and courtyards. Characters are actors or actors in a story. Characterizations are characters or traits that exist in each character in the story. Character is a mindset, behavior, nature, or attitude of a person that is characteristic of each individual and can be used as a symbol of identity. A mandate is a moral message or advice that is conveyed by someone to another person directly or by using a work. Film

(animated film) is a means of mass media communication in the form of a collection of images with the illusion of motion that looks like life and contains aesthetic value in the form of audio-visual. The purpose of this study is to describe the various characteristics of the characters in the animated series BoBoiBoy and to describe the mandate of the characters in the animated series BoBoiBoy. The reason for doing this research is to find out about the various characteristics of the characters in the BoBoiBoy animated series videos and can give a mandate to the characters in the BoBoiBoy animated series. The research method used in this research is content analysis method and descriptive qualitative research method. The findings in this study are that there are various characteristics of the characters in the BoBoiBoy animated series videos and can give a mandate to the characters in the BoBoiBoy animated series.

Keywords: *Characteristics, Mandate, Character*

PENDAHULUAN

Sastra dapat diartikan sebagai karya seni yang mencakup karya tulis, kaidah bahasa, dan lainnya yang memiliki nilai estetika. Sastra memiliki berbagai macam jenis seperti pantun, puisi, novel, dan cerpen. Selain itu, sastra juga merupakan suatu karya yang berasal dari ungkapan dan hasil kreatifitas seseorang yang dapat berdiri sendiri, tidak terikat dengan pengarang, bersifat imajinatif, mengandung unsur estetika, dan menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Sastra juga memiliki beberapa fungsi seperti dijadikan sebagai sarana hiburan, sebagai arahan atau pendidikan bagi pembacanya berdasarkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, sebagai bentuk apresiasi karna adanya nilai estetika, sebagai pengetahuan mengenai moral, serta sebagai contoh teladan dengan adanya karya-karya yang mengandung nilai agama.

Berbeda dengan sastra, karya sastra merupakan ungkapan seseorang melalui karya seni berdasarkan kepribadian, kreativitas, dan imajinatif seseorang yang memiliki tujuan tersendiri. Karya sastra memiliki kedudukan sebagai produk kebudayaan berdasarkan perkembangan manusia dari waktu ke waktu. Karya sastra sudah ada sejak zaman lisan, dimana

karya sastra disampaikan dari mulut ke mulut. Contohnya seperti pada saat cerita atau menyampaikan sebuah mitos. Selain itu, karya sastra mulai berkembang dengan adanya karya sastra berupa tulisan, berbasis media cetak, hingga pada saat ini dapat menggunakan teknologi digital. Ditinjau dari tidak adanya batasan yang jelas mengenai bentuk sastra di Indonesia, awal mula munculnya sastra di Indonesia belum adanya kesepakatan. Seiring perkembangan zaman, sastra di Indonesia mengalami perubahan dari waktu ke waktu yang terjadi karena adanya perubahan gaya para sastrawan dalam menghasilkan sebuah karya. Perubahan-perubahan yang terjadi, sering disebut dengan istilah periodisasi. Periodisasi sastra itu sendiri merupakan pembagian perkembangan sastra.

Karya sastra tidak terlepas dari unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik merupakan unsur pembangun karya sastra. Unsur intrinsik merupakan unsur yang berasal dari dalam karya sastra yang dapat dijadikan sebagai salah satu unsur pembangun dan memiliki ciri yang konkret. Unsur intrinsik terdiri dari beberapa macam, seperti tema dan amanat, tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, serta latar dan pelataran. Sedangkan unsur

ekstrinsik merupakan unsur yang berasal dari luar karya sastra. Unsur ekstrinsik terdiri dari beberapa macam seperti latar belakang pengarang, semangat zaman, maupun nilai-nilai karya sastra seperti nilai sosial, nilai budaya, nilai agama, nilai politik, dan nilai pendidikan.

Di dalam karya sastra ataupun karya seni seperti drama, teater, film, dan lainnya, tokoh sangat berperan penting dalam mempengaruhi emosi penonton melalui pengalaman hidup tokoh maupun perbedaan karakter pada masing-masing tokoh. Tokoh merupakan pelaku atau aktor didalam sebuah cerita, sedangkan penokohan adalah karakter atau sifat yang ada pada setiap tokoh dalam cerita. Tokoh memiliki tempat yang strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral atau juga sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca. Keadaan ini sering mengakibatkan tokoh yang kurang beruntung dengan dilihat dari segi kewajarannya dalam bersikap dan bertindak. Dengan begitu, tidak jarang tokoh-tokoh dipaksa dan diperalat sebagai pembawa pesan sehingga sebagai tokoh menjadi kurang berkembang. Tokoh dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, seperti tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis, tokoh antagonis, dan tokoh tritagonis, tokoh sederhana dan tokoh bulat, serta tokoh statis dan tokoh berkembang.

Setiap tokoh memiliki karakteristik atau sifat yang berbeda, sehingga dapat dijadikan sebagai pembeda antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lainnya. Karakter merupakan pola pikir, tingkah laku, sifat, ataupun sikap seseorang yang menjadi ciri khas setiap individu yang dapat dijadikan sebagai lambang jati diri. Secara umum, karakter juga merupakan kualitas mental dan moral (watak, sifat,

kepribadian) yang khas dari dalam diri seorang individu yang membedakannya dengan individu lainnya. Di dalam ketrakteristik terdapat nilai-nilai karakter yang dibagi menjadi empat, seperti nilai hubungannya dengan tuhan, nilai hubungannya dengan sesama, nilai hubungannya dengan individu, dan nilai hubungannya dengan sosial.

Pada karya sastra ataupun karya seni, amanat sangat diperlukan sebagai pesan moral atau nasihat yang dapat disampaikan oleh seseorang kepada orang lain secara langsung ataupun dengan menggunakan suatu karya. Amanat juga memiliki arti, pesan, nasihat atau keterangan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 32) "amanat berarti gagasan yang mendasari karya sastra, pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar". Selain itu, amanat juga merupakan sebuah kata yang memiliki arti pesan, nasihat atau keterangan. Di dalam cerita, amanat merupakan nasihat yang disampaikan penulis melalui karyanya.

Pada zaman sekarang, film semakin berkembang pesat berdasarkan dari berbagai macam jenisnya. Salah satu film yang berkembang saat ini adalah film animasi yang banyak digemari oleh anak-anak. Saat ini film animasi atau serial animasi juga banyak digemari oleh remaja, seperti film animasi naruto, upin dan ipin, dan lainnya. Film (film animasi) merupakan sarana komunikasi media massa berupa kumpulan gambar-gambar dengan ilusi gerak yang terlihat seperti hidup dan mengandung nilai estetika yang berbentuk *audio-visual*. Selain itu, film merupakan serangkaian gambar bergerak yang ditampilkan di layar, biasanya dengan suara, yang membentuk sebuah cerita. Film juga merupakan artefak budaya yang

diciptakan oleh keberadaan budaya tertentu. Film dianggap sebagai bentuk seni yang penting, sebagai sumber hiburan populer, dan media yang kuat dalam mendidik. Film dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Film dokumenter merupakan film yang menyajikan sebuah fakta yang berhubungan dengan orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film fiksi merupakan film yang terikat dengan plot dan cerita yang disajikan diluar kejadian nyata yang berbentuk imajinasi dan bersifat khayalan. Sedangkan film eksperimental merupakan film yang tidak memiliki plot tetapi memiliki struktur dan dipengaruhi oleh gagasan, ide, emosi, dan pengalaman batinnya.

Karakteristik dan amanat pada tokoh berperan penting sebagai unsur pembangun sebuah karya, khususnya pada film atau serial animasi. Salah satu unsur yang tidak dapat dilepaskan dari suatu karya adalah unsur intinsik seperti tokoh maupun penokohan. Tokoh dapat menjadikan suatu karya menjadi lebih menarik melalui berbagai macam karakteristik tokoh yang berbeda, sehingga penonton tidak merasa bosan dan akan merasa tersentuh emosinya melalui peran setiap tokoh. Pentingnya memahami watak atau sifat setiap tokoh dapat dijadikan sebagai gambaran dalam memperbaiki diri menjadi lebih baik melalui amanat yang terkandung di dalamnya.

Pada penelitian ini, film yang diangkat adalah serial animasi BoBoiBoy. Serial Animasi ini merupakan serial animasi yang menggunakan bahasa Malaysia dan termasuk kedalam film fiksi, karena film ini merupakan film yang diceritakan melalui karangan pengarang yang bersifat khayalan dan beradaskan imajinasi pengarang. Serial

animasi ini disutradarai oleh Nizam Razak Muhammad Anas Abdul Aziz. Serial animasi ini sangat digemari oleh kalangan anak-anak karena bergenre aksi, komedi, dan petualangan. Serial animasi BoBoiBoy menceritakan tentang seorang anak yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melawan makhluk asing yang ingin menyerang bumi. Di dalam serial animasi BoBoiBoy, khususnya pada episode satu season satu terdapat tokoh yang diduga memiliki karakteristik berbeda. Berdasarkan perbedaan karakter pada setiap tokoh, maka setiap tokoh dapat diberikan amanat sesuai dengan karakter masing-masing tokoh. Dengan begitu serial animasi BoBoiBoy sangat menarik untuk di teliti, sehingga penulis mengangkat judul berupa "Analisis karakteristik dan Amanat Pada Tokoh di dalam Serial Animasi BoBoiBoy".

KAJIAN TEORI

1. Sastra dan Karya Sastra

Fananie (Dalam Wicaksono, 2014: 10) merumuskan pengertian "sastra adalah karya fiksi yang merupakan hasil kreasi berdasarkan luapan emosi yang spontan yang mampu mengungkapkan aspek estetika, baik yang berdasarkan aspek kebahasaan maupun aspek makna". Semi (dalam Surastina, 2020: 2) mengungkapkan bahwa "sastra adalah suatu bentuk hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya menggunakan bahasa sebagai mediumnya".

Berdasarkan pendekatan objektif, sastra dapat didefinisikan sebagai karya seni yang otonom, berdiri sendiri, bebas dari pengarang, realitas maupun pembaca. Berdasarkan pendekatan ekspresif, karya sastra dipandang sebagai ekspresi sastrawan, atau sebagai produk imajinasi sastrawan. Berdasarkan pendekatan

mimetik, karya sastra dianggap sebagai tiruan alam, tiruan kehidupan, tiruan kenyataan. Berdasarkan pendekatan pragmatik, karya sastra dipandang sebagai sarana untuk menyampaikan tujuan tertentu, seperti nilai atau ajaran kepada pembaca (Wicaksono, 2014: 14).

Kusinwati (2009: 1) mengungkapkan bahwa “sastra merupakan bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya serta menggunakan bahasa sebagai mediumnya”. “Sastra adalah ilmu pengetahuan atau bidang ilmu yang mempelajari karya-karya sastra (prosa, puisi, dan drama) yang dikelompokkan dengan nama ilmu sastra atau sastra ilmiah” (Sehandi, 2018: 1). Sastra dapat dibagi menjadi dua, yaitu sastra imajinatif dan sastra non imajinatif. Sastra imajinatif memiliki beberapa ciri seperti bersifat khayalan, menggunakan bahasa konotatif, dan memenuhi syarat-syarat estetika dalam seni. Sedangkan sastra non imajinatif memiliki ciri seperti memiliki sifat faktual yang lebih banyak dibandingkan dengan sifat khayalannya, cenderung menggunakan bahasa yang denotatif dan juga memenuhi syarat-syarat dalam estetika seni.

Surastina (2020: 6) berpendapat bahwa secara garis besar dalam kehidupan masyarakat, sastra memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah:

- 1) Fungsi rekreatif, dimana sastra dapat memberikan hiburan yang menyenangkan bagi pembacanya.
- 2) Fungsi didaktif, dimana sastra mampu mengarahkan atau mendidik pembacanya, karena nilai-nilai kebenaran dan kebaikan yang terkandung di dalamnya.

- 3) Fungsi estetis, dimana sastra mampu memberikan keindahan bagi pembacanya.
- 4) Fungsi moralitas, dimana sastra mampu memberikan pengetahuan kepada pembaca sehingga dapat mengetahui moral yang baik dan buruk.
- 5) Fungsi religius, dimana sastra menghasilkan karya-karya yang mengandung ajaran-ajaran agama yang dapat diteladani para pembaca sastra.

Damono (Dalam Wicaksono: 2) menyatakan bahwa “karya sastra menampilkan gambaran kehidupan dan kehidupan itu sendiri adalah suatu kenyataan sosial”. Pradopo (Dalam Wicaksono, 2014: 8) menjelaskan bahwa “karya sastra adalah karya seni, yaitu suatu karya yang menghendaki kreativitas dan bersifat imajinatif”. Mulyadi (2017: 2) mengungkapkan bahwa “karya sastra adalah aspirasi bentuk artistik dan imajinatif yang digambarkan sesuai keinginan pengarang dengan pesan atau informasi untuk disampaikan kepada pembaca”.

Wicaksono (2014: 1) mengungkapkan bahwa karya sastra merupakan ungkapan batin seseorang melalui bahasa dengan cara penggambaran yang merupakan titian terhadap kenyataan hidup, wawasan pengarang terhadap kenyataan kehidupan, imajinasi murni pengarang yang tidak berkaitan dengan kenyataan hidup (rekaman peristiwa) atau dambaan intuisi pengarang dan dapat pula sebagai campuran keduanya.

2. Film (Animasi)

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 140) film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup, kamera, dan sebagainya. Selain itu film juga merupakan selaput tipis yang dibuat dari *seluloid* untuk tempat

gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif yang akan dimainkan dalam bioskop.

Baskin (dalam Asri, 2020: 78) menjelaskan bahwa "film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa dari berbagai macam teknologi dan berbagai unsur-unsur kesenian". Darojah (dalam Hasanah & Nulhakim 2015: 92) mengungkapkan bahwa "film merupakan sederetan gambar dengan ilusi gerak, sehingga terlihat hidup dalam frame yang diproyeksikan melalui proyektor dan diproduksi secara mekanis sehingga dapat dilihat dan didengar". Asri (2020: 75) mengungkapkan bahwa "film merupakan bagian dari komunikasi media massa bersifat *audio-visual* dan bertujuan untuk menyampaikan pesan sosial atau moral tertentu kepada penontonnya".

Mudjiono (2011: 133-135) menjelaskan tentang jenis-jenis film, sebagai berikut:

1) Film Teaterikal (film cerita), merupakan ungkapan cerita yang dimainkan oleh manusia dengan unsur dramatis dan memiliki unsur yang kuat terhadap emosi penonton. Film teaterikal memiliki beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

- a. Film Aksi, merupakan film yang bercirikan penonjolan filmnya dalam masalah fisik dalam konflik. Dapat dilihat dalam film yang mengeksploitasi peperangan atau pertarungan fisik, semacam film perang, silat, koboi, kepolisian, gengster dan semacamnya.
- b. Film Spikodrama, merupakan film yang didasarkan pada ketegangan yang dibangun

dari kekacauan antara konflik-konflik kejiwaan yang mengeksploitasi karakter manusia, antara lain dapat dilihat dari film-film drama yang mengeksploitasi penyimpangan mental maupun dunia takhayul, semacam film horor.

- c. Film Komedi, merupakan film yang mengeksploitasi situasi yang dapat menimbulkan kelucuan pada penonton. Situasi lucu ini ada yang ditimbulkan oleh peristiwa fisik sehingga menjadi komedi. Selain itu, ada pula kelucuan yang timbul harus diinterpretasikan dengan referensi intelektual.
 - d. Film musik, merupakan film yang tumbuh bersamaan dengan dikenalnya teknik suara dalam film, dengan sendirinya film jenis ini mengeksploitasi musik. Tetapi harus dibedakan antara film-film yang didalamnya terkandung musik dan nyanyian. Tidak setiap film dengan musik dapat digolongkan sebagai film musik. Yang dimaksud disini adalah film yang bersifat musikal, yang dicirikan oleh musik yang menjadi bagian internal cerita, bukan sekedar selingan.
- 2) Film Non-Teaterikal, merupakan film yang diproduksi dengan memanfaatkan realitas asli, dan tidak bersifat fiktif. Selain itu juga tidak dikmaksudkan sebagai alat hiburan. Film non-teaterikal memiliki beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

- a. Film Dokumenter, merupakan film yang berkaitan dengan aspek faktual dari kehidupan manusia, hewan dan makhluk hidup lainnya yang tidak dicampuri oleh unsur fiksi.
- b. Film Pendidikan, merupakan film yang dibuat bukan untuk massa, tetapi untuk sekelompok penonton yang dapat diidentifikasi secara fisik.
- c. Film Animasi, biasanya film ini merupakan film animasi kartun yang dibuat dengan menggambarkan setiap frame satu persatu untuk kemudian dipotret.

Syahfitri (2011: 213) mengungkapkan bahwa “animasi secara umum adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup”. Nadya & Sari (2019: 81) mengungkapkan bahwa “animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita”. Wyatt (dalam Nadya & Sari, 2019: 82) menjelaskan bahwa “animasi adalah manipulasi gambar per *frame* (*frame by frame*) yang ketika diputar dalam bentuk satu sequence akan menciptakan pergerakan ilusi”.

Syafarudin & Pujiyono (2013: 389) menjelaskan bahwa film animasi berasal dari dua disiplin ilmu, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau

divisualisasikan tampak hidup. Gambar digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup.

Syahfitri (2011: 215) menjelaskan bahwa terdapat jenis-jenis animasi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Animasi 2D (dua dimensi), merupakan animasi yang biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *cartoon* yang berarti gambar yang lucu.
- 2) Animasi 3D (tiga dimensi) merupakan animasi yang mengalami perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi tiga dimensi karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.
- 3) Animasi Tanah Liat (*clay animation*) merupakan animasi yang menggunakan *palsticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh pada animasi *clay* dibuat dengan menggunakan rangka yang khusus untuk kerangka tubuhnya.

3. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik merupakan salah satu unsur pembangun karya sastra. Surastina (2020: 67) mengungkapkan bahwa unsur “intrinsik adalah unsur yang menyusun sebuah karya sastra dari dalam dan menyempurnakan struktur suatu karya”. Pradopo (dalam Della, 2019: 80) mengungkapkan bahwa “unsur intrinsik sebuah karya sastra memiliki ciri yang konkret, ciri-ciri tersebut meliputi jenis sastra (genre), pikiran, perasaan, gaya bahasa, gaya penceritaan, dan struktur karya sastra”. “Unsur intrinsik terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, latar dan pelataran, dan

pusat pengisahan" (Surastina, 2020: 67). Sedangkan Nurgiyantoro (2007: 23) mengungkapkan bahwa "unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur intrinsik adalah unsur yang berasal dari dalam karya sastra sebagai salah satu unsur pembangun dan memiliki ciri yang konkret.

4. Tokoh dan Penokohan

Menurut Dewojati (2010: 169) "tokoh atau penokohan adalah unsur karakter yang dalam drama biasa disebut dengan bahan yang paling aktif untuk menggerakkan alur. Lewat penokohan ini, pengarang dapat mengungkapkan alasan logis terhadap tingkah laku tokoh". Surastina (2020: 68-69) menjelaskan bahwa "tokoh adalah pelaku dalam karya sastra yang dapat menjadi penentu keberhasilan karya tersebut, sedangkan penokohan ialah teknik atau cara-cara tertentu untuk memperlihatkan atau menampilkan tokoh". Wicaksono (2017: 171) mengungkapkan bahwa "tokoh adalah pelaku cerita, sedangkan penokohan adalah sifat yang diletakkan pada diri tokoh, penggambaran atau pelukisan mengenai tokoh cerita, baik lahirnya maupun batinnya oleh seorang pengarang".

Aminudin (dalam Wicaksono, 2017: 173) memberi pengertian mengenai "tokoh, yaitu pelaku yang mengemban dalam cerita pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita". Menurut Tarigan (dalam Wicaksono, 2017: 174) "penokohan adalah proses yang digunakan oleh seorang pengarang untuk menciptakan tokoh-tokoh fiksinya".

Nurgiyantoro (2013: 78-79) mengungkapkan bahwa secara garis besar perwatakan tokoh dapat

diungkap lewat dua macam cara, yaitu pertama dengan cara langsung atau uraian (*telling*) yang mengungkapkan karakter tokoh secara langsung dengan "diuraikan" oleh pengarang. Pengarang secara jelas menunjukkan atau mendeskripsikan watak tokoh, bahkan sering diawal cerita sehingga belum-belum kita sudah mengetahui watak tokoh yang bersangkutan. Kedua dengan cara tidak langsung, regaan (*showing*) atau dramatik yang tidak menguraikan watak dan dideskripsikan secara serta-merta begitu saja, melainkan diungkapkan secara terselubung lewat cerita.

Tokoh dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut:

1. Tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang diutamakan dan memiliki peran lebih banyak. Sedangkan tokoh tambahan memiliki peran yang lebih sedikit.
2. Tokoh protagonis, tokoh antagonis, dan tokoh tritagonis. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang banyak disukai dan memiliki watak baik, bijaksana, pembela, jujur, positif, dan lainnya. Tokoh antagonis merupakan tokoh yang banyak dibenci karena memiliki watak buruh, negatif, sombong, iri, suka pamer dan lainnya. Sedangkan tokoh tritagonis merupakan tokoh penengah dan tidak berpihak pada siapapun.
3. Tokoh sederhana dan tokoh bulat. Tokoh sederhana merupakan tokoh yang memiliki watak hitam putih dan memiliki watak yang sederhana. Sedangkan tokoh bulat merupakan tokoh yang dapat diungkapkan melalui berbagai sisi dan dapat memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan.
4. Tokoh statis dan tokoh berkembang. Tokoh statis

merupakan tokoh yang wataknya tidak mengalami perubahan atau perkembangan sebagai akibat dari adanya suatu peristiwa. Sedangkan tokoh berkembang merupakan tokoh yang wataknya dapat mengalami perubahan atau perkembangan.

5. Karakter dan Amanat

Wibowo (2012: 33) mengungkapkan bahwa “karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara”. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011, 223) “karakter berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain”. Surastina (2020: 68) menjelaskan bahwa “amanat adalah pemecahan persoalan di dalam karya sastra yang diberikan oleh pengarang”.

Muslich (2011: 84) menyatakan bahwa karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan YME, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. “karakter adalah ciri khas setiap individu berkenaan dengan jati dirinya (daya qalbu), yang merupakan saripati kualitas batiniah/rohaniah, cara berpikir, cara berperilaku (sikap dan perbuatan lahiriah) hidup seseorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara” (Maksudin, 2013: 3).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan analisis deskriptif dengan menggunakan metode analisis konten dan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Karena, penelitian ini menganalisis berbagai karakteristik pada tokoh kemudian memberikan amanat berdasarkan video serial animasi BoBoiBoy.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dapat dilakukan dimana saja dengan memanfaatkan sumber yang ada, seperti buku-buku pendukung dan video serial animasi BoBoiBoy. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah tak terbatas.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Video serial animasi BoBoiBoy season satu pada episode satu.
2. Buku-buku pendukung.

D. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan metode simak catat yang dilakukan dengan cara menyimak sebuah video serial animasi BoBoiBoy dan mencatat percakapan yang terdapat di dalam video serial animasi BoBoiBoy agar dapat memudahkan dalam pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah video dan catatan.

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data dalam video serial animasi BoBoiBoy season satu episode

satu diambil berdasarkan karakteristik dan amanat pada tokoh yang terdiri dari tiga jenis, yaitu tokoh protagonis, tokoh antagonis, dan tokoh tritagonis.

Terdapat beberapa karakteristik dan amanat pada tokoh protagonis, yaitu terdiri dari sebagai berikut:

1. BoBoiBoy

BoBoiBoy merupakan tokoh utama protagonis yang disuarakan oleh Nur Fathiah Diaz. BoBoiBoy memiliki karakteristik yang baik hati, periang, penyayang, dan tidak pantang menyerah. Selain itu BoBoiBoy memiliki kelemahan, yaitu penakut, pemalu dan pelupa. Amanat yang terdapat pada tokoh BoBoiBoy adalah tetaplah menjadi pribadi yang baik hati, suka menghibur, suka menyayangi sesama, dan jangan menjadi pribadi yang pantang menyerah, takut dengan hal baru, pemalu, maupun pelupa karena itu dapat merugikan diri sendiri.

2. Tok Aba

Tok Aba berperan sebagai kakek dari BoBoiBoy. Tok Aba memiliki karakteristik yang baik hati dan percaya diri. Tetapi terkadang Tok Aba juga memiliki karakteristik yang tidak sabaran. Amanat yang terdapat pada tokoh Tok Aba adalah jadilah orang yang baik hati dan selalu percaya diri dengan apa yang kita punya, dan jadilah pribadi yang penyabar agar tidak merugi.

3. Yaya

Yaya merupakan salah satu tokoh di dalam serial animasi BoBoiBoy yang disuarakan oleh Nur Sarah Alisya Zainal Rashid. Yaya memiliki karakteristik yang baik hati, suka menolong, dan suka memberi. Selain itu Yaya memiliki kelemahan, yaitu suka merajuk atau mudah marah. Amanat yang terdapat pada tokoh Yaya adalah tetaplah menjadi pribadi yang baik hati, suka menolong sesama, dan suka

memberi karena memberi tidak akan membuat kita menjadi miskin dan jangan menjadi pribadi yang pemarah hanya karena masalah kecil karena akan merugikan orang lain.

4. Ying

Ying merupakan salah satu tokoh di dalam serial animasi BoBoiBoy yang disuarakan oleh Yap Ee Jean. Ying memiliki karakteristik yang baik hati. Selain itu, Ying juga memiliki karakteristik yang pemalu. Amanat yang terdapat pada tokoh Ying adalah jadilah orang yang baik hati dan jangan menjadikan pribadi yang pemalu karena dapat merugikan diri sendiri.

5. Gopal

Gopal merupakan salah satu tokoh di dalam serial animasi BoBoiBoy sekaligus menjadi teman baik BoBoiBoy yang disuarakan oleh Dzuber Mohammed Zakaria. Gopal memiliki karakteristik yang baik hati, ramah, dan tidak sombong. Selain itu, Gopal memiliki bentuk tubuh yang besar atau gendut. Amanat yang terdapat pada tokoh Gopal adalah tetaplah menjadi pribadi yang baik hati, ramah dengan orang sekitar, dan jangan menjadi pribadi yang sombong agar banyak yang menyukai dan mudah mendapatkan teman.

6. Ochobot

Ochobot merupakan salah satu tokoh di dalam serial animasi BoBoiBoy yang dapat memberikan kekuatan melalui bola kuasa. Ochobot memiliki karakteristik yang baik karena telah berpihak terhadap BoBoiBoy dan memberikan BoBoiBoy kekuatan. Amanat yang terdapat pada tokoh Ochobot adalah tetaplah menjadi pribadi yang baik dan suka memberi karena dengan memberi kita akan mendapat balasan yang lebih dari itu.

Terdapat beberapa karakteristik dan amanat pada tokoh antagonis, yaitu terdiri dari sebagai berikut:

1. Adudu

Adudu merupakan tokoh utama antagonis di dalam serial animasi BoBoiBoy yang disuarai oleh Anas Abdul Aziz. Adudu memiliki karakteristik yang suka memerintah atau menyuruh, suka mengancam, pelupa, pemaarah, suka memaksa, penakut, dan serakah atau tamak. Selain itu, Adudu memiliki kepala berbentuk kotak dan berwarna hijau. Amanat yang terdapat pada tokoh Adudu adalah janganlah kita selalu menyuruh orang lain padahal kita dapat melakukannya, janganlah suka mengancam, suka memaksa, dan serakah karena setiap manusia sudah memiliki porsinya masing-masing, dan janganlah menjadi pribadi yang pemaarah serta pelupa karena dapat merugikan orang lain ataupun diri sendiri.

2. Probe

Probe merupakan salah satu tokoh di dalam serial animasi BoBoiBoy yang disuarai oleh Anas Abdul Aziz. Menurut cerita komputer asisten Ejo Jo, Probe ditemukan oleh Adudu saat Probe dibuang karena eksperimen pembuatannya dianggap gagal. Probe memiliki karakteristik yang sering bertindak bodoh, mudah mengeluh, amanah dan penurut. Amanat yang terdapat pada tokoh Probe adalah jangan suka bertindak bodoh terhadap orang lain karena orang lain banyak yang tidak menyukainya. Jadilah pribadi yang tidak mudah mengeluh, amanah, dan penurut karena itu termasuk sikap yang terpuji.

3. Komputer

Komputer merupakan salah satu tokoh di dalam serial animasi BoBoiBoy yang disuarai oleh Yvonne Chong Shin

Vun. Komputer termasuk kedalam tokoh antagonis karena ia adalah robot yang menjadi asistennya Adudu dan terbuat dari mode XY2000, M8000, SIY234, sabut kelapa, dan beberapa bahan yang tidak bisa dikenali komputer Ejo Jo.

Terdapat karakteristik dan amanat pada tokoh tritagonis, yaitu terdiri dari sebagai berikut:

1. Tok Aba

Tok Aba berperan sebagai kakek dari BoBoiBoy. Tok Aba memiliki karakteristik yang bijaksana. Amanat yang terdapat pada tokoh Tok Aba adalah jadilah pribadi yang bijaksana dan berlaku adil karena dengan begitu dapat menciptakan suasana yang aman dan tentram.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa di dalam video serial animasi BoBoiBoy terdapat berbagai macam karakteristik dan amanat pada setiap tokoh. Terdapat tiga jenis tokoh di dalam video serial animasi BoBoiBoy yaitu, tokoh protagonis yang terdiri dari BoBoiBoy, Tok Aba, Yaya, Ying, Gopal, dan Ochobot. Keenam tokoh tersebut memiliki karakteristik yang baik hati, suka menolong, suka memberi, ramah, tidak sombong, dan lainnya. Tokoh antagonis yang terdiri dari Adudu, Probe, dan Komputer. Ketiga tokoh tersebut memiliki karakteristik yang suka memaksa, suka menyuruh atau memerintah, suka bertindak bodoh, serakah (tamak), dan lainnya. Serta tokoh tritagonis yang terdiri dari Tok Aba. Tokoh tersebut memiliki karakteristik yang baik hati dan bijaksana. Dari berbagai karakteristik yang terdapat pada ketiga jenis tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa

amanat yang terdapat pada tokoh-tokoh itu adalah janganlah berniat yang tidak baik apa lagi jika ingin menguasai segalanya karena itu termasuk ke dalam sifat yang sombong (tamak) dan itu dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Jadilah pribadi yang baik hati agar kita tidak tergolong ke dalam orang-orang yang merugi.

B. Rekomendasi

1. Penelitian terhadap video serial animasi BoBoiBoy mengenai berbagai macam karakter pada tokoh ini dapat dijadikan sebagai cerminan diri agar menjadi lebih baik lagi kedepannya.
2. Penelitian terhadap video serial animasi BoBoiBoy mengenai berbagai macam karakter dan amanat pada tokoh ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya jika ingin melakukan penelitian serupa.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai wadah untuk memotivasi diri agar menjadi pribadi yang baik melalui tokoh-tokoh yang ada di dalam video serial animasi BoBoiBoy.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri, Rahman. (2020). *Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)"*. *Jurnal: Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial* 1 (2), 74-86. DOI: [file:///C:/Users/User/Downloads/462-1327-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/462-1327-1-PB%20(1).pdf)
- Dewojati, Cahyaningrum. (2010). *Drama Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hasanah & Nulhakim. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi*

Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal: Penelitian dan Pembelajaran IPA* 1 (1), 91-106. DOI: <file:///C:/Users/User/Downloads/283-493-1-SM.pdf>

- Kusinwati. (2009). *Mengenal Karya Sastra Lama Indonesia*. Jawa Tengah: Alprin.
- Maksudin. (2013). *Pendidikan Karakter Non-Dikotomik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyadi, Y. (2017). *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Mudjiono, Yoyon. (2011). *Kajian Semiotika Dalam Film*. *Jurnal: Ilmu Komunikasi* 1 (1), 126-138. DOI: http://books.uinsby.ac.id/id/eprint/216/3/Yoyon%20Mudjiono_Kajian%20Semiotika%20dalam%20Film.pdf
- Muslich, Mansur. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nadya & Sari. (2019). *Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1*. *Jurnal: Titik Imaji* 2 (2), 80-86. DOI: <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/viewFile/1955/1592>
- Nurgiyantoro, Burhan. (2007a). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Nurdiyantoro, Burhan. (2013b). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 217. DOI: <https://prpm.trigunadharma.ac.id/public/fileJurnal/hpqo5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>
- R. Della Maretha. (2019). Analisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Dalam Cerita Hikayat Karya Yulita Fitriana dan Aplikasinya Sebagai Bahan Ajar Kelas X Smk Priority. *Jurnal: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 4 (1)*, 77-81. DOI: <file:///C:/Users/User/Downloads/1706-4278-1-SM.pdf>
- Wibowo, Agus. (2012). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wicaksono, Andri. (2017). *Pengkajian Prosa Fiksi: Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sehandi, Y. (2018). *Mengenal 25 Teori Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Suharso & Retnoningsi. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi Lux*. Semarang: Widya Karya.
- Surastina. (2020). *Pengantar Teori Sastra*. Yogyakarta: Elmatara.
- Syafarudin & Pujiyono. (2013). Pembuatan Film Animasi Pendek "Dahsyatnya Sedekah" Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2d Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic. *Jurnal: Sarjana Teknik Informatika 1 (1)*, 387-398. DOI: <http://eprints.uad.ac.id/3538/1/PEMBUATAN%20FILM%20ANIMASI%20PENDEK%20%E2%80%9CDAHSYATNYA%20SEDEKAH%E2%80%9D%20BERBASIS%20MULTIMEDIA%20MENGUNAKAN%20TEKNIK%202D%20HYBRID%20ANIMATION%20DENGAN%20PEMANFAATAN%20GRAPHIC.pdf>
- Syahfitri, Yunita. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal: Saintikom 10 (3)*, 213-