



PRAKTEK SOSIAL PEDULI SAMPAH PLASTIK MELALUI FILM ANIMASI INDONESIA

Ehwan Kurniawan

Program Studi Seni, Program Doktor, Institut Seni Indonesia Denpasar

KATA KUNCI

Animasi, Kiko dan Prognosis, Peduli sampah, Anak-anak.

KEYWORDS

Animation, Kiko and the Prognosis, Waste care, Children.

ABSTRAK

Pencemaran yang bersumber dari mikroplastik merupakan salah satu permasalahan global yang saat ini sedang menjadi sorotan bagi para pemerhati lingkungan. Pada 2023 lalu Animasi “Kiko in the Deep Sea” tayang di bioskop, menceritakan kisah petualangan karakter ikan Kiko bersama Tingting, Lola, Poli, Patino, Karkus, dan Pupus yang sedih melihat di kehidupan di bawah lautnya terjadi kerusakan ekosistem. Pesan dari animasi Kiko selain sebagai sarana hiburan yang mengedukasi, para penonton juga diajak untuk menjaga kebersihan khususnya ekosistem laut dengan tidak membuang sampah sembarangan, memisahkan sampah plastik dengan plastik lainnya serta mengurangi penggunaan plastik. Selain Kiko ada animasi pemenang FFI 2020 berjudul Prognosis yang menyampaikan pesan untuk menjaga kebersihan sungai dan lingkungan sekitarnya. Pengkajian ini bertujuan untuk: 1. mengidentifikasi karakter animasi Kiko dan Prognosis, 2. Menganalisis praktek sosial dari animasi Kiko dan Prognosis dalam menyampaikan pesan kepedulian sampah plastik kepada anak sedini mungkin. Metode penelitian yang digunakan dalam pengkajian ini adalah kualitatif, menggunakan teori sosiologi Pierre Bourdieu untuk menganalisis pesan dari animasi tersebut dalam menyampaikan praktek sosial peduli lingkungan. Pengumpulan data dilakukan melalui peninjauan film animasi dan pengamatan sistematis terhadap karakter yang muncul dalam animasi tersebut dan referensi pustaka. Hasil penulisan artikel ini menunjukkan bahwa praktek sosial peduli lingkungan yang disampaikan melalui media animasi dengan target pemirsanya mulai dari anak-anak sekolah dengan didampingi orang tuanya. Temuan pengkajian ini adalah melalui artikel ini adalah praktek sosial peduli lingkungan yang dikolaborasikan melalui film animasi.

INFORMASI ARTIKEL

Halaman 463-472



@2024 Penulis.
Dipublikasikan oleh
Pusat Penerbitan
LP2MPP Institut Seni
Indonesia Denpasar. Ini
adalah artikel akses
terbuka di bawah [CC-BY-NC-SA](#)

ABSTRACT

Pollution from microplastics is one of the global problems that is currently in the spotlight for environmentalists. In 2023, the animation “Kiko in the Deep Sea” aired in theaters, telling the story of the adventures of the fish character Kiko along with Tingting, Lola, Poli, Patino, Karkus, and Pupus who were sad to see that there was damage to the ecosystem under the sea. The message of Kiko's animation is not only an educational entertainment, but also encourages the audience to maintain cleanliness, especially the marine ecosystem by not littering, separating plastic waste from other plastics and reducing the use of plastics. In addition to Kiko, there is an FFI 2020 winning animation entitled Prognosis which conveys a message to keep rivers and the surrounding environment clean. This study aims to: 1. identify the characters of Kiko and Prognosis animations, 2. analyze the social practices of Kiko and Prognosis animations in conveying the message of plastic waste awareness

to children as early as possible. The research method used in this study is qualitative, using Piere Bordieu's sociology theory to analyze the message of the animation in conveying social practices of environmental care. Data collection was done through reviewing the animation film and systematic observation of the characters appearing in the animation and literature references. The results of this article show that the social practice of environmental care is conveyed through animation media with the target audience starting from school children accompanied by their parents. The finding of this study is through this article is the social practice of environmental care collaborated through animated films.

1. PENDAHULUAN

Pencemaran yang bersumber dari mikroplastik merupakan salah satu permasalahan global yang saat ini sedang menjadi sorotan bagi para pemerhati lingkungan. Permasalahan mikroplastik ini memberikan gambaran dalam penggunaan plastik di kehidupan sehari-hari yang menyebabkan kerusakan ekologi karena pembuangan sampah plastik yang sembarangan, tidak memperhatikan dampak di masa mendatang. [1] Sampah plastik menjadi salah satu ancaman serius bagi ekosistem laut. Lebih dari 690 spesies laut telah terdampak oleh sampah plastik ini baik yang berukuran puing-puing (debris) maupun yang kecil (mikroplastik) yang teramati di saluran pencernaan organisme dari berbagai tingkatan trofik rantai makanan. [2]

Film animasi “Kiko in the Deep Sea”, menjadi satu-satunya karya animasi Indonesia yang tayang di layar lebar sejak 23 Februari 2023 hingga kurang dari sebulan tayang di bioskop di Tanah Air. Film berdurasi 98 menit ini disutradarai oleh Heri Kurniawan, Dezi Ruwah Rezeki, dan Sally Wongso, serta skenarionya ditulis oleh Ella Kartika dan Liliana Tanoesoedibjo. Beberapa pengisi suara yang berperan dalam proses pembuatan film ini diantaranya Felicya Angellista, Arbani Yasiz, Robby Purba, dan Anastasia Amelia. Berawal dari karakter cerita komik kemudian berkembang ke serial animasi yang tayang setiap akhir pekan di televisi hasil produksi MNC sejak 2016. Animasi “Kiko in the Deep Sea” menceritakan kisah petualangan karakter ikan Kiko bersama Tingting, Lola, Poli, Patino, Karkus, dan Pupus yang sedih melihat di kehidupan di bawah lautnya terjadi kerusakan ekosistem. Kiko dan kawan-kawannya merupakan penduduk kota Asri bertekad untuk memulihkan keadaan perairan. Mereka bersama Puteri Raja bernama Clara, ikan duyung yang berasal dari Shell Castle berpetualang untuk mencari lima mutiara pelindung yang dicuri oleh penasehat raja agar bisa menyelamatkan kerajaan dari kehancuran.

Mengutip Rejogja/republika.co.id (14/2/2023) [3], CEO MNC Pictures Titan Hermawan pada awak media di Metropole XXI Jakarta Pusat, melalui film animasi “Kiko in the Deep Sea”, selain sebagai sarana hiburan yang mengedukasi, para penonton juga diajak untuk menjaga kebersihan khususnya ekosistem laut dengan tidak membuang sampah sembarangan, memisahkan sampah plastik dengan plastik lainnya serta mengurangi penggunaan plastik. Beragam aktivasi dalam promosi filmnya pada (15/2/2023), karakter Kiko hadir di pantai Florida Anyer, Banten untuk mengajak anak-anak sekitar membersihkan pantai dari sampah yang tercecer. Sampah di laut Indonesia sendiri saat ini memang sedang menjadi sorotan. [3]

Menurut data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), pada tahun 2020 wilayah lautan Indonesia sudah tercemar oleh sekitar 1.772,7 gram sampah per meter persegi (g/m^2). Mengingat luas lautan Indonesia yang totalnya 3,25 juta km^2 , bisa diperkirakan bahwa jumlah sampah di laut Nusantara secara keseluruhan sudah mencapai 5,75 juta ton. Jenis sampah yang paling banyak ditemukan adalah sampah plastik, dengan bobot seberat $627,80 \text{ g}/\text{m}^2$. Jumlah itu memiliki proporsi 35,4% dari total sampah di laut Indonesia pada 2020. Selain sampah plastik, sampah kaca dan keramik juga terbilang cukup banyak hingga mencapai $226,29 \text{ g}/\text{m}^2$ atau 12,76% dari total sampah di laut. [4]

Dari catatan Suku Dinas Lingkungan Hidup Yusen Herdiman, Kepulauan Seribu, pada tahun terakhir 2019, kabupaten kepulauan ini menghasilkan rata-rata 40 ton sampah per hari yang berasal dari sampah kiriman, sampah warga Kepulauan Seribu, dan sampah wisatawan. Dari sejumlah itu, 60 persen merupakan sampah kiriman. Sebagian besar sampah tersebut adalah sampah plastik. [5]

Selain Kiko, salah satu animasi yang mengangkat pesan peduli lingkungan adalah animasi "Prognosis" yang meraih Piala Citra FFI 2020, karya Ryan Adriandhy, komika yang juga animator dan sutradara animasi Indonesia, berkisah tentang seorang anak di perkampungan yang hanya tinggal bersama ayahnya karena ibunya telah meninggal. Saat ia membersihkan sungai dari sampah tanpa disengaja menemukan rongsokan yang sebenarnya semacam robot luar angkasa. Berkisah tentang cinta kasih keluarga, animasi ini juga menyorot hal lain, yaitu pesan untuk menjaga kebersihan sungai dan lingkungan sekitarnya.

2. METODE

Pengkajian ini dilakukan oleh peneliti dengan menuliskan artikel tentang peran animasi dalam menyampaikan praktek sosial pesan peduli pengurangan sampah plastik. Penelitian sosiologi seni ini merupakan penelitian kualitatif, dilaksanakan tahun 2023 di Jakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi pustaka dan digital, serta wawancara. Penentuan sumber data dengan *purposive sampling*, yaitu metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan sengaja atau dengan tujuan tertentu. Dalam metode ini, peneliti memilih subjek atau sampel yang dianggap memiliki informasi yang paling relevan atau representatif terkait dengan topik penelitian. Pemilihan subjek dilakukan secara selektif berdasarkan kriteria yang ditetapkan berhubungan dengan kampanye peduli lingkungan tentang pengurangan sampah plastik melalui media animasi, dengan fokus utama adalah memperoleh pemahaman mendalam tentang persepsi, sikap, atau pengalaman individu atau kelompok tertentu. Peneliti menggunakan pertimbangan subjektif untuk memilih subjek yang dianggap paling berharga dalam memahami fenomena yang diteliti.

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif berupa data gejala, kejadian, atau peristiwa yang dianalisis dalam beberapa kategori yaitu data primer yang perhatiannya ditujukan pada bentuk pencarian secara observasi di lapangan, melakukan wawancara via whats apps dengan tim pembuat animasi Kiko dan Prognosis pemenang animasi FFI 2020 mencakup pemaparan bahan dan data yang menyangkut beberapa aspek untuk menghasilkan uraian yang terstruktur yang memperjelas permasalahan dan pertanyaan penelitian. Sedangkan data sekunder berupa dokumen teks, gambar; foto, animasi, untuk dianalisa melalui pemaparan objek yang dilakukan dengan tujuan untuk

mendapatkan identifikasi dan kategorisasi unsur-unsur yang berkaitan dengan pesan dari animasi tersebut sebagai objek penelitian [6].

Dalam penulisan artikel ini, pengkaji mencoba menggunakan teori sosiologi seni Pierre Bourdieu yang digerakkan oleh keinginan untuk mengatasi apa yang disebutnya sebagai oposisi antara objektivisme dengan subjektivisme. Inti dari karya Bourdieu adalah upaya untuk menjembatani subjektivisme dengan objektivisme, terletak pada konsep habitus dan arena dan hubungan dialektis antara keduanya kalau Habitus berada di dalam pikiran aktor, arena berada di luar pikiran mereka.

Habitus, adalah struktur mental atau kognitif yang berhubungan dengan dunia sosial. Orang dibekali dengan serangkaian skema terinternalisasi yang mereka gunakan untuk merepresentasikan, memahami, mengapresiasi, dan mengevaluasi dunia sosial. Dari skema inilah orang menghasilkan praktek mereka, memersepsi dan mengevaluasinya. Secara dialektis habitus adalah produk dari internalisasi struktur dunia sosial sebenarnya kita dapat menganggap habitus sebagai akal sehat mereka merefleksikan pembagian objektif dalam struktur kelas, seperti kelompok usia, jenis kelamin, dan kelas sosial. Habitus diperoleh sebagai akibat dari ditempatinya posisi di dunia sosial dalam waktu yang panjang. Jadi, habitus bervariasi tergantung pada sifat posisi seseorang di dunia tersebut, tidak semua orang memiliki habitus yang sama. Namun, mereka yang menempati posisi sama di dunia cenderung memiliki habitus yang sama [7].

Modal, menurut Pierre [8] Bourdieu terdapat 4 modal yang menjadi pertarungan dalam sebuah arena modal sosial, modal ekonomi, modal budaya, modal simbolik. Fungsi modal, bagi Bourdieu adalah relasi sosial dalam sebuah sistem pertukaran, yang mempresentasikan dirinya sebagai sesuatu yang langka, yang layak dicari dalam bentuk sosial tertentu. Beragam jenis modal dapat dipertukarkan dengan jenis modal-modal lainnya. Penukaran yang paling dramatis adalah penukaran dalam bentuk simbolik. Sebab dalam bentuk inilah bentuk modal-modal yang berbeda dipersepsi dan dikenali sebagai sesuatu yang menjadi mudah dilegitimasi. 1). Modal ekonomi, hal-hal materil (yang dapat dimiliki nilai simbolik) dan berbagai atribut yang tak tersentuh, namun memiliki signifikansi secara kultur, misalnya prestis, status, dan otoritas (yang dirujuk sebagai modal simbolik). 2). Modal budaya, yang didefinisikan sebagai selera bernilai budaya dan pola-pola konsumsi. Modal budaya dapat mencakup tantangan luas properti, seperti seni, pendidikan dan bentuk-bentuk bahasa. Bagi Bourdieu modal berperan sebagai relasi sosial yang terdapat di dalam sistem pertukaran, dan istilah ini diperluas pada segala bentuk barang-baik materi maupun simbol, tanpa perbedaan yang mempresentasikan dirinya sebagai suatu yang jarang dan layak untuk dicari dalam sebuah formasi sosial tertentu. 3). Modal simbolik mengacu pada derajat akumulasi prestise, ketersohoran, kehormatan dan dibangun di atas dialektika pengetahuan dan pengenalan modal simbolik tidak terlepas dari kekuasaan simbolik, yaitu kekuasaan yang memungkinkan untuk mendapatkan setara dengan apa yang diperoleh melalui kekuasaan fisik dan ekonomi, berkat akibat khusus suatu mobilisasi. 4). Modal sosial, termanifestasikan melalui hubungan dan jaringan yang merupakan sumber daya yang berguna dalam penentuan dan reproduksi kedudukan sosial. Modal sosial atau jaringan sosial ini dimiliki pelaku dalam hubungannya dengan pihak lain yang memiliki kuasa. [9]

Arena, adalah jaringan relasi antarposisi objektif di dalamnya keberadaan relasi-relasi ini terpisah dari kesadaran dan kehendak individu relasi tersebut, bukan interaksi atau ikatan intersubjektif

antara individu, yang menduduki posisi bisa jadi merupakan agen atau institusi, dan mereka dihambat oleh struktur arena. Ada sejumlah arena semi otonom di dunia sosial (misalnya artistik, religius, perguruan tinggi), yang kesemuanya memiliki logika spesifik tersendiri dan semuanya membangun keyakinan di kalangan aktor tentang hal-hal yang mereka pertaruhkan di suatu arena.

Praktek, Bourdieu menyatakan teori praktik sosial mempunyai rumusan generatif yang berbunyi: (Habitus X Modal) + Arena/Ranah = Praktik. Teori praktek merupakan salah satu dari rangkaian pemikiran Bourdieu untuk meracik formula dalam menganalisis praktek sosial, sebagai pemikiran Bourdieu. Habitus menjadi pondasi awal dalam perkembangan menuju praktek sosial, setelah benturan habitus terjadi maka diperlukan formula kedua adalah modal sebagai kaki dan tangan untuk merealisasikan sebuah gesekan habitus tersebut. Tentunya diperlukan arena/ranah sebagai tempat untuk mengeksekusi dari pola ataupun hasil dari benturan Habitus dan bantuan dari modal untuk menempati arena, setelah hal ini terjadi makna terahir adalah praktek sebagai konklusi akhir dari pemikiran Bourdieu sehingga menghasilkan sebuah praktek sosial.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi mikroplastik di perairan semakin mendapat perhatian karena mikroplastik dapat termakan oleh organisme laut. Distribusi mikroplastik di ekosistem laut dipengaruhi baik oleh faktor abiotik (faktor hidrodinamika laut) maupun faktor biotik. [10]; [11]. Mikroplastik tersebut tersebar pada kolom air, di sedimen dekat dengan pantai, dan di sedimen laut dalam [12] atau akan masuk ke tubuh manusia melalui konsumsi biota yang memakan mikroplastik secara tidak sengaja, proses degradasinya dapat disebabkan oleh faktor mekanik, mikroba, dan fotodegradasi [11]. Mikroplastik yang termakan oleh zooplankton tidak hanya memberikan dampak pada zooplankton itu sendiri, tetapi juga terhadap ekosistem laut. Hal ini dikarenakan zooplankton memiliki peran penting dalam ekologi sebagai makanan utama bagi biota-biota karnivora kecil seperti larva udang, larva bivalvia, dan ikan-ikan kecil. Zooplankton (planktonic organism) yang memakan mikroplastik dapat termakan oleh udang yang merupakan organisme dari satu tingkat trofik yang lebih tinggi sehingga dampaknya akan terjadi transfer mikroplastik (*trophic transfer*) melalui rantai makanan, bahkan bisa masuk ke tubuh manusia melalui rantai makanan atau jaring makanan. [2]

Kiko, Berawal dari serial animasi anak-anak yang dirilis pada 9 Agustus 2014 dan disiarkan di RCTI hingga saat ini. Diproduksi oleh MNC Animation, diangkat dari cergam Kisah si Kiko dari majalah anak *Just for Kids* sejak bulan Juli 2010, kemudian tayang di bioskop pada Februari 2023. Kiko mengisahkan karakter seekor ikan mas Koki yang sangat mandiri, walaupun ia anak tunggal. Kiko yang selalu riang memiliki empat sahabat baik yaitu Lola si ikan diskus, Ting Ting si kepiting, Patino si ikan patin dan Poli si ikan cupang. Di sisi lain, sosok antagonis, Karkus si ikan lele dan Pupus si belut, selalu membuat ricuh kehidupan Kiko. Suatu hari, danau tempat tinggal Kiko tercemar polusi atau limbah beracun akibat ulah sembrono manusia sehingga menyebabkan Kiko dan teman-teman berubah menjadi mutan.

Tayangan Kiko di TV berdurasi 11 menit setiap episodenya Chief Creative Officer MNC Animation Mr Seung Hyun Oh di bantu oleh Suhendra Wijaya.

Sedangkan film layar lebar *Kiko, in the Deep Sea* ini diproduksi oleh Esaf Andreas, disutradarai Heri Kurniawan, dikontrol langsung oleh Liliana Tanoesoedibjo. "Menceritakan tentang persahabatan yang solid antara Kiko dan teman-temannya, film ini juga sarat akan pesan moral untuk menjaga kelestarian alam dan kebersihan laut," ujar Liliana. Kiko, Tingting, Poli, Patino, Lola beserta Karkus dan Pupus pergi menelusuri dan menginvestigasi kerusakan ekosistem yang sedang terjadi di sebuah kota Asri di dalam laut. Di tengah perjalanan, mereka bertemu dengan Putri Clara dari Shell Castle. Saat itu, Putri Clara sedang mencari lima mutiara pelindung perairan yang hilang. Tanpa adanya mutiara tersebut, kehidupan perairan akan menjadi musnah. Kiko dan teman-teman memutuskan untuk membantu menemukan seluruh mutiara demi keselamatan laut. Dalam misi ini, Kiko dan teman-teman melewati banyak rintangan dan menghadapi berbagai monster penjaga mutiara.

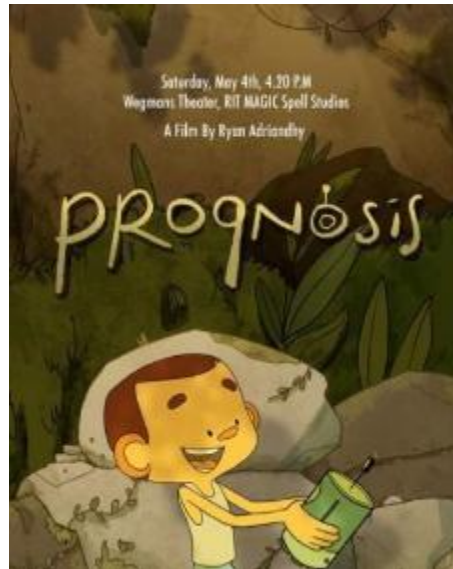


Gambar 1: Poster Film layar lebar *Kiko in the Deep Sea*, Sumber: MNC animasi Prognosis, Sutradara: Ryan Adriandhy Produksi: Rochester Institute of Technology School of Film and Animation di Amerika, teknik: animasi 2d, durasi: 10 menit, <https://www.youtube.com/watch?v=A22WadH-cJc&t=58s>

Eksplorasi tema dan kualitas visualnya bagus, "Prognosis" karya Ryan Adriandhy, komika yang juga animator dan sutradara animasi Indonesia, meraih penghargaan FFI 2020, Ryan berguru ke Rochester Institute of Technology School of Film and Animation di Amerika, Film animasinya diproduksi Brian J. Larson, Tom Gasek, dan Mari Jaye Blanchard, Durasi animasinya 10 menit. Prognosis berkisah tentang seorang anak di perkampungan yang hanya tinggal bersama ayahnya karena ibunya telah meninggal. Hubungan keduanya kurang dekat bahkan sering mengalami perundungan dari ayahnya, Saat ia membersihkan sungai dari sampah tanpa disengaja menemukan rongsokan yang sebenarnya semacam robot luar angkasa.

Ia kagum dan membawanya pulang dan memberikan keajaiban bagi keluarga kecil tersebut untuk mengenang indah saat sang ibu masih ada. Berkisah tentang cinta kasih keluarga, animasi ini juga menyorot hal lain, yaitu pesan untuk menjaga kebersihan sungai dan lingkungan sekitarnya. Animasi tanpa dialog, hanya gambar dan musik latar namun mudah memahaminya. Gagasan cerita dan visual digarap secara menarik, desain karakter tokoh yang khas Indonesia. Sungai, rumah, dan kamar si

anak juga bergaya lokal. Warna-warna yang dipilih dominan coklat, selaras dengan tema yang diusung yakni kehangatan keluarga.



Gambar 2: Poster Prognosis,
[Sumber: Rochester Institute of Technology School of Film and Animation]

Dihubungkan dengan praktek sosial Pierre Bourdieu sebagai upaya untuk menjembatani subjektivisme dengan objektivisme, terletak pada konsep habitus dan arena dan hubungan dialektis antara keduanya kalau Habitus berada di dalam pikiran aktor, arena berada di luar pikiran mereka.

- a) Habitus, Perjalanan karakter animasi Kiko cukup panjang, berawal dari cergam Kisah si Kiko dari majalah anak *Just for Kids* sejak bulan Juli 2010 yang kemudian dikembangkan menjadi serial animasi anak-anak yang dirilis pada 9 Agustus 2014 dan disiarkan di RCTI hingga saat ini, diproduksi oleh MNC Animation, akhirnya tayang di bioskop pada Februari 2023. Proses produksi film animasi yang berlangsung selama 2 tahun sejak 2018-2020, namun karena pandemic covid-19 penayangannya di bioskop ditunda pada 23 februari 2023. Sejak tayang pada 2014 pesannya konsisten menceritakan tentang persahabatan yang solid antara Kiko dan teman-temannya, film ini juga sarat akan pesan moral untuk menjaga kelestarian alam dan kebersihan laut. Sedangkan animasi "Prognosis" viral di kanal Youtube.
- b) Modal, menurut Pierre Bourdieu [9][8] terdapat 4 modal yang menjadi pertarungan dalam sebuah arena modal sosial, modal ekonomi, modal budaya, modal simbolik.
 - 1). Modal ekonomi, sudah 13 tahun perjalanan karakter animasi Kiko dan kawan-kawan lahir, 4 tahun awal berupa cerita bergambar dari majalah anak *Just for Kids* kemudian diproduksi oleh MNC Animation menjadi serial animasi sejak 2014 hingga saat ini, akhirnya tayang di bioskop pada Februari 2023. Proses produksi film animasi yang berlangsung selama 2 tahun sejak 2018-2020, namun karena pandemic covid-19 penayangannya di bioskop ditunda pada 23 februari 2023. Membutuhkan modal ekonomi yang besar dari infrastruktur peralatan komputer animasi canggih untuk proses pra produksi dari penulisan naskah, voice over acting, penggambaran

karakter secara digital, storyboard, kemudian software untuk pengerjaan produksi animasi dari modelling, rigging, hingga gerak animasi, compositing, pencahayaan, hingga pasca produksi, dari editing hingga rendering kemudian ruang studio penayangan, membutuhkan ruang kerja yang cukup besar karena membutuhkan sumber daya manusia yang banyak untuk menghasilkan film animasi baik untuk kebutuhan serial dengan durasi 11 menit per episode, dalam 1 tahun apabila tayang perminggu berarti ditargetkan 52 episode pertahunnya, apalagi untuk tayang di bioskop dengan durasi minimal 90 menit, perlu waktu yang lebih panjang dalam proses produksinya, lebih besar lagi biaya promosinya, dan biaya sewa tayang di bioskop.

- 2). Modal budaya, karakter tokoh Kiko yang bersahabat dengan anak-anak, pemberani, suka menolong, dan baik hati, bersama teman-temannya, konsep visualnya dari dunia ikan yang hidup di Indonesia, seperti Lola si ikan Diskus, Ting Ting si Kepiting, Patino si ikan Patin dan Poli si ikan Cupang, ada pula sosok antagonis, Karkus si ikan Lele dan Pupus si Belut, selalu membuat ricuh kehidupan Kiko. Namun kehidupannya di laut. Melalui pengkarakteran animasi Kiko diharapkan bisa mengenalkan macam-macam ikan yang ada di perairan Indonesia.



Gambar 3: Poster serial animasi Kiko yang tayang di TV, Sumber: MNC animasi

- 3). Modal simbolik, sejak tayang pada 2014 pesannya konsisten menceritakan tentang persahabatan yang solid antara Kiko dan teman-temannya, mengangkat pesan moral untuk menjaga kelestarian alam dan kebersihan laut yang diceritakan kepada penontonnya. Diharapkan bisa menjadi simbol dan ikon karakter Kiko dikenal sebagai teman anak-anak bagi yang menontonnya.
- 4). Modal sosial, Selain sebagai media hiburan di TV dan bioskop animasi si Kiko juga menjadi media hiburan bagi anak-anak, pesannya konsisten menceritakan tentang persahabatan yang solid antara Kiko dan teman-temannya, film ini juga sarat akan pesan moral untuk menjaga kelestarian alam dan kebersihan laut. Menurut Liliana Tanoesoedibjo Direktur MNC Group

“Kegiatan Kiko Bersih-Bersih Pantai” ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran semua pihak dan meningkatkan kepedulian serta partisipasi masyarakat dalam menjaga lingkungan pesisir demi menciptakan lingkungan yang sehat, bersih dan lestari.” Selain itu MNC Peduli juga mengadakan acara nonton bareng berkolaborasi dengan Yayasan Disabilitas Indonesia Satu dan Yayasan Yatim Piatu Nurul Iman Jafariah. [3]

- c) Arena, Ranah karakter Kiko terus bertransformasi berawal dari karakter cergam “Kisah si Kiko” dari majalah anak *Just for Kids* sejak bulan Juli 2010 yang kemudian berkembang dari karakter yang statis di media cetak menjadi karakter yang bisa digerakkan di media TV serial animasi anak-anak yang dirilis pada 9 Agustus 2014 dan disiarkan di RCTI hingga saat ini, diproduksi oleh MNC Animation, kemudian berkembang ke media layar lebar di bioskop pada Februari 2023. Selain itu Kiko juga dikembangkan ke media game dan seni pertunjukan di panggung hiburan anak-anak.
- d) Praktek, Bourdieu menyatakan teori praktik sosial mempunyai rumusan generatif yang berbunyi: (Habitus X Modal) + Arena/Ranah = Praktik. Dari pengamatan seorang ayah yang mendampingi anak remajanya menonton “Kiko in the Deep Sea”, di bioskop CGV Central Park, Jakarta Barat, sayangnya pada minggu kedua penayangan di akhir pekan pada bulan Februari memang sudah tidak seramai seperti penonton Super Mario Bros di akhir April 2023 lalu, film animasi adaptasi karakter dari game Nintendo tersebut. Memang tidak bisa dibandingkan secara “*apple to apple*” antara kedua film tersebut. Walaupun secara promosi sudah dilakukan publikasi diberagam media yang dimiliki oleh kelompok MNC, seperti di acara Indonesia Idol, hingga didukung oleh para artis papan atas di media sosial mereka. Belum ada data yang mengumumkan jumlah penonton dari film “Kiko in the Deep Sea” yang ditayangkan di puluhan bioskop di Indonesia dan juga kabarnya di tayangkan di beberapa bioskop di luar negeri. Info dari salah satu manajer di rumah produksi MNC animasi, jumlah penontonnya tidak sesuai dengan ekspektasi dengan lama produksi film animasi Kiko yang dikerjakan sejak tahun 2018-2020. Pada studi kasus film animasi Kiko yang sudah membangun habitus selama 13 tahun, dari media cetak, media TV, hingga media bioskop untuk mengkampanyekan film animasinya di bioskop kurang disambut dengan baik oleh para penonton di Indonesia, padahal modal produksi, promosi menghabiskan biaya yang besar, dengan memasukan praktek sosial kampanye peduli sampah plastik di laut dan membangun kesadaran kepada anak-anak untuk tidak membuang sampah sembarangan.

Sedangkan kampanye peduli lingkungan yang dilakukan oleh animasi pemenang FFI 2020, “Prognosis” pesannya belum sekuat pada animasi Kiko, karena sifatnya baru mendeskripsikan secara visual tentang sampah plastik di sungai, namun dari inti ceritanya yang lebih kepada pesan untuk membangun kebahagiaan keluarga yang sempat hilang, coba dikembalikan memori kebahagiaan masa lalunya dengan hadirnya sosok benda ajaib dari angkasa luar yang berkesan fiktif. Kurang kuat dalam membawa pesan praktek sosial kepedulian lingkungan dan mengurangi sampah plastik.

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam praktek sosial Bourdieu menyampaikan tentang rumusan generatif yang berbunyi: (Habitus X Modal) + Arena/Ranah = Praktik. Melalui studi kasus dari film animasi “Kiko in the Deep Sea”, yang sudah membangun habitus selama 13 tahun, dari media cetak, media TV, hingga media bioskop

dengan memasukan praktek sosial kampanye peduli sampah plastik di laut dan membangun kesadaran kepada anak-anak untuk tidak membuang sampah sembarangan. Sedangkan kampanye peduli lingkungan yang dilakukan oleh animasi pemenang

FFI 2020, "Prognosis" pesannya mendeskripsikan secara visual tentang banyaknya sampah plastik di sungai yang menyampaikan kampanye praktek sosial kepedulian lingkungan dan mengurangi sampah plastic di dalam cerita animasinya. Dampak secara langsung dari pesan yang disampaikan ke target pemirsa anak-anak memang belum terlihat, namun diharapkan dari konten animasi yang disampaikan tersebut, mampu menumbuhkan kepedulian dari orang tua untuk mensosialisasikan kepada anak-anaknya untuk peduli menghindari penggunaan plastik, sehingga mengurangi sampah.

REFERENSI

- [1] J. R. Clark *et al.*, "Marine microplastic debris: a targeted plan for understanding and quantifying interactions with marine life," *Frontiers in Ecology and the Environment*, vol. 14, no. 6. 2016.
- [2] M. Carbery, W. O'Connor, and T. Palanisami, "Trophic transfer of microplastics and mixed contaminants in the marine food web and implications for human health," *Environment International*, vol. 115. 2018.
- [3] Yusuf Assidiq; Rahma Sulistya, "Karakter Kiko ajak anak-anak peduli kebersihan pantai," <https://rejogja.republika.co.id/>, 2023. [Online]. Available: <https://rejogja.republika.co.id/berita/rq1y1i399/karakter-kiko-ajak-anakanak-pedulikebersihan-pantai>.
- [4] Vika Azkiya Dihni, "ada berapa banyak sampah di laut Indonesia," <https://databoks.katadata.co.id/>, 2022. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/18/ada-berapa-banyak-sampah-di-lautindonesia>.
- [5] D. Damarjati, "kepulauan seribu bali baru yang bertarung melawan sampah kiriman," <https://news.detik.com/>, 2019. [Online]. Available: <https://news.detik.com/berita/d-4458347/kepulauan-seribu-bali-baru-yang-bertarungmelawan-sampah-kiriman>.
- [6] J. Sarwono and H. Lubis, *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. 2007.
- [7] F. Fashri, *Menyikap Kuasa Symbol: Apropriasi Reflektif Pemikiran Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: Juxtapose, 2007.
- [8] P. Bourdieu, *Arena Produksi Kultural*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- [9] N. Krisdinanto, "PIERRE BOURDIEU, SANG JURU DAMAI," *KANAL J. Ilmu Komun.*, vol. 2, no. 2, 2016.
- [10] A. B. Castillo, I. Al-Maslmani, and J. P. Obbard, "Prevalence of microplastics in the marine waters of Qatar," *Mar. Pollut. Bull.*, vol. 111, no. 1-2, 2016.
- [11] V. . Lin, "Research highlights: Impacts of microplastics on plankton," *Environ. Sci. Process. Impacts*, vol. 18, no. 2, pp. 160-163, 2016.
- [12] M. I. Joesidawati, "Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat III Universitas PGRI Ronggolawe Tuban Tuban PENCEMARAN MIKROPLASTIK DI SEPANJANG PANTAI KABUPATEN TUBAN," *Pencemaran Mikroplastik Di Sepanjang Pantai Kabupaten Tuban*, 2018.