

SI UNYIL DARI SUDUT PANDANG DROMOLOGI BUDAYA

SI UNYIL THROUGH CULTURAL DROMOLOGY LENS

Nandang Septian^{1*}

¹Program Studi Desain Produk, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

*nandangseptian@isi.ac.id

ABSTRACT

Si Unyil, an iconic puppet in Indonesia, has withstood fluctuations in popularity, attesting to its enduring presence. This study investigates the evolutionary trajectory of Si Unyil as a children's media entity, examining adaptations influenced by media commercialization, cultural identity shifts, and complex audience responses, particularly pertaining to the impact of children's television on learning, personality development, and moral values. Employing qualitative methods with a cultural dromology approach, the study delves into the puppet's evolutionary process in response to the accelerated pace of time. Data collection involves attentive listening and note-taking, with analysis utilizing the agih and manga-matrix methods. The former categorizes data, aligning it with the research focus, while the latter identifies character traits, presented descriptively. This research yields a comprehensive understanding of Unyil's transformations, elucidating their implications for its persistence and audience reception.

Keywords: *puppet, si Unyil, existence, progression, dromology*

ABSTRAK

Indonesia memiliki satu ikon boneka menarik yaitu si Unyil. Sempat mengalami pasang surut popularitas, si Unyil masih mampu mempertahankan eksistensinya hingga saat ini. Fenomena si Unyil merupakan cerminan keberhasilan merespons perubahan zaman. Berdasarkan hal itu, penelitian bertujuan untuk memahami lebih dalam terkait evolusi si Unyil sebagai media anak-anak. Perubahan atau penyesuaian yang terjadi dikaitkan dengan komersialisasi media, perubahan identitas budaya, dan kompleksitas resepsi penonton terkait dampak acara televisi anak-anak terhadap minat belajar, perkembangan kepribadian, dan nilai moral. Penelitian bersifat kualitatif dengan pendekatan dromologi budaya sehingga mampu mengidentifikasi proses evolusi sebuah boneka dan sampai mana perkembangannya akibat percepatan waktu. Pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat. Data dianalisis menggunakan gabungan antara metode agih dan manga-matrix. Metode agih untuk mengelompokkan data ke dalam kategori yang relevan dengan fokus penelitian. Sementara, manga-matrix digunakan untuk mengidentifikasi karakter tokoh dengan mengubahnya ke dalam bentuk simbol kemudian menempatkannya pada kolom dan baris tabel. Hasil analisis disajikan secara deskriptif interpretatif. Hasil penelitian berupa paparan komprehensif perubahan si Unyil yang berpengaruh pada eksistensinya dan respons penonton.

Kata Kunci: Boneka, Si Unyil, Eksistensi, Perkembangan Zaman, Dromologi

PENDAHULUAN

Keberadaan boneka sudah ada sejak zaman kuno (Blumenthal, 2005). Awalnya, bentuk boneka sangat sederhana dan terbuat dari bahan-bahan alami seperti tanah, batu, kayu, tulang, gading, atau kulit (Blumenthal, 2005). Tidak seperti zaman sekarang yang hanya berfungsi sebagai mainan anak-anak, boneka dahulu dijadikan sebagai bagian dari

upacara agama atau ritual tertentu dan perwujudan dari dewa. Memasuki zaman yang lebih modern, boneka yang terbuat dari porselen dan plastik pun diproduksi secara massal di Jerman pada abad ke-15 M yang digagas oleh perusahaan bernama Dochenmacher (Loreword, 2016). Hal tersebut menjadi titik mula berkembangnya boneka secara global sehingga muncul jenis-jenis boneka dari berbagai penjuru belahan

dunia dengan memiliki kekhasannya masing-masing (Bell & Detroit Institute of Arts., 2000; Blumenthal, 2005).

Apabila membahas boneka, Indonesia memiliki satu ikon boneka menarik yaitu si Unyil yang meskipun tidak lagi memiliki panggung teater boneka, namun masih dapat eksis dengan tampil secara konsisten di layar kaca hingga saat ini (Imanda, 2004). Pertama muncul pada tahun 1980-an si Unyil berhasil mencuri hati banyak penonton dengan konsep program anak yang mengedukasi. Si Unyil sempat kehilangan popularitas karena dianggap terlalu menjadi media propaganda politis pemerintah dan kalah saing dengan acara kartun impor (Pascawati dkk., 2018). Hingga peluang menghadirkan acara anak bertema edukasi muncul di awal tahun 2000-an, Si Unyil pun terlahir kembali dengan identitas baru. Sudah dua puluh tahun lebih sejak dihidupkan kembali, si Unyil saat ini masih menghiasi layar kaca Indonesia dalam program televisi unggulan untuk anak-anak yang memiliki nilai edukatif tinggi (Nugrahini dkk., 2021).

Eksistensi si Unyil saat ini merupakan cerminan keberhasilan merespons zaman yang selalu berubah. Berkaitan dengan itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana evolusi media anak-anak, termasuk cerminan dinamika antara komersialisasi media, perubahan identitas budaya, dan kompleksitas resepsi oleh penonton (Imanda, 2004) yang ikut terjadi di dalam prosesnya. Selain itu, penelitian ini juga memiliki urgensi yang penting karena membahas dampak acara televisi anak-anak terhadap minat belajar, perkembangan kepribadian, dan nilai moral anak-anak di Indonesia. Hal ini relevan karena televisi memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak-anak, dan penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana acara televisi tertentu

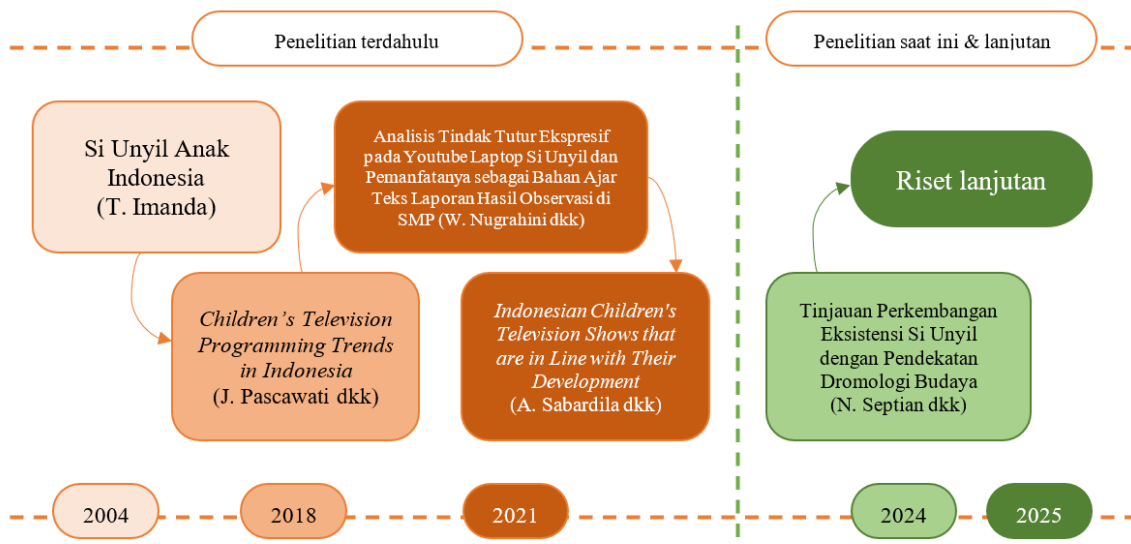
dapat memengaruhi anak-anak secara positif. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan panduan bagi para pembuat kebijakan, pendidik, dan orang tua dalam memilih program televisi yang sesuai untuk anak-anak, serta mempromosikan acara televisi yang memiliki nilai edukatif dan moral yang baik (Sabardila dkk., 2022).

Si Unyil merupakan serial televisi yang pertama kali mengudara pada 5 April 1981 di stasiun TVRI (Televisi Republik Indonesia). Acara si Unyil telah mencetak sebanyak 603 episode dalam kurun waktu 12 tahun (1981–1993) mengudara di dunia pertelevisian Indonesia (Imanda, 2004). Konsep acara si Unyil adalah pertunjukkan panggung boneka yang menggambarkan keadaan riil Indonesia kala itu dengan latar sebuah desa bernama Suka Maju. Saat itu, si Unyil merupakan acara yang didukung pemerintah melalui badan produksi Pusat Produksi Film Negara (PPFN) sehingga dalam keberjalanannya, banyak tayangan si Unyil yang menyiratkan jargon dan pesan pemerintah. Meskipun begitu, si Unyil tetap menjadi tontonan favorit masyarakat, bahkan telah menjadi legenda dan maskot Indonesia di era 80-an (Nugrahini dkk., 2021; Pascawati dkk., 2018).

Kajian terhadap eksistensi si Unyil tersaji dalam penelitian terdahulu beberapa tahun ke belakang akibat popularitasnya yang cukup tinggi. Meskipun sempat vakum beberapa tahun, si Unyil dihadirkan kembali setelah sebuah agensi iklan dan rumah produksi melihat peluang dari permintaan program hiburan yang berisi nilai-nilai pendidikan bagi anak Indonesia. Tidak lama setelah si Unyil dimunculkan kembali saat 2001, terdapat studi tentang evolusi Si Unyil sebagai program anak-anak di Indonesia, dengan fokus pada perubahan konten, identitas, dan penerimaan oleh penonton setelah program ini kembali setelah vakum (Imanda, 2004). Reformulasi Si Unyil mencerminkan pengaruh komersial dalam

produksi program anak-anak, perubahan dalam representasi budaya dan identitas nasional, serta kompleksitas resepsi oleh penonton. Meskipun popularitas Si Unyil mengalami pasang surut yang kompleks

setelah kembalinya, program ini tetap memiliki daya tarik bagi generasi penggemar baru dan terus memainkan peran penting dalam media televisi anak-anak di Indonesia.



Sumber: Diperoleh dari dokumen pribadi, 2024

Gambar 1 Road map perkembangan topik penelitian

Pada penelitian lain terdapat pula sorotan yang kurang lebih sama yaitu terkait perkembangan karakter si Unyil dari era 1980-an hingga awal 2000-an (Pascawati dkk., 2018). Pada awalnya, Si Unyil dirancang untuk menanamkan rasa nasionalisme dan nilai budaya di kalangan pemuda Indonesia. Namun, pada tahun 2000-an, Si Unyil muncul dengan format modern yang lebih menekankan pesan-pesan pendidikan dan keterampilan kepada anak-anak. Selain itu, Si Unyil juga mengalami beberapa perubahan format, termasuk munculnya format baru berupa acara televisi Laptop Si Unyil, yang tetap diminati oleh banyak penonton. Di sisi lain, dampak Si Unyil yang terus beradaptasi dengan perkembangan industri penyiaran televisi dan masuknya iklan, menimbulkan persepsi bahwa tim produksinya cenderung semakin mengejar keuntungan daripada

nilai-nilai pendidikan dan moral.

Walaupun demikian, format Laptop si Unyil tidak lantas menghilangkan konsep awal yaitu sebagai media pendidikan dan hiburan bagi anak Indonesia. Terdapat dua penelitian serupa terkait acara Laptop Si Unyil yang bertujuan untuk mendeskripsikan tindak tutur ekspresif, pemanfaatannya sebagai bahan ajar di sekolah, dan sarana informasi menarik/inovatif (Nugrahini dkk., 2021; Sabardila dkk., 2022; Solifah dkk., 2020). Melalui metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data simak dan catat, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tuturan ekspresif yang muncul dalam program Laptop Si Unyil, seperti tindak tutur memuji, mengucapkan terima kasih, meminta maaf, kebahagiaan, dan mengeluh. Selain itu, tayangan Laptop Si Unyil memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa (Sumiyati, 2018) karena mengandung nilai

moral dan kreativitas yang relevan (Hamzah dkk., 2021). Hasil penelitian ini dimanfaatkan untuk kepentingan sekolah sehingga dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Secara sederhana perkembangan topik penelitian si Unyil, baik penelitian terdahulu maupun potensi penelitian lanjutan dapat digambarkan dalam road map pada Gambar 1. Berdasarkan kajian tentang topik perkembangan eksistensi si Unyil yang pernah dilakukan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa si Unyil terus mengalami pengembangan dan penyesuaian untuk merespons perubahan zaman agar tetap relevan dengan audiens. Setiap tahunnya kemampuan adaptif yang diupayakan oleh kreator si Unyil tersebut berbeda-beda dan mendapat respons yang bervariasi pula. Melalui telusur penelitian terdahulu dengan merunutkan tahun dilakukannya penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa posisi topik penelitian ini memiliki peluang dan keunikan yaitu dikajinya perkembangan eksistensi si Unyil setelah tahun 2021 saat tren media sosial dan digitalisasi semakin pesat sehingga dapat didalami kiat-kiat apa yang ditempuh kreator dan bagaimana respons masyarakatnya. Hal ini juga dapat menjadi pelengkap gap terkait penelitian dengan topik si Unyil sehingga layak untuk dilanjutkan.

Berdasarkan pembahasan ini, terdapat tiga rumusan masalah penelitian yang diangkat. Pertama, upaya apa yang dilakukan kreator sehingga keberadaan si Unyil dapat bertahan seiring perkembangan zaman. Kedua, bagaimana pesan dan makna komunikasi (terkait morfologi, karakter, dan isi cerita) yang dikirim untuk penonton atau penikmatnya. Ketiga, bagaimana respons penonton terhadap perkembangan dan eksistensi si Unyil. Berkaitan dengan rumusan permasalahan, penelitian ini pun

mengindikasikan tercapainya tiga tujuan. Adapun tujuan penelitian yang dimaksud adalah 1) memahami upaya-upaya yang dilakukan kreator untuk mempertahankan eksistensi si Unyil yang merupakan warisan zaman dahulu dan masih dapat dinikmati oleh penonton lintas generasi, 2) memahami pesan maupun makna komunikasi yang disampaikan si Unyil melalui morfologi, karakter, dan isi cerita untuk penonton atau penikmatnya, dan 3) mengetahui respons penonton terkait perkembangan dan eksistensi si Unyil yang berlangsung pada tahun 1980-an hingga sekarang.

Pada kajian ini, pembahasan secara keseluruhan dilakukan melalui pendekatan dromologi budaya. Pemilihan pendekatan ini karena ingin memahami evolusi sebuah boneka yang sampai mana perkembangannya akibat percepatan waktu. Dromologi pertama kali digagas oleh Virilio, seorang filsuf, urbanis, dan teoritikus kebudayaan (Armitage, 2000). Dromologi diartikan sebagai ilmu yang membahas bagaimana kecepatan menentukan dan membatasi suatu fenomena yang muncul dalam masyarakat. Lahirnya kecepatan itu sendiri dipengaruhi oleh teknologi komunikasi dan informasi yang semakin canggih seiring berubahnya zaman ke arah yang lebih modern serta menyebabkan hilangnya batas-batas geografis sehingga memicu terjadinya penyempitan waktu atau time-space compression (Hauer, 2016).

Segala kemudahan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan gaya hidup yang serba instan, memudahkan sikap deliberatif (budaya musyawarah), melemahkan aksi manusia, dan memerangkap pada kecanduan. Menanggapi kondisi tersebut maka dibutuhkan pembangunan wawasan terkait dromologi yang positif dan integratif. Maka dari itu, pendekatan dromologi dipilih untuk menjabarkan hal-hal positif yang memengaruhi suatu fenomena atau objek

tertentu, dalam hal ini yaitu perkembangan eksistensi si Unyil.

Pada rumusan masalah pertama terkait upaya kreator mempertahankan keberadaan boneka si Unyil seiring perkembangan zaman, dilakukan analisis penyesuaian morfologi. Berkaitan dengan itu, kajian ini akan menggunakan metode manga-matrix yaitu analisis penciptaan karakter tokoh dengan mengubahnya ke dalam bentuk simbol dan menempatkannya pada tabel (Tsukamoto, 2006). Pembentukan yang dilakukan dinilai tidak memiliki batasan (sesuai konsep dromologi yaitu menghilangkan batasan-batasan) sehingga kreator dapat secara bebas mengeksplorasi karakter tokoh yang ingin dibuat.

Sementara, terkait permasalahan kedua tentang penyampaian pesan dan makna komunikasi kepada penonton atau penikmatnya, dilakukan identifikasi terkait morfologi, karakter, dan isi cerita yang menjadi representasi pesan yang ingin disampaikan dan bagaimana perbedaannya antara tahun 1980-an dengan sekarang. Sementara, untuk menjawab permasalahan ketiga tentang respons penonton terhadap perkembangan dan eksistensi si Unyil, dilakukan identifikasi sejauh mana penonton masih mengetahui dan menikmatinya. Pada kasus boneka si Unyil yang menggunakan televisi sebagai media kemunculannya, dapat ditinjau bagaimana rating acara si Unyil selama ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan dromologi budaya sehingga mampu mengidentifikasi proses evolusi boneka si Unyil dan sampai mana perkembangannya akibat percepatan waktu. Adapun fokus identifikasi yaitu perubahan bentuk si Unyil secara morfologi, karakter atau identitas, format, serta isi konten yang

kaitannya terhadap respons penonton. Pengumpulan data dilakukan dengan cara simak dan catat untuk menghasilkan data yang akurat dan relevan. Teknik simak mengacu pada pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Dalam konteks penelitian ini, teknik simak digunakan untuk mengamati image atau foto si Unyil dari masa ke masa. Di samping itu, si Unyil versi terbaru dapat diamati melalui tayangan dari Youtube Laptop Si Unyil dan animasi Petualangan si Unyil. Setelah melakukan pengamatan, berbagai temuan yang relevan dicatat dalam bentuk identifikasi morfologi dan karakter, analisis konten (isi cerita), atau pengamatan terhadap pola-pola tuturan ekspresif lainnya.

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah image atau foto si Unyil dari masa ke masa yang didapat dari sumber internet. Selain itu, tangkapan gambar karakter dalam tayangan Laptop Si Unyil di Youtube dan animasi Petualangan si Unyil pun turut serta menjadi sampel penelitian. Adapun contoh *image* yang digunakan adalah seperti pada Gambar 2.

Data yang terkumpul dari teknik simak dan catat kemudian dianalisis dengan menggunakan metode agih dan manga-matrix. Metode agih (Miles, M.B, Huberman A.M, & Saldana, 2019) adalah metode analisis data kualitatif yang digunakan untuk mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori yang relevan dengan fokus penelitian. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan pengelompokan data berdasarkan jenis parameter (morfologi dan karakter, analisis konten (isi cerita), atau pengamatan terhadap pola-pola tuturan ekspresif lainnya) yang teridentifikasi.

Selain itu, manga-matrix yang dinilai selaras dengan pendekatan dromologi digunakan untuk mengidentifikasi karakter tokoh dengan mengubahnya ke dalam bentuk simbol kemudian menempatkannya pada kolom dan baris tabel

(Tsukamoto, 2006). Dalam identifikasi karakter tokoh terdapat tiga langkah yang

dapat dilakukan, yaitu form matrix, costume matrix, dan personality matrix.

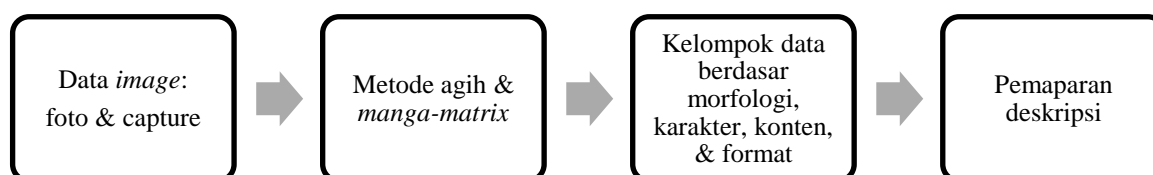


Sumber: Diperoleh dari berbagai referensi dari google, 2024

Gambar 2. Contoh image si Unyil dari masa ke masa

Form matrix merupakan proses perwujudan yang merujuk pada struktur dan bentuk dari tubuh karakter. Setelah fisik karakter terbentuk, selanjutnya karakter diberikan pakaian dan aksesoris, dalam hal ini proses tersebut dinamakan costume matrix. Kedua langkah ini digunakan untuk mengidentifikasi perkembangan morfologi objek kajian, dalam hal ini boneka si Unyil,

dengan membandingkan perubahan yang terjadi dari masa ke masa dan menggunakan bentuk fisik maupun pakaian sebagai parameternya. Data kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memaparkan perubahan yang terjadi. Secara sederhana alur berpikir tahapan analisis data seperti Gambar 3.



Sumber: Diperoleh dari dokumen pribadi, 2024

Gambar 3. Bagan alur analisis data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Si Unyil merupakan serial televisi yang pertama kali mengudara pada tanggal 5 April 1981 di stasiun TVRI (Televisi Republik Indonesia). Acara si Unyil telah mencetak sebanyak 603 episode dalam kurun waktu 12 tahun (1981 – 1993) mengudara di dunia pertelevisian Indonesia. Konsep acara si Unyil adalah pertunjukkan panggung boneka yang menggambarkan keadaan riil Indonesia kala itu dengan latar sebuah desa bernama Suka Maju. Saat itu, si

Unyil merupakan acara yang didukung pemerintah melalui badan produksi PPFN (Pusat Produksi Film Negara) sehingga dalam keberjalanannya, banyak tayangan si Unyil yang menyiratkan jargon dan pesan pemerintah. Meskipun begitu, si Unyil tetap menjadi tontonan favorit masyarakat, bahkan telah menjadi legenda dan maskot Indonesia di era 80-an.

Pada dasarnya si Unyil merupakan acara yang ditujukan untuk anak-anak, namun kenyataannya serial TV boneka atau puppet ini telah menjadi salah satu bagian tak

terpisahkan dari budaya populer di Indonesia. Banyak orang yang akhirnya tidak dapat melupakan berbagai unsur dari seri ini, seperti lagu temanya yang dimulai dengan “Hom-pim-pah alaiyum gambreng!” hingga kekhasan karakter setiap tokohnya.

Berbicara tentang karakter yang ada dalam serial si Unyil, semua karakter boneka tersebut dibuat oleh Drs. Suyadi, seorang perupa sekaligus maestro dongeng yang tertarik pada dunia pendidikan anak-anak Indonesia (Museum Gubug Wayang, 2018).



Sumber: Diperoleh dari pakraden.org

Gambar 4. Karakter pada serial si Unyil: (A) Cuplis, (B) Meilani, (C) Usro, (D) Ucrit, (E) Unyil, (F) Pak Raden, (G) Kinoy; adik Unyil, (H) Bok Bariyah, (I) Bibi Cerewet, (J) Pak Ableh, dan (K) Pak Ogah.

Serial si Unyil memiliki banyak karakter yang berusaha merepresentasikan keadaan Indonesia yang beragam namun tetap harmonis. Adapun karakter-karakter tersebut dilansir dari IDN Times (Afifullah, 2017) adalah: a) Si Unyil; merupakan tokoh sentral yang digambarkan sebagai sosok siswa sekolah dasar yang pintar, taat beragama, supel, dan baik hati. Unyil memiliki penampilan yang khas dengan pakaian berwarna oranye cerah, memakai sarung yang diselempangkan di dada, dan peci yang selalu menempel di kepalanya. b) Ucrit; merupakan salah satu sahabat Unyil yang digambarkan memiliki keyakinan berbeda, namun tetap bisa menjaga kebersamaan dan persahabatan satu sama lain. c) Usro; merupakan sahabat Unyil dan Ucrit (satu geng) yang memiliki daya tarik dari penampilannya karena selalu memakai kemeja kotak-kotak dan bergaya rambut belah tengah. d) Meilani; merupakan

seorang gadis cantik dan pintar, sekaligus representasi dari keturunan Tionghoa untuk menunjukkan kerukunan dalam keberagaman. e) Pak Raden; merupakan seorang bapak pemegang teguh adat Jawa dengan kumis tebal sebagai ciri khasnya, memiliki sifat super pelit dan pemaarah yang bersinergi dengan suaranya yang berat dan menggelegar di kala tertawa. f) Bok Bariyah; merupakan penjual rujak dan gado-gado yang memiliki logat Madura kental dan setiap bertemu orang selalu mengucapkan “Bok abo, ta’iye?”. g) Pak Ogah; memiliki karakter pemalas dan selalu enggan jika diajak kegiatan kemasyarakatan, ciri khasnya adalah kepalanya yang plontos dan selalu berkata “Cepek dulu dong!” saat dimintai bantuan apa pun.

Selain karakter pada Gambar 4, sebetulnya masih ada karakter-karakter pendukung lainnya seperti Endut dan Pesek (teman sekawan Cuplis yang sering berselisih

dengan Unyil cs), Bun Bun (adiknya Meilani), Engkong (kakeknya Meilani), Nenek Ijah, Tini (keponakan Pak Raden), Joni (keponakan Bibi Cerewet), bahkan karakter orang gila turut ditunjukkan pada serial ini.

UPAYA KREATOR TERKAIT EKSISTENSI SI UNYIL

Sebelumnya telah disebutkan bahwa si Unyil pertama kali muncul pada 5 April 1981 dengan menghasilkan 603 episode sampai tahun 1993. Setelah delapan tahun berlalu, tepatnya pada 2001, si Unyil berusaha dibangkitkan kembali dengan format serial TV yang sama, namun mengalami penyesuaian dari segi tampilannya. Sayangnya, meski pernah melegenda saat era 80-an, ternyata kesuksesan yang sama tidak dapat dicapai kembali di periode tahun 2000-an. Seperti tidak mau menyalakan potensi yang dimiliki si Unyil, pada tahun 2007 si Unyil dihidupkan kembali melalui salah satu program televisi lokal yang digawangi oleh Trans 7. Melalui program yang bertajuk “Laptop si Unyil” si Unyil mendapatkan kembali popularitasnya, ditunjukkan dengan masih bertahannya program tersebut sampai sekarang. Bahkan, pada tahun 2017 si Unyil terus dikembangkan dengan mengemasnya ke dalam versi animasi (Produksi Film Negara, 2017). Ilustrasi perkembangan format si Unyil digambarkan seperti pada Gambar 6.

Kesuksesan si Unyil pada era 80-an tidak lepas dari peran kreator tentunya. Kala itu, si Unyil seperti memberikan tontonan yang fresh dengan menghadirkan acara TV yang menggunakan boneka sebagai medianya. Di samping itu, si Unyil yang dapat disebut “proyek” pemerintah, menyajikan tontonan yang memiliki cerita beragam dengan nilai positif dan mengedukasi seputar berkehidupan di

Indonesia di dalamnya. Tema cerita seputar nasionalisme, patriotisme, keberagaman agama, dan dongeng-dongeng nusantara yang diusung kreator berhasil mengambil hati masyarakat. Sayangnya, setelah 12 tahun meraih popularitas, si Unyil pun harus berhenti mengudara seiring kalah saing dengan kemunculan serial kartun Jepang (Pascawati dkk., 2018).

Pada 2001, PPFN berusaha mengangkat si Unyil kembali bersama Helmi Yahya (sebagai tokoh penting di dunia pertelevisian Indonesia) dengan membuat ulang serial TV si Unyil dalam kemasan yang lebih modern (Pratiwi, 2016). Pada usaha kali ini, untuk menyesuaikan tampilan si Unyil dengan tren zaman, kreator pun memutuskan untuk menghilangkan sarung dan peci si Unyil yang telah menjadi ciri khasnya. Tempat tinggal si Unyil pun digubah sesuai tampilan rumah pada tahun 2000 agar tampak lebih modern. Selain itu, si Unyil yang awalnya hanya boneka tangan biasa, dikembangkan dengan membuat matanya dapat bergerak agar terlihat lebih realistis, walaupun pergerakan mata tersebut hanya dilakukan selama rentang lima menit sekali. Sayangnya, usaha yang dilakukan kreator lagi-lagi tidak mampu mengembalikan ketenaran si Unyil karena kalah saing oleh serial kartun Jepang. Padahal, waktu itu acara si Unyil telah diletakkan di antara waktu tayang Doraemon dan Crayon Shinchan, tetapi hal tersebut ternyata tidak cukup mampu menarik perhatian penonton, yang mayoritas anak-anak. Akhirnya serial si Unyil pun harus berhenti tayang untuk kedua kalinya seiring bangkrutnya PPFN sebagai pemberi modal produksi.

Enam tahun kemudian, si Unyil dihidupkan kembali melalui program edukasi di salah satu stasiun televisi lokal Indonesia. Program TV ini memiliki format yang sangat berbeda dengan serial si Unyil saat era 80-an maupun awal 2000-an. Si Unyil tidak lagi

dikemas dalam sandiwara panggung boneka dengan mengusung suatu cerita tertentu pada setiap episodenya. Kali ini si Unyil bertindak sebagai host atau pembawa acara dalam program TV yang bertajuk Laptop si Unyil itu. Acara ini dirancang sesuai perkembangan zaman, informasi yang disampaikan pun berdasarkan fenomena terkini yang terjadi di Indonesia maupun mancanegara.

Laptop si Unyil merupakan wujud dari dromologi budaya melalui terjadinya perkembangan format acara TV yang berubah karena tuntutan tren dan kebutuhan zaman. Penyampaian informasi dalam program TV tersebut pun memanfaatkan video animasi (salah satunya) untuk mempermudah pemahaman dan menarik perhatian penonton. Selain itu, hal yang menarik dari efek percepatan waktu pada kasus si Unyil adalah karakter boneka tersebut dapat menembus batas-batas geografis. Maksudnya, melalui program ini si Unyil pun telah berkeliling ke berbagai daerah di Indonesia, bahkan sudah merambah ke berbagai negara lain (seperti Jepang, Belanda, Inggris, dan lain-lain) untuk meliput dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Padahal, dahulu si Unyil hanya terpaku pada satu tempat sebagai latar ceritanya yaitu Desa Suka Maju.

Laptop si Unyil telah mengantarkan karakter boneka ini meraih kembali ketenarannya. Melihat fenomena ini, si Unyil pun terus dikembangkan menjadi format film animasi. Secara dromologi, tahap ini merupakan pencapaian tertinggi si Unyil karena mengalami proses konversi dari boneka fisik menjadi tokoh yang berbasis digital. Hal ini pun merupakan salah satu upaya kreator dalam merespons zaman yang semakin canggih dan minat penonton yang menyukai format animasi bergerak karena lebih ekspresif dan atraktif. Berkaitan dengan upaya-upaya yang dilakukan kreator dalam mempertahankan

sosok si Unyil melalui pembaruan format acara dan media yang digunakan, hal lain yang tidak bisa dilupakan adalah pengembangan bentuk fisik si Unyil, baik bentuk boneka maupun tokoh animasinya, untuk menyesuaikan perkembangan zaman. Dalam hal itu, sesuai pembahasan metode yang dipakai pada kajian ini yaitu manga-matrix, untuk menganalisis perubahan bentuk yang terjadi tersebut maka disajikan dalam Tabel 1.

Berdasarkan tabel perbandingan di atas, ternyata tidak banyak perubahan fisik yang dilakukan kreator, hanya dilakukan perubahan minor saja untuk membuat si Unyil tampak tidak tertinggal zaman. Pertama, wajah si Unyil mengalami perkembangan ekspresi, dari yang awalnya masih sangat datar menjadi tampak lebih bersahabat dengan mulut yang dibuat seperti sedang tersenyum dengan pipi yang semakin tembam (boneka versi 2007). Khusus si Unyil versi animasi, tentunya bentuk wajah dan ekspresinya menjadi sangat berkembang. Terjadi transformasi yang baik dari proses konversi boneka ke animasi tanpa membuat citra si Unyil menghilang.

Kedua, perkembangan tubuh si Unyil juga tidak mengalami perubahan yang signifikan, pun pakaian yang dikenakannya, hanya warnanya saja yang semakin cerah. Aksesori pelengkap berupa kain sarung dan peci tidak menghilang, bahkan pada versi animasinya. Pada versi boneka untuk Laptop si Unyil, cukup banyak penyesuaian aksesori sebagai bentuk fleksibilitas terhadap informasi yang sedang dibawakan pada program tersebut. Seperti pada tabel di atas, Unyil memakai kemeja yang dan topi yang lebih modern. Di salah satu episode lain juga, Unyil sempat memakai jaket kulit saat membawakan informasi seputar perkembangan bisnis domba di Garut. Selain itu, untuk kebutuhan Laptop si Unyil, di beberapa adegan si Unyil tampak memiliki sepasang kaki saat berjalan agar terlihat lebih

realistis. Padahal, dari awal kemunculannya, si Unyil yang merupakan boneka tangan, tidak pernah sekalipun menunjukkan bentuk kakinya karena memang boneka tangan tidak memilikinya. Sementara, pada versi animasi tentunya si Unyil digambarkan secara sempurna dengan bentuk tubuh manusia umumnya, juga dengan pergerakan jauh lebih luwes dibanding versi boneka.

RESPONS PENONTON TERKAIT EKSISTENSI DAN PESAN MORAL SI UNYIL

Selama 12 tahun mengudara menunjukkan bahwa serial si Unyil era 80-an sangat dicintai penontonnya. Setiap unsur yang menjadi bagian serial si Unyil menjadi ikonik dan berkesan. Misalnya saja lagu pembuka yang diawali dengan jargon “Hompimpah, Unyil kucing!” atau lagu “Aku Anak Sehat” yang bahkan sampai saat ini kerap masih terdengar. Kala itu si Unyil begitu mendarah daging di kehidupan sehari-hari masyarakat. Beberapa karakter pun bertransformasi menjadi perlambangan bagi rupa seseorang. Misalnya, mereka yang berkepala plontos harus rela dipanggil Cuplis atau Pak Oga, anak yang cengeng akan dikatai Kinoy, atau orang dewasa yang berkumis tebal akan diberi julukan Pak Raden.

Selain beberapa jargon atau karakter yang ikonik, respons penonton yang begitu positif tentunya tidak terlepas dari isi konten serial si Unyil itu sendiri. Meskipun dinilai memiliki cerita yang datar di awal-awal episode, si Unyil terus menjaring ketertarikan penonton dengan menyuguhkan cerita-cerita yang mengedukasi dan semakin menarik. Cerita si Unyil bertabur pesan moral untuk anak-anak agar menjadi warga negara Indonesia yang baik. Serial si Unyil mengajarkan untuk menjunjung Bhineka Tunggal Ika yang dicontohkan dengan tingginya rasa saling toleransi dan tenggang

rasa warga Desa Suka Maju yang memiliki keberagaman suku, agama, dan ras (Mulyana dkk., 2023). Di beberapa episode pun dapat dilihat sikap-sikap positif si Unyil yang dapat menjadi figur percontohan, seperti rajin beribadah, menjalin persahabatan yang tulus dengan sesama, bangga dengan budaya Indonesia, belajar untuk bertanggung jawab, memberikan gambaran bagaimana cara memecahkan suatu masalah, dan lain-lain. Melalui banyaknya sikap positif dalam serial si Unyil, tidak heran jika serial ini pun sukses mencuri hati banyak penonton dan membuat mereka mengenangnya meski telah berubah zaman.

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya bahwa si Unyil merupakan karya yang diproduksi oleh Pusat Produksi Film Negara saat zaman orde baru. Berkenaan dengan hal tersebut, si Unyil pun tak lepas dari berbagai misi pemerintah. Sedemikian kuatnya, di beberapa episode si Unyil menggunakan program pemerintah sebagai judulnya, seperti ABRI Masuk Desa, Operasi Bersih, Buta Aksara, Hardiknas, Cinta Lingkungan, dan Buta Senja. Hal tersebut memicu munculnya kritikan dari penonton yang menganggap pemerintah terlalu berlebihan dalam mengintervensi si Unyil. Meskipun begitu, penggemar si Unyil tidak lantas berkurang dan menunjukkan betapa telah melekatnya si Unyil di hati mereka.

Meskipun telah memiliki banyak penggemar setia, tidak menjamin si Unyil dapat bertahan di dunia pertelevisian lebih dari dua belas tahun. Eksistensi si Unyil dapat dikatakan mengalami pasang surut. Setelah meraih kegemilangan di masa orde baru dan sempat menghilang, si Unyil terlahir kembali dengan penyesuaian ke arah lebih modern. Namun usaha tersebut tidak bisa bertahan lama, selang enam bulan kemudian si Unyil pun menghilang kembali. Tetapi, berkat dorongan kebutuhan akan acara edukasi anak, untuk kedua kalinya si Unyil dihidupkan lagi melalui Laptop si

Unyil. Tidak seperti usaha sebelumnya, Laptop si Unyil berhasil mencuri perhatian penonton kembali. Tercatat sejak tahun 2007, si Unyil pun tampil secara konsisten di layar kaca sampai detik ini. Sudah berjalan tujuh belas tahun berarti si Unyil menemani anak-anak Indonesia dengan memberikan tontonan yang positif dan mendidik.

Meskipun Laptop si Unyil hadir dengan format yang berbeda, pesan moral yang ditujukan kepada penontonnya tidak banyak berubah. Si Unyil tetap hadir sebagai karakter percontohan karena memiliki keinginan-tahuan yang tinggi terhadap ilmu pengetahuan, sangat cinta kepada bangsanya, peduli terhadap lingkungan, dan lain-lain. Satu hal yang membedakan hanyalah si Unyil yang eksis saat ini mengajarkan pula kepada anak-anak Indonesia untuk mampu memilah dampak kecanggihan teknologi yang begitu pesat dengan secara bijak mengambil hal-hal positifnya saja.

Bersamaan dengan penyampaian pesan moral yang masih sama dengan si Unyil versi 80-an, respons penonton pun demikian. Laptop si Unyil mendapatkan respons yang sangat positif. Di samping mampu bertahan Laptop si Unyil di layar kaca selama tiga belas tahun dan masih berlanjut, dalam kesempatan tampil di Polandia, si Unyil pun disambut hangat oleh penontonnya di sana. Sebanyak 300 lebih anak merasa antusias ketika menonton si Unyil pada acara Festival of Indonesian Film Overseas yang diselenggarakan di Kota Warsawa. Cerita si Unyil dianggap cocok untuk anak-anak di sana karena tampil dengan apa adanya dan sarat dengan unsur bermain dan berkelakar.

Contoh lain yang menunjukkan bahwa si Unyil mendapatkan respons yang baik dari penonton adalah ketika si Unyil memperoleh rating (capaian jumlah penonton program televisi) cukup tinggi

sebagai acara pengedukasi anak yang bersaing dengan acara umum lainnya yang lebih populer. Kala itu, Laptop si Unyil berhasil memasuki peringkat 10 teratas dengan menduduki posisi ke-6. Melalui momen tersebut, banyak penonton yang bangga karena merasa bersyukur bahwa acara edukasi anak yang positif ini disukai oleh banyak orang. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam kasus si Unyil, dromologi memberikan dampak yang positif. Percepatan waktu yang terjadi ternyata tetap mendukung eksistensi si Unyil. Bahkan membuat produk orde baru tersebut tetap bisa hidup lebih lama di kala zaman terus berubah.

PENUTUP

Perkembangan eksistensi boneka si Unyil mengalami pasang surut dalam perjalanannya. Si Unyil sendiri pertama kali lahir melalui serial televisi dengan format panggung boneka dan kaya akan nilai-nilai positif yang ingin disampaikan kepada penontonnya. Bertahun-tahun kemudian si Unyil harus rela “istirahat” sejenak dan dibangun kembali pada era yang telah berubah. Demi menjawab perubahan tersebut, si Unyil pun mengalami beberapa penyesuaian agar tetap bisa eksis. Kajian ini dilakukan melalui pendekatan dromologi (berkaitan dengan percepatan waktu) karena selaras dengan topik si Unyil yang melakukan perubahan dalam hal merespons perubahan zaman.

Upaya kreator yang dilakukan untuk mempertahankan eksistensi si Unyil adalah menyesuaikan konten acara dengan kebutuhan zaman dan tren (melalui program TV Laptop si Unyil), memanfaatkan berbagai kecanggihan media (dalam hal ini si Unyil berhasil diadaptasi menjadi animasi), dan melakukan pembaruan tampilan si Unyil sehingga tidak terkesan lawas, namun tetap mempertahankan citra asli si Unyil.

Terkait pesan yang ingin dikomunikasikan melalui si Unyil, karakter

ini telah menjelma menjadi ikon representasi anak Indonesia yang diharapkan dapat memiliki sikap-sikap positif, seperti rajin belajar, haus pengetahuan, bertanggung jawab, ramah, memiliki toleransi tinggi pada sesama, dan lain-lain.

Respons penonton terhadap eksistensi si Unyil dapat dikatakan sangat baik dan dapat diterima oleh masyarakat berbagai generasi. Hal tersebut ditunjukkan dengan masih bertahannya si Unyil sampai sekarang yang berarti acara yang digawangnya itu mendapat perhatian cukup tinggi dari masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifullah, I. (2017, Oktober 7). Daftar karakter serial Si Unyil yang bikin kamu kangen masa kecil. Diakses pada 11 April 2024, dari <https://www.idntimes.com/hype/throwback/iip-afifullah/karakter-si-unyil-c1c2?page=all>
- Armitage, J. (2000). *Paul Virilio: From modernism to hypermodernism and beyond*. New York, NY: Sage Publications.
- Bell, J., & Detroit Institute of Arts. (2000). *Strings, hands, shadows: A modern puppet history*. Michigan, MI: Detroit Institute of Arts.
- Blumenthal, E. (2005). *Puppetry: A world history*. New York, NY: Harry N. Abrams.
- Hamzah, N., Khomaeny, E. F. F., & Ulfa, M. (2021). Tontonan anak di televisi: Paradoks dan kontestasi nilai tontonan anak di media televisi nasional. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1883–1893. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.713>
- Hauer, T. (2016). Speed and slowness: Dromology and technical images. *Arts and Social Sciences Journal*, 5(2). <https://doi.org/10.4172/2151-6200.100082>
- Imanda, T. (2004). Si Unyil anak Indonesia. *Antropologi Indonesia*, 75, 44–53.
- Loreword, C. V. (2016). *Toy making – 1525 German ball jointed doll*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). New York, NY: Sage Publications, Inc.
- Mulyana, A. R., Dewi, A. K., & Setiawan, S. (2023). Visual analysis puppet of “Si Unyil” film as Indonesian cultural identity. *International Journal of Humanity Studies (IJHS)*, 7(1), 8–20. <https://doi.org/10.24071/ijhs.v7i1.4338>
- Museum Gubug Wayang. (2018). Boneka Si Unyil – Museum Gubug Wayang Mojokerto. Diakses pada 11 April 2024, dari <https://gubug-wayang.com/koleksi/boneka-si-unyil/>
- Nugrahini, W., Sugiarti, D. H., & Maspuroh, U. (2021). Analisis tindak tutur ekspresif pada YouTube Laptop Si Unyil dan pemanfaatannya sebagai bahan ajar teks laporan hasil observasi di SMP. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3928–3934. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1309>
- Pascawati, J., Mahmud, A., Zakaria, N., & Sabar, H. (2018). Children’s television programming trends in Indonesia. *International Journal of Global Community*, 1(2).
- Pratiwi, G. (2016, Februari 29). Si Unyil dari masa ke masa. Diakses pada 11 April 2024, dari <https://www.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-01250599/si-unyil-dari-masa-ke-masa?page=all>
- Produksi Film Negara. (2017). *Petualangan Si Unyil 3D – PT Produksi Film Negara (Persero)*. Diakses pada 11 April 2024, dari

<https://pfn.co.id/petualangan-si-unyil-3d/>

- Sabardila, A., Markhamah, M., Budi, A., Kusmanto, H., Nurul, L., & Saputro, D. (2022). Indonesian children's television shows that are in line with their development. Atlantis Press.
- Solifah, P., Prasetya, S. A., & Reffiane, F. (2020). Program TV Bocah Petualang tema pegunungan sebagai pemantik kreativitas berkarya anak. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 472–478. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27146>
- Sumiyati, S. (2018). Pengaruh tayangan Laptop Si Unyil terhadap minat belajar anak di SMPN 5 Depok – Jawa Barat. *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25008/pknk.v1i1.106>
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga matrix: Create unique characters using the Japanese matrix system*. New York, NY: HarperCollins.