

IDENTIFIKASI NILAI KARAKTER DALAM FILM KARTUN ASING YANG DITAYANGKAN TELEVISI INDONESIA

Andri Pitoyo
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Saat ini perkembangan film kartun asing semakin marak beredar dalam dunia pertelevisian Indonesia. Konsumen terhadap film kartun semakin lama meningkat salah satunya adalah anak-anak. Sebagian besar anak menghabiskan waktu mereka dihadapan televisi. Padahal belum tentu film yang mereka tonton memberikan dampak positif. Berawal dari hal tersebut perlu dilakukan analisis nilai karakter yang mendidik dan layak tonton agar anak mampu menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif. Film kartun yang dianalisis adalah Spongebob, Naruto dan Upin dan Ipin. Dengan menggunakan pendekatan evaluatif kualitatif, penelitian ini akan mengkaji nilai karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 13 pendidikan karakter yaitu religius, jujur dan berani, disiplin, kerja keras, mandiri, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab. Nilai karakter tersebut tentunya berpengaruh terhadap penikmatnya mengingat film merupakan media efektif dalam mempengaruhi sikap seseorang. Karakter yang khas dari setiap film karena berasal dari negara yang berbeda. Meskipun film tersebut memiliki pendidikan karakter, dibutuhkan pendampingan bagi anak dalam menontonnya. Jadi secara keseluruhan film tersebut dapat dijadikan sebagai media pengembangan pendidikan karakter.

Kata Kunci: Film, Kartun, Karakter

Abstract

Nowadays, the development of foreign cartoon movies are getting widespread circulation in the Indonesian broadcasting. The consumers of the cartoon movies are getting higher, one of them are children. Most of them spend their time by watching television. Eventhough the movies that they watch doesn't have any positive impact. Starting from the analysis of the character values are necessarily and proper to be watched by the children, in order to be creative and innovative personality. The cartoon movies which are analized are Spongebob, Naruto, and Upin & Ipin. By using the qualitative evaluative approach, this research will examine the character values. The final result shows that there are 13 educative characters such as religious, honesty and brave, discipline, hard-working, independence, curious, nationalistic, patriotism, respectful for the achievement, friendly, love peace, social care, and responsible. Those character values surely influence to the audience eventhough the movies are the effective media but they influence the attitude of the person. Every movie has a special character because it is produced by the foreign countries. Eventhough that movies have the educative characters, it is needed an assistant for the children watching it. Overall, those movies can be used as the developing media of the character education.

Keywords: movies, cartoons, character

A. Pendahuluan

Pendidikan karakter penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Pendidikan karakter mampu membentuk pribadi generasi bangsa yang unggul. Melalui pendidikan karakter akan terbentuk jiwa yang tangguh baik secara lahir maupun batin. Tentunya, pendidikan karakter membutuhkan media yang tepat untuk membina dan mengembangkannya. Salah satu media yang sudah ditawarkan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah buku *online*. Sistem *online* ternyata belum tepat apabila ditawarkan pada jenjang anak usia di bawah sekolah menengah, mereka masih sibuk mencari hal baru dan membuka laman-laman favoritnya dibanding belajar secara *online*.

Selama ini, orang tua memberikan kepercayaan penuh kepada sekolah untuk mengembangkan pendidikan pada anak. Padahal jika dihitung, waktu belajar anak di rumah lebih banyak daripada di sekolah. Faktanya, anak lebih jarang berkomunikasi dengan orang tua bahkan mereka menghabiskan waktunya untuk duduk di depan televisi. Elizabet (1999) bahwa fakta yang timbul dari tayangan TV adalah rata-rata anak prasekolah menghabiskan setengah dari waktu kerja orang dewasa selama seminggu untuk duduk di layar televisi. Televisi merupakan media elektronik yang menarik karena mampu menampilkan hiburan secara visual dan audio. Tidak dapat dipungkiri, sebagian besar anak didik nyaman dan menyukai film kartun, karena tokoh di dalam film tersebut lucu dan menggemaskan.

Di sisi lain, masih banyak pertimbangan yang perlu diperhitungkan oleh orang tua untuk meninggalkan anaknya menonton televisi sendirian. Salah satunya adalah film Upin dan Ipin yang terkenal asal muasalnya dari Negeri Jiran. Perlu adanya pendampingan dalam

menyaksikan film ini, kalau tidak, anak didik terutama anak kecil akan dengan senang hati menirukan dan merefleksikan kehidupan Upin dan Ipin dalam keseharian, termasuk salah satunya adalah Bahasa Melayu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Waldopo (2011:161) serial film televisi memiliki potensi yang sangat dominan dalam memengaruhi perubahan tingkah laku pemirsanya. Selain film Ipin dan Upin, masih ada film kartun lain yang diminati anak-anak seperti *Spongebob*, *Naruto*, dan lainnya.

Namun bukan hal yang melulu salah, karena pendidikan karakter merupakan sistem yang kompleks. Dalam memantau dan meralisasikan pendidikan karakter, perlu adanya pengenalan dan identifikasi media yang jelas dan tepat guna, serta memiliki *proximity* dengan anak. Anak perlu diberikan motivasi dengan cara memberikan berbagai contoh, penjelasan serta tuntunan yang baik (Subroto, 1995:72). Dengan adanya kedekatan antara anak didik dan media pendidikan karakter, anak-anak penerus generasi bangsa masih memerlukan banyak media dan pengenalan yang paling tepat untuk anak.

Film merupakan media elektronik yang memiliki peran dalam memberikan informasi yang bersifat menghibur, mempromosikan, dan mendidik. Film yang seyogyanya merupakan hiburan yang dekat dengan anak didik, mampu dijadikan media pembelajaran, penanaman dan pengembangan karakter bagi anak didik. Subroto (1995:27) acara televisi memiliki peranan sebagai media pendidikan salah satunya film. Namun, tidak semua film mampu menjadi media pembelajaran yang tepat. Diperlukan analisis yang tepat untuk menemukan dan menentukan film apa yang tepat untuk dijadikan media pembelajaran.

Banyaknya film kartun asing yang merayap di masyarakat serta dampak yang begitu terasa bagi perkembangan generasi muda harus diantisipasi oleh semuanya. Oleh karena itu diperlukan kajian secara mendalam mengenai peran film kartun dalam membangun karakter generasi muda.

B. Pembahasan

Film kartun adalah film, gambar bermuatan humor atau satir dalam media dengan tokoh-tokoh yang bersifat fiktif (Wijana, 2004:x). Film kartun yang paling banyak penikmatnya adalah *Spongebob*, *Naruto* dan *Upin dan Ipin*. Berdasarkan hasil ulasan singkat terhadap film kartun *Spongebob*, *Naruto* dan *Upin dan Ipin* ditemukan 13 pendidikan karakter, yaitu religius, jujur dan berani, disiplin, kerja keras, mandiri, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab. Berikut ini penjabaran temuan nilai pendidikan karakter dalam film katun asing.

1. Religius

Karakter pendidikan religius bisa ditemukan pada film *Upin dan Ipin* ketika Nenek Ipin dan Upin menjelaskan cara yang baik untuk makan, yaitu dengan tangan kanan, bukan tangan kiri. Hal ini mampu mendidik karakter dari sisi religius atau keagamaan, terkhusus dalam ajaran agama Islam, makan lebih baik menggunakan tangan kanan bukan tangan kiri. Ketika sedang berpuasa umat muslim tidak boleh makan sebelum berbuka puasa, yaitu dikumandangkannya adzan maghrib. Selain itu, orang yang berpuasa tidak boleh makan atau minum apalagi ketika mandi, tidak boleh meminum air mandinya.

Heh jangan sentuh,

Tak boleh lagi...Kina nak tunggu maghrib

Nenek dan Kak Ross juga mengajarkan pada Upin dan Ipin untuk berdoa sebelum makan. Seperti pada kutipan berikut.

Nanti, baca doa dulu, Doa orang mau makan!

Ketika ipin hanya membaca *bismillah*, nenek marah dan meminta Upin dan Ipin untuk membacanya dengan lengkap. Dalam film ini juga ditunjukkan kepada Upin dan Ipin jangan makan terlalu banyak ketika berpuasa. Sesuatu yang berlebihan tidak disukai oleh Tuhan, lebih baik pas dan tidak kurang.

2. Cinta damai

Karakter cinta damai bisa ditemukan pada tokoh Spongebob yang menyelesaikan sesuatu dengan cara yang baik bukan kekerasan. Seperti pada kutipan berikut

Squidward: Spongebob kau tidak apa-apa?

Spongebob: Aku tidak tahan kau menampar Tuan Crab seperti itu, itu terlalu mengerikan untuk dilihat.

Spongebob tidak tega melihat Tuan Crab ditampar oleh Squidward. Karena menurut Spongebob menampar merupakan hal yang mengerikan.

3. Jujur dan Berani

Jujur dan berani, karakter itulah yang muncul pada diri Tuan Krabs dalam film *Spongebob*. Peristiwa itu muncul ketika ada kesalahpahaman antara Tuan Krabs, Spongebob dan Squidward. Spongebob dan Squidward merasa bahwa makhluk yang di hadapannya bukanlah Tuan Krabs. Sebagai seorang sahabat, Spongebob dan Squidward tidak rela jika ada makhluk lain yang mengaku sebagai Tuan Krabs. Mereka melakukan introgasi kepada makhluk yang mengaku sebagai Tuan Krabs. Makhluk yang cerdas karena Spogebob mengintrogasi pada hal-hal yang khusus. Terlihat kejujuran dan keberanian Tuan Krabs untuk mengakui identitasnya walaupun Squidward selalu memojokkannya. Hal tersebut juga tampak pada film kartun lain, karakter jujur juga muncul pada film *Upin dan Ipin* yang digambarkan mereka berpuasa selama satu hari. Anak-anak akan termotivasi dengan menonton *Upin dan Ipin* ketika mampu berpuasa dalam satu hari dan berperilaku jujur.

4. Rasa ingin Tahu

Spongebob memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal tersebut terlihat ketika ia membuka isi selang yang ternyata karbondioksida dan ia selalu bertanya kepada Tuan Krabs. Penonton disugahi informasi mengenai penyebab pemanasan global yaitu adanya karbon dioksida yang meningkat di bumi.

5. Mandiri

Upin dan Ipin merupakan merupakan tokoh utama film *Upin dan Ipin*. Mereka tampil sebagai tokoh yang mandiri karena mereka tidak pernah merengek-rengok untuk meminta perhatian Oma dan Kak Ross ketika sudah berbuka puasa. Sosok Upin dan Ipin juga tidak pernah mengeluh ketika kehilangan orangtuanya.

6. Kerja Keras

Karakter kerja keras ditampilkan pada tokoh Naruto. Diceritakan bahwa Naruto dan teman-temannya melawan mati-matian Monster agar Monster tidak mencabut Ryuumyaku dengan keempat segelnya. Mereka bekerja keras untuk menyelamatkan bumi dari pengaruh jahat Monster.

Naruto bertarung melawat Puppet

Kapten Yamato : Sangat penting menjaga pertahananmu, ketika bertarung pengguna Puppet, jangan tertipu oleh tubuhnya,

Sakura: Kau harus mencari letak tali chakra

7. Peduli Sosial

Peduli sosial seperti sifat tolong-menolong ditampilkan ketika Naruto terjatuh, Kapten Yamato berusaha untuk menyelamatkannya walaupun tidak berhasil. Dan ketika Narotu terluka, ia ditolong oleh Ninja Konoha. Naruto juga menolong Ratu Sara ketika ia terjatuh dari istana karena di dorong oleh pengawalnya. Kemudian Ratu Sara mengucapkan terima kasih.

Karakter peduli sosial seperti mementingkan kepentingan rakyat juga dapat

ditemukan pada film *Naruto*. Seperti cerita Ratu Sara yang berjanji pada Naruto bahwa ia akan melakukan yang terbaik bagi rakyatnya.

Aku akan melakukan yang terbaik untuk mereka! Itu yang kau ajarkan *padaku Naruto*.

Memberikan sebuah motivasi bisa dilakukan dengan menumbuhkan rasa percaya diri dan keyakinan kepada orang lain. Seperti yang dilakukan Naruto pada Ratu Sara.

8. Cinta Tanah Air

Rasa cinta tanah air terlihat ketika seluruh rakyat Rauran berkumpul untuk mendengarkan nyanyian ratu di halaman istana dengan bersama-sama mereka menyanyikan nama 'Ratu Sara'. Rasa cinta bangsa juga diperlihatkan oleh tokoh Ratu Sara

Ratu Sara: Rauran lebih berarti dibanding hidupku, ini adalah warisan dari ibuku

9. Menghargai Prestasi

Rasa terima kasih merupakan sebuah bentuk menghargai prestasi atau penghargaan dan kepedulian terhadap sikap orang lain. Ucapan terima kasih yang diucapkan oleh Ratu kepada Naruto yang telah menolongnya. Ucapan terima kasih merupakan penghargaan awal yang bisa diberikan kepada orang lain yang telah berjasa.

10. Disiplin

Sikap disiplin juga dijelaskan ketika anak-anak antri untuk membeli ramen, seorang gadis kecil berkata '*kau berbaris juga, tidak boleh...*'

11. Tanggung Jawab

Naruto adalah sosok lelaki yang bertanggung jawab. Ia berusaha untuk melindungi dan menjaga ratu agar tidak masuk dalam genggaman Anrokuzan. Ia merasa memiliki tanggung jawab untuk melindungi ratu Roura dari serangan Anrokuzan.

"Aku tidak akan pernah meninggalkannya sendirian"

Percaya pada orang lain dengan memberikan tanggung jawab sesuai dengan kemampuan. Seperti yang dilakukan Ninja Kumono kepada Naruto. Memberikan tanggung jawab kepada orang lain merupakan hal yang penting untuk membagi tugas dalam menyelesaikan masalah.

12. Semangat kebangsaan

Semangat kebangsaan dalam cerita film *Naruto* terlihat dari adanya acara parade untuk memperingati ibu Sara, sebuah hari peringatan untuk mengenang jasa Ratu.

"Parade ini diselenggarakan oleh Anrokuzan, ini adalah untuk menghiburku dan orang-orang dari kematian ibuku yang mendadak."

Ratu Sara begitu mencintai rakyatnya, hal ini terlihat ketika ia ingin melindungi rakyatnya agar mereka bisa selamat dari Anrukoza.

"Semuanya, ada tempat yang mana dekat Ryuumyaka, ayo kita ke sana, di sana monster tidak akan bisa mendekati kita"

Ratu Sara berjuang keras untuk melindungi rakyatnya agar Negara Raura tidak hancur. Walaupun pemimpin negaranya hanyalah seorang wanita namun Ratu Sara memiliki semangat membela Negara yang begitu tinggi.

13. Bersahabat

Budaya Jepang begitu menonjol dalam bentuk sopan santun yang bersahabat meskipun pada orang yang belum dikenal. Penggambaran budaya sopan santun bisa dilihat pada adegan yang meminta maaf pada orang lain. Budaya Jepang dengan menundukan kepala kepada orang lain sebagai bentuk penghormatan.

Selain karakter positif di atas, pada film tersebut ditemukan karakter negatif seperti penggunaan kata kasar 'sialan' yang sering diucapkan Naruto ketika menghadapi Puppet. Ada adegan yang tidak mendidik seperti Ratu Sara yang gegabah dan langsung menampar Naruto yang telah menyelamatkannya dan adegan Sakura menjewer telinga Naruto karena Naruto telah membuat cerita dengan mengada-ada. Karakter negatif seperti Squidward yang menampar Tuan Krabs.

Film kartun adalah film yang ditujukan bagi anak-anak, maka dari itu si pembuat film kartun memegang tanggung jawab besar dalam pembuatan film kartun itu sendiri. Melalui film anak lebih dapat memahami maksud sebuah cerita. Film kartun adalah film, gambar bermuatan humor atau satir dalam media dengan tokoh-tokoh yang bersifat fiktif (Wijana, 2004: x).

Secara tidak langsung sifat-sifat tokoh dalam film tersebut bisa dijadikan sebagai teladan bagi penikmat film. Lickona (dalam Bajovic, 2009) bahwa karakter merupakan sebuah disposisi batin yang dapat diandalkan untuk menanggapi situasi dengan cara yang baik yaitu menekankan penanaman moral. Karakter yang terdapat dalam film *Spongebob*, *Naruto*, dan *Upin dan Ipin* berpengaruh terhadap karakter penonton. Walaupun tokoh dan cerita yang disajikan fiktif namun nilai-nilai pendidikan di dalamnya sangat dekat dengan kehidupan nyata. Nilai pendidikan yang mengarahkan penonton untuk menjadi karakter yang bersemangat dan peduli lingkungan. Berkowitz (2011) bahwa nilai pendidikan berkaitan dengan benar dan salah yang mengarahkan pada pengalaman, dan perilaku.

Tokoh dalam cerita film *Spongebob*, *Naruto*, dan *Upin dan Ipin* bisa dijadikan teladan bagi anak-anak. Nilai karakter tersebut dapat menjadi pondasi membangun moral anak, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Film tersebut secara tidak langsung telah berpengaruh terhadap karakter penikmat film. Hal ini sesuai pendapat Elizabeth (1999) ada beberapa pengaruh film bagi anak antara lain: (a) film menyenangkan anak dengan membawa mereka ke dunia manusia dan hewan yang baru, dan dapat melakukan apa yang tidak dapat di lakukannya. (b) Dalam film, anak menemukan kegembiraan yang tidak diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. (c) Mereka dapat menemukan gagasan yang dapat di gunakan dalam kegiatan bermain lainnya dari film, misal: tentang koboi, makhluk luar angkasa, orang Indian. (d) Film menyediakan informasi tentang bagaimana bersikap dalam situasi sosial. (e) Informasi lebih lama diingat bila dilihat dilayar yang disertai suara ketimbang di cetak dengan sedikit ilustrasi. (f) Gambar yang bergerak menimbulkan pengaruh emosional yang nyata pada anak.

Seperti halnya pendapat Elizabeth, film *Spongebob*, *Naruto*, dan *Upin dan Ipin* memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan psikologis anak. Film tersebut menyampaikan informasi kepada penonton tentang kehidupan di negara asing. Seperti kehidupan di Malaysia yang sarat dengan religius dan budaya sopan santun dalam kehidupan sehari-hari. Budaya masyarakat Jepang yang khas dengan silat dan karakter semangat, cinta tanah air yang begitu tinggi. Film Amerika yang diwarnai dengan tingkat imajinasi yang tinggi melalui tokoh yang unik yaitu binatang laut namun karakter tokoh yang sesuai dengan karakter manusia. Semua film tersebut bersifat mendidik dan menghibur penikmatnya. Tentunya karakter yang sesuai dengan karakter di Indonesia bisa diambil sedangkan karakter yang tidak sesuai cukup diketahui saja.

C. Penutup

Tayangan film kartun asing yaitu *Spongebob*, *Naruto*, dan *Upin dan Ipin* memiliki nilai karakter yang banyak antara lain yaitu religius, jujur dan berani, disiplin, kerja keras, mandiri, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, peduli sosial, dan tanggung jawab. Dengan adanya nilai karakter tersebut, film kartun asing dapat digunakan sebagai evaluasi terhadap film yang beredar di masyarakat.

Film yang sarat dengan pendidikan karakter yaitu film yang memberikan informasi kepada penikmatnya.

Melihat banyak nilai karakter yang bisa diambil oleh pembaca, maka film *Spongebob*, *Naruto*, dan *Upin dan Ipin* bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut bisa dilihat kebermanfaatannya pesan yang disampaikan kepada penonton berupa informasi, maupun ajakan. Tentunya pesan moral yang sesuai dengan peraturan pemerintah tentang pendidikan karakter. Dalam Kementerian Pendidikan Nasional (2010) karakter yang harus di tanamkan dalam pembelajaran antara lain religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung-jawab. Sirodjuddin (2008) menyatakan bahwa media yang baik adalah media yang mengubah tingkah laku seseorang. Media pendidikan karakter yang baik yaitu media yang mampu menjadikan seseorang kreatif dan inovatif (Sugiarti, 2011).

D. Daftar Pustaka

- Badan Pengembangan dan Penelitian Pusat Kurikulum. 2010. *Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Bajovic, Mira., Rizzo, Kelly., Engeman, Joe. 2009. "Character Education Reconceptualized for Practical Implementation". *Canadian Journal of Educational Administration and Policy*. Issue 92. 14 Maret 2009
- Berkowitz, Marvin W.. 2011. "The Science of Character Education". *Hoover Press*. DS5 HPDAMD0300 02-14-:2 rev 1.
- Elizabeth.1999. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiarti, Yuni. 2011. 'Pernana Teknologi Internet dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak'. *Jurnal Teknodik*. Vol.XV, No.2, Desember 2012 145-154.
- Sirodjuddin, Ardansiro. 2008. *Perkembangan Konsepsi Media Pembelajaran*. <http://ardansirodjuddin.wordpress.com/2008/05/21/perkembangan-konsepsi-media-pembelajaran/> 14.44. Diakses 20 Januari 2012.
- Subroto. 1995. *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press
- Wijana, I Dewa Putu. 2004. *Kartun*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Waldopo. 2011. "Ujicoba Penayangan Program Pendidikan Budi Pekerti Melalui Televisi". *Teknodik*. Vol. XV, Nomor 2, Desember 2011.