

NILAI-NILAI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI UP DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Nurul Lailiyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (nurullailiyah.18014@mhs.unesa.ac.id)

Wahyu Sukartiningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (wahyusukartiningsih@unesa.ac.id)

Abstrak

Film animasi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan untuk anak, film animasi dapat dijadikan sebagai media untuk pendidikan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan wujud nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *Up*. (2) mengetahui relevansi nilai-nilai karakter yang terdapat pada film animasi *Up* kaitannya dengan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian library research dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 8 wujud nilai karakter antara lain bersahabat atau komunikatif, tanggung jawab, kreatif, rasa ingin tahu, jujur, peduli sosial, dan menghargai prestasi. Nilai karakter inilah yang dapat dijadikan sebagai pendidikan karakter siswa sekolah dasar.

Kata kunci: nilai karakter, film animasi *Up*, pendidikan karakter, siswa sekolah dasar.

Abstract

Animated films are not only used as a medium of entertainment for children, animated films can be used as a medium for character education. This study aims to (1) describe the form of character values contained in the animated film *Up*. (2) determine the relevance of the character values contained in the animated film *Up* in relation to the character education of elementary school students. This type of research is library research using a qualitative approach. The results showed that there were 8 forms of character values, including friendly or communicative, responsible, creative, curious, honest, socially caring, and appreciating achievement. This character value can be used as character education for elementary school students.

Keywords: character values, animated film *Up*, character education, elementary school students.

PENDAHULUAN

Pada era digital kemudahan dalam mengakses informasi dari berbagai sumber merupakan salah satu penyebab dari adanya krisis karakter pada anak. Padahal kenyataannya nilai-nilai karakter erat kaitannya dengan nilai-nilai moral yang sejak lama ada sehingga berkembang menjadi sebuah adat istiadat atau pakem dan berkembang di kalangan masyarakat. Nilai karakter biasanya juga sering muncul dalam nilai sosial. Nilai karakter seseorang menjadi tolak ukur berakhlak atau tidaknya seseorang di mata manusia lain. Selain itu, nilai karakter merupakan kebiasaan yang terbentuk ketika seseorang belajar memahami teori nilai termasuk juga memahami pengaplikasiannya. Dengan demikian seorang manusia akan dapat menghasilkan suatu perilaku atau perbuatan yang bisa diterima oleh sekelompok masyarakat yang diakui suatu dan sifatnya harus baik.

Pada kenyataannya zaman yang semakin maju ini ternyata berdampak buruk terhadap nilai-nilai karakter pada generasi mudanya yang perlahan semakin terkikis sehingga menjadi pemicu tindakan amoral atau menyimpang yang dilakukan oleh kaum terpelajar. Dilansir dari Detik.com, pada tanggal 16 Oktober 2021 di salah satu SD tepatnya di Jepara terjadi kasus perundungan (*bullying*) yang dilakukan oleh siswa Sekolah Dasar. Dalam video berdurasi 7 detik yang tersebar di sosial media terlihat seorang anak yang dipukuli oleh teman-teman di kelasnya. Meskipun kasus tersebut berakhir secara damai, namun tetap saja hal tersebut tidak dapat dibenarkan. Perilaku demikian terjadi sebab kurangnya pemahaman dan penanaman nilai karakter pada anak yang memang seharusnya sudah diberikan sedini mungkin baik itu oleh sekolah, orang tua,

serta masyarakat. Menurut Kesuma (2012:72) nilai karakter sendiri adalah sesuatu yang berkaitan dengan yang berhubungan dengan konsep buruk dan konsep baik Nilai karakter ialah suatu *habit*.

Pendidikan karakter pada hakikatnya adalah sebuah usaha sadar yang dilakukan untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya di kehidupan sehari-hari sehingga ia diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi lingkungan di sekitarnya seperti yang dijelaskan oleh Thomas Lickona. Penguatan pendidikan karakter (PPK) merupakan salah satu gerakan yang ditanamkan dalam kurikulum 2013.

Perilaku menyimpang oleh kalangan terpelajar disebabkan mudahnya mereka dalam memperoleh banyaknya informasi atau tayangan yang diterima dari berbagai sumber yang mudah diakses dan tanpa adanya pengawasan dari orang dewasa seperti dari televisi, radio, internet, surat kabar, berbagai jenis platform media sosial, film, dan lain sebagainya. Tanpa filter yang baik tentunya akan memiliki dampak yang negatif bagi anak itu.

Peran orang dewasa dalam memilih dan menciptakan tayangan yang tepat untuk diakses oleh anak sesuai dengan usianya sangatlah diperlukan. Karena dengan pemilihan tayangan yang kaya akan pesan moral dan tepat anak akan dapat berkembang sesuai usianya dengan baik. Hal ini akan berbanding terbalik apabila anak sejak usia dini diberikan tayangan yang kurang mendidik dan banyak adegan kurang layak maka anak berkembang tidak sesuai dengan usianya.

Upaya yang seharusnya dilakukan adalah dimulai dari beberapa hal yang cenderung menarik dan disukai oleh anak seperti menonton film di televisi. Akan tetapi dalam memberikan sebuah film kepada anak tetap harus dalam pantauan orang yang dianggap dewasa karena apabila anak dibiarkan sendirian dikhawatirkan terjadi miskonsepsi nilai moral yang terkandung di dalam film. Jika ada orang dewasa yang mengawasi maka bisa saling *sharing* kaitannya dengan isi dan pesan moral yang terkandung pada sebuah film.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012:167), film ialah selaput tipis yang dibuat dari *seluloid* untuk gambar negatif (yang akan dibuat poster) atau untuk gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Film sendiri terdiri dari berbagai banyak *genre* dengan masing-masing *genre* memiliki berbeda-beda karakteristiknya. Untuk *genre* film saat ini yang banyak digemari adalah film komedi, *action*, animasi, horror, dan lain sebagainya. Film animasi merupakan rangkaian gambar yang dibuat bergerak cepat yang secara terus menerus dan saling berhubungan satu sama lain. Film animasi sendiri sangat disukai oleh anak-anak, akan tetapi

tidak hanya anak-anak saja peminat dari film animasi juga dari berbagai kalangan.

Film dapat dikatakan sebagai hal yang sifatnya persuasif atau ajakan. Adanya lembaga film dan kritik publik juga menunjukkan bahwa film memiliki pengaruh yang cukup besar (River, 2004:252). Hal ini menunjukkan bahwa film bukan hanya untuk dinikmati saja tetapi sekaligus sebagai pembujuk karena dapat membelokkan sikap atau pola perilaku terhadap suatu hal. Sebagai salah satu media komunikasi di masa modern film ialah salah satu dari beberapa hal yang berpengaruh terhadap perkembangan moral anak.

Film diibaratkan sebagai dua sisi uang logam. Film memberikan dampak terhadap penayangannya, baik itu dampak positif dan dampak negatif. Untuk dampak positifnya diantaranya pesan-pesan moral yang ada dalam sebuah film yang berkaitan dengan pendidikan dapat menjadi pendidikan karakter bagi anak-anak. Sedangkan untuk dampak negatifnya misalnya dalam film tersebut terdapat tindakan kriminal atau menyimpang yang nantinya dapat dicontoh oleh anak. Film adalah hal yang pada dasarnya tidak akan bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia karena telah menjadi suatu bagian dari hidup.

Memberikan tontonan yang edukatif adalah sebuah keharusan bagi orang tua. Film yang edukatif selain harus mengandung pesan moral yang baik juga harus disesuaikan dengan usia dan perkembangan moral pada anak seperti pada film animasi. Salah satu film yang baik untuk anak dan kaya akan nilai-nilai moral adalah *Up*. *Up* merupakan film petualangan buatan CGI Amerika Serikat. Film ini diproduksi oleh *Pixar Animation Studios* pada tahun 2009 dan dirilis oleh *Walt Disney Pictures*. Film ini disutradarai oleh Pete Docter dan Bob Peterson dan pemainnya Ed Asner (Carl Fredricson) serta Jordan Nagai (Russel). Penjualan DVD film *Up* menjadi yang paling laris di urutan ketiga di tahun 2009. *Up* memperoleh penghargaan di ajang *Academy Awards* ke-82 untuk kategori animasi terbaik sepanjang masa dan skor asli terbaik. Selain itu *Up* juga meraih Golden Tomato dari Rotten Tomatoes dengan peringkat tertinggi di tahun 2009, dan film animasi terbaik yang diulas.

Kekuatan film dalam hal menjangkau minat penontonnya dapat menjadi suatu hal yang berpotensi sebagai media yang bersifat persuasif sehingga dapat mempengaruhi penonton (Sobur, 2004:127). Film dapat membawa pengaruh positif dan negatif apabila tidak diresapi dengan bijak oleh penontonnya. Melalui pesan moral yang ada didalam film karakter seseorang dapat dibentuk dan dirubah.

Dalam film *Up* terdapat banyak nilai-nilai karakter yang sangat bermanfaat bagi anak khususnya usia sekolah dasar sehingga dapat untuk dijadikan contoh dari

pengamalan nilai-nilai karakter tersebut. Penanaman nilai karakter dapat melalui media film. Melalui film anak akan dapat dengan mudah memahami, karena berdasarkan teori perkembangan anak pada hakikatnya anak akan meniru apapun yang mereka dengar, lihat, maupun rasakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Murni Mustika (2020) memaparkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa film animasi *Up* memiliki beberapa peranan penting, Pertama film animasi dapat sebagai penanaman nilai-nilai moral pada anak usia sekolah dasar yaitu dalam hal kesesuaian nilai-nilai moral pada film dengan perkembangan sosio emosional anak usia sekolah dasar, Kedua film animasi *Up* sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara *ekspresif* (mengungkapkan) dan *reseptif* (menerima) dalam penanaman nilai moral untuk proses pembentukan karakter pada anak yang sesuai dengan perkembangan *sosio emosional*, Ketiga film animasi *Up* dapat dijadikan sebagai media anak untuk dapat memahami nilai-nilai moral yang seharusnya diterapkan pada kehidupan sehari-hari, Keempat film animasi *Up* berisikan pesan moral sehingga dapat memberikan teladan yang baik yang dapat ditiru oleh anak. Selain penelitian yang dilakukan oleh Murni Mustika penelitian dengan objek yang sama juga dilakukan oleh Handika Eko Wahyu (2021). Dalam penelitiannya membahas tentang analisis nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film *Up*, namun hanya terbatas pada nilai karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial.

Dengan demikian maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *Up*, pada penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pentingnya film animasi *Up* dalam pembentukan nilai-nilai moral. Maka dalam penelitian ini akan mengkaji nilai-nilai karakter berupa film animasi *Up* yang dapat dijadikan sebagai media pendidikan karakter siswa sekolah dasar.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film “Up” produksi *Pixar Animation Studios*?
2. Bagaimana relevansi nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film “Up” produksi *Pixar Animation Studios* dengan pendidikan karakter siswa sekolah dasar?

Tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film “Up” produksi *Pixar Animation Studios* dan untuk menjelaskan relevansi nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film “Up” produksi *Pixar Animation Studios* dengan pendidikan karakter siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini *library research* dengan menggunakan pendekatan kualitatif. *Library research* dilaksanakan dengan menggunakan beberapa literatur dari jurnal ilmiah, buku, situs web, maupun laporan dari hasil penelitian terdahulu.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud memahami suatu fenomena tentang hal-hal yang pernah dialami atau sedang dialami oleh subjek penelitian itu sendiri secara holistik dan menjelaskan dalam bentuk deskripsi berupa kata-kata berbantuan dengan berbagai metode ilmiah (Moloeng, 2007: 6).

Sumber data pada penelitian ini terdiri atas sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer berasal dari Film Animasi *Up* yang di sutradarai oleh Pete Doctor dan Bob Paterson. Data sekunder berasal dari jurnal ilmiah, buku, situs web *review* film dan laporan dari hasil penelitian terdahulu.

Langkah utama dalam memperoleh data penelitian ialah teknik pengumpulan data, sebab memperoleh sebuah data merupakan tujuan utama dari suatu penelitian (Sugiyono, 2016:14). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan survei kepustakaan.

Observasi adalah pengamatan langsung yang dilakukan secara langsung terhadap objek dan direkam secara sistematis dengan menggunakan indera mata (Djaali, 2007:16). Dengan menggunakan teknik observasi peneliti akan lebih mudah mengamati kejadian secara langsung. Observasi dilakukan dengan tujuan melihat objek secara langsung yang akan diteliti yakni film animasi *Up*. Film *Up* nantinya akan diamati dan disimak sedemikian rupa.

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang hendak diketahui atau digali. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara untuk membandingkan data sebelumnya yang diperoleh peneliti melalui teknik dokumentasi dengan cara menggali seputar nilai-nilai karakter yang terdapat pada film animasi *Up* kepada sepuluh orang tua yang pernah menemani anaknya menonton film tersebut.

Keabsahan data dalam penelitian ini yakni teknik triangulasi. Triangulasi sumber memiliki definisi membandingkan dan atau memeriksa secara cermat informasi yang didapatkan peneliti dari berbagai sumber data. Metode observasi dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi sedangkan metode wawancara menggunakan bantuan pedoman wawancara. Data yang diperoleh peneliti dengan menggunakan metode observasi dan survei kepustakaan yang sudah diinterpretasikan akan dibandingkan dengan menggunakan metode wawancara kepada orang tua yang pernah menemani anaknya menonton film animasi *Up*. Hasil dari perbandingan

tersebut bertujuan untuk melihat kevalidan data hasil penelitian.

Data pada penelitian ini akan dianalisis menggunakan teknik data kualitatif model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2016:56), analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yakni reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data-data berupa kata-kata, kalimat, paragraf, dialog yang terdapat pada objek dengan mengamati dan mencatatnya serta mengumpulkan data berupa kutipan-kutipan kaitannya dengan penyeleksian data yang dibutuhkan yakni penggalan dialog yang memuat nilai-nilai karakter yang ada pada film *Up*. Kemudian data yang telah dikumpulkan dipilah-pilah untuk diseleksi pada tahap reduksi data.

2. Reduksi Data

Setelah melalui tahap pengumpulan data, tahap selanjutnya yakni data yang telah diseleksi akan direduksi. Mereduksi data menurut (Sugiyono, 2016:249) yaitu merangkum dan mengumpulkan bagian-bagian yang penting dan mengeliminasi yang tidak perlu. Muatan-muatan nilai-nilai karakter yang ditemukan dalam film animasi *Up* akan dirangkum.

3. Penyajian Data

Setelah melalui tahap reduksi data, maka tahapan selanjutnya yakni penyajian data. Disini data yang sudah dirangkum dan dikategorikan sebelumnya akan diinterpretasi atau dideskripsikan berdasarkan muatan-muatan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *Up*.

4. Verifikasi Data

Setelah data selesai diinterpretasikan maka data yang sudah melalui tahapan penyajian data akan dicek kembali untuk mengetahui keabsahan datanya dengan cara membandingkannya melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil dalam penelitian akan dibagi menjadi 2 bagian, yaitu wujud nilai-nilai karakter dalam film animasi *Up* dan relevansi nilai-nilai karakter sebagai pendidikan karakter siswa sekolah dasar dengan indikator nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan pada pendidikan anak tingkat Sekolah Dasar sudah dirumuskan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di tahun 2013 diantaranya religius, disiplin, toleransi, jujur, kreatif, mandiri, kerja keras, demokratis, rasa ingin tahu, bersahabat atau komunikatif, gemar membaca, semangat kebangsaan, cinta tanah air,

cinta damai, menghargai prestasi, tanggung jawab, peduli sosial, dan peduli lingkungan.

Wujud Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi *Up*

Film animasi *Up* disutradarai oleh Pete Docter dan diproduksi oleh *Pixar Animation Studios*, menceritakan tentang seorang laki-laki tua bernama Carl Fredricksen (Ed Asner) dan anak laki-laki lucu bernama Russell (Jordan Nagai). Dengan cara yang cukup kreatif yakni mengikat ribuan balon helium ke rumahnya, Carl berangkat dengan rumahnya agar dapat mewujudkan mimpinya dan mendiang istrinya untuk dapat melihat belantara Amerika Selatan tepatnya di *Paradise Falls* dan menyelesaikan janji yang dibuat dulu bersama mendiang istrinya, Ellie. Akan tetapi saat tiba di *paradise falls* mereka mempunyai misi untuk menyelamatkan Kevin (burung langka yang ditemukan oleh Russell) dari perburuan Charles F. Muntz (Christopher Plummer) dan anjing-anjingnya yang dapat berbicara layaknya manusia. Dalam film animasi *Up* ditemukan beberapa wujud nilai-nilai karakter yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Wujud Nilai Karakter

Wujud Nilai Karakter	Scene
NKBBK	Menit 04.01, menit 37.02, dan menit 39.07
NKKK	Menit 08.36 dan menit 14.37
NKTJ	Menit 14.27
NKKr	Menit 20.00, menit 01.09.54, dan menit 01.10.15
NKRIT	Menit 34.50, menit 35.39, dan menit 39.31
NKJ	Menit 44.51
NKPS	Menit 46.21, menit 47.51, menit 57.40, dan menit 01.00.01
NKMP	Menit 01.22.57

Keterangan :

NKBBK : Nilai Karakter Bersahabat atau Komunikatif

NKKK : Nilai Karakter Kerja Keras

NKTJ : Nilai Karakter Tanggung Jawab

NKKr : Nilai Karakter Kreatif

NKRIT : Nilai Karakter Rasa Ingin Tahu

NKJ : Nilai Karakter Jujur

NKPS : Nilai Karakter Peduli Sosial

NKMP : Nilai Karakter Menghargai Prestasi

PEMBAHASAN

Wujud Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi *Up*

Jika pada penelitian yang dilakukan oleh Handika Eko Wahyu (2021) hanya ditemukan tiga muatan nilai karakter saja diantaranya nilai karakter kerja keras, kreatif dan peduli sosial. Dalam penelitian ini ditemukan delapan muatan nilai-nilai karakter pada film animasi *Up* yang telah dianalisis dan dibandingkan dengan hasil dari wawancara dengan responden yang pernah menemani anaknya menonton film *Up*, akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

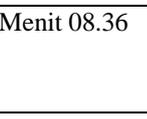
1. Bersahabat atau Komunikatif, merupakan suatu sikap yang menunjukkan rasa senang bergaul, berbicara, dan dapat dengan mudah akrab dengan orang lain yang ditemuinya (Kurniawan, 2017:41)

Tabel 2. Wujud Nilai Karakter Bersahabat atau Komunikatif pada Film *Up*

Scene	Penjelasan
 <p>Menit 04.01</p>	Pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa seorang anak perempuan bernama Ellie yang ceria dan sangat bersemangat untuk mengajak Fredrickson agar dapat bergabung di satu klub yang sama dengan dirinya padahal saat itu mereka baru pertama kali bertemu. Dapat disimpulkan bahwa Ellie adalah anak yang mudah bersahabat dengan siapa saja.
 <p>Menit 37.02</p>	Pada adegan ini menunjukkan bahwa Russel memiliki sifat yang bersahabat dengan dengan siapapun termasuk hewan (burung) yang ditemukannya dan diberi nama Kevin. Russel sangat ingin memelihara Kevin.
 <p>Menit 39.07</p>	Pada <i>scene</i> ini menunjukkan sikap Russel yang dapat dengan mudah bersahabat dengan hewan yang pertama kali bertemu dengannya (anjing) yang bernama Dug. Tidak heran setiap kali bertemu dengan Russel, hewan-hewan pasti akan langsung menyukainya.

2. Kerja keras, merupakan sebuah perilaku yang mencerminkan kesungguh-sungguhan seseorang dalam upaya mengatasi berbagai masalah maupun rintangan dan akan menyelesaikannya dengan sebaik-baiknya.

Tabel 3. Wujud Nilai Karakter Kerja Keras pada Film *Up*

Scene	Penjelasan
 <p>Menit 08.36</p>	Pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa mereka berdua bekerja keras dan menabung uang yang didapatkan dari

 <p>Menit 37.02</p>	bekerja untuk mewujudkan impian yang sudah mereka rencanakan sedari masih anak-anak yakni pergi ke <i>paradise walls</i> .
	Pada <i>scene</i> ini awal pertama kali tokoh Russel dimunculkan dimana ia menawarkan bantuan kepada Fredrickson demi mendapatkan lencana pramuka membantu orang tua. Meskipun ia selalu mendapatkan penolakan dari Fredrickson namun karena kerja kerasnya ia akhirnya menerima tawaran Russel untuk membantunya mendapatkan lencana terakhirnya.

3. Tanggung jawab, merupakan sebuah sikap dimana selalu melaksanakan kewajiban dan tugas-tugasnya sebagai suatu hal yang memang harus ia lakukan baik terhadap dirinya sendiri, orang lain, masyarakat, lingkungannya, bangsa dan negara serta Tuhan (Kurniawan, 2017:41).

Tabel 4. Wujud Nilai Karakter Tanggung Jawab pada Film *Up*

Scene	Penjelasan
 <p>Menit 14.27</p>	Pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa Russel memperlihatkan rasa tanggung jawabnya sebagai anak pramuka yang harus menjalankan tugas yang diberikan padanya dengan cara membantu orang tua agar ia mendapatkan pin terakhirnya sehingga bisa disebut sebagai petualang sejati.

4. Kreatif, merupakan perilaku seseorang ketika dalam melakukan sesuatu selalu dapat memperoleh cara, ide, hasil baru dari sesuatu yang sudah dimilikinya untuk kemudian dikembangkan.

Tabel 5. Wujud Nilai Karakter Kreatif pada Film *Up*

Scene	Penjelasan
 <p>Menit 20.00</p>	Pada <i>scene</i> ini dalam atap rumah keluar ribuan balon helium yang terikat pada rumah tersebut. Tuan Fredrickson menggunakan balon tersebut untuk menerbangkan rumahnya dan benar saja karena idenya yang kreatif tersebut rumah Tuan Fredrickson perlahan terangkat dan akhirnya terbang tinggi.

<p>Menit 01.09.54</p> 	<p>Pada <i>scene</i> ini memperlihatkan Russell yang ingin pergi menyelamatkan Kevin dengan cara terbang menggunakan ide kreatif yakni mengikatkan balon helium di pinggangnya dan menggunakan penyemprot debu sebagai alat kemudinya. Ternyata ide tersebut berhasil membuatnya terbang.</p>
<p>Menit 01.10.15</p> 	<p><i>Scene</i> ini menunjukkan bahwa Tuan Fredricksen bermaksud ingin menerbangkan kembali rumahnya untuk menyusul Russell namun tidak kunjung bisa, akhirnya ia membanting pintu keluar namun dari situ ia mendapat ide. Tuan Fredricksen mengeluarkan semua isi rumahnya agar menjadi ringan dan dapat menerbangkan kembali rumahnya dengan sisa balon helium yang masih ada, dan benar saja setelah semua berhasil ia keluar rumah tersebut terbang kembali.</p>

5. Rasa ingin tahu, ialah sebuah sikap dimana dirinya selalu akan berusaha untuk mengetahui berbagai hal yang ingin diketahui untuk kemudian dicari jawabannya sehingga ia akan memperluas apa yang saja yang ingin dipelajarinya, apa yang ingin dilihatnya, dan apa yang ingin didengarnya (Kurniawan, 2017:41)

Tabel 6. Wujud Nilai Karakter Rasa Ingin Tahu pada Film *Up*

Scene	Penjelasan
<p>Menit 34.50</p> 	<p>Pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa Russel memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, hal ini dibuktikan saat ia menemukan jejak kaki hewan di tanah ia mengikuti jejak tersebut sampai jejak tersebut menghilang. Karena rasa ingin tahunya bahkan ia mencari pemilik jejak kaki tersebut sampai dirinya berhasil menghilangkan rasa penasarannya, dan benar saja akhirnya ia menemukan pemilik jejak kaki tersebut dengan memancingnya menggunakan coklat ternyata adalah Kevin (burung langka).</p>

<p>Menit 35.39</p> 	<p>Pada <i>scene</i> ini karena rasa ingin tahunya akan burung yang baru ia temukan sangat tinggi, maka Russell membawa Kevin kepada Tuan Fredricksen dengan menyebutkan ciri-ciri burung tersebut agar ia tau apakah benar ia menemukan Snipe seperti yang diceritakan kepadanya tentang hewan bernama Snipe.</p>
<p>Menit 39.31</p> 	<p>Setelah mendengar dan melihat bahwa Dug (anjing) bisa berbicara, Russel pun terkejut dan ingin mencari tahu kenapa anjing tersebut dapat berbicara, kemudian ia melihat kalung yang dipakainya ternyata terdapat kalung yang dapat menyala setiap anjing tersebut berbicara. Karena penasaran maka ia memutar tombol tersebut untuk melihat apa yang akan terjadi apabila ia memutar tombol tersebut.</p>

6. Jujur, merupakan sikap yang pada hakikatnya ingin menjadikan dirinya sebagai seseorang yang dapat dipercaya baik dalam tindakan maupun perkataan.

Tabel 7. Wujud Nilai Karakter Jujur pada Film *Up*

Scene	Penjelasan
<p>Menit 44.51</p> 	<p>Pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa Russell jujur kalau dirinya tidak bisa memasang tenda ketika ditanya oleh Tuan Fredricksen dikarenakan ia tidak pernah diajari cara membuat tenda oleh ayahnya.</p>

7. Peduli sosial, merupakan tindakan dimana dirinya selalu mudah simpati dan tangannya selalu ringan ingin membantu orang lain yang membutuhkan bantuannya (Kurniawan, 2017:41).

Tabel 8. Wujud Nilai Karakter Peduli Sosial pada Film *Up*

Scene	Penjelasan
<p>Menit 46.21</p> 	<p>Pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa Russell khawatir pada Kevin (burung) karena ia akan dijadikan tawanan oleh Tuan Muntz karena kevin adalah burung langka. Atas dasar kepeduliannya tersebut Russell mengajak Fredricksen agar mau membantunya mengamankan Kevin.</p>

<p>Menit 47.51</p> 	<p><i>Scene</i> ini menunjukkan kepedulian Russel kepada Kevin. Russell ingin memastikan Kevin dan anak-anaknya dapat benar-benar berkumpul.</p>
<p>Menit 57.40</p> 	<p><i>Scene</i> ini menunjukkan mereka saling khawatir dan memperdulikan satu sama lain agar bisa selamat dari kejaran anjing suruhan Muntz.</p>
<p>Menit 01.00.01</p> 	<p>Pada bagian ini terlihat Kevin dan Tuan Fredrickson sangat peduli kepada Kevin yang kakinya kesakitan. Mereka berencana mengantar Kevin ke habitatnya agar dapat kembali bertemu dengan anak-anaknya.</p>

- Menghargai prestasi, merupakan perilaku yang menunjukkan bahwa dirinya dapat menghargai dan mengapresiasi hal-hal yang sudah ia lakukan dan orang lain lakukan (Kurniawan, 2017:41).

Tabel 8. Wujud Nilai Karakter Menghargai Prestasi pada Film *Up*

<i>Scene</i>	Penjelasan
<p>Menit 01.22.57</p> 	<p>Pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa Tuan Fredrickson menghargai usaha Russell saat membantu dirinya dan menyelamatkan Kevin dari perburuan Muntz, sebagai bentuk rasa bangganya kepada Russell ia pun memberikan rencana yang diberikan oleh Ellie saat dirinya masih berusia 8 tahun..</p>

Nilai Karakter dalam Film *Up* dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan paparan data terkait nilai-nilai karakter yang ditemukan dalam film animasi *Up* memiliki relevansi dengan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Nilai-nilai karakter yang memiliki keterkaitan dengan pendidikan karakter akan dijabarkan sebagai berikut:

- Bersahabat atau Komunikatif

Tabel 10. *Scene* yang memuat Nilai Pendidikan Karakter Bersahabat atau Komunikatif

<i>Scene</i>	Dialog
Menit 04.01	<p>Ellie : “Baiklah, boleh ikut. Selamat bergabung di klub.”</p> <p>Fredrickson : (Diam dengan wajah ketakutan)</p> <p>Ellie : “Hei, aku tidak mengigit. Kau dan aku seorang anggota klub yang sama”</p>
Menit 37.02	<p>Russell : “Kita pelihara dia, boleh ya? Akan kuberi makan, ku ajak jalan-jalan, dan akan aku bersihkan kandangnya.”</p> <p>Fredrickson : “Tidak.”</p> <p>Russell : “Seorang penjelajah sahabat tanaman, ikan, ataupun tikus kecil.”</p>
Menit 39.07	<p>Russell : “Ayo duduk. Hei dia terlatih.”</p> <p>Russell : “Beri salam. Ehe, bicara.”</p> <p>Dug : “Halo.”</p> <p>Fredrickson : “Apakah anjing in tadi berkata halo?.”</p> <p>Dug : “Ah iya, namaku Dug dan aku suka kau. Tuanku yang membuatkan kalung ini. Dia baik dan pintar. Dia buatkan aku ini agar aku dapat berbicara seperti manusia.”</p>

Dari ketiga *scene* yang ditemukan pada film animasi *Up* terdapat nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan sebagai pendidikan karakter pada anak yaitu mengajarkan pada anak untuk mudah berteman atau bersahabat dengan siapa saja tanpa membedakan-bedakan termasuk dengan teman yang baru dikenalnya, selain itu tidak hanya dengan teman sebaya namun juga mengajarkan anak untuk bersahabat dengan hewan. Nilai pendidikan karakter bersahabat atau komunikatif dapat ditanamkan sejak dini kepada anak usia Sekolah Dasar dengan cara membiasakan anak untuk tidak malu saat bertemu dengan teman baru, berbicara dengan percaya diri kepada teman maupun orang lain yang ditemuinya, membiasakan anak bersahabat dengan lingkungan di sekitarnya seperti dengan hewan peliharaan yang dimilikinya.

- Kerja Keras

Tabel 11. *Scene* yang memuat Nilai Pendidikan Karakter Kerja Keras

<i>Scene</i>	Dialog
Menit 08.36	<p>Pada <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa mereka Ellie dan Tuan Fredrickson bekerja keras dan menabung uang yang didapatkan dari bekerja untuk mewujudkan impian yang sudah mereka rencanakan sedari masih anak-anak yakni pergi ke <i>paradise walls</i>.</p>

Menit 01.09.54	Saat Kevin ditanggap oleh Muntz dan anjing-anjingnya, Russell berniat menyelamatkan Kevin dengan cara apapun. Fredricksen : “Russell...” Russell : “Aku akan pergi untuk menyelamatkan Kevin walaupun kau tak mau ikut Tuan Fredricksen.” Fredricksen : “Jangan Russell, jangannnn ”
-------------------	---

Berdasarkan Scene tersebut mengajarkan anak untuk mau tidak mudah beputus asa dan mau bekerja keras untuk mencapai tujuan. Hal ini dibuktikan dengan adegan dimana Ellie dan Tuan Fredricksen bekerja keras untuk mewujudkan mimpinya agar dapat pergi ke *paradise falls* di Amerika dengan cara menabung. Selain itu pada adegan lain Russell dengan tekad dan sikapnya yang tidak mudah putus asa saat akan menyelamatkan Kevin juga menunjukkan nilai pendidikan karakter kerja keras. Nilai pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar dapat ditanamkan dengan cara membiasakan anak menabung terlebih dahulu untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan, membiasakan anak mengerjakan PR sendiri sepulang sekolah dan membiarkan anak berusaha terlebih dahulu sebelum memberikan bantuan dalam bentuk apapun, nilai karakter kerja keras relevan dengan Perpres No.87 Tahun 2017 yaitu bekerja keras.

3. Tanggung Jawab

Tabel 12. *Scene* yang memuat Nilai Pendidikan Karakter Tanggung Jawab

<i>Scene</i>	Dialog
Menit 14.27	<i>Scene</i> ini memperlihatkan Russell yang dengan penuh semangat ingin menyelesaikan tanggung jawabnya sebagai anak pramuka sejati dengan mendapatkan lencana pramuka terakhirnya yakni membantu orang tua. Untuk mewujudkannya maka ia menawarkan bantuan kepada kakek tua bernama Fredricksen agar mau menerima bantuannya dan ia mendapatkan lencananya. Russell : “Selamat sore, namaku Russel dan aku menjelajah hutan di unit 54. Apakah kau membutuhkan bantuanku tuan?” Fredricksen : “Tidak.” Russell : “Aku bisa membantumu menyebrang jalan.” Fredricksen : “Tidak.” Russell : “Ayolah tuan” (Russell terus memohon agar kakek tersebut mau membantunya) Akhirnya karena kasihan kakek tersebut setuju membantu Russell dan Russellpun dengan penuh tanggung jawab melakukan apa yang kakek tersebut kehendaki.

Berdasarkan potongan dialog tersebut terlihat seorang anak yang bertanggung jawab penuh dengan apa yang seharusnya menjadi tanggung jawabnya sebagai seorang anggota pramuka, scene tersebut memuat nilai pendidikan karakter tanggung jawab. Nilai pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar dapat ditanamkan dengan cara membiasakan anak bertanggung jawab dengan apa yang sudah menjadi pilihannya misalnya saat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pramuka maka ia harus mengikuti kegiatan apapun yang berkaitan dengan ekstra pramuka tersebut, selain itu bisa juga membiasakan anak bertanggung jawab dengan tugas sekolahnya.

4. Kreatif

Tabel 12. *Scene* yang memuat Nilai Pendidikan Karakter Tanggung Jawab

<i>Scene</i>	Dialog
Menit 20.00	Pada scene ini dalam atap rumah keluar ribuan balon helium yang terikat pada rumah tersebut. Tuan Fredricksen menggunakan balon tersebut untuk

	menerbangkan rumahnya dan benar saja karena idenya yang kreatif tersebut rumah Tuan Fredricksen perlahan terangkat dan akhirnya terbang tinggi.
Menit 01.09.54	Fredricksen : “Russell...” Russell : “Aku mau menolong Kevin meskipun kau tidak mau.” (Sambil terbang menggunakan balon helium yang diikat di pinggangnya dan memakai penyemprot debu) Fredricksen : “Jangan Russell jangannnn.”
Menit 01.10.15	<i>Scene</i> ini menunjukkan bahwa Tuan Fredricksen bermaksud ingin menerbangkan kembali rumahnya untuk menyusul Russell namun tidak kunjung bisa, akhirnya ia membanting pintu keluar namun dari situ ia mendapat ide. Tuan Fredricksen mengeluarkan semua isi rumahnya agar menjadi ringan dan dapat menerbangkan kembali rumahnya dengan sisa balon helium yang masih ada, dan benar saja setelah semua berhasil ia keluar rumah tersebut terbang kembali.

Nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Up* terlihat saat Tuan Fredricksen dan Russel dapat dengan cepat menemukan ide untuk menyelesaikan masalahnya misalnya saja ia memiliki ide untuk menerbangkan rumah dengan menggunakan balon helium dan melintasi udara dengan bantuan balon helium dan penyedot debu. Meskipun hal tersebut cenderung terlihat imajinatif bagi orang dewasa namun *scene* tersebut dapat membuat daya imajinasi akan berkembang dan membuat anak dapat berpikir kreatif untuk menemukan cara baru dan mengatasi masalahnya. Penanaman nilai-nilai karakter kreatif pada anak dapat dengan membiarkan anak menyelesaikan sendiri masalah yang dihadapinya peran orang tua hanya perlu mengarahkan saja, selain itu untuk mengembangkan daya imajinasi dan kekreatifan pada anak dapat distimulasi melalui pembuatan kerajinan dari barang bekas.

5. Rasa Ingin Tahu

Tabel 13. *Scene* yang memuat Nilai Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu

<i>Scene</i>	Dialog
Menit 34.50	Russell : “Hah? Jebakan? Sini Snipe, ayo keluar Snipe. Snipeeee” (Russell terus mengamati dan untuk menghilangkan rasa penasarannya ia mengikuti jejak hewan yang ia lihat di tanah sampai ia tidak melihat jejak itu lagi di tanah. Namun saat ia berdiri di ujung jejak kaki hewan tersebut sambil memakan coklat tiba-tiba ia mendengar suara aneh di semak belukar dan tak lama muncul Kevin (burung) yang terus memakan coklat miliknya).
Menit 35.39	Russell : “Aku menemukan Snipe” Fredricksen : “Oohh masa?” Russell : “Apakah Snipe itu tinggi seperti ini?” Fredricksen : “Oh hiya tinggi sekali” Russell : “Snipe berwarna-warni?” Fredricksen : “Iya warna-warni” Russell : “Ia suka coklat?”
Menit 39.31	Russell : “Hebat, kalung ini untuk apa?” (Sambil memutar-mutar tombol pada kalung yang dipakai Dug karena ia ingin tahu apa fungsi kalung tersebut) Dug : “Aku memakai kalung ini untuk berbicara, tolong jangan putar-putar terus” Fredricksen : “Russell jangan sentuh itu, jangan-jangan ada radioaktifnya”

Nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Up* terlihat saat Russell yang ingin tahu tentang banyak hal baru yang ditemui dan membuatnya terkejut. Hal ini tentu dapat menjadi contoh penanaman pendidikan karakter pada anak karena biasanya anak usia sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi seperti. Penanaman nilai karakter rasa ingin tahu pada anak dapat melalui pemberian stimulus berupa hal baru yang menarik perhatian dan disukai anak sehingga anak akan penasaran dan ingin mencari tahu, selain itu juga bisa melalui pemberian masalah misalnya dengan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memancing rasa penasaran anak seperti mengapa ada malam dan siang.

6. Jujur

Tabel 14. *Scene* yang memuat Nilai Pendidikan Karakter Jujur

Scene	Dialog
Menit 34.50	Russell : “Ohhh susah memasang tenda” Fredricksen : “Tunggu, bukannya kau penjelajah hutan yang punya GPS dan banyak rencana?” Russell : “Iya, tapi apakah kau mau tau rahasia?” Fredricksen : “Tidak” Russell : “Baik begini, aku belum pernah mendirikan tenda. Itu rahasianya huhhh” Fredricksen : “Kau sudah pernah pergi <i>camping</i> kan?” Russell : “Tapi tidak pernah di luar”

Pada *scene* tersebut memuat nilai karakter jujur hal ini terlihat saat Russell mengakui meskipun ia anak pramuka namun ia tidak bisa mendirikan tenda. Penanaman nilai karakter jujur pada anak sangat penting karena apabila sejak usia dini sudah sering berbohong tentu tidak hanya akan merugikan orang lain tetapi juga dirinya sendiri. Penanaman pendidikan karakter jujur pada anak dapat melalui pembiasaan dengan memberikan contoh perilaku jujur, memberikan anak tontonan yang didalamnya memuat nilai-nilai kejujuran seperti pada film animasi *Up* dan apresiasi anak saat dirinya berkata jujur.

7. Peduli Sosial

Tabel 15. *Scene* yang memuat Nilai Pendidikan Karakter Peduli Sosial

Scene	Dialog
Menit 46.21	Russell : “Tuan Fredricksen, Dug bilang kalau Kevin akan dibawa untuk dijadikan tawanan mereka, kita harus melindunginya. Kevin boleh ikut kita?” Fredricksen : “Baiklah, boleh ikut.” Russell : “Janji tidak akan ditinggal?.” Fredricksen : “Iya.”
Menit 47.51	Russell : “Aku menemukan Snipe” Fredricksen : “Oohh masa?” Russell : “Apakah Snipe itu tinggi seperti ini?” Fredricksen : “Oh hiya tinggi sekali” Russell : “Snipe berwarna-warni?” Fredricksen : “Iya warna-warni” Russell : “Ia suka coklat?”

Menit 57.40	Fredricksen : “Sedang apa dia?.” Dug : “Dia sedang memanggil bayinya” Russell : “Jadi, Kevin itu perempuan?” Russell : “Tunggu, jadi Kevin pergi begitu saja? Tapi kau janji menjaganya, bayinya membutuhkan dia. Kita harus pastikan mereka berkumpul.” Fredricksen : “Tidak.”
Menit 01.00.01	Russell : “Lukanya cukup parah, bisa kita antar dia pulang?” Fredricksen : “Baiklah, tapi kita harus cepat.” (terlihat Russel dan Tuan Fredricksen sangat khawatir dengan Kevin yang kakinya sedang terluka)

Scene tersebut bentuk peduli sosial yang terdapat pada film animasi *Up* yakni menolong sesama makhluk hidup yang sedang membutuhkan bantuan tanpa adanya pamrih tanpa adanya paksaan dari manapun dan siapapun. Penanaman nilai karakter peduli sosial dapat melalui pembiasaan seperti melong teman yang sedang kesulitan, membantu orang tua di rumah, menolong hewan yang membutuhkan bantuan kita, dan lain sebagainya.

8. Menghargai Prestasi

Tabel 16. *Scene* yang memuat Nilai Pendidikan Karakter Menghargai Prestasi

Scene	Dialog
Menit 01.22.57	Fredricksen : “Aku datang untuknya?” Fredricksen : “Russell untuk membantu orang tua dan melakukan lebih dari apa yang diperlukan aku ingin memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepadamu rencana Ellie” Russell : “Wowww” (kemudian memeluk Tuan Fredricksen)

Scene tersebut memuat nilai karakter menghargai prestasi dibuktikan dengan kedatangan Tuan Fredricksen di acara pramuka pemberian rencana terakhir Russell, Tuan Fredricksen memberikan sebuah pin yang ia dapatkan dari mendiang istrinya kepada Russell sebagai bentuk rasa bangganya atas pencapaian Russell dan usahanya yang gigih saat membantunya. Penanaman nilai karakter menghargai prestasi dapat melalui pembiasaan mengapresiasi anak setiap kali membuat pencapaian dan

tidak memojokkan anak apabila ia belum mampu mencapainya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan ditemukan muatan nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *Up* sebagai pembentukan karakter pada anak usia sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Di dalam film animasi *Up* ditemukan delapan nilai-nilai karakter yang dapat dijadikan sebagai pembentukan karakter pada anak usia Sekolah Dasar, diantaranya nilai karakter kerja keras, nilai karakter tanggung jawab, nilai karakter kreatif, nilai karakter rasa ingin tahu, nilai karakter jujur, nilai karakter peduli sosial, dan nilai karakter menghargai prestasi.
2. Relevansi dari delapan nilai karakter yang ditemukan dalam film animasi *Up* sudah sesuai dengan Perpres No. 87 tahun 2017, sehingga nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *Up* dapat dijadikan sebagai media penanaman pendidikan karakter untuk anak usia Sekolah Dasar.

Saran

1. Bagi orang tua dan guru dapat menjadikan film animasi *Up* sebagai alternatif media dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak;
2. Bagi peneliti yang akan meneliti lebih lanjut tentang topik terkait dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang akan dilakukan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alek, Sobur. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dharma, Kesuma. (2019). *Pendidikan Karakter: Kajian Kajian Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djaali. (2007). *Pengukuran dalam Bidang Pengukuran*. Jakarta: Grasindo.
- Gunawan, Heri. (2014). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Moeleong, Lexy J. (2014). *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustika, M. (2020). Nilai-Nilai Moral dalam Film Animasi *Up* dan Relevansinya Dengan Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar.
- Rochmawati, W. P. (2016). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film *The Miracle Worker*.
- Samani. (2019). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Model*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Syamsul, K. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Implementasinya Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Pasrah dkk. (2020). Nilai-Nilai Karakter yang Terdapat dalam Film Animasi *Upin dan Ipin E* episode *Jembatan Ilmu*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 152-164.

