

CHARACTER EDUCATION AND MORAL VALUE IN 2D ANIMATION FILM ENTITLED "PENDETA BANGAU"

by Adi Sudi

Submission date: 27-Jan-2020 03:16PM (UTC+0800)

Submission ID: 1247005183

File name: 2449-7160-1-RV-sudah_direvisi_TURNITIN.doc (362K)

Word count: 4753

Character count: 30659

**CHARACTER EDUCATION AND MORAL VALUE IN 2D ANIMATION FILM
ENTITLED "PENDETA BANGAU"**

Nilai Pendidikan Karakter Dan Pesan Moral Dalam Film Animasi 2d “Pendeta Bangau”

I Gede Adi Sudi Anggara
Program Studi Seni, Program Magister
Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

Hendra Santosa (Author Coresponding)
Program Studi Seni Karawitan
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Denpasar
hendrasnts@gmail.com

A.A. Gde Bagus Udayana
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar

ABSTRAK

Karakter merupakan hal yang sangat penting dan mendasar dalam perkembangan anak. Anak-anak yang mempunyai karakter baik dan kuat secara individu maupun sosial adalah anak-anak yang memiliki akhlak, budi pekerti, serta moral yang baik. Pendidikan karakter memiliki orientasi yang sama dengan pendidikan moral, dimana pendidikan moral sangat penting dalam mengarahkan generasi muda menjadi manusia yang baik melalui pendekatan nilai-nilai kebaikan. Ditengah kemajuan teknologi dan informasi saat ini, film animasi adalah salah satu media yang terbilang efektif dan menarik dalam mentransfer nilai-nilai pendidikan karakter serta pesan moral kepada anak-anak. Film animasi 2D “Pendeta Bangau” merupakan film animasi yang sumber ceritanya berasal dari cerita rakyat Bali yang berjudul “Pedanda Baka”. Film animasi 2D ini tidak hanya sebagai media hiburan untuk anak-anak saja, terlebih di dalamnya terdapat nilai-nilai pendidikan karakter dan pesan moral. Tujuan penelitian ini untuk mengulas nilai-nilai pendidikan karakter dan pesan moral yang terkandung dalam film animasi 2D “Pendeta Bangau”. Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif dengan teknik analisis data kualitatif model Miles and Huberman. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter pada film animasi 2D “Pendeta Bangau” meliputi nilai kejujuran, toleransi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, dan rasa ingin tahu. Sedangkan untuk pesan moralnya, pada akhir film, Bangau mati akibat dari perbuatan tak bermoralnya. Hasil dari perbuatan Bangau tersebut sesuai dengan ajaran hukum *Prarabda Karmaphala*, yaitu Bangau mendapatkan hasil dari perbuatannya pada masa kini, dan dinikmati saat ini juga tanpa ada sisanya lagi.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Moral, Film Animasi 2D, Cerita Rakyat, Pendeta Bangau.

ABSTRACT

Character is a very important and fundamental thing in a child's development. Childrens who have kind and strong character and both individually or socially are childrens who have good character, and also good morals. Character education has the same orientation as moral education, where moral education is very important in directing young people to become good people through the approach of good values. In the midst of current technological and information advances, animated films are one of the effective and interesting media in transferring the values of character education and moral messages to childrens. 2D animated film "Pendeta Bangau" is an animated film whose source of story comes from Balinese folklore entitled "Pedanda Baka". This 2D animated film is not only an entertainment medium for children, especially in this film contains values of character education and moral messages. The purpose of this study is to review the values of character education and moral messages contained in the 2D animated film "Pendeta Bangau". This research

applies qualitative research methods with Qualitative data analysis techniques model Miles and Huberman. Data collection is done by interview techniques, documentation, and literature studies. The results of this research is character education values in 2D animation film "Stork Priest", includes the value of honesty, tolerance, friendship/communicative, love of peace, and curiosity. As for the moral message, at the end of the film, Bangau died as a result of his bad morals. The results of the Heron's deeds are appropriate with the law of *Prarabda Karmaphala*, Bangau get results from his actions in the present, and enjoyed now without any more.

Key Words : *Character Building, Morals, 2D Animated Film, Folklore, Pendeta Bangau.*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan generasi penerus bangsa (Nuryantiningsih, 2017). Karena bangsa yang kuat merupakan bangsa yang masyarakatnya memiliki karakter yang kuat dan berbudi pekerti yang baik dalam individual maupun sosial. Salah satu pentingnya dilakukan penguatan pendidikan karakter saat ini adalah untuk mengatasi krisis moral yang sedang terjadi di Indonesia.

Hingga saat ini, di Bali sedang mengalami krisis moral yang nyata di masyarakat dengan melibatkan anak-anak sebagai pelakunya. Diantaranya, berita terkait kasus kriminalitas yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai tersangka tindak kejahatan. (BALIPOST.com 2019) pada Kamis, 11 April 2019 memberitakan mengenai dua remaja berumur belasan tahun diamankan polisi karena mencuri emas dan uang di kecamatan Susut, Bangli. Komisi Perlindungan Perempuan dan Anak Daerah (KPPAD) Bali dalam pemberitaan di (BALIPOST.com 2017) menyatakan, berdasarkan pemantauan melalui media massa, terdapat berbagai kasus hukum yang melibatkan anak, baik sebagai korban dan pelaku yang secara keseluruhan berjumlah 253 kasus. Ratusan kasus itu terdiri dari 137 kasus melibatkan anak sebagai pelaku tindak pidana. Kemudian, berdasarkan data yang diperoleh dari Direktorat Reserse Kriminal Umum Polda Bali, menyebutkan bahwa pada triwulan I 2017 antara Januari hingga Maret 2017 terdapat 21 kasus tindak pidana kekerasan terhadap anak sebagai pelaku di Bali. Adapun kasus-kasus tersebut meliputi tindak pidana pencurian, persetubuhan, melarikan anak di bawah umur, kekerasan

terhadap anak, pengrusakan, curat serta perbuatan tidak menyenangkan.

Tabel 1. Data Kasus Tindak Pidana Kekerasan Terhadap Anak Sebagai Pelaku (Januari – Maret 2017)

(Sumber : Direktorat Reserse Kriminal Umum POLDA BALI)

No.	Tindak Pidana	Jumlah
1.	Pencurian	10
2.	Persetubuhan	3
3.	Melarikan anak di bawah umur	1
4.	Kekerasan Terhadap anak	2
5.	Pengrusakan	1
6.	Curat (pencurian dengan pemberatan)	1
7.	Perbuatan tidak menyenangkan	3

Berdasarkan hasil wawancara dengan budayawan dan maestro seni tradisi lisan Made Taro, menyatakan bahwa tindak pidana anak sebagai pelaku terjadi dikarenakan kurangnya pendidikan karakter yang ditanamkan kepada anak-anak sejak usia dini. Dimana penguatan pendidikan karakter salah satunya dapat disampaikan melalui pesan-pesan moral dan nilai-nilai pendidikan yang terdapat di dalam cerita rakyat. Nilai-nilai pendidikan karakter dan pesan moral terdapat dalam salah satu cerita rakyat Bali, yaitu cerita rakyat "Pedanda Baka".

Cerita rakyat merupakan seni tradisi lisan yang melekat erat pada suatu daerah tertentu dan diturunkan dari generasi ke generasi dalam berbagai versi. Cerita rakyat pada awalnya disampaikan dari mulut ke mulut melalui kegiatan mendongeng. Menurut Danandjaja (1991), cerita rakyat adalah istilah yang menunjuk kepada cerita yang merupakan

bagian dari rakyat, dan juga merupakan hasil sastra yang termasuk ke dalam cakupan folklor. Kata folklor berasal dari dua kata dasar dalam bahasa Inggris yaitu *folk* dan *lore*. Namun dalam perkembangannya, cerita rakyat tak hanya disampaikan melalui lisan atau buku cerita saja tetapi juga dapat disampaikan melalui teknologi digital, menyesuaikan dengan era teknologi sekarang ini. Seperti cerita rakyat Bali “Pedanda Baka” yang telah dirancang menjadi sebuah film animasi 2D dengan judul “Pendeta Bangau”.

Film animasi 2D “Pendeta Bangau” tidak merubah esensi dari cerita rakyat Bali “Pedanda Baka”. Cerita ini mengisahkan seekor Bangau yang berpura-pura menjadi pendeta yang baik hati dan menipu para penghuni telaga Kumudasara. Pendeta Bangau dengan licik dan penuh tipu daya membohongi ikan-ikan penghuni telaga bahwa air telaga akan dikeringkan oleh para petani. Burung Bangau tersebut berjanji akan memindahkan mereka ke telaga Andawana yang konon airnya lebih jernih. Ikan-ikan yang dilanda ketakutan tersebut menyerahkan seluruh nasibnya kepada Pendeta Bangau. Mereka percaya dan bersedia dipindahkan, namun pada akhirnya satu per satu ikan-ikan tersebut dibunuh dan dimangsa di atas sebuah bukit. Seluruh ikan-ikan di telaga Kumudasara habis dimakan Bangau dan yang tersisa hanyalah si Kepiting. Si Kepiting pun meminta agar ikut serta dipindahkan ke telaga Andawana yang diceritakan oleh sang Pendeta Bangau. Bangau yang serakah dan licik itu pun bersedia membawa si Kepiting, dan berencana untuk memakannya juga. Di perjalanan Kepiting melihat tulang-tulang ikan yang merupakan teman-temannya berserakan di atas sebuah bukit. Seketika itu pula si Kepiting sadar akan perbuatan jahat si Pendeta palsu itu. Kepiting yang marah kemudian mencekik leher Bangau tersebut hingga patah dan akhirnya mati.

Cerita rakyat Bali “Pedanda Baka” tersebut sarat akan nilai-nilai pendidikan karakter melalui pesan-pesan moralnya. Cerita tersebut disajikan dalam sebuah film animasi 2D berjudul “Pendeta Bangau”. Menurut Trianton (2013), film merupakan karya sinematografi yang dapat berfungsi sebagai alat pendidikan budaya dan efektif untuk menyampaikan nilai-nilai budaya. Dalam hasil wawancara dengan Made Taro, dinyatakan

cerita rakyat merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang sarat akan pesan moral yang berguna bagi pendidikan karakter anak sejak usia dini. Hal senada juga diungkapkan oleh (Parmini 2015), pembentukan karakter ini bisa dilakukan antara lain dengan mengajak anak-anak usia sekolah dasar menyimak kisah-kisah atau cerita rakyat yang menjadi khasanah kearifan lokal.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengungkapkan nilai-nilai pendidikan karakter dan pesan moral yang ada dalam film animasi 2D “Pendeta Bangau”, sehingga dapat dikonstruksikan dengan mudah oleh masyarakat secara luas. Selain itu, dapat menjadi salah satu referensi film animasi 2D dengan bertemakan cerita rakyat yang sarat akan nilai-nilai pendidikan karakter.

Penelitian ini hanya menganalisis isi dari tayangan film animasi 2D “Pendeta Bangau”. Penelitian ini tidak membahas masalah-masalah yang menyangkut teknis pembuatan film animasi. Penelitian ini dibatasi pada tayangan-tayangan yang dianggap sebagai bentuk dari pesan-pesan yang mencerminkan tentang nilai-nilai pendidikan karakter.

LANDASAN TEORI

Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme dipelopori oleh Piaget, Bruner dan Vygotsky yang mempunyai pandangan bahwa pengetahuan dan pemahaman tidaklah diperoleh secara pasif akan tetapi dengan cara yang aktif melalui pengalaman personal dan aktivitas eksperimental. Selain itu Cooper menjelaskan bahwa konstruktivisme memandang peserta didik menginterpretasi informasi sesuai dengan realitas personal mereka, dan mereka belajar melalui observasi, proses dan interpretasi dan membentuk informasi tersebut ke dalam pengetahuan personalnya (Rusman, 2017).

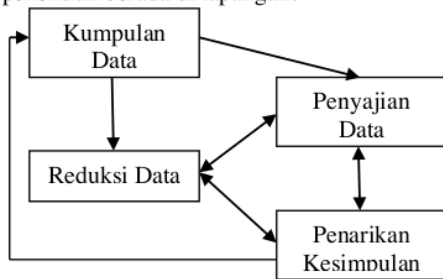
Untuk mengungkapkan nilai-nilai pendidikan karakter pesan moral yang terdapat dalam film animasi 2D “Pendeta Bangau”, peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme ini. Nilai-nilai tersebut tidak diperoleh secara pasif oleh audiens (dalam hal ini merupakan peneliti), melainkan melalui cara yang aktif yaitu dengan cara menontonnya. Setelah menonton film animasi 2D “Pendeta Bangau” ini hingga usai, peneliti

kemudian dapat menginterpretasi informasi mengenai nilai-nilai pendidikan karakter yang ada pada film animasi 2D “Pendeta Bangau”.

Analisis Data Model Miles and Huberman

Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2015), menyebutkan bahwa proses Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Menurut Sugiyono (2015) terdapat tiga komponen dalam metode analisis data model Miles and Huberman. Pertama *data reduction* (reduksi data), dimana data yang diperoleh dicatat dan dirinci kemudian dirangkum dan dipilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Kedua, *data display* (penyajian data) dimana setelah mereduksi data, dilakukan penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, *flowchart*, dan sejenisnya. Yang ketiga adalah *conclusion drawing* (penarikan kesimpulan), dimana kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian kualitatif terdapat kemungkinan dapat menjawab rumusan masalah, namun juga tidak. Hal itu dikarenakan masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif yang masih bersifat sementara dan dapat berkembang setelah penelitian berada di lapangan.



Gambar 1. Komponen dalam analisis data model Miles and Huberman (*interactive model*)

Pendidikan Karakter

Menurut David & Freddy pendidikan karakter merupakan usaha secara sadar guna membantu manusia untuk dapat peduli, memahami, serta melaksanakan nilai-nilai

etika. Williams & Schnaps juga berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan usaha yang dilakukan oleh para personel sekolah yang dilakukan secara bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat, untuk membantu anak-anak agar menjadi atau memiliki sifat yang peduli, berpendirian, dan bertanggungjawab (Zubaedi, 2011).

Adapun nilai-nilai yang ada dan telah dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia berasal dari empat sumber, yakni 1)agama, 2)pancasila, 3)budaya dan 4)tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan keempat sumber nilai tersebut, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan karakter (Zubaedi, 2011).

Tabel 2. Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter

No.	Nilai Pendidikan Karakter	Deskripsi
1.	Religius	Perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran-ajaran agama yang dianutnya serta hidup secara rukun dengan pemeluk agama yang lain.
2.	Jujur	Sikap menjadikan dirinya sendiri sebagai orang yang selalu dapat dipercaya oleh orang lain dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3.	Toleransi	Sikap dan perilaku yang menghargai perbedaan.
4.	Disiplin	Sikap dan perilaku patuh pada peraturan.
5.	Kerja Keras	Sikap sungguh-sungguh dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6.	Kreatif	Sikap berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan sesuatu yang baru.
7.	Mandiri	Sikap dan tindakan yang tidak tergantung pada orang lain.
8.	Demokratis	Cara berpikir dan bersikap yang menilai hak dan kewajiban dirinya dan orang lain

		adalah sama.
9.	Rasa Ingin Tahu	Sikap selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dari sesuatu yang dilihat, didengar dan dipelajari.
10.	Semangat Kebangsaan	Cara berpikir dan bertindak selalu menempatkan kepentingan bangsa diatas kepentingan diri dan kelompok.
11.	Cinta Tanah Air	Cara berpikir dan bersikap yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa dan tanah air.
12.	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mengakui keberhasilan diri sendiri dan orang lain.
13.	Bersahabat/ Komunikatif	Sikap yang menunjukkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14.	Cinta Damai	Sikap dan tindakan yang membuat orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15.	Gemar Membaca	Sikap yang selalu menyediakan waktu untuk membaca berbagai bahan bacaan.
16.	Peduli Lingkungan	Sikap yang berupaya mencegah kerusakan lingkungan sekitar serta memperbaiki kerusakan lingkungan yang sudah terjadi.
17.	Peduli Sosial	Tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain yang membutuhkan.
18.	Tanggung Jawab	Perilaku yang menunjukkan seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya.

Moral

Moral memiliki kesamaan orientasi dengan pendidikan karakter. Hal tersebut dikarenakan pendidikan moral merupakan

suatu komitmen tentang bagaimana langkah-langkah yang seharusnya dilakukan oleh pendidik untuk mengarahkan generasi muda pada nilai-nilai kebajikan yang akan membentuknya menjadi manusia yang baik. Brendt (dalam Zubaedi, 2011), mengemukakan bahwa moral adalah prinsip untuk menentukan perilaku. Prinsip ini berkaitan dengan sanksi atau hukum yang diberlakukan pada setiap individu. Kriteria menentukan seseorang bermoral atau tidak adalah norma. Ada beberapa norma yang berlaku dalam kehidupan masyarakat, salah satunya adalah norma agama.

Salah satu norma agama Hindu di Bali yang berlaku dalam masyarakat adalah hukum *Karmaphala*. Wiguna (2015) menyatakan cerita rakyat atau lebih dikenal dengan *satua* di Bali sebagian besar merupakan kisah tentang hukum *karmaphala*. Kata *Karmaphala* berasal dari bahasa Sansekerta yakni *karma* yang berarti perbuatan dan *phala* yang berarti hasil. Sehingga hukum *karmaphala* merupakan hukuman yang dihasilkan dari perbuatan seseorang.

Film Animasi 2D “Pendeta Bangau”

Film adalah hasil proses kreatif para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi. Meski berupa tontonan, namun film memiliki pengaruh yang besar dalam fungsi pendidikan, hiburan, informasi dan pendorong tumbuhnya industry kreatif (Trianton, 2013). Sedangkan menurut (Zaharuddin G., 2006) film adalah gambar-gambar yang dirangkai sehingga dapat bergerak dan menjadi suatu alur cerita yang dapat ditonton orang. Apresiasi atau penilaian terhadap film berarti menilai sebuah film berdasarkan kriteria tertentu. Penilaian ini lebih dikenal dengan resensi film. Resensi film adalah sebuah karya tulis yang isinya memberi pertimbangan tentang baik dan buruknya kualitas sebuah film (Iskak, 2006). Menurut (Pratista, 2008) secara umum film dibagi menjadi dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan menguatkan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif dan unsur sinematik tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri

sendiri. Dapat dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.

Animasi berasal dari bahasa latin, "*anima*" yang mempunyai arti jiwa, nyawa, hidup, dan semangat. Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita (Gunawan, 2013). Menurut (Bustaman, 2001) animasi merupakan sebuah proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan di dalam jangka waktu tertentu, perubahan warna dari suatu objek ke objek yang , dan dapat juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan menurut (Prakosa, 2010), animasi secara luas berbicara masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan. (Zembry, 2001) berpendapat bahwa animasi adalah pembuatan gambar yang berbeda-beda pada setiap *frame* dan dirangkai dapat dijalankan menjadi sebuah motion atau gerakan.

Film Animasi 2D "Pendeta Bangau" merupakan film animasi 2D fiksi, dimana tokoh, peristiwa, ruang dan waktunya direkayasa (tidak benar terjadi). Karakter dalam film animasi 2D ini merupakan karakter karakter animasi dengan *style* fabel. Karakter animasi *style* fabel merupakan karakter akan mempersonifikasikan bentuk binatang, dengan sifat-sifat yang mendekati jenis binatangnya (Gunawan, 2013). Struktur yang membangun film animasi "Pendeta Bangau" ini terdiri dari 3 unsur yaitu *shot*, *scene* dan *sequence*, serta menggunakan urutan waktu berpola linier. Pola Linier merupakan pola pada film dimana waktu pada film tersebut berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi yang signifikan. Penggunaan pola linier dalam penuturan dapat memudahkan audiens untuk melihat hubungan kausalitas jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. (Pratista, 2008).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif dengan menganalisa isi media. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian naturalistik. Hal itu dikarenakan penelitiannya dilakukan pada

kondisi yang alamiah (*natural setting*), selain itu penelitian ini disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif (Sugiyono, 2015).

Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Yang pertama adalah wawancara dengan Made Taro selaku budayawan dan mastero seni tradisi lisan. Kedua, dokumentasi berupa file Film Animasi 2D "Pendeta Bangau" dengan format .Mp4, *scene* yang dianggap memuat nilai-nilai pendidikan karakter. Ketiga, studi kepustakaan dari beberapa buku dan artikel terkait penelitian. Adapun data yang diperoleh peneliti dari wawancara dan dokumentasi merupakan data primer, sedangkan studi kepustakaan merupakan data sekunder.

Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles and Huberman. Teknik analisis data ini digunakan peneliti dengan tujuan untuk menemukan, mengumpulkan, mengidentifikasi, mengolah dan menganalisis keseluruhan *scene* dalam film animasi 2D "Pendeta Bangau". Kemudian, mengetahui, memahami dan dapat menyajikan nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan pada film animasi 2D "Pendeta Bangau".

Dalam penerapannya, setiap pesan yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat pada film animasi 2D "Pendeta Bangau" dikumpulkan menjadi kategori nilai-nilai pendidikan karakter yang sebelumnya telah direduksi. Kemudian, data tersebut dianalisis untuk memperoleh dan menentukan nilai-nilai pendidikan karakter sesuai dengan yang telah dikategorikan. Selanjutnya, data tersebut kemudian disajikan (*data display*) dalam bentuk uraian singkat dengan teks yang bersifat naratif. Kemudian, dilakukan *conclusion drawing* (penarikan kesimpulan) dari hasil analisis yang telah disajikan untuk menjawab rumusan masalah, yaitu nilai-nilai pendidikan karakter pada film animasi 2D "Pendeta Bangau".

Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada film animasi 2D yang berjudul “Pendeta Bangau”, dengan meneliti karakter dan keseluruhan *scene* yang terdapat pada film animasi 2D “Pendeta Bangau”, yang berkaitan dengan penyampaian pesan-pesan yang mencerminkan nilai-nilai pendidikan karakter dan pesan moral. Untuk memudahkan penelitian, peneliti menganalisis pesan moral yang dalam film animasi 2D “Pendeta Bangau”, peneliti mengkategorikan nilai-nilai pendidikan karakter dengan melakukan reduksi data dari data yang telah dikumpulkan, yaitu:

1. Jujur
Sikap menjadikan dirinya sendiri sebagai orang yang selalu dapat dipercaya oleh orang lain dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
2. Toleransi
Sikap dan perilaku yang menghargai perbedaan.
3. Bersahabat/Komunikatif
Sikap yang menunjukkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
4. Cinta Diri
Sikap dan tindakan yang membuat orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
5. Rasa Ingin Tahu
Sikap selalu berupaya untuk mengetahui lebih dalam dari sesuatu yang dilihat, didengar dan dipelajari.

Untuk menganalisis pesan moralnya, peneliti berpedoman pada salah norma agama Hindu, yaitu hukum *karmaphala*. Menurut (Netra, 2009) hukum *karmaphala* dibagi menjadi tiga yaitu:

1. *Sancita Karmaphala*
Hasil perbuatan yang tidak habis dinikmati di kehidupan terdahulu, dan dinikmati di kehidupan sekarang
2. *Prarabda Karmaphala*
Hasil dari perbuatan pada masa kini, tanpa ada sisanya lagi.
3. *Kryamana Karmaphala*
Hasil perbuatan yang tidak sempat dinikmati sehingga harus dinikmati pada kehidupan selanjutnya.

Uji Kredibilitas dan Reliabilitas (Depenability)

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kredibilitas, pengujian *transferability*, pengujian *depenability*, dan uji *confirmability* (Sugiyono, 2015). Peneliti menggunakan uji kredibilitas dan reliabilitas (*depenability*) untuk pengujian keabsahan data dalam penelitian ini. Uji kredibilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan meningkatkan ketekunan. Dan berdiskusi dengan teman sejawat. Kemudian, untuk menghasilkan penelitian yang reliabel peneliti melakukan uji reliabilitas (*depenability*), dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Audit tersebut dilakukan secara menyeluruh oleh pembimbing terkait aktivitas peneliti yang dimulai dari menentukan masalah, memasuki lapangan, menentukan sumber data, menganalisis data, pengujian sampai penarikan kesimpulan terhadap nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam film animasi 2D “Pendeta Bangau”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menganalisis data dengan teknik analisis data model Miles and Huberman serta uji kredibilitas dengan meningkatkan ketekunan dan diskusi dengan teman sejawat dilakukan, peneliti melakukan penyempurnaan dan keabsahan data dengan uji reliabilitas (*dependability*). Selanjutnya, peneliti dapat menyajikan ulasan dari hasil penelitian nilai-nilai pendidikan karakter dan pesan moral yang terdapat pada film animasi 2D “Pendeta Bangau” setelah peneliti menyaksikan film animasi 2D “Pendeta Bangau”. Berikut disajikan ulasan singkat dari hasil penelitian yang dilakukan:

1. Nilai Pendidikan Karakter “Jujur” dalam Film Animasi 2D “Pendeta Bangau”

Pada *scene* ke-5 dalam film animasi 2D “Pendeta Bangau”, para ikan-ikan penghuni telaga Kumudasara dengan jujur mengatakan pada Bangau bahwa mereka sangat ketakutan jika telaga Kumudasara akan dikeringkan oleh para petani. Mereka juga berkata secara jujur bahwa percaya dengan kata-kata sang Bangau dan berserah diri jika harus dipindahkan ke telaga

Andawana oleh Bangau yang berpura-pura menjadi Pendeta tersebut. Sebaliknya, sikap tidak jujur ditunjukkan oleh karakter Pendeta Bangau yang berbohong kepada para penghuni Telaga Kumudasara.



Gambar 2. *Scene* ke-5 saat ikan-ikan menyerahkan diri kepada Bangau untuk dipindahkan.
(Sumber: *Capture Film Animasi 2D "Pendeta Bangau, 06:30"*)

Nilai pendidikan karakter jujur juga ditunjukkan oleh karakter Kepiting. Pada *scene* ke-9, kepiting secara jujur mengakui dirinya ingin dibawa ke telaga Andawana meski akan menjadi beban Bangau karena bentuk tubuhnya yang besar, keras dan berat. Kepiting juga berkata secara jujur kepada Bangau bahwa dirinya tak akan bias hidup sendiri, jika Telaga Kumudasara tak dihuni lagi oleh para sahabatnya, para ikan.



Gambar 3. *Scene* ke-9 saat Kepiting ingin dipindahkan juga ke telaga Andawana
(Sumber: *Capture Film Animasi 2D "Pendeta Bangau, 09:10"*)

2. *Nilai Pendidikan Karakter "Toleransi" dalam Film Animasi 2D "Pendeta Bangau"*

Pada *scene* ke-2 dalam film animasi 2D "Pendeta Bangau", sikap toleransi diperlihatkan oleh para ikan-ikan penghuni telaga Kumudasara. Meski berbeda jenis, warna dan ukuran antara satu dan yang lainnya, para

ikan-ikan tersebut tetap menghargai perbedaan yang ada. Mereka hidup dengan rukun dan berbahagia dalam satu habitat, yaitu Telaga Kumudasara. Sehingga dengan sikap toleransi, kerukunan dapat tercipta meski dengan perbedaan yang ada.



Gambar 4. *Scene* ke-2 para ikan hidup dengan toleransi antara satu dengan lainnya.
(Sumber: *Capture Film Animasi 2D "Pendeta Bangau, 00:30"*)

3. *Nilai Pendidikan Karakter "Bersahabat/Komunikatif" dalam Film Animasi 2D "Pendeta Bangau"*

Sikap bersahabat dan komunikatif pada film animasi 2D "Pendeta Bangau" terlihat pada *scene* ke-3, dimana para penghuni telaga Kumudasara yaitu para ikan sangat bersahabat dan komunikatif dengan Bangau, meski Bangau merupakan makhluk lain yang bukan dari kelompok para ikan. Mereka para ikan bersedia dengan senang hati berbicara, berdiskusi dan mendengarkan ceramah dari Pendeta Bangau, meskipun tahu bahwa Bangau tersebut merupakan pemangsa mereka.



Gambar 5. *Scene* ke-3 para ikan hidup dengan sikap bersahabat dan komunikatif mendengarkan ceramah Pendeta Bangau

(Sumber: *Capture Film Animasi 2D "Pendeta Bangau, 03:30"*)

4. **Nilai Pendidikan Karakter "Cinta Damai" dalam Film Animasi 2D "Pendeta Bangau"**

Sikap cinta damai pada film animasi 2D "Pendeta Bangau" ditunjukkan pada *scene* ke-3, dimana bangau menunjukkan sikap dan tindakan yang membuat para ikan penghuni Telaga Kumudasara merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Disamping itu, Bangau menahan diri untuk tidak memangsa para ikan dengan tujuan mendapatkan simpati dan perhatian dari mereka para ikan penghuni Telaga. Selain Bangau, sikap cinta damai juga ditunjukkan oleh para ikan, dimana mereka menerima Bangau hadir di dekat mereka meskipun tahu bahwa biasanya Bangau merupakan pemangsa para ikan.



Gambar 6. *Scene* ke-3 Bangau hadir di Telaga Kumudasara dengan sikap cinta damai demi mendapatkan simpati dari para ikan. (Sumber: *Capture Film Animasi 2D "Pendeta Bangau, 02:30"*)

5. **Nilai Pendidikan Karakter "Rasa Ingin Tahu" dalam Film Animasi 2D "Pendeta Bangau"**

Sikap rasa ingin tahu pada film animasi 2D "Pendeta Bangau" ditunjukkan pada *scene* ke-4, dimana Kepiting mengintip dari celah-celah rerumputan dan bebatuan karena penasaran dan ingin mengetahui lebih dalam tentang apa yang sedang dibicarakan bangau kepada para ikan. Keingintahuan Kepiting dalam film animasi 2D ini sangat beralasan, karena Kepiting sedari awal tahu rencana jahat sang Bangau yang berpura-pura menjadi

Pendeta demi menarik perhatian para ikan. Namun, keraguan dalam hati kepiting mendorong rasa ingin tahu tentang apa yang sebenarnya yang direncanakan Bangau.



Gambar 7. *Scene* ke-4 Kepiting ingin tahu apa yang dibicarakan Bangau dan ikan-ikan, ia mengintip dari celah rerumputan dan bebatuan. (Sumber: *Capture Film Animasi 2D "Pendeta Bangau, 05:10"*)

Pesan Moral dalam Film Animasi 2D "Pendeta Bangau"

Dalam film animasi 2D "Pendeta Bangau", Bangau mati di akhir cerita akibat segala perbuatan buruknya. Bangau yang licik, tidak jujur, serakah, menipu para penghuni telaga Kumudasara demi keuntungan dirinya mendapatkan hukuman yang setimpal. Berpura-pura menjadi Pendeta dan berbuat yang tidak sesuai moral pada akhirnya mati tercekik oleh Kepiting yang merupakan karakter protagonis dalam film animasi ini. Bangau mendapatkan hasil dari perbuatannya, yaitu berbohong dan serakah serta memanfaatkan orang lain demi kepentingan diri sendiri. Hasil dari perbuatan Bangau tersebut sesuai dengan ajaran hukum *Prarabda Karmaphala*, yaitu Bangau mendapatkan hasil dari perbuatan pada masa kini, dan dinikmati saat ini juga tanpa ada sisanya lagi.



Gambar 8. *Scene* ke-11 Kepiting mencekik leher Bangau saat mengetahui bahwa Bangau telah berbohong dan memangsa seluruh teman-temannya.

(Sumber: *Capture Film Animasi 2D "Pendeta Bangau, 11:25"*)



Gambar 8. *Scene ke-12 Scene* saat Bangau mati tercekik oleh Kepiting, karena perbuatan tak bermoralnya.

(Sumber: *Capture Film Animasi 2D "Pendeta Bangau, 14:45"*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Made Taro, cerita rakyat Bali "Pedanda Baka" ini mengandung pesan-pesan moral seperti tidak boleh membohongi dan menipu orang lain demi keuntungan pribadi, sebaliknya kita harus jujur dan menjunjung tinggi nilai kebenaran, serta jangan mudah percaya kepada orang lain dengan hanya melihat dari penampilan luarnya saja. Bagi siapapun yang melakukan perbuatan tidak baik dan tidak bermoral akan mendapatkan hukuman yang setimpal sesuai ajaran norma agama Hindu, salah satunya hukum *Karmaphala*.

SIMPULAN

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa, film animasi 2D "Pendeta bangau" mengandung nilai-nilai pendidikan karakter diantaranya, jujur, toleransi, bersahabat/komunikatif, cinta damai dan rasa ingin tahu. Selain itu, film animasi 2D "Pendeta Bangau" juga sarat akan pesan-pesan moral diantaranya, tidak boleh membohongi dan menipu orang lain demi keuntungan pribadi namun sebaliknya kita harus jujur dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral dan kebenaran. Serta, bagi siapapun yang melakukan perbuatan tidak baik dan tidak bermoral akan mendapatkan hukuman yang setimpal. Dalam film ini Bangau mati tercekik oleh Kepiting di akhir cerita karena perbuatan tak bermoralnya. Bangau mendapatkan hasil dari perbuatannya saat ini, dan habis dinikmati saat ini juga. Hukum tersebut pada norma agama Hindu dikenal dengan hukum *Prarabda Karmaphala*, yang

merupakan salah satu dari tiga ajaran *karmaphala*.

Dalam perkembangan era digital dan teknologi saat ini, film animasi dapat menjadi media dalam menyampaikannilai moral dan nilai-nilai pendidikan karakter. Pendidikan karakter serta pesan-pesan moral dalam film animasi 2D "Pendeta Bangau" dapat disampaikan secara menarik dan efektif melalui media audio dan visual yang ada. Adapun karakter-karakter dalam film animasi 2D "Pendeta Bangau" dapat menjadi acuan tentang karakter mana yang patut dijadikan panutan dan yang tidak berdasarkan perbuatannya. Dalam film animasi ini, karakter Kepiting patut dijadikan panutan karena memiliki sifat yang jujur. Sedangkan, karakter Bangau, tidak patut dijadikan panutan akrena sifat-sifatnya yang buruk seperti tidak jujur, serakah, selalu mengutamakan keuntungan pribadi dan tidak bermoral.

Film animasi 2D "Pendeta Bangau" merupakan film animasi yang sangat menarik dan mengandung nilai-nilai pendidikan karakter dan pendidikan moral yang baik dan begitu penting untuk perkembangan anak sebagai generasi penerus bangsa. Sangat banyak cerita-cerita rakyat lainnya yang mengandung nilai pendidikan karakter maupun pesan moral. Sehingga, diharapkan analisis daripada film animasi 2D "Pendeta Bangau" ini dapat menjadi referensi dalam menggali cerita-cerita rakyat yang berkearifan budaya lokal, pada khususnya cerita rakyat yang berbasis film animasi 2D.

DAFTAR PUSTAKA

- BALIPOST.com. 2017. "Selama Tahun 2017, 253 Anak Terlibat Kasus Hukum Dan 10 Bayi Dibuang." 2017.
<http://www.balipost.com/news/2017/12/21/32212/Selama-Tahun-2017,253-Anak...html>.
- . 2019. "Dua Remaja Mencuri Emas Dan Uang Dibekuk Polisi." 2019.
<http://www.balipost.com/news/2019/04/11/72733/Dua-Remaja-Mencuri-Emas-dan...html>.
- Bustaman, Burmansyah. 2001. *Web Design Dengan Macromedia Flash Mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Danandjaja, James. 1991. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, Dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Temprint.
- Gunawan, Bambang Bambi. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Iskak, A. Yustinah. 2006. *Apresiasi Film Dan Drama*. Jakarta: Erlangga.
- Netra, Anak Agung Gde Oka. 2009. *Tuntunan Dasar Agama Hindu*. Denpasar: Widya Dharma.
- Nuryantiningsih, Wiekandini Dyah Pandanwangi; Farida. 2017. "Animasi Kartun Bertema Falsafah Jawa Sebagai Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini." *Rekam* 13 (1): 21–18.
- Pardini, NI Putu. 2015. "Eksistensi Cerita Rakyat Dalam Pendidikan Karakter Siswa SD Di Ubud." *Jurnal Kajian Bali* 05 (02): 441–60.
<http://ojs.unud.ac.id/index.php/kajianbali/article/download/16784/11057>.
- Prakosa, Gatot. 2010. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wiguna, I. Made Arsa. 2015. "MENGURAI NILAI-NILAI MORAL DALAM SATUA SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA GLOBAL." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL KEARIFAN LOKAL INDONESIA UNTUK PEMBANGUNAN KARAKTER UNIVERSAL*, 232–41.
- Zaharuddin G. 2006. *The Making of 3D Animation Movie Using 3DStudio Max*. Bandung: Informatika.
- Zembry. 2001. *Animasi Web Dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Prenadamedia Group.

CHARACTER EDUCATION AND MORAL VALUE IN 2D ANIMATION FILM ENTITLED "PENDETA BANGAU"

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

3%

★ azisgr.blogspot.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On