

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Karakter secara harfiah berasal dari bahasa Latin *character* yang berarti watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian atau akhlak. Pentingnya pendidikan karakter disebutkan pada Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter diperlukan oleh semua orang melalui sistem pendidikan nasional Indonesia.

Nilai-nilai sosial tertentu dapat menjadi kriteria seseorang, masyarakat, maupun warga negara dikatakan sebagai manusia yang baik. Berdasarkan hal tersebut, hakikat pendidikan karakter dalam ranah pendidikan yaitu bersumber dari berbagai budaya-budaya yang membina kepribadian generasi-generasi muda (Marzuki & Hakim, 2019:79). Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter menimbang bahwa dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab (Musyarri, 2020).

Salah satu kekurangan dalam kepribadian seseorang yaitu apabila adanya sikap yang hanya memperdulikan ilmu, tapi tidak pada kesenian maupun sebaliknya (A.G.Hughes dan E.H.Hughes dalam Sukirman, 2021:21). Berbicara tentang kesenian, film pun termasuk ke dalamnya. Film adalah seni terbaru pada abad ke-20, film dapat memberi hiburan, mendidik, melibatkan perasaan, merangsang pemikiran, dan memberikan dorongan (Suparyanto dan Rosad,

2017:58). Salah satu bentuk film yang populer saat ini, yaitu anime. Anime memiliki dua pengertian, pertama anime adalah kata yang digunakan masyarakat Jepang yang merujuk pada film animasi apa pun dan dari manapun anime tersebut berasal. Kedua, menggunakan kata anime di luar Jepang sebagai film animasi yang berasal dari Jepang (Gilles Poltras dalam Nugroho, 2017).

Anime adalah sebuah animasi khas Jepang, yang biasanya ditandai dengan gambar-gambar berwarna dengan karakter dari berbagai tempat dan cerita yang ditujukan untuk penonton yang berbeda. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga, kartun khas Jepang (Aghnia, 2012:1). Hal lainnya yang menarik dari anime selain hanya sebagai sarana hiburan, yaitu setiap episode yang ditayangkan mengandung pesan-pesan moral yang isinya dapat diteladani. (Achsani, 2019:24). Dewasa ini pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya bisa didapatkan melalui sekolah, tetapi dapat melalui berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah salah satu sarana penting dalam penunjangan pendidikan, dengan majunya teknologi saat ini menawarkan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan (Daryanti dkk., 2019:219). Salah satunya yaitu media film animasi kartun.

Ada beberapa alasan mengapa anime menjadi sumber pelajaran, yaitu (1) anime bersifat umum dan diketahui hampir semua siswa (2) karakter dalam anime memiliki nilai yang tinggi sebagai bahan edukasi (3) cerita dalam anime cenderung sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari (4) anime menjadi kekuatan bagi orang Jepang (Hatami, 2020:53). Sebagaimana film mengandung nilai-nilai pendidikan, anime juga memberikan pengajaran yang mendidik bagi penontonnya. Antono dkk., (2022:19) pada hasil penelitiannya menyebutkan bahwa menjadi *otaku* anime dapat mempengaruhi perilaku manusia secara positif. Setiap partisipan dalam penelitian tersebut menjadi bersemangat, bertanggung jawab, bersikap mandiri, berprinsip yang kuat, dan berpemahaman kepada masyarakat.

Berdasarkan (Ansyah B.I, 2018:3), film dapat membantu siswa lebih cepat menangkap pembelajaran dikarenakan dapat ditonton dan didengar. Oleh karena itu, anime *Grave of the Fireflies* meskipun merupakan film lawas namun nilai-

nilai yang terkandung di dalamnya dapat diambil sebagai pembelajaran, termasuk nilai-nilai karakter. Meskipun pendidikan karakter baru dicanangkan pemerintah pada tahun 2017, namun hal ini diperlukan dan dapat dipergunakan sepanjang masa. Berbagai film-film yang terdapat amanat di dalamnya baik film masa-masa lampau maupun masa sekarang dapat diambil manfaat dan berbagai macam pembelajaran, termasuk anime *Grave of the Fireflies* yang akan diteliti.

Penelitian ini menarik untuk diteliti karena beberapa alasan. *Pertama* anime memiliki popularitas yang cukup tinggi di Indonesia. Berdasarkan Rasihan (dalam Fitriannisa dkk., 2022:94), Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara penggemar anime terbesar di dunia. Pada tahun 2020 berdasarkan Google Trends, Indonesia merupakan negara keenam sebagai negara penggemar anime terbanyak di dunia sesuai penelitian *Analisis Nilai Karakter dalam Anime Jepang Kimi No Na Wa* oleh Isnanda Elok Hapsari tahun 2020. Anime adalah animasi khas Jepang yang digambar menggunakan tangan ataupun teknologi komputer. Anime *Grave of the Fireflies* mendapat banyak penghargaan, salah satunya *Chicago International Children's Film Festival, 1994*.

Kedua pendidikan karakter merupakan pendidikan yang penting dan harus diasah sejak dini. Berdasarkan penelitian Ayunda Zahroh Harahap *Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini* (2021), mengatakan bahwa pendidikan karakter pada usia dini membantu anak membentuk akhlak yang baik dan menjadi individu yang berkarakter. Hal tersebut sesuai dengan anime yang akan diteliti, anime *Grave of the Fireflies* yang mengisahkan Seita dan Setsuko sebagai dua orang kakak-beradik yang bertahan hidup pada situasi perang Jepang, sehingga diharapkan benar akan memberi pengaruh terhadap nilai karakter penontonnya.

Alasan *ketiga* yaitu nilai-nilai karakter mestilah ditanamkan pada seluruh masyarakat Indonesia tanpa memandang usia, remaja maupun dewasa. Salah satu media penanaman pendidikan karakter tidak harus melalui pendidikan formal, salah satunya bisa melalui pendidikan nonformal seperti film. Film adalah media hiburan yang bersifat audio-visual yang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga mengedukasi masyarakat (Payuyasa & Primayana, 2020:190). Karakter yang baik harus dibentuk pada diri manusia, agar nilai-nilai tersebut menjadi kualitas yang

meresap pada kepribadian seseorang. Sesuai dengan penelitian Marisa Nur Wijayanti tahun 2013 dengan judul *Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film Pendidikan Anak Usia MI*. Hal tersebut sejalan dengan anime *Grave of the Fireflies* yang akan diteliti penulis, dalam anime tersebut tokoh utama Seita mempunyai karakter bertanggung jawab terhadap adiknya, Setsuko. Seita mendedikasikan hidup untuk Setsuko dan terus bersama sampai akhir hayatnya.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik meneliti nilai-nilai karakter yang terkandung dalam anime *Grave of the Fireflies* dengan judul “Nilai-nilai Karakter pada Anime *Grave of the Fireflies* Karya Isao Takahata”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait anime serta nilai-nilai karakter yang terdapat di dalamnya. Pemilihan nilai-nilai karakter sebagai subjek penelitian didasari atas pentingnya nilai-nilai karakter diasah sedari dini baik oleh keluarga, sekolah maupun masyarakat. Pengenalan nilai-nilai karakter baiknya diterapkan dan dikembangkan melalui pendidikan formal maupun non formal. Sedangkan anime *Grave of the Fireflies* dipilih sebagai objek penelitian dikarenakan mengusung cerita yang cukup menyentuh hati, diceritakan Seita dan Setsuko adalah dua bersaudara yang bertahan hidup pada perang dunia kedua, mereka terpisahkan dengan keluarga dan saling bergantung pada satu sama lain dalam menghadapi berbagai permasalahan. Anime *Grave of the Fireflies* terdapat berbagai macam pembelajaran yang mengandung nilai karakter tersebut. Anime *Grave of the Fireflies* adalah salah satu film perang Jepang yang paling banyak ditonton. Anime tersebut hingga saat ini masih sering ditayangkan di televisi nasional pada tanggal 15 Agustus, saat masyarakat Jepang merayakannya sebagai "*End of the War Day*". Anime *Grave of the Fireflies* juga digunakan sebagai sarana pendidikan yang sangat baik untuk menggali kenangan Perang Dunia II (Triansyah, 2021:3). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk membahas lebih dalam mengenai nilai-nilai karakter yang dideskripsikan melalui anime *Grave of the Fireflies* karya Isao Takahata.

1.3. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, fokus masalah diperlukan untuk memperjelas dan memberi batasan ruang lingkup penelitian. Fokus masalah pada penelitian ini adalah mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang terdapat pada anime *Grave of the Fireflies* karya Isao Takahata.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah nilai-nilai karakter yang terdapat pada anime *Grave of the Fireflies* karya Isao Takahata?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang terdapat pada anime *Grave of the Fireflies* karya Isao Takahata.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan atau ide pembaca terkait kajian anime.
2. Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah ilmu pengetahuan terutama kajian anime dengan metode deskriptif.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber atau penambahan teori-teori terkait nilai-nilai karakter dalam anime.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan atau informasi baru mengenai nilai-nilai karakter dalam anime.
2. Bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam melakukan penelitian mengenai nilai-nilai karakter anime. Peneliti juga berharap penelitian ini cukup membantu penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan analisis nilai-nilai karakter pada anime.

Bagi masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi dalam menonton anime. Sehingga, anime tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga mengandung berbagai nilai-nilai karakter di dalamnya.