

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal dunia sebagai negara yang kaya akan nilai-nilai kebangsaan. Kekayaan nilai-nilai kebangsaan tercermin dalam keanekaragaman sosial, politik, budaya, dan bahasa melalui kerukunan dan kebersamaan hidup, musyawarah mencapai mufakat, gotong-royong, tenggang rasa dan pastinya kepercayaan kepada Tuhan yang maha Esa. Nilai-nilai kebangsaan tersebut diwariskan kepada generasi bangsa ini melalui lembaga pranata sosial yaitu keluarga, masyarakat, dan lembaga pendidikan. Ada suatu rangkuman mendalam yang menyatukan nilai-nilai tersebut, yaitu karakter. Karakter dipelajari dan diajarkan di tingkat sekolah, keluarga dan masyarakat. Karakter bangsa merupakan pilar penting dan diibaratkan sebagai kemudi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik dan memungkinkan siswa untuk menyadari potensi mereka dalam kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, individualitas serta membutuhkan karakter, kecerdasan, dan keterampilan yang baik bermanfaat bagi masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan saat ini adalah hal terpenting untuk membina generasi muda, terutama dalam pengembangan karakter anak. Pendidikan bukan semata-mata sebagai tempat untuk mempersiapkan kehidupan di masa yang akan mendatang, tetapi juga untuk menjadikan seorang anak yang sedang mengalami

perkembangan menuju kedewasaannya.¹ Menurut Khan, pendidikan karakter merupakan proses kegiatan yang mengarah pada peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan budi harmoni yang selalu mengajarkan, membimbing, dan membina setiap manusia untuk memiliki kompetensi intelektual, karakter, dan keterampilan menarik.²

Pendidikan dan karakter merupakan bagian yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang menumbuhkan karakter – karakter luhur pada setiap manusia atau anak sehingga sangat diperlukan untuk diterapkan disekolah atau lingkungan guna memperbaiki dan meningkatkan karakter seseorang menjadi lebih baik lagi. Salah satu menggunakan bahan yang bernilai karakter yang baik, seperti menggunakan film sebagai bahan ajar di kelas atau lingkungan sekitar.³

Nilai-nilai pendidikan karakter dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*).⁴ Nilai-nilai luhur pendidikan karakter dapat ditemukan dalam budaya Indonesia dikarenakan bangsa Indonesia masih memegang dan menjunjung tinggi adat dan budayanya. Adapun nilai-nilai karakter utama yaitu, (1) Nilai nasionalis, yaitu merupakan cara berpikir, bersikap, dan

¹ Warda Putri Rochmawati, Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film “The Miracle Worker”, *Doctoral Dissertation*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016, hal.8

² Yahya Khan, *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri*, Yogyakarta: Pelangi Publishing, 2010, hal. 34

³ Raharjo, Sabar Budi. "Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 16 (3), 2010, hal. 229-238.

⁴ Thomas Lickona, *Educating For Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*, New York: Bantam Books, 1992, hal. 12-22

berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya, (2) Nilai religius, yaitu nilai yang bersumber dari keyakinan ke-Tuhanan yang ada pada diri seseorang, (3) Nilai integritas, yaitu diajarkan untuk membangun komitmen dan kesetiaan pada unsur kemanusiaan serta moral bangsa, (4) Nilai kemandirian, yaitu mengajarkan setiap individu agar tak saling menggantungkan diri satu sama lain, (5) Nilai gotong royong, yaitu nilai ini mengupayakan untuk menghargai setiap bentuk kerja sama. Hal ini bertujuan untuk membangun komunikasi yang baik untuk menyelesaikan berbagai persoalan bersama⁵

Mengingat pentingnya nilai karakter, maka nilai karakter harus dibentuk sejak dini. Karakter yang baik adalah salah satu tujuan dari pendidikan di Indonesia, tetapi dalam kenyataannya masih lemahnya nilai karakter, khususnya dari kalangan anak muda. Sebagai contoh, terdapat peristiwa di Palembang yaitu anak melaporkan ibunya ke polisi dikarenakan Ibu menegur anak mengenai pacaran. Peristiwa ini menjadi viral dan menjadi perbincangan hangat di media massa.⁶ Kasus ini sudah berakhir damai dengan tanda tangan Paman pelapor dan Ibunya pelapor serta anaknya sepakat berdamai sehingga laporan tersebut dicabut. Peristiwa ini menunjukkan nilai karakter yaitu moral anak yang masih kurang.

⁵ <https://eprints.umm.ac.id/35568/3/jiptumpp-gdl-syfa-48073-3-2.babii.pdf> diakses pada tanggal 30 November 2022

⁶ Kompas, <https://regional.kompas.com/read/2022/12/01/203034578/kasus-siswi-smp-laporkan-ibu-kandung-karena-ditegur-pacaran-berakhir-damai?page=all> diakses tanggal 17 Desember 2022

Maka dari itu, pentingnya nilai pendidikan karakter ditanamkan dalam diri setiap orang sejak dini.

Proses penanaman nilai tidak hanya melalui pendidikan formal dan informal saja. Penanaman nilai-nilai pendidikan berkarakter dapat dilakukan melalui media pendidikan lainnya, antara lain media massa, cetak dan elektronik. Media elektronik meliputi media visual, audio, dan audiovisual. Keragaman model dan penyajian media informasi juga memainkan peran penting sebagai media untuk pendidikan.⁷ Oleh karena itu, film dianggap sebagai suatu wadah pengekspresian dan gambaran tentang kehidupan sehari-hari.⁸

Film yang baik tidak memberikan hiburan semata tetapi mampu memberikan nilai moral, sarana informasi, pendidikan, dan pengekspresian seni. Film juga mampu menjadi jembatan pesan maupun solusi atas tema-tema yang berkembang di masyarakat baik sejarah, ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Film memiliki tempat tersendiri untuk para penikmatnya.⁹

Film juga mempunyai fungsi yang pada dasarnya tak jauh berbeda dengan fungsi televisi yang bertujuan untuk menghibur. Namun, pada dasarnya fungsi film tersebut bukanlah sekedar untuk menghibur semata, tetapi di dalamnya juga terdapat nilai-nilai atau pesan tertentu. Sebuah film mengandung fungsi-fungsi informatif, edukatif, atau persuasif. Hal ini sejalan dengan misi perfilman nasional

⁷Warda Putri Rochmawati, *Ibid.*

⁸ Annisa, A., Ginting, C. N., & Purba, I. E, "Analisis Semiotika Film Mimpi Ananda Raih Semesta Dan Relevansinya Sebagai Bahan Sastra." *Kompetensi*, 14(2), 2021. hal. 59-68.

⁹ Anisa Nurulita Rahma, *Analisis Tindak Tutur Ilokusi dalam Dialog Film Animasi Meraih Mimpi*, Surabaya: Universitas Airlangga, 2013. hal.1.

sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media penghibur, film juga digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda.¹⁰

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, film memiliki pengaruh besar terhadap pola perkembangan perilaku dan karakter masyarakat. Berikut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Carmia yang menyakan bahwa terdapat pengaruh serial drama di televisi dan film terhadap perkembangan moral remaja.¹¹ Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Putri pada tahun 2021 menunjukkan film dapat digunakan sebagai media pendidikan yang bukan sekadar media pendidikan bagi anak-anak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pendidikan karakter pada film animasi Upin dan Ipin episode “Kedai Makan Upin dan Ipin” menampilkan karakter religius sebagai karakter yang paling dominan dan mendasari kelima karakter tersebut.¹² Film menjadi salah satu yang memberikan contoh pendidikan karakter yang patut untuk ditiru anak-anak maupun dewasa dalam bersikap.

Sebuah film dapat dianalisis menggunakan metode semiotika yang berguna untuk menganalisa berbagai hal yang menjadi bagian dari bidang komunikasi yang mencakup interaksi, media, organisasi, konteks kesehatan, budaya populer atau budaya pop, dan sebagainya. Kegunaan menganalisa dengan metode semiotika tersebut dapat mengungkapkan pikiran makna dari sebuah film.¹³ Salah satu film

¹⁰ Dwi Kartikawati, "Eksistensi Peran Perempuan: Resepsi Perempuan Pada Tokoh Sarah dan Zaenab Dalam Film Akhir Kisah Cinta Si Doel." *Laporan Penelitian*, Universitas Nasional, Jakarta, 2020.

¹¹ Diahloka, C. "Pengaruh Sinetron Televisi Dan Film Terhadap Perkembangan Moral Remaja." *Reformasi* 2, no.1 (2012).

¹² Putri, Rizkiana, Murtono Murtono, and Himmatul Ulya. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Film Animasi Upin dan Ipin." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7 (3) 2021, 1253-1263.

¹³ Lustyantie, N, Pendekatan Semiotik Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis. In *Seminar Nasional FIB UI*, 2012,1-15.

yang akan dinilai memiliki nilai-nilai pendidikan karakter adalah film yang berjudul “*Meraih Mimpi*”. Film tersebut memuat karakter yang tidak menyerah dalam meraih pendidikan dan dapat memotivasi orang lain.

Film ini diangkat sebagai objek penelitian dikarenakan film “*Meraih Mimpi*” merupakan salah satu film animasi yang menjadi kebanggaan perfilman Indonesia. Film ini memiliki prestasi-prestasi yang nyata sebagai film animasi musikal pertama di Indonesia. Film “*Meraih Mimpi*” merupakan film animasi tiga dimensi (3D) layar lebar pertama di Indonesia karya anak negeri yang diproduksi oleh *Infinite Frameworks (IFW)* yaitu sebuah studio animasi yang berpusat di Batam. Film animasi ini diperkirakan menghabiskan biaya produksi sebesar lima juta dollar. Namun biaya yang tidak sedikit itu membuahkan hasil, karena film *Meraih Mimpi* dapat tayang di berbagai negara seperti Singapura, Malaysia, Korea, dan Rusia. Bahkan film ini memiliki versi Indonesia dan Internasional. Selain itu, Film “*Meraih Mimpi*” merupakan salah satu film yang cukup populer di Indonesia dan berhasil meraih kesuksesan dalam hal penonton dan *box office*. Tidak hanya itu, film “*Meraih Mimpi*” juga merupakan film yang disutradarai oleh perempuan yang memiliki nama lengkap Nia Iskandar Dinata. Ia merupakan salah satu sutradara perempuan ternama Tanah Air yang berhasil raih banyak prestasi. Film “*Meraih Mimpi*” ini bercerita tentang seorang anak perempuan dan keluarganya yang menyayangi binatang dan lingkungan dengan tidak pernah berhenti untuk bermimpi dan berjuang.¹⁴

¹⁴ Sri Rahayu, *Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film Meraih Mimpi dan Implementasi sebagai Bahan Ajar Di SMP*. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2019. hal.2

Film “*Meraih Mimpi*” merupakan versi Indonesia dari film versi Inggrisnya *Sing to the Dawn* karya Minfong-Ho yang mengangkat permasalahan sosial. IFW menerima penggarapan film ini bermula dari permintaan pemerintah Singapura yang menginginkan novel *Sing To The Dawn* tersebut dibuat filmnya. IFW dan Nia Dinata mengadaptasi skenario film dengan berkolaborasi bersama Kalyana Shira Films. Penggarapan film ini melibatkan sejumlah pekerja seni komputer grafts terbaik di Indonesia dan 150 animator anak negeri dari berbagai daerah untuk mendukung film ini. Pembuatan film ini dikerjakan selama tiga tahun dengan disutradarai oleh Phil Mitchell seorang animator profesional berkebangsaan Inggris.¹⁵

Film *Meraih Mimpi* menceritakan tentang Dana tinggal di sebuah desa yang dikuasai oleh seorang tuan tanah. Bukannya memakmurkan masyarakat desa, tuan tanah justru memberikan pajak yang tinggi. Jangankan membayar pajak tinggi, untuk kehidupan sehari-hari saja tidak semua masyarakat mampu. Sialnya, setelah membebani pajak yang tinggi, tuan tanah berencana mengusir masyarakat. Tuan tanah hendak membangun hotel dan tempat perjudian. Dia ingin memaksimalkan tanah untuk bisnis. Dana tidak mau tinggal diam. Dia mendaftar beasiswa untuk bisa bersekolah. Dana berharap kehidupannya ke depan bisa lebih baik dan bisa melawan ketidakadilan di desa mereka. Dana akan berjuang semaksimal mungkin. Untunglah, Dana berhasil mendapat beasiswa. Tidak hanya beasiswa, Dana bersama teman-temannya mengetahui rencana dan rahasia tuan tanah. Kini beban Dana semakin berat. Belum lagi tuan tanah yang memiliki kuasa, dia tidak akan

¹⁵ Anisa Nurulita Rahma, *Op.Cit*, hlm.2.

duduk tenang apabila ada yang tahu rencana dan rahasianya¹⁶. Film animasi ini banyak menyimpan nilai pendidikan karakter terlihat dari bagaimana tokoh film ini menghadapi segala permasalahan dengan baik .

Berdasarkan uraian di atas, menganalisa dengan metode semiotik memegang peranan penting dalam menemukan makna atau pesan tersembunyi dalam sebuah film. Penelitian ini akan berfokus pada sebuah film yang berjudul “*Meraih Mimpi*” dengan melihat bagaimana film tersebut mengkonstruksi nilai-nilai pendidikan karakter pada setiap adegan film. Maka dari itu, peneliti tertarik mengangkat penelitian ini dengan judul, “Representasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Film Animasi Indonesia “*Meraih Mimpi*” (Analisis Semiotika Roland Barthes)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah saya jelaskan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah, "Bagaimana nilai-nilai pendidikan karakter direpresentasikan dalam film animasi “*Meraih Mimpi*” dengan Analisis Semiotika Rolland Barthes?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah. Untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter yang direpresentasikan dalam film animasi “*Meraih Mimpi*” dengan Analisis Semiotika Rolland Barthes.

¹⁶ Tirto, “*Sinopsis Film Animasi Meraih Mimpi Tayang Malam Ini di TVRI*” Tirto. Mei 4, 2018, diakses tanggal 9 Januari 2023 <https://tirto.id/fjCv>.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini mencoba untuk memberikan pemahaman mengimplementasikan keilmuan dalam ilmu tanda dan makna yang disebut dengan ilmu semiotika.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam sebuah film.
- 2) Masyarakat bisa mencontoh atau mengambil sisi positif dari nilai pendidikan karakter tersebut.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam bab akan dijelaskan secara terperinci sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab I pendahuluan berisikan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah yang akan diangkat, tujuan penelitian serta manfaat dalam penelitian.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab II berisikan teori dasar yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian dan definisi konsep teori yang berkaitan, serta penelitian terdahulu.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab III ini berisikan mengenai pendekatan yang dipakai penulis dalam melakukan penelitian, metodenya, *key informan* dan informan yang digunakan untuk memperoleh informasi, analisis data, teknik pengumpulan data, waktu dan tempat penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab IV berisikan tentang profil umur dari Film Animasi “*Meraih Mimpi*”, sinopsis film, serta hasil analisis semiotika yang menunjukkan nilai Pendidikan karakter pada film.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab V merupakan ringkasan kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

