

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Masa anak usia dini merupakan waktu yang penting untuk perkembangan fisik, kognitif, dan sosial-emosional anak, karena otak mereka berkembang sangat cepat. Menurut Laporan Profil Anak Usia Dini 2024 (BPS, 2024), tahun-tahun awal ini adalah kesempatan emas untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang membentuk kepribadian anak di masa depan. Thomas Lickona (dalam Hikmasari, Susanto, dan Syam, 2021) menjelaskan bahwa pada usia dini, anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu dan dorongan untuk bertindak sesuai nilai-nilai mulia, seperti kejujuran dan empati. Pendidikan karakter sejak dini menjadi dasar moral yang membantu anak membuat keputusan tepat, membangun hubungan sehat, dan dapat berkontribusi positif bagi lingkungan. Dengan demikian, penanaman nilai sejak PAUD bukan sekadar ajakan normatif, melainkan kebutuhan preventif untuk meminimalkan gejala agresi dan perundungan.

Namun, saat ini banyak permasalahan karakter yang muncul pada generasi muda, seperti kurangnya sopan santun, perilaku agresif, perundungan, dan sikap individualistis. Fenomena ini diduga dipengaruhi oleh beragam faktor, seperti meluasnya paparan konten media yang seringkali bernilai kurang positif dan tidak terfilter secara memadai. Masalah ini bahkan terdeteksi pada anak usia dini, termasuk kecanduan gawai dan perundungan. Data menunjukkan peningkatan akses internet anak dari 32,17% pada 2023 menjadi 35,57% pada 2024, serta penggunaan ponsel dari 38,92% menjadi 39,71% (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2023, 2024). Kecanduan ini dapat mengganggu konsentrasi dan perkembangan sosial anak. Selain itu, kasus perundungan di TK Binus *School* Serpong, di mana seorang anak mengalami perundungan berupa kekerasan fisik, membuat anak menjadi takut untuk bersekolah (Rahmawati, 2024), peristiwa ini menunjukkan urgensi pendidikan karakter untuk mencegah perilaku negatif sejak dini. Meskipun motif pelaku belum diketahui, beberapa penelitian menunjukkan

bahwa kenakalan anak bisa dipengaruhi oleh riwayat penganiayaan yang dialaminya. Situasi ini juga berpotensi menimbulkan rendahnya kepercayaan diri pada anak usia dini. Oleh karena itu, berbagai persoalan tersebut menekankan pentingnya penanaman pendidikan karakter sejak dini untuk membentuk nilai-nilai seperti empati dan keberanian dalam diri anak.

Kasus tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dwiyarvi (2024), yaitu terdapat perilaku agresif yang ditunjukkan oleh anak berinsial "S" di PAUD Raudhatul Jinan, mencakup tindakan seperti memukul, mendorong, dan berbicara dengan bahasa yang kurang sopan. Faktor penyebab perilaku agresif ini terutama berasal dari lingkungan keluarga yang kurang memberikan perhatian dan kasih sayang, serta pengaruh lingkungan bermain yang tidak mendukung. Dampak dari perilaku agresif ini dapat mengganggu interaksi sosial anak, mengurangi kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan teman sebaya, dan berpotensi menimbulkan masalah lebih lanjut dalam perkembangan sosial dan emosional mereka. Selain itu terdapat permasalahan karakter pada anak, seperti kesulitan dalam memahami dan membandingkan mana yang baik dan buruk, serta perilaku tidak terpuji seperti ketidakdisiplinan, menjadi perhatian serius di MDTA Taufiqurrahman (Anisyah, Marwah, dan Yumarni, 2023). Faktor penyebabnya meliputi kurangnya pemahaman orang tua mengenai pola asuh yang baik dan pendidikan karakter, serta lingkungan sekitar. Dampak dari permasalahan ini terlihat dalam menurunnya moral dan tata krama sosial dalam praktik kehidupan sekolah maupun bermasyarakat.

Untuk mendukung pendidikan karakter, media seperti film animasi menjadi pilihan efektif karena dekat dengan dunia anak. Film animasi tidak hanya menghibur, tetapi juga bisa menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, empati, dan persahabatan melalui cerita dan tokoh. Melalui identifikasi tokoh, alur konflik hingga resolusi, serta diskusi terpandu di rumah maupun di sekolah, anak memperoleh model perilaku yang konkret sekaligus ruang refleksi moral yang aman. Studi Casini dan Listiana (2024) menunjukkan bahwa Riko *The Series* berhasil mengajarkan nilai kejujuran dan tanggung jawab, sementara Permata Sari

dan Yaswinda (2022) menemukan tayangan Nussa dapat meningkatkan empati anak. Namun, tidak semua animasi cocok untuk pendidikan karakter, sehingga perlu analisis cermat terhadap film animasi.

Industri animasi Indonesia yang berkembang pesat, dengan 120 studio aktif yang memproduksi karya animasi lokal (AINAKI, 2020), dapat menjadi peluang besar untuk menghasilkan media pendidikan karakter bagi anak usia dini. Film animasi JUMBO adalah salah satu animasi Indonesia terlaris, mencatat lebih dari 10 juta penonton dalam 63 hari penayangan di layar lebar (CNN Indonesia, 2025). Capaian ini juga diperkuat oleh data dari instagram *@jumbofilm_id*, sebuah akun instagram resmi film JUMBO. Film ini mengangkat tema seperti perundungan, persahabatan, dan empati yang relevan untuk anak usia dini. Ceritanya menyerupai kehidupan nyata di Indonesia dengan perilaku, sikap, dan aktivitas sehari-hari, sehingga mudah dipahami oleh anak. Keunikan film ini terletak pada perpaduan budaya Indonesia dengan animasi 3D, hasil kerja lebih dari 420 animator selama lima tahun (Jasmine, 2025), yang menghasilkan kualitas visual dan narasi setara standar Internasional. Alur cerita yang emosional dan tokoh-tokoh yang kuat membuat film ini mendapat tempat khusus di hati anak-anak dan keluarga, menjadikan film ini lebih dari sekadar hiburan. Dalam praktiknya JUMBO banyak ditonton anak-anak bersama keluarga ataupun teman-teman sekolah; percakapan mereka tentang tokoh-tokohnya menunjukkan kedekatan dan pemahaman cerita yang baik. Film animasi JUMBO merupakan objek penelitian yang relevan untuk diteliti karena beberapa alasan, yaitu film ini tercatat sebagai salah satu film Indonesia terlaris 2025 dan memecahkan rekor penonton animasi Indonesia; jangkauan ini menjadikan pesan moralnya berpotensi luas diterima keluarga dan anak. Selain itu, alur, tokoh, dan latar pada film ini mengangkat keseharian anak Indonesia sehingga memudahkan identifikasi dan internalisasi nilai. Format film animasi JUMBO berdurasi panjang, memungkinkan konflik-resolusi yang berkembang utuh, sehingga indikator nilai karakter dapat diamati lebih jelas antar-adekan. Dalam bingkai itu, penelitian ini sejak awal diarahkan untuk mengidentifikasi dan membahas nilai-nilai karakter tokoh Don sebagai pusat narasi, bukan sekadar memetakan tema cerita.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji nilai-nilai karakter dalam media film animasi. Pebriandini dan Ismet (2021) menggunakan analisis isi kualitatif terhadap serial animasi Nussa dan Rarra, yang menghasilkan temuan sembilan nilai karakter anak, yaitu religius, rasa ingin tahu, tanggung jawab, jujur, cinta damai, disiplin, kreatif, mandiri, dan peduli sosial dalam lima episode. Meskipun penelitian terdahulu juga menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menganalisis animasi lokal dan fokus pada nilai-nilai karakter, pendekatan mereka terbatas pada serial pendek dengan durasi maksimal enam menit per episode dan melihat nilai karakter pada seluruh tokoh. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan film animasi lokal dengan durasi lebih panjang yaitu 1 jam 36 menit dan fokus melihat nilai karakter hanya pada tokoh utama. Penelitian Arsyad, Akhmad, dan Habibie (2021) mengenai film animasi Upin dan Ipin juga menunjukkan beberapa nilai karakter, seperti kreatif, berani, kuat, suka menolong, saling menghargai, kasih sayang, dan cinta tanah air dalam lima episode. Namun, sama seperti Pebriandini dan Ismet, penelitian Arsyad dkk. terbatas pada serial pendek dengan durasi kurang dari 20 menit dan melihat nilai karakter pada seluruh tokoh.

Sementara itu, Sihombing (2020) mengenai film Pororo *The Little Penguin* menggunakan pendekatan kualitatif dengan teori *Mise en Scène (Manon de Reeper)* dan Decoding-Encoding untuk menganalisis nilai empati dan tanggung jawab dalam episode “*We’re Sorry, Loopy*” yang berdurasi sebelas menit. Sedangkan peneliti menggunakan teori Thomas Lickona untuk menganalisis nilai-nilai karakter pada tokoh utama dan menggunakan film lokal dengan durasi yang lebih panjang. Di sisi lain, Brilianti (2023) menggunakan teori Thomas Lickona untuk mengeksplorasi pendidikan karakter di film Sang Prawira, yang menyoroti nilai seperti ketabahan, kejujuran, keadilan, dan optimisme. Perbedaan utama penelitian ini dengan studi tersebut terletak pada teori, objek, dan fokus audiens. Berbeda dengan Sihombing, penelitian ini menggunakan teori Thomas Lickona pada film animasi lokal. Dibandingkan dengan Brilianti, fokus film bergeser dari audiens dewasa dengan tema kompleks (film Sang Prawira) ke film animasi JUMBO yang dapat ditonton oleh anak usia dini.

Sementara itu, Desta (2024), menggunakan analisis isi kualitatif untuk menganalisis *The Lion King* dan menemukan nilai-nilai seperti kooperatif, cinta damai, dan jujur pada tokoh utama, Simba. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama fokus pada satu tokoh. Namun, penelitian ini tidak spesifik untuk anak usia dini dan berfokus pada film animasi barat bertema binatang, sehingga kurang relevan dengan konteks budaya Indonesia yang dekat dengan pengalaman anak usia dini di Indonesia, anak memerlukan pendekatan yang lebih sederhana, kontekstual, dan visual dengan budaya lokal yang mudah dipahami.

Penelitian ini menjadi penting karena adanya kekosongan akademis, di mana belum ditemukan penelitian yang berfokus pada analisis nilai karakter dalam film animasi JUMBO. Padahal, film ini memiliki potensi signifikan sebagai media pendidikan informal melalui penggambaran tokoh utamanya, Don, yang menghadapi tantangan seperti perundungan, konflik persahabatan, dan perjuangan menemukan keberanian serta jati diri. Fokus diarahkan pada tokoh Don karena dinamika moralnya membuka peluang pembacaan nilai—seperti tanggung jawab, kerja sama, keberanian, pengendalian diri, dan sikap menghargai—melalui tindakan serta dialog yang menyertainya. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengungkap nilai-nilai karakter yang ditunjukkan oleh tokoh Don dalam film animasi JUMBO. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Nilai-Nilai Karakter pada Tokoh Don dalam Film Animasi JUMBO”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah disampaikan diatas, maka ditemukan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Nilai-nilai karakter apa saja yang direpresentasikan oleh tokoh Don dalam film animasi JUMBO?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang direpresentasikan oleh tokoh Don dalam film animasi JUMBO.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini memberikan kontribusi pada studi pendidikan karakter anak usia dini melalui analisis representasi nilai-nilai karakter dalam film animasi Indonesia, dan memperkaya penerapan teori Lickona dalam konteks media lokal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Menjadi sarana untuk memperluas wawasan peneliti mengenai cara menganalisis serta memahami representasi nilai-nilai karakter melalui tokoh utama dalam film animasi Indonesia terkini seperti film animasi JUMBO.

- b. Bagi orang tua dan pendidik PAUD

Memberikan panduan memilih tontonan edukatif yang mendukung pendidikan karakter anak usia dini.

- c. Bagi pembuat film dan industri animasi

Memberikan perspektif akademis kepada kreator konten dan industri animasi di Indonesia tentang representasi nilai karakter yang efektif dalam film anak, yang berpotensi memberikan masukan untuk pengembangan konten animasi lokal yang tidak hanya menghibur tetapi juga kaya akan muatan karakter positif yang relevan.

- d. Bagi peneliti selanjutnya

Studi ini menjadi rujukan ringkas bagi peneliti selanjutnya untuk menerapkan pendekatan kualitatif–analisis isi, menetapkan unit adegan yang jelas, dan mengoperasionalkan nilai karakter Lickona secara terarah. Temuan dan alur analisisnya mudah direplikasi dan dikembangkan pada film/objek lain, serta memberi contoh penyajian temuan dan etika penggunaan data audiovisual secara umum.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini disusun secara sistematis untuk mempermudah pembahasan terhadap analisis nilai-nilai karakter pada tokoh Don dalam film animasi JUMBO. Penyusunan ini diatur ke dalam beberapa bab yang saling terhubung dan mendukung satu sama lain, dengan tujuan memberikan pemahaman yang jelas dan mendalam mengenai topik yang diteliti. Dimulai dari pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, serta tujuan penelitian.

Bab-bab selanjutnya akan menguraikan teori dan konsep yang mendasari penelitian ini, serta metodologi yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Penyusunan sistematis ini bertujuan agar pembaca dapat mengikuti alur penelitian dengan mudah dan memahami isi secara komprehensif.

1. Bab I Pendahuluan, menjelaskan latar belakang yang mendasari pentingnya analisis nilai-nilai karakter dalam media film animasi anak, khususnya pada film Indonesia terbaru seperti JUMBO. Selanjutnya, bab ini merumuskan masalah penelitian yang akan dikaji, tujuan yang ingin dicapai melalui analisis tokoh Don, serta manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini. Terakhir, bab ini menyajikan struktur organisasi skripsi yang memberikan gambaran umum tentang struktur dan isi seluruh bab dalam penelitian ini.
2. Bab II Landasan Teori, menyajikan tinjauan pustaka mengenai konsep-konsep inti yang relevan dengan penelitian, seperti pendidikan karakter, nilai-nilai karakter, dan peran media film animasi dalam konteks anak usia dini. Selain itu, bab ini juga akan membahas studi-studi sebelumnya yang relevan terkait analisis nilai karakter dalam film animasi atau media anak lainnya. Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk memberikan landasan teoretis yang kuat bagi penelitian yang akan dilakukan dan mendukung identifikasi celah penelitian yang telah dipaparkan di Bab I.
3. Bab III Metode Penelitian, menjabarkan secara rinci metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Metodologi penelitian ini meliputi tahapan-tahapan yang terstruktur, mulai dari penentuan pendekatan penelitian, definisi operasional yang akan dianalisis, dilanjutkan dengan teknik pemilihan objek penelitian, prosedur pengumpulan data, hingga teknik analisis data. Untuk

memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai alur penelitian, disajikan pula tahapan kerja penelitian.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan, menyajikan temuan penelitian berupa identifikasi dan deskripsi nilai-nilai karakter yang direpresentasikan oleh tokoh Don dalam film animasi JUMBO. Hasil analisis akan dipaparkan secara sistematis. Pembahasan akan menginterpretasikan temuan tersebut, mengaitkannya dengan landasan teori yang telah dipaparkan di Bab II, dan mendiskusikan bagaimana nilai-nilai tersebut ditampilkan melalui tindakan dan dialog. Selain itu, akan dibahas pula relevansi temuan nilai karakter ini dengan konteks anak usia dini.
5. Bab V Simpulan dan Saran, menyimpulkan temuan utama penelitian terkait nilai-nilai karakter yang direpresentasikan oleh tokoh Don dalam film animasi JUMBO, dengan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Selain itu, berdasarkan keseluruhan analisis dan pembahasan, diberikan saran-saran yang konstruktif untuk orang tua, pendidik, industri animasi, atau peneliti selanjutnya. Kesimpulan akan mempertimbangkan batasan penelitian serta menegaskan kembali kontribusi dan manfaat dari penelitian yang telah dilakukan.