

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 Allah SWT. 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 dibelajarkan dan diajarkan di tingkat sekolah, keluarga dan masyarakat.

Pendidikan karakter telah menjadi perhatian berbagai negara dalam rangka mempersiapkan generasi yang berkualitas. Penguatan karakter positif menjadi penting untuk menghadapi perubahan global yang cepat tanpa batas ruang dan waktu. Menurut Samani dan Hariyanto (2012:43) mengemukakan pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang dilakukan oleh guru dan berpengaruh terhadap karakter siswanya yang diajarnya. Beberapa dugaan yang menyatakan bahwa kurangnya pendidikan karakter telah merusak tatanan kehidupan. Fenomena sosial emosional tanpa kendali telah menimbulkan pelanggaran atas hak-hak individu tanpa pandang ras, usia dan gender melingkupi kehidupan semua manusia. Bahkan hak-hak publik diambil paksa, menjadi

fenomena biasa dilakukan oleh berbagai pihak yang mengelola kepentingan publik.

Karya sastra ialah sebuah replika realitas dalam kehidupan yang disajikan oleh pengarang dengan daya imajinasi yang dimilikinya. Karya sastra dianggap sebagai cerminan kehidupan yang mengalir di lingkungan masyarakat. Hal inilah bahwa karya sastra tidak akan pernah lahir dari kekosongan sosial budaya yang terjadi dalam siklus kehidupan suatu masyarakat. Menurut Susiati (2018:297), sastra merupakan bagian dari kebudayaan. Karya sastra adalah benda budaya yang diciptakan oleh manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang perkembangan jiwanya tidak ditentukan sejak lahir tetapi dibentuk oleh lingkungannya. Lingkungan manusia itulah yang disebut kebudayaan, kebudayaan merupakan hal yang dinamis senang tiasa berkembang atau berubah sesuai dengan kebutuhan jaman.

Sastra tidak lahir dalam situasi kekosongan budaya tetapi muncul pada masyarakat yang telah memiliki tradisi, adat istiadat, konveksi, keyakinan, pandangan hidup, cara hidup, cara berpikir, pandangan tentang estetika, dan lain sebagainya. Selain itu, bahwa sastra muncul karna masyarakat menginginkan legitimisasi kehidupan sosial budayanya, tepatnya eksistensi kehidupannya. Sebagai disiplin yang berbeda, sastra dan kebudayaan memiliki objek yang sama, yakni manusia dalam masyarakat, manusia sebagai fakta sosial, manusia sebagai makhluk kultural.

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia, berbagai upaya dilakukan seperti penelitian, pengembangan progam-progam baru dalam

pendidikan, diskusi dan seminar yang bertema tentang pendidikan dan masih banyak lagi lainnya. Semua diupayakan untuk memajukan mutu pendidikan di Indonesia. Winton (dikutip Samani dan Hariyanto, 2012:43) mengemukakan bahwa pendidikan karakter adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada siswanya.

Sebab selama ini, dunia pendidikan dinilai kurang berhasil dalam membentuk karakter bangsa berkepribadian mulia. Bahkan ada juga yang menyebut bahwa pendidikan Indonesia telah gagal dalam membentuk karakter. Penilaian ini didasarkan pada banyaknya lulusan sekolah dan sarjana yang cerdas secara intelektual, namun tidak bermental tangguh dan berperilaku tidak sesuai dengan tujuan mulia pendidikan.

Saat ini film mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Film merupakan media presentasi yang paling canggih, yang dapat menyampaikan lima macam bentuk informasi yaitu gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan. Film memiliki berbagai peran, selain sarana hiburan, film juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. Beberapa kelebihan dari media film adalah memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Di tengah maraknya tayangan TV yang berdampak negatif terhadap anak, ada satu tayangan yang diproduksi oleh MD Entertainment berupa serial

animasi Adit dan Sopo Jarwo yang memberikan warna di dunia pertelevisian Indonesia. Adit dan Sopo Jarwo merupakan sebuah film animasi yang termasuk dalam sastra anak. Seperti karya sastra pada umumnya, selain sebagai media hiburan, sastra anak juga berfungsi sebagai media pendidikan, membentuk kepribadian anak, dan menuntun kecerdasan emosi anak. Pendidikan dalam sastra anak mengandung amanat tentang moral, pembentukan kepribadian anak, pengembangan imajinasi dan kreativitas, serta memberi pengetahuan keterampilan praktis bagi anak.

Adit dan Sopo Jarwo berkisah mengenai kisah persahabatan antara Adit, Dennis, Mitha dan Devi serta si mungil Adelya yang kehidupannya diwarnai petualangan tidak terduga. Adit berperan sebagai penggerak, motivator, juga inspirator bagi para sahabatnya untuk melewati hari-hari dalam menggapai mimpi di masa mendatang dengan berbekal “mantra” sakti & “bayangin...” yang dengan seketika menumbuhkan semangat untuk dapat melewati tantangan dan masalah yang menghadang.

Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Analisis Nilai pendidikan budaya dan karakter dalam Serial Animasi *Adit dan Sopo Jarwo Episode Eyang Habibie*”. Alasan peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dalam film animasi *Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie* karna didalam cerita nya film animasi tersebut banyak mengandung nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter , Dengan demikian kita harus selalu berfikir positif terhadap segala sesuatunya.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian diperlukan agar penelitian tidak keluar dari rencana yang diterapkan sebelumnya sehingga penelitian akan terfokus pada masalah pokok yang ditentukan. Fokus penelitian ini dibatasi oleh “Nilai Pendidikan Karakter dan Budaya dalam film animasi *Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie*”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut. “Bagaimanakah Nilai Pendidikan Karakter dan Budaya dalam film animasi *Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie?*” Untuk lebih jelasnya, rumusan masalah tersebut dirincikan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie?*
2. Bagaimanakah nilai budaya dalam film animasi *Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie?*

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan nilai pendidikan karakter dan budaya dalam film animasi *Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie*. Untuk lebih jelasnya, tujuan penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie*.
2. Untuk mendeskripsikan nilai budaya dalam film animasi *Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie*.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya untuk pendidik dalam penggunaan media film sebagai salah satu media untuk menanamkan pendidikan karakter.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi lembaga, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pijakan dalam mengambil keputusan dalam menuntaskan permasalahan-permasalahan pendidikan karakter, sehingga nilai-nilai pendidikan karakter dalam film "*Adit & Sopo Jarwo episode Eyang Habibie*" dapat diterapkan kedalam produk-produk pendidikan.
- b. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam berbagai kebutuhan, khususnya dalam pendidikan karakter.