

Sikap Bertanggung Jawab Sebagai Bagian Dari Pendidikan Karakter Pada Film Animasi How To Train Your Dragon 3 The Hidden Word Dan Tinker Bell And The Lost Treasure

Maharani Eka Saputri¹, Binti Maunah²

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

²Dosen Tetap Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Article Info

Article history:

Received September 25, 2023

Revised September 6, 2023

Accepted October 20, 2023

Keywords:

Responsibility, Character

Education, Films,

Responsibility Indicators.

ABSTRACT

Film is a medium that still exists and is used to convey a message. Films also influence audiences so that they create depictions that change people's thinking patterns. This research discusses the value of responsibility as part of character education in the animated films How To Train Your Dragon 3 The Hidden Word and Tinker Bell And The Lost Treasure. In both animated films, they tell stories about action and adventure that contain and display an attitude of responsibility. This research aims to (1) Explain the characteristics of the main characters in the animated films How to Train Your Dragon 3 the Hidden Word and Tinker Bell and The Lost Treasure, (2) Explain what attitudes of responsibility are contained in the animated films How to Train Your Dragon 3 the Hidden Word and Tinker Bell and The Lost Treasure are seen from the indicator of the value of responsibility. The approach uses library research, the method used in analyzing is the content analysis method with data collection techniques by means of observation and documentation (observing the films How To Train Your Dragon 3 The Hidden Word and Tinker Bell And The Lost Treasure). Based on data analysis, it was found that the attitude of responsibility seen in terms of the indicators of responsibility found and obtained in this research include: (1) doing what is expected (should) be done. (2) Future plans. (3) Be persistent and always try. (4) Discipline yourself. (5) Think before acting. (6) Set a good example for others. (7) Responsible for words, (8) Responsible for actions and attitudes.

Corresponding Author:

Maharani Eka Saputri

maharani@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Tanggung jawab adalah nilai pendidikan karakter ataupun sikap yang harus dibentuk. Dalam nilai pendidikan karakter nilai tanggung jawab berada pada urutan ke delapan belas dalam kurikulum 2013, disini menunjukkan bahwa nilai karakter tanggung jawab mampu mewakili nilai-nilai pendidikan karakter lainnya. Nilai pendidikan karakter tanggung jawab mempunyai indikator dimana mampu melaksanakan kewajiban dan tugas untuk masyarakat, diri sendiri dan kepada tuhan. Pada dasarnya manusia dan tanggung jawab itu berada dalam satu naungan atau berdampingan. Tanggung Jawab juga berarti berbuat sebagai wujud atas perbuatannya. manusia yang bertanggung jawab adalah manusia yang dapat menyatakan diri sendiri bahwa tindakannya itu baik dalam arti mengikuti norma umum, sebab hak menurut seseorang belum tentu baik menurut pendapat orang lain, apa yang dikatakan baik menurut dirinya ternyata ditolak oleh orang lain.[1] Setiap manusia memiliki tanggung jawab masing-masing. Diantaranya tanggung jawab seorang pelajar atau mahasiswa akan belajar, tanggung jawab seorang dosen kepada mahasiswa atau mahasiswinya, tanggung jawab seorang presiden kepada negara dan rakyatnya, tanggung jawab seorang ayah kepada istri dan anak-anaknya, dan tanggung jawab manusia kepada Tuhan yang telah Menciptakan kita.

Pada masa sekarang anak-anak banyak menghabiskan waktu mereka hanya untuk bermain game, baik game online maupun game yang lainnya, berinteraksi dengan media *gadget*, menonton film di *televisi* atau di *smart phone*, *laptop*, *Video Games*, dan aktivitas lain yang bersentuhan dengan teknologi lebih mewarnai

kehidupan anak daripada berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan rumah, bermain sepak bola, bersepeda dan aktivitas bermain lainnya.[2] Mengingat pendidikan dan pembelajaran bagi anak tidak terbatas semata-mata hanya pada sekolah, seperti sekarang dimasa pandemi, semua kegiatan sekolah dilakukan secara daring, maka kegiatan juga aktivitas mereka harus diawasi oleh orang disekitarnya baik ibu, ayah, keluarga dan dari orang-orang terdekat mereka, yakni guru sebagai pendidik dan masyarakat yang ada di sekeliling mereka agar anak-anak tidak terpengaruh teknologi digital dari segi negatif

Salah satu dari kebiasaan anak-anak pada zaman ini adalah menonton film, hal ini tentunya dapat memberi pengaruh positif dan juga negatif bagi anak tergantung dari pengawasan orang tua, keluarga dan juga lingkungannya. Film animasi adalah salah satu bentuk film diantara film-film yang lain seperti film komedi, film horor, film cerita, film berita dan religius. Dalam film animasi mengandung nilai-nilai pendidikan karakter khususnya nilai pendidikan karakter Tanggung Jawab. Tidak semua film animasi mempunyai nilai tanggung jawab, karena perlu diperhatikan, bahwa tidak semua film animasi difungsikan sebagai media pendidikan, baik pendidikan moral, pendidikan keagamaan maupun pendidikan karakter. Industri film merupakan alat untuk memperkenalkan budaya, kehidupan dan apa yang sedang menjadi bahan pembicaraan di masyarakat film merupakan alat untuk menyampaikan realita kepada masyarakat juga sebagai pendidikan karakter.[3]

Pentingnya pendidikan karakter untuk segera dikembangkan dan diinternalisasikan, baik dalam dunia pendidikan formal maupun dalam pendidikan non formal tentu beralasan, karena memiliki tujuan yang cukup mulia bagi bekal kehidupan peserta didik agar senantiasa siap dalam merespon segala dinamika kehidupan dengan penuh tanggung jawab.[4] Memang tidak dapat dipungkiri bahwa sudah sangat mendesak pendidikan karakter diterapkan di dalam lembaga pendidikan negara Indonesia. Alasan- alasan kemerosotan moral, seharusnya membuat bangsa ini perlu mempertimbangkan kembali bagaimana lembaga pendidikan mampu menyumbangkan perannya bagi perbaikan kultur. Dalam Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, hal ini tergantung pada latar belakang pengarangnya, baik itu pengetahuan maupun pengalaman pribadinya. Sejalan dengan hal di atas, seorang pembuat film animasi *How to Train Your Dragon 3 The Hidden Word* dan *Tinker Bell And The Lost Treasure* ingin menyampaikan pesan-pesan atau nilai-nilai pendidikan khususnya pendidikan karakter melalui filmnya yaitu *How to Train Your Dragon 3 The Hidden Word* dan *Tinker Bell And The Lost Treasure* yaitu nilai tanggung jawab.

Film yang berjudul *How to Train Your Dragon 3 The Hidden Word* dan *Tinker Bell And The Lost Treasure* merupakan sebagian dari sekian banyak film animasi yang dapat menarik perhatian para anak karena animasinya yang bagus, karakter yang menarik, meredakan stres, mempelajari nilai kehidupan dengan cara yang menyenangkan dan isinya yang mempunyai nilai-nilai pendidikan khususnya nilai tanggung jawab. *How To Train Your Dragon 3 The Hidden World* mengisahkan tentang sebuah petualangan yang akan membawa *Toothless*, naga berjenis *Night Furry* yang langka milik *Hiccup* menemukan naga dengan jenis *Light Furry*, berwarna putih dan anggun. *The Hidden World* memperkenalkan sosok baru yaitu *Grimmel the Grisly* sang pemburu naga yang bertekad memusnahkan *night furry* di seluruh dunia. Tidak berfokus pada pengenalan tokoh baru, *How To Train Your Dragon 3 The Hidden World* justru menyajikan plot lokasi geografis baru yaitu "*Hidden World*" yang selama ini dianggap mitos. Sejalan dengan bertemunya *Toothless* dengan *Light Furry*, kisah cinta *Hiccup* dan *Astrid* juga ditampilkan dalam film ini. Bertemunya *Toothless* dengan *Light Furry* betina ini juga ikut mengasah kemampuannya sebagai *alpha* (naga penguasa) atas seluruh naga di Berk. Dalam perjalanan menuju *Hidden World* juga terdapat konflik antara *Toothless* dan *Hiccup*, juga konflik antarspesies naga, termasuk *Light Furry* si naga baru. Dan film animasi yang kedua yaitu *Tinkerbelle And The Lost Treasure*, "*Tinker Bell and the Lost Treasure*" merupakan sebuah film animasi komputer ditahun 2009 yang disutradarai oleh Klay Hall dan diproduseri oleh Sean Lurie. Film yang naskahnya ditulis oleh Evan Spiliotopoulos ini diadaptasi dari franchise Disney Fairies produksi DisneyToon Studios. Dimana cerita ini merupakan pergantian musim membawa keajaiban bagi dunia peri di *Pixie Hollow*. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengeksplorasi lebih jauh tentang isi dari film *How to Train Your Dragon 3 The Hidden Word* dan *Tinker Bell And The Lost Treasure* yang berkaitan dengan pendidikan karakter khususnya tanggung jawab.

2. METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka.[5] Penelitian kepustakaan (*library research*) ialah penelitian yang menggunakan cara untuk mendapatkan data informasi dengan menempatkan fasilitas yang ada seperti buku, majalah, dokumen, dan catatan kisah sejarah.[6] *Library research* merupakan penelitian kepustakaan, dimana peneliti memakai prosedur penelitian yang mampu memberi data berupa data deskriptif, yakni dari data berupa kata baik lisan maupun tertulis dari kegiatan maupun yang

dilakukan orang yakni kegiatan dalam berperilaku yang bisa diamati peneliti, dalam penelitian kepustakaan (*library research*) sangat baik digunakan dalam penelitian, karena pendekatan ini cocok dengan objek yang akan diteliti untuk menghasilkan kesimpulan juga makna diantaranya: dialog, scene, tanda, simbol bahkan lambang yang terdapat dalam film Animasi *How to Train Your Dragon 3 the Hidden Word* dan *Tinker Bell And The Lost Treasure*.

Metode yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*). Dalam metode yang digunakan peneliti ada dua inti yakni, isi komunikasi maupun dialog dalam film dan isi laten. Isi komunikasi merupakan pesan yang ada dalam film yang terdapat dalam komunikasi maupun dialog antar tokoh juga komunikasi yang terjadi akibat adanya komunikasi tersebut, sedangkan Isi laten merupakan isi yang ada dari dokumen maupun naskah. Analisis isi juga bisa berupa deskriptif dimana penulis mencari data dengan mencari *scene* film yang mengandung nilai tanggung jawab dari segi indikator nilai tanggung jawab dan menjelaskan seperti apa isi nilai tanggung jawab dilihat dari *scene* tersebut.

Penggunaan metode analisis isi (*content analysis*) didasari dari penafsiran, dimana metode ini mampu memberi pesan dan mencari nilai-nilai yang terkandung didalam obyek penelitian. Sehingga analisis isi (*content analysis*) banyak dilakukan dalam bentuk dokumen yang banyak isi. Artinya, peneliti sangat menekankan seperti apa peneliti memaknai isi komunikasi dalam dialog maupun interaksi yang terjadi dalam film dan saat komunikasi itu terjadi. Peneliti menekankan bagaimana memaknai isi komunikasi dan isi interaksi secara simbolik yang terjadi pada peristiwa komunikasi.[7]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter Tokoh Utama Film *How to Train Your Dragon 3 Hidden Word*.

Menurut Doni Kusuma. Karakter merupakan sifat atau gaya seseorang, juga bisa didefinisikan sebagai ciri maupun karakteristik dari dalam diri manusia yang berasal dari bentukan-bentukan yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Pengertian karakter dalam kamus besar Bahasa Indonesia merupakan istilah karakter yang sifatnya berasal dari kejiwaan, budi pekerti dan juga akhlak yang bisa dijadikan sebagai pembeda antara orang satu dengan yang lainnya.[8] Setelah membaca uraian diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa karakter atau karakteristik merupakan sifat maupun ciri dari kejiwaan manusia, juga budi pekerti dan akhlak yang bisa membedakan watak satu orang dengan orang lain yang bersumber dari keyakinan maupun meyakini, merasakan juga dalam tindakan seseorang yang terjadi dan diterima dari bentukan keluarga maupun lingkungan sekitarnya.

Film animasi *How to Train Your Dragon 3 the Hidden Word* berlatar cerita mengenai keadaan Kota Berk yang terletak di daerah Skandinavia, Eropa Utara. Dimana dipimpin seorang remaja yang bernama Hiccup, yang hidup berdampingan dengan para naga. Hiccup mempunyai tanggung jawab besar dimana sebagai kepala suku Kota Berk dia harus menjaga dan bertanggung jawab atas keamanan para rakyat dan naganya dari pemburu naga. Hiccup dan teman-temannya akan menunjukkan sikap tanggung jawab di tengah keadaan Kota Berk yang diserang oleh seorang pemburu. Dalam film pertama ini, *How to Train Your Dragon 3 the Hidden Word* berdurasi 01:44:00. Terdiri dari beberapa *scene*, namun peneliti membatasi 6 *scene* yang menunjukkan nilai tanggung jawab dilihat dari segi indikator tanggung jawab.

Sebelum membuat kesimpulan, peneliti terlebih dahulu menganalisis data yang sudah ada menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Disini terdapat 5 karakteristik tokoh utama yang sudah diteliti dan dilihat oleh peneliti: 1. Pantang Menyerah dan Tanggung Jawab. Hiccup merupakan tokoh utama dan menjadi kepala suku Berk, telah menciptakan dunia bangsa Viking dengan binatang-binatang naga yang tenang dan damai. Hiccup yang mengemban tanggung jawab besar sejak kematian ayahnya untuk memimpin rakyatnya, dia sangat dewasa dalam menyikapi berbagai hal supaya dapat mengarahkan rakyatnya. Hiccup merupakan kepala suku yang tak pantang menyerah untuk memperjuangkan agar populasi naga hidup damai dan tak lagi diburu oleh Grimmel dan anak buahnya. Bisa dilihat karakter pantang menyerahnya dalam *scene* 3 dimana Hiccup selalu diremehkan oleh musuhnya Grimmel karena dianggap masih berusia muda dan ingusan untuk memimpin rakyatnya dan memperjuangkan populasi naga agar tidak punah, namun Hiccup seorang remaja yang pantang menyerah dan tanggung jawab dalam menjaga rakyat dan para naganya. Ketika Grimmel meremehkannya, Hiccup tidak menghiraukan karena Hiccup sosok yang tidak berlebihan dalam memikirkan sesuatu yang tidak ada manfaatnya.



2. Muda, Berambisi dan Mempunyai Cita-Cita Yang Mulia. Di usianya yang masih muda, Hiccup mempunyai cita-cita yang sangat mulia dan baik untuk kehidupan kedepan dari bangsa manusia dengan para naga, mimpi Hiccup patut disambut tepuk tangan panjang. Dia bercita-cita mewujudkan kehidupan yang damai meski manusia dan naga hidup berdampingan. Meski mendapat ancaman Grimmel, Hiccup mengusahakan untuk mewujudkan cita-citanya dengan migrasi besar-besaran warga suku Berk dan piaraan naga-naganya walau Hiccup tahu resikonya besar tapi Hiccup tetap berambisi untuk berpindah tempat.



3. Penyayang Hewan. Karakter Hiccup yang lain adalah sangat mencintai dan menyayangi hewan. Layaknya manusia, hewan adalah makhluk hidup yang perlu dilindungi dan disayangi. Mereka juga punya hak untuk hidup dan dikasihi. Hiccup merupakan pemimpin yang sangat digemari oleh rakyatnya karena walau masih muda dia sangat dewasa dan bertanggung jawab. Grimmel adalah contoh yang tak patut dicontoh. Dia berupaya membunuh naga karena merasa manusia adalah makhluk superior yang tak pantas hidup berdampingan dengan naga. Sayangnya Hiccup terhadap binatang terdapat dalam adegan dimana dia menyelamatkan naga yang terkurung dengan kata-kata yang lembut agar naga baru itu luluh dengan Hiccup. Adegan yang lain Hiccup membuatkan ekor palsu untuk Tootles naga hitamnya yang kehilangan sebelah ekornya dengan tidak tidur semalaman. Dalam adegan lain Hiccup melepaskan naga Hitamnya untuk hidup di dunia naga dia juga melepaskannya dengan berat hati, namun Hiccup sangat menyayangi naganya sehingga apa yang diinginkan naganya untuk pergi, Hiccup hanya bisa melepaskan agar naga hidup bahagia.



4. Percaya Diri. Percaya diri merupakan sikap yang dimiliki oleh tokoh utama yaitu Hiccup, dimana Hiccup memakai kaki palsu di kaki kiri. Namun, dia tidak putus asa karena ada kecacatan fisik yang dimilikinya untuk mewujudkan cita-citanya agar dunia manusia dan para naga hidup damai tanpa adanya pengganggu seperti Grimmel. Kaki palsu itu justru menolong Hiccup ketika bertarung dengan Grimmel. Karena keterbatasan fisik tidak menjadi penghalang untuk kita mencapai cita-cita, impian yang kita inginkan.



5. Jujur. Hiccup adalah sosok yang jujur, karena dia tidak bisa berbohong, dan dia pembohong yang buruk. Sekalinya berbohong Hiccup merasa bersalah seharian. Berkaitan dengan itu, Hiccup adalah aktor yang jujur, dia tidak ahli berpura-pura. Si kembar sahabat Hiccup menkonfirmasi hal tersebut bahwa Hiccup orang yang sangat sulit untuk melakukan kebohongan. Sifat ini bisa dilihat di scene dimana film pertama yang berjudul How To Train Your Dragon.

Karakteristik Tokoh Utama Dalam Film Tinker Bell And The Lost Treasure

Tinker Bell and The Lost Treasure berlatar cerita mengenai keadaan Pixie Hollow. Dimana setiap 8 tahun sekali akan menciptakan tongkat sebagai penyangga batu bulan. Batu bulan ini nantinya akan menghasilkan debu peri biru yang berfungsi sebagai pemulihan debu pixie Hollow. Dimusim kali ini, pembuat tongkat penyangga batu bulan adalah peri pengrajin yakni Tinker Bell. Disini Tinker Bell akan menunjukkan

sikap tanggung jawab bagaimana seorang yang diberi tanggung jawab bekerja dengan tekun dan melakukan yang terbaik. Film *Tinker Bell and The Lost Treasure* berdurasi 01:21:00. Terdiri dari beberapa *scene*, namun peneliti membatasi 6 *scene* yang menunjukkan nilai tanggung jawab dilihat dari segi indikator tanggung jawab. Kemudian, peneliti menganalisis data yang sudah diperoleh agar nantinya dapat memberikan kesimpulan. Disini terdapat 4 karakteristik tokoh utama yang sudah diteliti dan dilihat oleh peneliti: 1. Kreatif dan Berbakat. Tinker bell merupakan tokoh utama dalam film ini, dimana tink bell mendapat tanggung jawab besar dari ratu clarion yaitu peri tertinggi di pixie hollow membuat tongkat untuk menyangga sebuah batu bulan. Tinker bell merupakan peri pengrajin yang mempunyai sifat atau karakter yang cerdas dan kreatif, dimana dapat dilihat di beberapa *scen* yang ditampilkan, Tinker Bell membuat pesawat balon udara, membuat perahu. Dengan keahliannya sebagai peri pengrajin, Tinker Bell berhasil membuat perahu untuk temannya Terence juga pesawat balon itu untuk bisa pergi menuju tempat harta Karun.



2. Bertekad Kuat dan Pantang Menyerah. Mempunyai tekad yang kuat. Tinker bell adalah peri pengrajin yang sangat kuat tekadnya, dalam film ini tink bertekad menemukan harta Karun cermin ajaib untuk mengembalikan batu bulan yang pecah dan meminta agar batu bulan bisa utuh kembali. Walaupun jarak ke harta Karun itu sangat jauh dan bisa menghabiskan banyak serbuk peri. Pantang menyerah merupakan sifat dan karakter dari tink, dalam perjalanan tink menuju kapal harta karun banyak sekali halangan yang terjadi seperti letak kapal bajak laut yang karam di dasar gua, Tink harus turun dari pesawat balon, dan pada saat itu pula pesawat balon udara hilang terbawa angin kencang. Halangan lainnya dihadapi oleh 2 monster penjaga gua harta Karun, dengan banyaknya halangan tink tetap semangat dan pantang menyerah agar bisa mendapatkan yang diinginkan.



3. Bertanggung jawab dan Dapat Dipercaya. Dari semua cerita yang ada, tanggung jawab tink dalam tugasnya dari ratu sangatlah baik, walaupun banyak kendala yang dilalui tetapi tink sangat bertanggung jawab agar tugas yang diembannya berjalan sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya. Dimana dapat dilihat dari *scene* dimana tink berusaha mencari cermin ajaib agar batu bulan yang pecah bisa kembali utuh dan keberhasilannya membuat tongkat penyangga batu bulan agar bisa menghasilkan serbuk biru peri di Pixie Hollow.



Nilai Karakter Tanggung Jawab Yang Terkandung Dalam 2 Film Tersebut Dilihat Dari Segi Indikator Tanggung Jawab

Kedua film animasi ini menceritakan kisah aksi dan petualangan, diambil dari kisah seorang kepala suku muda Hiccup dalam film Animasi *How to Train Your Dragon 3 the Hidden Word* dan seorang peri pematri yakni Tinker Bell dalam Film Animasi *Tinker Bell and The Lost Treasure*. Dari kedua film ini terdapat nilai-nilai tanggung jawab yang terkandung diambil dari segi Indikator nilai tanggung jawab. Hidup mereka begitu bahagia karena dikelilingi orang-orang yang baik juga sangat menyayangi mereka. Dalam kedua film ini terdapat banyak contoh baik yang bisa diambil pelajaran juga dari pengalaman hidup yang positif bagi

masyarakat yang menikmati film, terutama anak-anak. Kedua film tersebut mempunyai nilai karakter tanggung jawab dalam melakukan tugas, dalam tindakan, kata-kata dan sikap.

Peneliti menggunakan teori analisis isi (*content analysis*), selanjutnya peneliti dapat mengambil sebagian *scene* film dari segi komunikasi, dialog maupun adegan yang terdapat nilai karakter tanggung jawabnya yang diambil dari segi Indikator sesuai dengan pemikiran Peningkat Siburian tentang Indikator tanggung jawab yang terkandung pada 2 Film tersebut. Berikut merupakan beberapa adegan dalam bentuk gambar yang diperoleh peneliti melalui observasi yang tekun juga pemilihan dokumentasi yang teliti kemudian menganalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Sehingga peneliti perlu melakukan analisis terlebih dahulu sebelum menarik kesimpulan.

1. Melakukan Apa Yang Seharusnya Dilakukan. Pada analisis *scene* film pertama ini nilai tanggung jawab sesuai indikator yang disampaikan adalah melakukan sesuatu yang sudah seharusnya dilakukan atau melakukan kewajiban. *Scene* pertama ini diawali dengan tertangkapnya para naga oleh para Viking pelaut dimana tanggung jawab Hiccup adalah menyelamatkan para naga yang ditawan agar bisa menghirup udara bebas. Nilai tanggung jawab yang disampaikan sesuai indikator agar penonton atau audien dapat terdorong untuk melakukan hal-hal yang sudah menjadi tanggung jawabnya sebagai kepala suku. Kalimat yang diucapkan. Hiccup “Tenanglah kawan, kami keluarkan kau dari sini” Kalimatnya berbentuk umum namun dialog dalam *scene* film ini menandakan bahwa seorang pemimpin menyelamatkan para naga dari para Viking pelaut dan sudah menjadi tanggung jawab seorang pemimpin. Orang yang tidak melakukan kewajiban, lari dan bersembunyi dari sesuatu yang telah menjadi tanggung jawabnya adalah seorang pecundang. Membangun sikap percaya diri dan bertanggung jawab sangat penting apalagi dalam sebuah perlombaan atau pertandingan.



2. Berfikir Sebelum Bertindak. *Scene* film kedua ini nilai tanggung jawab sesuai indikator yang disampaikan adalah berfikir sebelum bertindak. *Scene* kedua ini diawali dengan adanya peristiwa di hutan Kota Berk, dimana terdapat jebakan naga yang dibuat oleh para pemburu naga. Sehingga membuat kesal Gobber (teman Hiccup) yang ingin segera menghajar pemburu yang telah membuat jebakan guna menangkap naga. Namun Hiccup menahan Gobber. Nilai tanggung jawab yang disampaikan sesuai indikator agar penonton atau audien dapat terdorong untuk berfikir sebelum bertindak. Dialog yang terjadi. Gobber “Biar kuhajar dia!” dan Hiccup “Tenanglah, Gobber” Kalimat Hiccup yang menenangkan Gobber adalah kalimat yang menandakan dimana janganlah gegabah dalam bertindak, lebih baik tenang dan berfikir terlebih dulu apa yang sebaiknya dilakukan untuk permasalahan tersebut. Membangun sikap tidak gegabah dan harus berfikir terlebih dahulu sebelum bertindak sangat penting, sehingga rencana itu tertata rapi untuk tindakan kita nanti.



3. Bertanggung Jawab Atas Kata-Kata. *Scene* film ketiga, nilai tanggung jawab sesuai indikator yang disampaikan adalah bertanggung jawab atas kata-kata dan sikap. *Scene* ketiga ini diawali dengan Hiccup yang meremehkan kemampuan Grimmel (pemburu naga), faktanya Grimmel memang pemburu naga yang sangat cerdas dan bringas. Dengan ditandai datangnya Grimmel di Kota Berk dan menghancurkan Kota dengan serangan para naga Grimmel. Sehingga Hiccup mengerti kemampuan seperti apa yang dimiliki Grimmel. Saat berada di aula Berk Hiccup meminta maaf kepada rakyatnya yang meremehkan kemampuan Grimmel sehingga membuat banyak kerusakan di Kota, Hiccup tidak akan mengulangi itu lagi. Nilai tanggung jawab yang disampaikan sesuai indikator agar penonton atau audien dapat terdorong untuk bertanggung jawab atas kata-

kata dan sikap, dan tidak meremehkan kemampuan orang lain, jangan merasa kemampuan kita lebih baik dari orang yang belum kita kenal. Dialog yang terjadi. Hiccup “Dan aku meremehkannya, itu salahku. Tak akan kulakukan itu lagi” Kalimat Hiccup yang menyesali perkataan yang telah meremehkan Grimmel menandakan bahwa tanggung jawab Hiccup untuk rakyatnya yakni tidak mengulangi kata-kata yang meremehkan dan membuat seseorang menjadi bringas akibat remehan yang menurut kita itu sangat benar, Hiccup tidak akan melakukan itu lagi, disini tanggung jawab Hiccup atas tindakannya adalah tidak akan meremehkan seseorang sebelum melihat bagaimana kemampuan seorang itu sebenarnya dihadapan para naga dan rakyatnya.



4. Membuat Rencana Kedepan. Pada scene film selanjutnya, nilai tanggung jawab sesuai indikator yang disampaikan adalah membuat rencana kedepan. Scene keempat dimana berkumpulnya Hiccup dan seluruh rakyat Berk, untuk melakukan rencana agar rakyat dan para naga bisa hidup aman tanpa adanya gangguan dari Grimmel yang telah membuat kerusakan di Berk. Nilai tanggung jawab yang disampaikan sesuai indikator agar penonton atau audien dapat terdorong untuk selalu membuat rencana kedepan, dimana rancangan yang kita buat bisa menjadi titik fokus seseorang mencapai kesuksesan dan cita-cita. Dialog yang terjadi, Hiccup “Kita berperang dan membahayakan semua orang yang kusayangi, jika kita ingin hidup damai dengan naga kita, kita perlu rencana lebih baik” Kalimat Hiccup kita perlu rencana lebih baik menandakan bahwa tanggung jawab seseorang sangat melekat dari apa rencana kita kedepan, cita-cita seperti apa nanti yang akan dicapai sehingga rencana yang kita buat mampu membawa perubahan yang lebih besar dan dengan baik pula. Karena perencanaan adalah tanggung jawab besar untuk diri kita dan untuk kedepannya. Perencanaan merupakan proses yang harus dimiliki oleh seseorang, ketika seseorang memiliki rencana kedepan dalam hidup, karier, pendidikan, maka akan lebih baik bagi kehidupan kedepannya.



5. Melakukan Apa Yang Seharusnya Dilakukan. Pada analisis scene film selanjutnya nilai tanggung jawab sesuai indikator yang disampaikan adalah melakukan sesuatu yang sudah seharusnya dilakukan atau melakukan kewajiban. Scene pertama ini diawali pada musim gugur para peri di Pixie Hollow melakukan kegiatan sesuai bakat yang mereka miliki. Peri bakat cepat atau peri angin akan menggugurkan dedaunan dengan terbang cepatnya, peri hewan melakukan pengguguran pada buah-buahan, peri taman akan mengambil biji bunga matahari dan menggugurkan kelopakannya. Semua bekerja dan bertanggung jawab sesuai bakat mereka, sehingga semua melakukan yang seharusnya mereka lakukan. Nilai tanggung jawab yang disampaikan sesuai indikator agar penonton dan penikmat film dapat terdorong untuk melakukan hal-hal yang sudah menjadi tanggung jawabnya. Dialog yang terdapat pada scene ketujuh. Fawn “Ini waktunya menjatuhkan apel-apel itu dari tangkainya” Kalimatnya berbentuk umum namun dialog dalam scene film adalah saat para peri waktunya menjatuhkan apel-apel dari tangkainya menandakan bahwa jika sudah menjadi tugas seseorang untuk melakukannya harus dilakukan, karena jika seorang sudah diberi tanggung jawab dari pekerjaan yang telah menjadi passionnya maka wajib tanggung jawab itu dilakukan hingga tanggung jawab itu selesai, seperti yang sederhana namun jika sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab seseorang maka harus dikerjakan dan melakukannya dengan baik.



6. Tekun dan Selalu Mencoba. Nilai tanggung jawab yang disampaikan sesuai indikator agar penonton atau penikmat film dapat terdorong untuk bisa tekun dalam mencapai sesuatu atau cita-cita yang diinginkan, ketika terdapat ketekunan dalam melakukan semua hal akan berbuah manis dikemudian hari, jika mengalami kegagalan maka mencobalah lagi dan lagi, jangan takut untuk selalu mencoba, karena seorang yang tekun dan selalu mencoba akan mendapatkan imbalan yang sepadan dan berbuah manis dikemudian hari. Dialog yang terjadi di scene kesembilan ini adalah, Terence “Kau harus menjaga api ini agar tetap panas” Tinker Bell “Baiklah” Kalimat Terence, kau harus jaga api ini agar tetap panas, ketekunan dalam mencapai sesuatu dimulai dari hal kecil, saat membakar besi agar bisa dibentuk maka kita harus menjaga api agar tidak mati. Dalam scene ini setiap harinya Tink dan Terence tekun membuat penyangga batu bulan, dengan semangat dan kerja keras, dengan banyak masalah yang datang Tink tetap selalu mencoba.



4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan pembahasan di setiap bab di atas, data yang sudah didapat serta dianalisis menggunakan analisis isi (content analysis), selanjutnya peneliti dapat menarik kesimpulan untuk menjawab permasalahan dari rumusan masalah dan melihat dari tujuan penelitian yang sudah ada sebagai berikut: Karakteristik tokoh utama dalam film animasi How to Train Your Dragon 3 the Hidden Word terdapat tokoh utama yakni Hiccup, Hiccup adalah sebagai kepala suku Berk yang mempunyai karakter pantang menyerah, tanggung jawab, berambisi, penyayang binatang, percaya diri dan jujur. Dalam film animasi kedua Tinker Bell and The Lost Treasure terdapat tokoh utama yaitu Tinker Bell, yang lahir dari tawa pertama bayi, mempunyai bakat sebagai peri pematri yang mempunyai karakter kreatif, berbakat, bertekad kuat, pantang menyerah, tanggung jawab, dan dapat dipercaya dalam hal apapun.

Sikap tanggung jawab dilihat dari segi indikator tanggung jawab yang ditemukan dan diperoleh dalam penelitian ini diantaranya: (1) melakukan yang diharapkan (seharusnya) dilakukan. (2) Rencana kedepan. (3) Tekun dan selalu mencoba. (4) Mendisiplinkan diri. (5) Berfikir sebelum bertindak. (6) Menetapkan contoh yang baik bagi orang lain. (7) Bertanggung jawab atas kata-kata, (8) Bertanggung jawab atas tindakan dan sikap. Nilai tanggung jawab dari segi indikator terdapat 12 scene dari 2 film, dimana setiap film terdapat 6 scene yang mempunyai nilai tanggung jawab dilihat dari segi indikator. Nilai tanggung jawab dilihat dari segi indikator yang sering muncul dalam 12 scene tersebut adalah nilai tanggung jawab dengan melakukan apa yang seharusnya dilakukan sebanyak 2 scene, bertanggung jawab atas sikap dan tindakan terdapat 2 scene, membuat rencana kedepan dan bertanggung jawab atas kata-kata juga terdapat 2 scene. Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dari semua indikator yang terdapat pada film cenderung samarata karena banyak yang mempunyai nilai tanggung jawab dari segi indikator dari 2 scene film.

REFERENSI

- [1] Lies Sudibyoy, dkk, *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Yogyakarta: CV Andi, 2013.
 - [2] Salman Hasibuan, *Budaya Media dan Partisipasi Anak di Era digital, Proceeding of International Post-Graduate Conference*. Surabaya: Prodi S2 Komunikasi Universitas AIRLANGGA Surabaya, 2015.
 - [3] Euis Komalawati, “Industri Film Indonesia: Membangun Keselarasan Ekonomi Media Film Dan Kualitas Konten,” *LUGAS Jurnal Komunikasi* 1, no. 1. 2018.
 - [4] T. Tayeb, “Analisis dan manfaat model pembelajaran,” *AULADUNA J. Pendidik. Dasar Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 48–55, 2017.
 - [5] Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
 - [6] Abdul Rahman Sholeh, *Pendidikan Agama dan Pengembangan Untuk Bangsa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
 - [7] Nyoman Kutha Ratna, *Teori, Metode Penelitian Pendidikan Sastra, (Dari Strukturalistik Hingga Poststrukturalisme, Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
 - [8] Doni Kusuma A, *Pendidikan Karakter; Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo, 2007.
-