

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Era globalisasi merupakan era dimana semua aspek dalam kehidupan manusia telah berubah drastis, bebas tanpa pembatas, dan komunikasi antar negara maupun pulau menjadi mudah. Komunikasi itu sendiri pun telah menjadi bagian dari kehidupan manusia itu sendiri. Tidak bisa dilepaskan begitu saja dari kehidupan, karena manusia sejak lahir sudah berkomunikasi dengan lingkungannya. Berkomunikasi merupakan kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia, dalam pepatah asing dikatakan “*Nature gave us two ears and only one mouth, so that we could twice as much as we speak*”<sup>1</sup>.

Oleh karena kebutuhan itu, perkembangan komunikasi telah memasuki masa canggih dan kemudahan. Berbagai macam media komunikasi telah berkembang biak sesuai dengan kebutuhan masyarakat termasuk media publikasi. Media publikasi yang awalnya sebagai komunikasi, sekarang telah berkembang sebagai media penyalur budaya maupun nilai. Indonesia termasuk negara yang memperoleh dampak yang besar dari masuknya budaya luar. Diantara media publikasi, film adalah termasuk yang paling banyak memberikan kontribusi dalam pemberian nilai-nilai terhadap masyarakat.

---

<sup>1</sup> A.W. Widjaja, *KOMUNIKASI Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1997), cet. Ke-3, h.1-5

Terlepas dari itu, Film adalah salah satu media visual yang sering dipergunakan dalam dunia pendidikan. Film juga merupakan media komunikasi yang mewujudkan semua fase dalam kehidupan manusia. Media ini merupakan sarana untuk memberikan stimulan bagi penonton mengikuti apa yang telah mereka lihat<sup>2</sup>. Tapi hal itu perlu diidentifikasi terlebih dahulu untuk mengetahui tujuan yang terdapat dalam film tersebut. Karena tidak mungkin penikmat film hanya akan mengambil sisi negatif dari film, tapi sisi positif harus dijadikan prioritas utama ketika mereka menonton film.

Memang mengambil sisi positif dari suatu film sulit-sulit gampang, karena tak banyak juga yang mengambil sisi negatif dari film yang ditontonnya. Dikarenakan film adalah suatu alat yang ampuh apabila di tangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu maksud terutama sekali terhadap masyarakat kebanyakan dan anak-anak yang lebih mementingkan aspek emosi daripada rasionalitasnya. Tidaklah salah bila ada orang yang mengatakan bahwa film itu seperti mimpi, setelah melihatnya pasti akan berbekas dalam hati sanubari penontonnya<sup>3</sup>. Sehingga lama kelamaan akan mempengaruhi sikap dan perilaku secara sungguh-sungguh dan bertahap. Emosi mudah sekali berubah, labil, tidak statis, bila ada sesuai dengan emosinya maka akan menerapkannya dalam kehidupan.

---

<sup>2</sup> Diambil dari <http://mirzaanggaraputri.blogspot.com/2011/12/pengaruh-film-terhadap-pembentukan.html>, pada tanggal 12 Mei 2013, 09.30 wib

<sup>3</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2010), cet. Ke-3, h.114

Dilihat dari organ atau indra mana yang terlibat maka film memang merupakan alat komunikasi yang sangat membantu dalam proses pembelajaran efektif. Sesuatu yang terlihat oleh mata, terdengar oleh telinga, akan lebih cepat untuk diterima ataupun diingat daripada sesuatu yang dibaca atau hanya didengar saja<sup>4</sup>. Berbeda dengan media pembelajaran lainnya, Film selalu menggambarkan hal secara nyata bagaimana kehidupan manusia, gerak-gerik mereka, sikap dalam menghadapi kehidupan, tidak secara abstrak atau secara angan-angan yang terkadang sulit untuk dideskripsikan. Dari kelebihan media film masih terdapat juga kelemahannya contohnya memerlukan biaya yang tidak sedikit serta butuh perlengkapan penayangan.

Oleh karenanya, pemilihan media film harus dilakukan dengan benar dan baik agar ketika ditayangkan nilai-nilai pendidikan dapat terekspos kepada peserta didik. Profesor Omar Hamalik mengemukakan pendapatnya bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri antara lain dapat menarik minat siswa, benar dan autentik, *up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan, teknis yang dipergunakan cukup memnuhi persyaratan, dan cukup memuaskan, dan ciri-ciri lainnya. Tantangan guru dalam menggunakan media film memang cukup berat, bila guru yang bersangkutan kurang *inofatif* dan *kreatif* dalam memilih film<sup>5</sup>. Kendala lainnya adalah film membutuhkan waktu banyak dan biaya yang lumayan banyak juga.

---

<sup>4</sup> *Ibid*, h.116

<sup>5</sup> *Ibid*, h.117

Pendidikan sekarang mulai menacu terhadap pendidikan zaman dulu yang lebih mementingkan pendidikan akhlak atau *karakter*. Menurut pendapat Simon Philips, Pendidikan karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Sedangkan, Doni Koesoema A. memiliki pendapat lain bahwa karakter sama dengan kepribadian, kepribadian sendiri dianggap sebagai ciri, atau karakteristik, atau gaya, atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan misal keluarga<sup>6</sup>. Intinya bahwa pendidikan karakter adalah suatu kumpulan dari tata nilai yang terbentuk menjadi satu dari sikap, perilaku, sikap ataupun kepribadian yang dijadikan tujuan suatu sistem.

Pembentukan intelektual tetap dijalankan tapi lebih utama adalah emosional dan spiritual dari peserta didik. Hal ini dikarenakan kondisi lingkungan baik di Indonesia maupun luar negeri sedang mengalami krisis moral. Sehingga kejelian guru dalam memilih dan memilih media film sebagai media pembelajaran sangat diperlukan. Banyak jenis film seperti film layar lebar, film animasi, film aktual, film laga, film keluarga, dan film remaja/dewasa. Salah satu jenis film yang paling digemari anak masa kini adalah film anime. Film anime merupakan film animasi yang dibuat di negara Jepang, kebanyakan isinya tentang petualangan dan perjalanan hidup.

---

<sup>6</sup> Fatchul Mu'in, *PENDIDIKAN KARAKTER Konstruksi Teoritik dan Praktik*, (Jogjakarta : Ar Ruzz Media, 2011), cet.ke-2, h.160

Film anime sedikit berbeda dengan film animasi kebanyakan, dalam film ini banyak sekali pendidikan karakter yang dapat diambil. Pendidikan karakter mulai di perhatikan oleh pemerintah terutama menteri pendidikan terkait sering terjadinya tawuran, kenakalan remaja, dan hal menyimpang lainnya yang dilakukan oleh kalangan remaja. Dalam UU No.14 tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan 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, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab<sup>7</sup>.

Pembangunan karakter merupakan tujuan yang sangat penting demi kemajuan bangsa. Bukan hanya kemajuan bangsa tapi juga akan berdampak dengan semakin bermoralnya masyarakat untuk selalu menjaga karakter positif dalam kehidupannya. Salah satu peneliti yaitu Ellen G. White telah mengemukakan pendapatnya bahwa pembangunan karakter adalah usaha paling penting yang pernah diberikan kepada manusia. Karena hal itu merupakan tujuan luar biasa dari suatu sistem pendidikan yang ada. Bila pendidikan tidak mendidik dan mengasuh anak-anak untuk menjadi pribadi yang luhur, untuk apa adanya

---

<sup>7</sup> M. Furqon Hidayatulloh, *PENDIDIKAN KARAKTER: Membangun Peradaban Bangsa*, (Surakarta : Yuma Pustaka,2010), cet.1, h.17

sistem pendidikan? Karena memang itulah tujuan dari pendidikan<sup>8</sup>. Tugas ini terbebankan kepada guru serta orang tua yang mana mereka selalu dekat dengan anak-anak. Mereka selalu mengawasi gerak gerik serta kegiatan anak-anak, sehingga keberhasilan dari tujuan pendidikan karakter terletak di pundak mereka.

Pada dasarnya tiap orang tua mendambakan anak-anak yang cerdas dan berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka kelak akan menjadi pribadi yang unggul dan tangguh dalam menghadapi setiap rintangan kehidupan. Tapi disadari atau tidak, bahwa generasi unggul tidak dapat tumbuh dengan sendirinya atau bawaan. Mereka memerlukan lingkungan subur yang sengaja diciptakan untuk membantu mereka menemukan potensi anak-anak serta mengasahnya<sup>9</sup>. Orang tua memiliki peranan penting dalam pembentukan generasi unggul ini. Tanpa kasih sayang, pengertian, menghargai potensinya, memberikan rangsangan berupa bentuk afektif, kognitif, atau psikomotorik serta dorongan motivasi dari orang tua, anak tidak akan dapat menjadi pribadi yang unggul di masa yang akan datang.

Tidak hanya orang tua yang berperan, tapi guru pun juga memiliki peran demi pembentukan generasi unggul. Seorang guru yang baik seyogyanya lebih memahami pengertian mengenai pendidikan itu sendiri dengan makna yang tertuang dalam UU Sisdiknas. Kandungannya adalah pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

---

<sup>8</sup> *Ibid*, h.18

<sup>9</sup> Arismantoro, *Tinjauan Berbagai Aspek Character Building: Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter?*, (Yogyakarta : Tiara Wacana, 2008), cet.1, h.2

pembelajaran agar anak didik aktif mengembangkan potensinya<sup>10</sup>. Tujuan dapat tercapai bila guru dapat menciptakan lingkungan yang kondusif. Beberapa metode yang dapat digunakan guru antara lain penugasan, pembiasaan, pelatihan, pembelajaran, pengarahan, dan keteladanan<sup>11</sup>. Metode ini sangat membantu dalam pembentukan karakter dari peserta didik. Karena metode ini memiliki pengaruh besar dalam diri peserta didik itu sendiri.

Pendidikan karakter dalam pendidikan Islam ada tempat sendiri atau ada bidang tersendiri. Dalam pendidikan agama Islam, disiplin ilmunya terbagi menjadi 4 bidang yaitu Qurdis (Al Qur'an dan Hadits), Akidah Akhlaq, Fiqih dan SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Tujuan pendidikan Islam sama dengan tujuan dari pendidikan umum yaitu menciptakan generasi *insan kamil* (manusia yang berakhlak mulia). Para ahli pendidikan Islam telah sepakat bahwa maksud dari pendidikan ataupun pengajaran bukanlah untuk memenuhi otak anak didik dengan segala macam disiplin ilmu yang belum diketahui, tapi mendidik akhlak dan jiwa mereka, menanamkan rasa *fadhilah* (keutamaan), dan mempersiapkan mereka untuk suatu kehidupan yang suci seluruhnya ikhlas dan jujur<sup>12</sup>.

Pembentukan moral yang tinggi adalah tujuan utama dari pendidikan Islam. Islam selalu mengajarkan akhlaq yang mulia kepada seluruh umatnya, bahkan Rasulullah saw sendiri adalah Nabi yang memiliki akhlaq paling mulia

---

<sup>10</sup> *Ibid*, h.2

<sup>11</sup> H. E. Mulyasa, *MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), cet.1, h.10

<sup>12</sup> Mohd. Athiyah Al Abrasyi, *Dasar-dasar Pokok Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bulan Bintang, 1993), cet.ke-7, h.1

diantara semua manusia. Dalam sebuah hadits diceritakan dari Said bin Hisyam bahwa *ketika aku datang menemui Aisyah ra., lalu bertanya kepadanya tentang akhlak Rasulullah saw.* Maka Aisyah menjawab, *“Tidakkah engkau membaca Al Qur’an?”* Aku menjawab, *“Ya.”* Lalu Aisyah berkata, *“Akhlak Rasulullah saw. adalah Al Qur’an.”*(HR. Ibn Mardawaih)<sup>13</sup> Akhlak beliau yang begitu mulia sehingga Allah mengistimewakannya baik dalam Al Qur’an maupun dalam haditsnya.

Ulama dan sarjana-sarjana Muslim pada masa lalu sangat penuh perhatian dalam menanamkan akhlak mulia, meresapkan fadhilah ke dalam jiwa para siswa, membiasakan mereka berpegang kepada moral yang tinggi dan menghindari hal-hal yang tercela<sup>14</sup>. Seseorang tidak akan sanggup menjalankan misi atau tugas-tugas ilmiahnya kecuali bila ia berhias dengan akhlak yang tinggi, jiwanya bersih dari segala bentuk celaan<sup>15</sup>.

Akhlak merupakan nilai tertinggi dalam mencapai segala sesuatu baik hal itu yang berhubungan dengan *duniawi* maupun *ukhrowi*. Seberapa pentingnya kedudukan akhlak itu dapat dilihat dari banyaknya sunnah Rasulullah saw yang menjelaskannya. Salah satunya adalah hadits diatas yang berhubungan dengan akhlak Rasulullah. Ada beberapa lainnya seperti :

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

---

<sup>13</sup> Imam Al Ghazali, *Mukhtashar Ihya' Ulumuddin*, (Jakarta : Pustaka Amani, 2007), cet.ke-2, h.201

<sup>14</sup> *Ibid*, h.10

<sup>15</sup> *Ibid*, h.11

“*Sesungguhnya aku hanyalah diutus untuk memperbaiki/menyempurnakan akhlak yang mulia.*” (HR. Ahmad). “*Mukmin yang paling sempurna imannya adalah orang yang paling baik akhlaknya.*” (HR. Tarmidzi)<sup>16</sup>.

Oleh karenanya, pendidikan Islam sangat menekankan pendidikan akhlak kepada semua generasi penerus. Agar di masa yang akan datang tercipta pribadi yang unggul dan dapat diandalkan baik oleh Islam maupun oleh umum. Media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi, diharapkan dapat membantu dalam membentuk pembelajaran yang efektif, efisien dan kondusif. Karena sesuatu yang diajarkan dengan variasi berbeda akan menghasilkan sesuatu yang maksimal diakhirnya<sup>17</sup>. Media film adalah salah satu yang dapat dijadikan pilihan untuk melakukan hal itu dalam menyampaikan materi pendidikan karakter/akhlak.

Fenomena yang terjadi belakangan ini bahwa film banyak memberikan pengaruh negatif terutama film anime. Seperti kejadian kematian pada seorang anak namanya Revino, 10 tahun, yang bunuh diri karena mengikuti gaya Naruto. Berdasarkan hasil penyelidikan itu bukan disebabkan oleh film tersebut, tapi menurut KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) menimbulkan keresahan dan kekhawatiran orang tua terhadap anak mereka<sup>18</sup>. Hal ini menambah daftar

---

<sup>16</sup> Muh. Daud Ali, *PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011), cet.ke-11, h.349

<sup>17</sup> Diambil dari artikel skripsi *Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Film Kiamat Sudah Dekat (Kajian Teori dan Metode)* diposkan tanggal 13 April 2012, 10.20 wib

<sup>18</sup> Diambil dari blog warrel04.blogspot.com tentang artikel *DAMPAK NEGATIF DAN POSITIF MENONTON FILM KARTUN* diposkan 19 November 2012, 07:46 wib

panjang catatan ihwah terhadap film kartun yang banyak diprotes masyarakat ketika muncul dilayar kaca televisi.

Masyarakat memprotes film anime sejak ada kartun Sinchan dan Doraemon muncul di televisi. Mereka mengatakan bahwa film itu dinilai kurang edukatif dan kurang pantas untuk anak-anak. Dalam beberapa serialnya Sinchan, kata-kata yang keluar hampir menjurus kepada pornografi, sedangkan Doraemon adalah nobita yang mana selalu bergantung kepada doraemon. Selalu serba instan, bila ada masalah minta alat kepada doraemon, tidak mau berusaha<sup>19</sup>. Orang tua merasa khawatir bila dampak negatif dari film itu merasuk ke dalam jiwa anak-anak mereka.

Hal itulah yang sering terjadi belakangan ini, sehingga para orang tua masih merasa khawatir bila anak mereka menonton film anime. Ada juga orang tua yang mengatakan bahwa anak yang sering menonton kartun akan memiliki sifat kekanak-kanakan tidak akan dewasa. Orang tua akhirnya membatasi anaknya untuk menonton film anime yang terlalu berlebihan. Tapi sebenarnya hal itu terjadi karena kekhawatiran orang tua yang berlebihan terhadap anak mereka.

Masalah itu timbul bila seseorang penonton maupun penikmat hanya mengambil sisi negatifnya. Film anime pun juga sama, bila sisi negatif yang sering diambil, maka akan masalah yang timbul dikalangan anak-anak maupun remaja. Diantaranya adalah kekerasan, kekerasan selalu terlihat dalam film anime seperti Naruto yang mengisahkan permusuhan para ninja, Dragon Ball yang

---

<sup>19</sup> *Ibid, dampak negatif dan positif menonton film kartun*

menunjukkan bahwa bertarung adalah bagian hidup, dan masih banyak lainnya<sup>20</sup>. Lalu terbuangnya waktu senggangnya secara percuma, karena dihabiskan untuk menonton film anime yang dapat menghipnotis mereka untuk tidak beranjak dari tempatnya.

Solusi dari permasalahan diatas adalah dengan memberikan perhatian lebih terhadap anak-anak dan remaja. Sebagai orang tua tidak selayaknya terlalu mengkhawatirkan anak mereka, bila itu terjadi bisa menyebabkan tekanan tersendiri bagi diri sendiri maupun si anak. Orang tua boleh khawatir tapi tidak perlu secara berlebihan sampai membatasi dalam menonton film. Mereka harus mengerti psikologi jiwa anaknya, bahwa pada masa itu adalah masa transisi. Anak-anak maupun remaja memiliki sifat psikologi seperti suka meniru, ikut-ikutan dan heran<sup>21</sup>. Hal itu dilakukan dalam penemuan jati diri mereka masing-masing, bagaimana sikap yang seharusnya mereka lakukan nantinya di masa depan.

Guru pun seharusnya seperti itu, malah selayaknya memiliki peranan yang paling tinggi. Guru bisa menunjukkan sisi negatif dan positif dari film anime dengan menayangkannya di depan kelas ketika mengajar. Hal itu bisa dianggap sebagai salah satu metode pengajaran kepada anak didik. Dengan begitu anak didik akan mengerti bahwa film anime ada dampak positif yang dapat dimanfaatkan dalam pembentukan watak. Guru pun bisa memberitahukan

---

<sup>20</sup> *Ibid*, artikel mirza, *pengaruh film terhadap pembentukan watak*

<sup>21</sup> Sururin, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004), cet.1, h.60-61,72

kepada orang tua anak asuhnya dengan mengatakan bahwa film anime dapat dimanfaatkan dalam pembentukan watak anaknya.

Dari latar belakang di atas, peneliti merasa ingin mengetahui lebih jauh. Oleh karenanya, judul skripsi “**Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Anime The Law of Ueki Berdasarkan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam**” bagi peneliti sangat perlu untuk diteliti lebih lanjut demi pembentukan generasi unggul di masa datang.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mengetahui latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut ini:

1. Bagaimanakah nilai-nilai pendidikan karakter dalam film anime?
2. Bagaimanakah nilai-nilai pendidikan agama Islam?
3. Bagaimanakah nilai-nilai pendidikan karakter dalam film anime didasarkan pada nilai-nilai pendidikan agama Islam?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, dapat diambil kesimpulan tujuan penelitiannya sebagai berikut ini:

1. Untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter dalam anime.
2. Untuk memahami nilai-nilai yang terdapat dalam pendidikan agama Islam.

3. Untuk mendefinisikan perspektif nilai-nilai pendidikan agama Islam terhadap nilai-nilai pendidikan karakter dalam film anime.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara umum, pembahasan dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun orang lain. Manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, dapat membantu dalam pendalaman teori yang sedang dalam pembentukan karakter siswa yaitu karakter Islam.
2. Membantu dalam memecahkan masalah pendidikan yang berhubungan dengan pengawasan anak dalam menonton acara televisi. Orang tua maupun guru menjadi tahu kesukaan anak, dan tahu bagaimana strategi yang akan digunakan agar anak tidak terpengaruh hal buruk dari film.
3. Memberikan suatu fakta bahwa tidak semua film mengandung hal negatif saja tapi juga ada sisi positif dari film yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran di kelas maupun luar ruang.
4. Munculnya pencerahan terhadap pembaca bahwa film anime yang selalu dihubungkan dengan anak-anak ternyata salah. Film anime tidak ditujukan kepada anak-anak saja, tapi juga untuk semua kalangan umur. Globalisasi telah mengubah persepsi para animator untuk membuat sebuah anime yang atraktif dan fleksibel bagi semua orang.

## E. Definisi Operasional

Penelitian atau skripsi ini berjudul Analisis Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film Anime berdasarkan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam. Agar suatu saat tidak terjadi kesalahpahaman dalam menerjemahkan makna kata-kata dalam judul itu, maka peneliti merasa harus menjelaskan beberapa kata kunci yang berhubungan dengan judul tersebut.

1. Analisis adalah sifat, uraian, penguraian, kupasan<sup>22</sup>. Menguraikan suatu bahasan sehingga dapat diketahui inti permasalahan yang ada.
2. Anime adalah animasi khas *jepang*, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita. Semua itu ditujukan pada beragam jenis penonton. Kata anime merupakan kata serapan dari bahasa *inggris* yaitu *animation*, lalu diucapkan dalam bahasa jepang menjadi *anime-shon*<sup>23</sup>. Anime sangat dipengaruhi oleh *manga* atau komik jepang, sehingga bentuknya pun tidak jauh berbeda dengan komik. Mulai dari tokoh, karakter tokoh, alur, dan bentuk animasinya, semuanya sama persis dengan komik yang telah dibuat mangator.
3. Film adalah teknik audio-visual yang sangat efektif dalam mempengaruhi penonton-penontonnya. Kombinasi dari drama dengan paduan suara dan

---

<sup>22</sup> Pius A. Partanto dan Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya : Arkola, 2006), h. 23

<sup>23</sup> Diambil dari artikel internet blog oleh <http://marinishadrina.blogspot.com/2009/10/pengertian-animasi.html> diakses pada 2 januari 2013, 5:07 wib

musik, serta dengan paduan tingkah laku dan emosi, dapat dinikmati dalam keadaan apapun<sup>24</sup>. Bisa juga disebut sebagai media audio-visual murni karena ada suara dan gerak (*motion picture*).

4. Nilai Pendidikan Islam merupakan dua istilah yang berbeda yaitu nilai dan pendidikan Islam. Nilai adalah sifat-sifat atau hal-hal penting yang berguna bagi kemanusiaan<sup>25</sup>. sedangkan Pendidikan Islam adalah proses mengubah tingkah laku individu pada kehidupan pribadi, masyarakat, dan alam sekitarnya, dengan cara pengajaran sebagai suatu aktivitas asasi dan profesi diantara profesi-profesi asasi dalam masyarakat<sup>26</sup>. Nilai pendidikan Islam adalah sifat-sifat yang berguna bagi kemanusiaan ataupun alam sekitar sebagai hasil dari proses pengajaran aktivitas asasi dan profesi asasi dalam masyarakat. Sehingga terbentuklah seorang individu unggul yang dapat bermanfaat bagi masyarakat terutama bagi diri sendiri.
5. Nilai Pendidikan Karakter adalah hal-hal yang dapat membantu dalam proses pembentukan individu berkarakter seutuhnya baik secara karsa, hati, raga, dan jiwa atau dapat juga diartikan sifat-sifat yang terbentuk setelah proses pemberian tuntunan melalui seluruh aspek dalam jiwa manusia (karsa, hati, raga, dan jiwa)<sup>27</sup>. Bisa juga disebut sebagai pendidikan nilai ataupun pendidikan moral, karena lebih menuju ke dalam pembentukan kepribadian

---

<sup>24</sup> A.W.Widjaja, *KOMUNIKASI, ibid*, h.84

<sup>25</sup> Poerwadarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1997), h.677

<sup>26</sup> Mujib, et al., *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Kencana Prenada Media, 2006), h. 26

<sup>27</sup> Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2012), cet. Ke-2, h.45

siswa. Pendidikan karakter sangat urgen untuk membentuk moral bangsa menjadi lebih baik, dan menciptakan generasi yang dapat memikul beban bangsa dan menjaga nama baiknya.

Dari beberapa definisi diatas maka yang dimaksudkan dengan judul “**Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Anime Berdasarkan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam**” adalah untuk mengupas dan mengurai sifat-sifat yang dapat membantu pembentukan karakter seutuhnya dalam film anime. Lalu sifat-sifat yang terdapat dalam film anime itu didasarkan pada hal-hal yang terdapat pendidikan agama Islam sesuai atau tidak bila nantinya diterapkan dalam materi pendidikan agama Islam.

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah teknik-teknik atau cara-cara yang digunakan untuk membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Langkah-langkah dalam metode penelitian adalah sebagai berikut :

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pustaka (*library research*). Penelitian pustaka merupakan penelitian yang menggunakan teknik memperoleh informasi dengan mengambil data dari buku, majalah, catatan, kisah-kisah sejarah maupun media pembelajaran<sup>28</sup>. Peneliti mencoba meneliti film *Anime* yang merupakan salah satu film yang menggunakan

---

<sup>28</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta : Teras, 2009), h. 14

teknik animasi. Film ini akan peneliti kaji dengan perspektif dunia pendidikan (*education*), bagaimana nilai-nilai pendidikan karakter yang ada di dalamnya, dan bagaimana nilai-nilai itu bila dilihat melalui pandangan nilai-nilai pendidikan agama Islam.

## 2. Sumber Data

Secara garis besar, sumber data merupakan kumpulan data yang dijadikan obyek atau subyek dalam suatu penelitian. Data sendiri maksudnya adalah fakta-fakta atau keterangan-keterangan yang akan diolah dalam kegiatan penelitian<sup>29</sup>. Sumber data terbagi menjadi dua yaitu data primer adalah data yang secara langsung diambil lapangan atau dari orang yang bersangkutan dengan penelitian. Sedangkan data sekunder adalah data yang diambil bukan secara langsung kepada orang yang berkepentingan dengan penelitian.

Data primer yang dipergunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut ini:

- a. Film Anime produksi Negara Jepang.
- b. Konsep dan Model Pendidikan Karakter karya Prof. Dr. Mukhlas Samani dan Drs. Hariyanto, M.S.
- c. Pendidikan Agama Islam Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim oleh Drs. Muhammad Alim, M.Ag.

---

<sup>29</sup> *Ibid*, h. 54

Lalu data sekunder yang dipergunakan oleh peneliti dominan berasal dari buku dan internet, seperti:

- a. Al Qur'an dan Terjemahannya pemberian dari Raja Fahd Thiba'at Al Mushhaf Asy Syarif, Saudi Arabia.
- b. Urgensi Pendidikan Karakter Di Indonesia: Revitalisasi Pendidikan Karakter terhadap Keberhasilan Belajar dan Kemajuan Bangsa karya Akhmad Muhaimin Azzet.
- c. Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik dan Praktik karya Fatchul Mu'in.
- d. Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa karya M. Furqon Hidayatulloh.
- e. Watak Pendidikan Islam karya Hery Noer Aly dan Munzier.
- f. Ilmu Pendidikan Islam karya Moh. Arifin.
- g. MKDU Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi karya Abu Ahmadi dan Noor Salimi
- h. Ilmu Dakwah karya Moh. Ali Aziz.
- i. Pengantar Memahami Semiotika Media karya Marcel Danesi.
- j. Sebuah blog yang berhubungan dengan islam :  
<http://teosufi.webs.com/apps/blog/show/14111355-nilai-nilai-pendidikan-agama-Islam-dalam-film-kiamat-sudah-dekat-kajian-materi-dan-metode-html>
- k. Sebuah blog dari Marini Shadrina yang artikelnya tentang animasi :

<http://marinishadrina.blogspot.com/2009/10/pengertian-animasi.html>

- l. Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah karya Wardi Bakhtiar.
- m. Dan data lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

Tidak semua data peneliti cantumkan dalam daftar di atas karena masih banyak data atau buku yang akan digunakan oleh peneliti.

### 3. Teknik Pengambilan Data

Alat pengumpul data biasa juga disebut sebagai instrumen pengumpulan data. Perannya dalam penelitian sangat penting untuk menentukan kualitas dari hasil penelitian. Bila alat yang digunakan tidak akurat, maka hasil yang didapatkan juga pasti tidak tepat dan akurat<sup>30</sup>. Ada beberapa macam teknik pengumpulan data diantaranya adalah :

- a. Observasi adalah teknik dengan menggunakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Observasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan<sup>31</sup>. Pelaksanaannya adalah peneliti akan langsung mengamati obyek penelitian berupa Film Anime. Mengamati, memahami, dan meresapi nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film anime.

---

<sup>30</sup> Wardi Bakhtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*, (Jakarta : Logos, 1997), h. 65

<sup>31</sup> Jalaluddin Rahmat, *Metode Penelitian Komunikasi dilengkapi contoh Analisis Statistik*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1999), cet.7, h.83

- b. Dokumentasi adalah merupakan teknik pengumpulan data dengan melihat atau mencatat data yang sudah ada. Baik itu dokumen resmi ataupun tidak resmi yang akan dicatat<sup>32</sup>. Teknik adalah terusan dari teknik observasi. Pada teknik ini peneliti mencatat semua nilai-nilai pendidikan karakter dalam film yang telah diamati melalui observasi.
- c. Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan buku atau catatan yang dapat membantu dalam menyelesaikan masalah penelitian<sup>33</sup>. Teknik ini peneliti pergunakan setelah mencatat semua hasil pengamatan dalam film anime. Nilai-nilai pendidikan karakter yang telah didapat, akan peneliti sinkronisasikan dengan buku-buku yang menunjukkan nilai-nilai pendidikan karakter dan nilai-nilai pendidikan agama islam.

#### 4. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang menggunakan analisis isi (*content analysis*). Makna dari teknik analisis isi adalah teknik pengambilan kesimpulan melalui usaha-usaha untuk menentuka karakteristik pesan yang penggarapannya dilakukan dengan obyektif dan sistematis<sup>34</sup>.

---

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), cet.11, h.329

<sup>33</sup> *Ibid*, h. 330

<sup>34</sup> Michael Quinn Patton, *Metode Evaluasi Kualitatif*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), h. 209

Dengan kata lain, data yang terkumpul dengan menggunakan metode diskriptif analisis adalah pengambilan kesimpulan kondisi dalam film, faktual, dan hubungannya dengan materi yang diteliti. Untuk pengambilan kesimpulan, peneliti menggunakan cara berfikir deduktif yaitu pengambilan kesimpulan dari situasi umum dalam film untuk menjadi suatu bentuk yang sistematis berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter serta relevan dengan nilai-nilai pendidikan agama islam.

Dalam pemilihan adegan maupun dialog dalam film Anime, peneliti akan menggunakan beberapa langkah analisisnya sebagai berikut :

- a. Merekam dan memutar video-video Anime.
- b. Mencatat dan mendokumentasikannya dalam catatan atau tulisan.
- c. Menganalisis isinya lalu mengklasifikasikan sesuai dengan istilah yang telah ditegaskan.
- d. Mengkomunikasikan dengan buku-buku yang relevan.

Teknik analisis isi juga digunakan untuk mengungkapkan isi dari sebuah buku, lalu membandingkan dengan buku-buku lainnya, baik dari segi penulisan, penerbitan maupun perbedaan waktu penulisan. Hal itu bertujuan untuk menentukan mana buku yang layak dan sesuai untuk diterapkan dalam kehidupan masyarakat.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Agar lebih mudah dalam memahami pembahasan skripsi dan terarah serta sistematis, maka peneliti perlu menyusun bentuk sistematika atas lima bab. Dan tiap-tiap bab terdiri atas subbab-subbab tersendiri yang membantu dalam membahas permasalahan yang ada.

BAB Pertama Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan. Penjelasan sementara yang ada dalam skripsi, tertuang dalam bab awal ini.

BAB Kedua Kajian Pustaka, pada bab ini peneliti akan membagi dalam 3 subbab yaitu (1) Tinjauan Nilai Pendidikan Karakter, (2) Tinjauan Nilai Pendidikan Agama Islam, dan (3) Tinjauan Umum Film Anime. Pada (1) akan dijelaskan mulai dari pengertian pendidikan karakter, lalu nilai-nilai pendidikan karakter, dan implementasinya. Subbab (2) menjelaskan Pendidikan agama Islam, dan nilai dalam pendidikan agama Islam serta hubungan antara akhlak dan karakter. Pada subbab (3) peneliti hanya menjelaskan secara umum film anime itu seperti apa dan bagaimana pengertiannya.

BAB Ketiga Paparan Data, pada bab ini peneliti menjelaskan seperti apakah sebenarnya film anime itu, bagaimanakah pembuatannya dan siapa yang ada di balik film. Di bab ini akan dijelaskan secara terperinci agar pemahaman tentang anime lebih mendalam terutama bagi pembaca.

BAB Keempat Analisis Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film Anime berdasarkan Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam, pada bab ini peneliti mulai menganalisis rumusan masalah yang nomor tiga yaitu nilai-nilai pendidikan karakter dalam film anime berdasarkan nilai-nilai pendidikan agama Islam. Menentukan hasil analisisnya peneliti akan menggunakan referensi yang terdapat dalam Bab II dan Bab IV.

BAB Kelima Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran serta kata-kata penutup dari peneliti. Kesimpulan adalah menyimpulkan dari semua pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah. Saran berisi tentang saran dari peneliti, pihak yang bersangkutan serta segala pihak yang telah memberikan bantuan atas terbentuknya skripsi ini.