

**ANALISIS NILAI KARAKTER BERBASIS SEMIOTIKA ROLAND
BARTHES DALAM FILM ANIMASI TOY STORY 2 DAN RELEVANSINYA
DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SD**

Asep Sigit¹, Syarip Hidayat²

¹²PGSD-Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

¹asepsigit@upi.edu, ²hidayat@upi.edu

Abstract

This research aims to describe the character values in the animated film Toy Story 2 and explain their relevance to character education in elementary school. This research is a type of qualitative research because the data collected is not in numerical form. Data collection uses documentation methods for primary data sources, namely the animated film Toy Story 2 and secondary data literature studies regarding character values. After the data was collected, in examining the meaning and signs in the animated film Toy Story 2 using Roland Barthes' semiotics, it was then relevant to character education of hard work, creativity, respect for achievement, discipline, communicative/friendly and social care. Based on the research results, the character values in the animated film Toy Story 2 were found to be 9 character values, namely having a high imagination, having creative ideas, respecting other people's achievements, caring for friends, helping each other, never giving up, being orderly, friendship, and cooperate. Then the character values in the animated film Toy Story 2 have relevance to creative character education, respect for achievement, hard work, discipline, friendship/communicativeness, and social care.

Keywords: *Values, Character, Roland Barthes Semiotics, Character Education.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai karakter dalam film animasi Toy Story 2 dan menjelaskan relevansinya dengan pendidikan karakter di SD. Penelitian ini merupakan termasuk jenis penelitian kualitatif karena data yang kumpulan tidak dalam bentuk angka. Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi untuk sumber data Primer yaitu Film animasi Toy Story 2 dan studi pustaka data sekunder mengenai nilai – nilai karakter. Setelah data terkumpul, dalam mengkaji makna dan tanda dalam film animasi Toy Story 2 menggunakan semiotika Roland Barthes. kemudian direlevansikan dengan pendidikan karakter kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, disiplin, komunikatif/bersahabat dan peduli sosial. Berdasarkan hasil penelitian, nilai karakter dalam film animasi Toy Story 2 ditemukan sebanyak 9 nilai karakter, yaitu memiliki imajinasi yang tinggi, memiliki ide yang kreatif, menghargai pencapaian orang lain, peduli antar teman, saling tolong menolong, pantang menyerah, tertib, persahabatan, dan bekerjasama. Kemudian nilai karakter dalam

film animasi Toy Story 2 memiliki relevansi dengan pendidikan karakter kreatif, menghargai prestasi, kerja keras, disiplin, bersahabat/komunikatif, dan peduli sosial.

Kata kunci : Nilai, Karakter, Semiotika Roland Barthes, Pendidikan Karakter.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan sebuah sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai – nilai karakter yang didalamnya terdapat sebuah pengetahuan (knowledge) dan kesadaran (awareness) kepada peserta didik. Indonesia sendiri merupakan negara yang menanamkan nilai – nilai karakter kedalam ideloginya, yaitu dalam ideologi Pancasila. Pancasila merupakan sebuah pedoman atau falsafah dalam kehidupan bangsa Indonesia dan yang dimana terdapat nilai dalam setiap silanya. Dari mulai nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan sosial. Nilai – nilai dalam ideologi tersebut terus diturunkan turun - temurun dari generasi ke genarasi. Dari mulai lingkungan keluarga, masyarakat hingga lingkungan sekolah. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang menjadi pembentukan karakter anak. Orang tua perlu menciptakan suasana antau kondisi lingkungan yang kondusif agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Di lingkungan pendidikan format terutama sekolah mempunyai peran yang tidak kalah penting, yaitu untuk mewujudkan individu yang berkualitas dan kehidupan, dan tentunya untuk mempersiapkan sebagai sumber daya manusia yang berkualitas (Hamidayati & Hidayat, 2020, hlm. 175).

Dalam sebuah buku berjudul “Quo Vadis” Pendidikan Karakter (Suwardani, 2020, hlm. 2) menyatakan bahwa bangsa Indonesia sekarang sedang dihadapkan dengan krisis karakter yang bersifat struktural yang cukup mengkhawatirkan. Hal ini bisa dilihat dari berbagai macam peristiwa atau kejadian atau karus dekadansi moral yang banyak tersebar di berbagai media. Mulai dari kasus penganiayaan, pengeroyokan, kekerasan, kekerasan seksual hingga pembunuhan.

Dengan maraknya berbagai peristiwa atau kasus dekadansi moral tersebut menggambarkan bahwa moralitas di era sekarang sedang tidak baik – baik saja dan pendidikan karakter belum berhasil berhasil terlaksana dengan baik. Kemerosotan moral ini menjadi tantangan serius bagi bangsa Indonesia.

Di Indonesia, penyelenggaraan pendidikan karakter sudah ada dan dilandaskan pada 18 nilai – nilai karakter pada jenjang sekolah dasar (Kemendiknas, 2010, hlm. 7). Kemudian pemerintah juga memiliki program PKK (Penguatan Pendidikan Karakter) yang tersusun pada peraturan Presiden 87 pasal 2 tahun 2017. Pendidikan sebagai lembaga yang memiliki peran penting dalam mewujudkan generasi yang baik dan berakhlak mulia. Ditegakkan juga

dalam UU No 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional pada pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Adapun juga Ki Hadjar Dewantara, bapak pendidikan Indonesia (dalam Effendy, 2017, hlm 4) telah secara eksplisit bahwa :“ Pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual) dan tubuh anak. Bagian – bagian itu tidak boleh dipisahkan agar dapat memajukan kesempurnaan hidup anak – anak kita.”

Pada era revolusi industri 4.0 sekarang yang dimana banyak sekali kemajuan diberbagai bidang termasuk di bidang pendidikan. Kemajuan tersebut memunculkan berbagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai perancang dalam pembelajaran harus mampu memanfaatkan akan kemajuan tersebut dengan menggunakan atau mengelola dan memilih media yang tepat dan untuk membantu proses pembelajaran.

Sayangnya tayangan film di Indonesia sekarang ini mulai terancam dengan film – film yang mengandung unsur kekerasan, percintaan hingga mengarah ke pornografi. Disini peran orang tua atau orang dewasa perlu mengawasi tontonan yang mereka lihat. Karena pada kenyataannya film memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pemikiran manusia dan anak – anak akan mudah meniru adegan – adegan pada film tersebut. Hal ini didukung dengan hasil penelitian American Psychological Association (APA) yang mengungkapkan bahwa tayangan atau tontonan yang bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berperilaku baik. Sedangkan tayangan yang kurang bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berperilaku buruk. Bahkan, penelitian ini juga menyimpulkan bahwa semua perilaku yang dilakukan orang adalah hasil dari pelajaran yang mereka terima dari media semenjak usia anak – anak (dalam Zubaedi, 2011, hlm. 212). Kekuatan film yang mampu mempengaruhi pemikiran manusia dikarenakan didalamnya terdapat tokoh dan alur cerita yang dapat menyentuh hati penontonnya dan paling penting di tampilkan secara audiovisual sehingga lebih mudah diterima dan disukai dikalangan masyarakat.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menanamkan atau menginternalisasi nilai – nilai karakter yaitu film. Film sendiri menjadi salah satu media yang mudah diterima dan disukai oleh peserta didik terutama kalangan siswa sekolah dasar. Film menurut UU RI Nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman didefinisikan sebagai karya seni budaya yang

merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipetunjukkan. Terdapat 6 fungsi film diantaranya, budaya, pendidikan, hiburan, informasi, pendorong karya kreatif dan ekonomi.

Salah satu film yang dapat dijadikan media untuk menanamkan nilai karakter adalah film animasi Toy Story 2. Film Toy Story 2 merupakan film animasi komedi petualangan yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios yang di sutradarai oleh John Lasseter, Lee Unkrich dan Ash Brannon. Dalam film Toy Story 2 ini menceritakan Woody Sang boneka koboi langka yang dicuri oleh seorang kolektor mainan rakus bernama Al McWhiggin. Kemudian teman – temannya yang dipimpin oleh Buzz Lightyear memulai misi penyelamatan Woody agar tidak dijual dan diabadikan di museum.

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari objeknya, penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kualitatif, karena data yang dikumpulkan tidak dalam bentuk angka (kuantitatif) tetapi dalam bentuk non angka atau data – data kualitatif. Penelitian kualitatif adalah proses penelitian, pengumpulan data empiris, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan hasil akhir penulisannya menggunakan perhitungan non numerik, bersifat deskriptif, observasi, interview mendalam, analisis isi, cerita (narasi), jurnal dan angket terbuka (Rukminingsih dkk, 2020, hlm. 15).

Dalam mengungkapkan nilai – nilai karakter dalam film animasi Toy Story 2, penulis menggunakan metode kualitatif karena data yang didapatkan akan lebih lengkap, akurat dan memiliki makna sehingga tujuan tercapai, yaitu peyajian laporan yang memuat kutipan narasi dan diperoleh pemahaman makna yang terdapat pada film animasi Toy Story 2.

Dalam mengkaji makna dan tanda dalam film animasi Toy Story 2, penulis menggunakan teori semiotika. Teori semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda (Sobur, 2018, hlm. 15). Yang dimaksud dengan tanda tersebut misalnya, ketika seseorang mendengar bunyi dari karena dentingan alunan piano atau melihat upacara perkawinan adat sunda. Contoh tersebut menyadarkan kita bahwa sebenarnya telah terjadi keterhubungan antara seorang (pengamat disebut subjek dengan yang diamatinya disebut objek). Keterhubungan inilah memiliki keterarahan atau intensionalitas yang tertuju pada objek itu sendiri dan dari objek tersebut memperlihatkan gejala – gejala yang pada akhirnya akan ditangkap oleh si subjek. Gejala yang ditangkap oleh si subjek itulah yang disebut dengan tanda. Gejala tersebut dapat berupa suara/bunyi, warna, bentuk – bentuk tertentu, gaya (style), gerak tubuh, dan sebagainya dan gejala semacam itu hadir di tengah kehidupan manusia (Sobur, 2018, hlm. 124)

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dalam pengumpulan data primer dan studi pustaka dalam pengumpulan data sekunder berupa artikel, jurnal, buku dan sumber lainnya yang berkaitan dengan hal yang diteliti. Teknik dokumentasi yaitu mencari data tentang hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Data dalam penelitian ini bersifat deskriptif bukan angka ataupun hitungan.


Intrumen penelitian digunakan sebagai alat bantu peneliti dalam pengumpulan data agar penelitian dilaksanakan lebih mudah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar intrumen pengumpulan data atau analisis isi pada film Animasi Toy Story 2 untuk mengumpulkan data berupa nilai karakter, dialog/deskripsi kejadian waktu dan scene/gambar. Dalam menganalisa makna dan simbol dalam film animasi Toy Story 2, penulis menggunakan analisis semiotika. Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda atau memberikan sebuah makna terhadap lambang pada suatu pesan atau teks. Adapun prosedur analisis semiotika dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori dari Roland Barthes. Dalam teori Roland Barthes difokuskan kepada gagasan signifikasi dua tahap, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi merupakan hubungan eksplisit antara tanda dengan referensi atau realitas dalam pertandaan atau definisi objektif kata tersebut, sedangkan konotasi merupakan makna tambahan atau makna subjektif (emosionalnya).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengamatan dan analisis pada film animasi Toy Story 2, ditemukan nilai karakter yaitu daya imajinasi tinggi, memiliki ide kreatif, menghargai pencapaian orang lain, peduli antar teman, saling tolong menolong, pantang menyerah, tertib dan persahabatan.

1. Memiliki Daya Imajinasi Tinggi

Tabel 1. Hasil Analisis Nilai Memiliki Daya Imajinasi Tinggi

Scene	Gambar
08	
Denotasi	
Sambil menunggu keberangkatannya untuk pergi ke kamp koboi, Andy bermain dengan para mainannya dengan membuat sebuah adegan cerita dimana para mainannya menjadi karakter dalam cerita tersebut.	

Konotasi

Dari scene tersebut terlihat bahwa Andy memiliki daya imajinasi yang tinggi. Kemampuannya untuk membuat sebuah cerita dan menuangkannya ketika saat bermain dengan para mainannya tersebut. Dan juga para mainan tersebut memiliki karakter tersendiri dalam cerita tersebut.

Pada scene 08 menceritakan Andy yang akan bersiap – siap pergi ke kamp koboi. Sembari menunggu keberangkatannya, Andy yang terlihat memikirkan sesuatu hal yang menarik dan mulai menuangkan apa yang ada dipikirkannya tersebut, yaitu bermain dengan para mainan yang Andy punya, dengan memainkan sebuah cerita dan setiap karakter mainannya mempunyai perannya masing – masing. Andy juga menjadi pengisi suara dari tiap karakter yang ia mainkan. Dari penggalan cerita tersebut dapat disimpulkan bahwa Andy adalah seorang anak yang memiliki daya imajinasi yang tinggi.



Kata imajinasi merupakan kata serapan imagination yang berasal dari kata dasar image dan kata kerja imagine. Image yang berarti gambar, imagine yang berarti membayangkan gambar. Berimajinasi diartikan sebagai daya pikir atau angan – angan untuk menciptakan sesuatu yang baik itu lukisan, karangan, sebuah produk, atau sebuah karya seni. Yang dimana kejadian tersebut biasanya berdasarkan kenyataan atau pengalaman atau dapat diartikan juga sebagai khayalan (Tarsa, 2016, hlm. 53). Kemampuan imajinasi ini sangat penting karena dapat mengantarkan siswa terutama tingkat SD menjadi seorang yang berpikir kreatif yang tentunya bermanfaat untuk perkembangannya dimasa yang akan datang. Menurut Judson (dalam Yusmaliana & Suyadi, 2019, hlm. 269) terdapat dua poin utama dalam imajinasi yaitu, pertama, imajinasi berperan dalam semua pembelajaran, semua orang, bahkan semua tempat dan kedua, pendidikan menjadi wadah kognitif yang dapat digunakan sebagai alat dalam melejitkan imajinasi untuk memahami dunia.

Dengan kata lain imajinasi menjadi penting dalam mengoptimalkan perkembangan pada otak anak. Bahkan seorang Albert Einstein mengemukakan bahwa imajinasi merupakan hal yang luar biasa yang ada dalam diri manusia. Bahkan memandang imajinasi ada diatas ilmu pengetahuan (dalam Yusmaliana & Suyadi, 2019, hlm. 270). Dengan imajinasi yang dimiliki setiap orang, mereka bisa membayangkan jauh kedepan bahkan hingga puluhan tahun kedepan. Sedangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki manusia itu akan terbatas oleh pemahaman pada masa ia hidup. Mereka yang suka berimajinasi sering juga disebut sebagai pemimpi, karena mampu merealisasikan dan mewujudkan imajinasinya menjadi kenyataan. Dari penjelasan diatas mengenai nilai karakter memiliki daya imajinasi tinggi, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai karakter memiliki daya imajinasi tinggi ini relevan dengan nilai

pendidikan karakter kreatif, karena kemampuan berimajinasi merupakan salah satu ciri atau kebiasaan dan dasar dari kegiatan kreatif. Seperti yang percayai oleh Vygotsky (dalam Yusmaliana & Suyadi, 2019, hlm. 271) bahwa imajinasi merupakan dasar dari semua aktivitas kreatif, komponen penting dari semua aspek kehidupan budaya dan penciptaan artistik, ilmiah dan teknis di seluruh dunia.

2. Memiliki Ide Kreatif

Tabel 2. Hasil Analisis Nilai Memiliki Ide Kreatif

Scene	Gambar
24	
Denotasi	
Pada saat Buzz dan teman – temannya akan berangkat menyelamatkan Woody. Buzz dan teman – temannya menuruni sebuah atap rumah menggunakan tubuh yang lentur dari Slinky Dog.	
Konotasi	
Dari scene tersebut, menunjukkan bahwa Buzz dan teman – temannya memiliki ide yang kreatif. Yang dimana pada umumnya orang – orang akan menggunakan tangga untuk menuruni atap rumah. Mereka mampu berpikir dan memanfaatkan tubuh dari Slinky Dog yang lentur dan berbentuk seperti peer untuk menuruni atap rumah lebih cepat.	
Scene	Gambar
28	
Denotasi	
Buzz mengajak teman – temannya untuk menyebrang akan tetapi Mr Potato dan Slinky Dog takut terlindas kendaraan. Buzz memikirkan cara aman untuk menyebrangi jalan dan melihat kerucut lalu lintas.	
Konotasi	
Dalam scene tersebut, terlihat Buzz memiliki ide yang kreatif untuk menyebrangi jalan. Buzz melihat kerucut lalu lintas dan berpikir untuk menggunakannya untuk menyebrangi jalan sehingga ketika para pengendara jalan berpikir sedang ada perbaikan atau penutupan jalan dan para pengemudi berbelok arah.	

Pada scene 24, menceritakan tentang Buzz dan teman – temannya yang akan berangkat untuk menyelamatkan Woody. Buzz dan teman – temannya akan menuruni sebuah atap rumah menggunakan tubuh lentur dari Slinky Dog. Cara mereka untuk menuruni sebuah atap rumah menunjukkan ide kreatif mereka. Yang dimana pada umumnya orang akan menuruni sebuah atap rumah menggunakan sebuah tangga.


Kemudian pada scene 28, masih tentang perjalanan Buzz dan teman – temannya dalam misi penyelamatan Woody. Buzz dan teman – temannya di hadapkan permasalahan ketika tempat tujuannya sudah ada didepan mata mereka akan tetapi mereka diharuskan untuk menyebrang jalan raya. Buzz pun berpikir dan tidak sengaja melihat beberapa kerucut lalu lintas mulai memikirkan sebuah ide untuk memanfaatkan kerucut lalu lintas tersebut untuk menyebrangi jalan.

Dari scene diatas menunjukkan adanya nilai karakter memiliki ide yang kreatif. Ide sendiri sering diartikan sebagai gagasan atau rancangan yang tersusun dalam pikiran kita. Sedangkan kreatif menurut KBBI merupakan memiliki daya cipta ata kemampuan untuk menciptakan. Dengan kata kata lain ide kreatif kemampuan seseorang untuk mempunyai sebuah gagasan atau rancangan menciptakan sesuatu hal. Dapat disimpulkan juga bahwa nilai karakter memiliki ide yang kreatif tentunya terdapat relevansi dengan pendidikan karakter kreatif.

Kreatifitas merupakan produk berpikir kreatif seseorang. Berpikir kreatif sendiri merupakan sebuah proses yang digunakan memunculkan ide baru. Yang dimana ide baru tersebut merupakan gabungan ide – ide sebelumnya (dalam Siswono, 2004, hlm. 78). Tentu hal ini sangatlah penting untuk dimiliki oleh setiap orang terutama siswa SD, sebab ketika seseorang menerapkan tentang cara berpikir kreatif dan dihadapkan pada suatu masalah, mereka akan berpikir secara divergen dan menghasilkan banyak ide – ide. Hal ini tentunya akan berguna bafi mereka dalam menumukan sebuah penyelesaian atau solusi terhadap masalah yang sedang dihadapinya.

3. Menghargai Pencapaian Orang Lain

Tabel 3. Hasil Analisis Nilai Menghargai Pencapaian Orang Lain

Scene	Gambar
02	
Denotasi	
Buzz yang memberikan semangat kepada Rex ketika kalah game over pada saat bermain game.	

Konotasi

Dalam scene tersebut, Buzz menunjukkan sikap untuk menghargai usaha dan pencapaian dari temannya Rex. Buzz tidak mengejek walaupun temannya kalah dan game over ketika bermain game. Bahkan Buzz juga memberikan semangat kepada Rex bahwa dia pasti bisa mengalahkannya dan memuji Rex bahwa ia lebih hebat dari dirinya.


Pada scene 02 menceritakan Rex yang kalah saat bermain video game dan Buzz yang menemaninya bermain tidak mengejek atas pencapaian Rex. Buzz menghargai pencapaian Rex tersebut. Tentu sikap Buzz tersebut sangatlah penting untuk dimiliki setiap orang, sebab kita tidak tahu seberapa keras ia berusaha dan mencurahkan hatinya ke hal tersebut.


Menghargai orang lain sendiri diartikan sebagai kemampuan untuk memperlakukan orang lain dengan baik dan benar. Kata baik disini diartikan sebagai tindakan tidak melecehkan (merendahkan), tidak melakukan tindak kekerasan dan segala hal yang berkaitan dengan hal – hal yang berunsur negatif. Kemudian kata benar disini diartikan sebagai sesuai aturan yang berlaku, kedudukan (statusnya) dan tanggung jawab (Panjaitan, 2014, hlm 89). Pentingnya sikap saling menghargai perlu ditanamkan kepada setiap orang terutama siswa SD. Karena dengan saling menghargai satu sama lain akan terciptanya kehidupan yang rukun dan terciptanya kedamaian.

Dapat disimpulkan bahwa nilai menghargai pencapaian orang lain terdapat relevansinya dengan pendidikan karakter menghargai prestasi. Hal ini karena berkaitan dengan memperlakukan orang lain dengan baik dan benar. Tidak merendahkan orang lain, mengejek orang lain, dan tidak melakukan tindak kekerasan.

4. Peduli Antar Teman

Tabel 4. Hasil Analisis Nilai Peduli Antar Teman

Scene	Gambar
05	
Denotasi	
Boo Peep datang menghampiri Woody menenangkan Woody karena kekesalannya atas topinya yang hilang dan belum ditemukan.	

Konotasi	
Dari scene tersebut, terlihat Boo Peep menunjukkan rasa pedulinya terhadap temannya, Woody. Boo Peep langsung mendatangi Woody yang kesal karena topinya hilang dan belum ditemukan dan berhasil menenangkan amarah dan kekesalan Woody.	
Scene	Gambar
09	
Denotasi	
Teman – temannya Woody datang menghampiri Woody dan menanyakan keadaannya.	
Konotasi	
Dari scene tersebut, Slinky Dog, Boop Peep, Buzz, Hamm, Mr Potato, dan Rex menunjukkan adanya nilai karakter peduli antar teman. Mereka merasa khawatir akan keadaan Woody karena ditinggalkan Andy pergi ke kamp koboi dan Woody disimpan diatas lemari karena lengannya yang sobek.	

Pada scene 05, menceritakan tentang Boo Peep yang datang menghampiri Woody dan menenangkan Woody karena kepanikan dan kekesalannya pada topinya yang hilang dan belum ditemukan. Tindakan Boo Peep tersebut menunjukkan rasa kepedulian.




Kemudian pada scene 09, menceritakan tentang Buzz dan teman – temannya yang menghampiri Woody karena kesedihannya ditinggal Andy ke kamp koboi. Tindakan Woody dan temannya menunjukkan rasa kepedulian antar teman.

Pada hakikatnya manusia akan selalu membutuhkan orang lain atau manusia lainnya. Yang artinya manusia adalah makhluk sosial. Menurut Ganiem (dalam Arif dkk, 2021, hlm. 290) mendefinisikan peduli sebagai tindakan dasar pada diri seseorang yang menimbulkan perhatian dan tindakan terhadap permasalahan yang diketahuinya. Manusia yang memiliki kesadaran tinggi cenderung akan memiliki sikap kasih sayang dan rasa empati terhadap suatu hal yang dialami orang lain. Rasa empati sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai karakter peduli antar teman memiliki relevansinya dengan pendidikan karakter peduli sosial karena berhubungan dengan rasa empati dan dan melibatkan perasaan untuk ingin membantu orang lain yang sedang kesulitan.

5. Saling Tolong Menolong

Tabel 5. Hasil Analisis Nilai Saling Tolong Menolong

Scene	Gambar
03	
Denotasi	
Buzz yang melihat Woody terjatuh dari atas lemari, langsung bergegas pergi menghampiri Woody.	
Konotasi	
Dari scene tersebut, terlihat Buzz memiliki karakter suka menolong. Disaat Buzz melihat Woody terjatuh, tanpa pikir panjang Buzz langsung bergegas menolong Woody.	
Scene	Gambar
04	
Denotasi	
Buzz, Sersan Serge, Hamm dan Boo Peep yang sedang membantu mencari – topi Woody yang hilang.	
Konotasi	
Dari scene tersebut, terlihat bahwa teman – teman Woody menunjukkan nilai karakter tolong menolong. Mereka membantu Woody mencari topi koboinya yang hilang ke berbagai tempat di rumah Andy.	
Scene	Gambar
13	
Denotasi	
Terlihat Woody yang sedang berusaha menyelamatkan Wheezy yang sedang ada di obral barang bekas.	
Konotasi	
Dalam scene tersebut, terdapat sikap suka menolong yang diperlihatkan oleh Woody. Woody yang tanpa pikir panjang langsung pergi menyelamatkan Wheezy, Woody akan selalu membantu temannya ketika mereka ada kesulitan. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Woody adalah karakter yang suka menolong temanya.	

Pada scene 03 menceritakan tentang Buzz yang menolong Woody yang terjatuh dari atas lemari. Buzz yang awalnya sedang berbincang – bincang dengan Rex dan tidak sengaja melihat Woody yang sedang mencari – cari topinya yang hilang diatas lemari dan kemudian Woody terjatuh dan Buzz yang tanpa piker panjang langsung beranjak pergi untuk menolong Woody.

Kemudian pada scene 04, yang dimana setelah kejadian Woody terjatuh, terlihat teman – teman Woody lainnya yang sedang membantu Woody untuk mencari topi koboinya yang hilang dan mencarinya ke berbagai tempat yang ada di rumah Woody.


Lalu pada scene 13, menceritakan tentang Woody yang sedang menolong Whezzy yang berada ditempat obral barang bekas. Whezzy yang dalam keadaan rusak dan diambil oleh ibu Andy dan dibawa ke tempat obral barang bekas. Woody yang melihat hal tersebut muncul rasa ingin menolong dan mulai beraksi untuk menolong Whezzy.

Perilaku tolong menolong sendiri merupakan karakter yang harus dimiliki setiap orang. Karena seperti kita tahu bahwa manusia adalah makhluk sosial yang dimana merupakan makhluk yang tidak bisa hidup sendirian. Tentunya kita akan membutuhkan orang lain dan dari situlah timbulnya rasa untuk saling tolong menolong. Dalam islam tolong menolong disebut dengan istilah ta'awun, yang artinya tolong menolong, gotong royong dan bantu membantu sesama manusia.


Dapat disimpulkan bahwa nilai karakter saling tolong menolong terdapat relevansinya dengan pendidikan karakter peduli sosial karena berhubungan dengan tindakan untuk membantu orang lain dan juga adanya interaksi sosial antara penolong dan yang ditolong dan juga kita tahu bahwa manusia adalah makhluk sosial yang dimana mereka tidak bisa hidup sendirian dan akan selalu membutuhkan yang namanya pertolongan dari orang lain.

6. Pantang Menyerah

Tabel 6. Hasil Analisis Nilai Pantang Menyerah

Scene	Gambar
15	
Denotasi	
Buzz yang mengejar Al McWhiggin karena mencuri Woody.	
Konotasi	
Dari scene tersebut, Buzz menunjukkan adanya nilai karakter pantang menyerah. Walaupun yang dikejar Buzz adalah mobil sekalipun, Buzz terus berusaha untuk	

menyelamatkan Woody yang telah dicuri oleh Al McWhiggin, walaupun pada akhirnya Buzz tidak berhasil menyelamatkan Woody.


Scene	Gambar
26	

Denotasi

Mr Potato Head dan Slinky Dog yang mulai mengeluh dengan perjalanannya akan tetapi Buzz tidak menyerah dan berkata bahwa Woody juga tidak menyerah saat dia menyelamatkan kita.

Konotasi

Dari scene tersebut, terdapat nilai karakter pantang menyerah yang ditunjukkan oleh Buzz, ketika teman – temannya mulai mengeluhkan tentang perjalanan, Buzz tetap tidak menyerah akan perjalanan tersebut. Bahkan Buzz juga memberikan dorongan semangat motivasi kepada teman – temannya tersebut.

Scene	Gambar
45	

Denotasi

Woody, Buzz dan Bulle Eye yang mengejar Jesssie di pesawat.

Konotasi

Terlihat dalam scene tersebut, Woody, Buzz dan Bulle Eye yang tidak menyerah untuk menyelamatkan Jessie, walaupun itu pesawat yang akan lepas landas dari bandara.

Pada scene 15, dimana Buzz menunjukkan nilai karakter pantang menyerah ketika dia berusaha mengejar Woody yang dicuri oleh Al McWhiggin. Walaupun itu adalah mobil yang berjalan, Buzz terus berusaha mengejar mobil tersebut walaupun pada akhirnya gagal untuk menyelamatkan Woody.

Kemudian pada scene 26, ketika perjalan untuk menyelamatkan Woody, saat teman – temannya mulai mengeluhkan akan perjalan tersebut dan terlihat mulai patah semangat. Buzz secara terang – terang mengatakan bahwa ketika kita kesulitan, Woody tidak pernah menyerah untuk datang menyelamatkan kita dan sekarang kita juga tidak boleh menyerah untuk menyelamatkan Woody.

Lalu pada scene 45, menceritakan Woody, Buzz dan Bulle Eye yang tidak menyerah untuk menyelamatkan Jessie. Jessie yang terjebak dalam koper dan masuk kedalam pesawat dan Woody, Buzz yang mengejarnya dengan menunggangi Bulle Eye, mereka tidak langsung


menyerah walaupun itu mengejar sebuah pesawat yang akan terbang dan lepas landas dari bandara yang pada akhirnya mereka berhasil mengejarnya dan berhasil menyelamatkan Jessie.

Pantang menyerah merupakan sikap tidak mudah putus asa ketika melakukan sesuatu dan selalu bangkit lagi dari keterpurukan. Pantang menyerah selalu identik dengan jiwa yang optimis. Pantang menyerah juga diartikan bentuk dari sikap yang selalu siap menghadapi segala macam bentuk rintangan, akan selalu melakukan kegiatan dengan bekerja keras dengan sebuah harapan untuk melaksanakan sebuah tujuan (Tamsil, 2022, hlm. 13).

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai karakter pantang menyerah terdapat relevansi dengan pendidikan karakter kerja keras, karena berkaitan dengan sikap bersungguh – sungguh dan berusaha sekuat tenaga untuk mencapai sebuah tujuan. Tentunya nilai pendidikan kerja keras menjadi penting dan perlu ditanamkan kepada semua orang terutama siswa SD.

7. Tertib

Tabel 7. Hasil Analisis Nilai Memiliki Tertib

Scene	Gambar
11	
Denotasi	
Woody yang memberi tahu kepada Sersan Serge bahwa ada keadaan darurat yang kemudian Sersan Serge menyuruh semua mainan untuk membuat sebuah barisan.	
Konotasi	
Dari scene tersebut, terlihat para mainan menunjukkan nilai karakter tertib. Ketika ada keadaan darurat yaitu adanya pasar obral, mereka langsung berbaris membuat satu barisan rapi yang dipimpin oleh Sersan Serge.	



Pada scene ini menceritakan tentang para mainan Andy langsung membuat sebuah barisan ketika Sersan Serge memerintahkan karena ada sebuah situasi yang darurat. Dari scene tersebut menunjukkan adanya nilai karakter tertib karena pada mainan lainnya menuruti sebuah aturan atau perintah dari Sersan Serge untuk membuat sebuah barisan yang rapi dengan tertib.

Tertib sendiri menurut KBBI diartikan sebagai teratur, menurut aturan, rapi. kata tertib sendiri biasanya selalu dituntut dalam banyak kegiatan sehari. Misalnya dalam beribadah, mengantri, berbaris dan kegiatan lainnya yang memerlukan ketertiban. Nilai karakter tertib

memiliki relevansi dengan pendidikan karakter disiplin karena berkaitan dengan perilaku yang menunjukkan taat pada aturan dan perilaku tertib dan tentunya atas kesadaran diri. Disiplin sendiri menurut Aulia (2013, hlm 38) merupakan cara masyarakat dalam mengajarkan anak mengenai perilaku moral yang disetujui kelompok dimana dalam diperlukan unsur kesukarelaan dan adanya kesadaran diri. Artinya, kemauan dan kemampuan untuk berperilaku sesuai aturan yang disetujui kelompok muncul dari dalam diri tanpa adanya paksaan.

8. Persahabatan

Tabel 8. Hasil Analisis Nilai Persahabatan

Scene	Gambar
22	
Denotasi	
Buzz yang berencana untuk pergi menyelamatkan teman baiknya, Woody dan mengajak teman – teman lainnya.	
Konotasi	
Dalam scene tersebut, terlihat Buzz dan Woody memiliki ikatan persahabatan yang erat. Buzz teringat bahwa Woody juga pernah menyelamatkannya dan sebagai seorang sahabat yang baik, Buzz berencana melakukan hal yang sama yaitu pergi untuk menyelamatkan Woody.	
Scene	Gambar
48	
Denotasi	
. Buzz yang mengkhawatirkan Woody, akan tetapi Woody tidak berpikir begitu dan percaya ada Buzz Lightyear yang selalu menemaninya selamanya.	
Konotasi	
Dari tersebut, terlihat nilai karakter persahabat yang ditunjukkan mereka berdua. Buzz yang mengkhawatirkan Woody karena Andy yang lambat laun akan tumbuh dewasa dan akan jarang bermain bersamanya. Akan tetapi Woody yang ternyata tidak mengkhawatirkan hal tersebut, bahkan Woody percaya kepada Buzz walaupun hal tersebut terjadi, akan selalu ada Buzz yang selalu menemaninya selamanya.	

Pada scene 22, terlihat ikatan persahabatan yang kuat antara Buzz dan Woody. Ketika Woody sedang dalam bahaya karena dicuri oleh Al McWhigin dan Buzz berpikir ingin pergi menyelamatkan Woody yang diamana merupakan sahabat baiknya.


Kemudian di scene 48, terlihat juga sebuah hubungan yang baik antara Buzz dan Woody, ketika Woody mengatakan bahwa ia sudah tidak khawatir lagi jika nantinya ditinggalkan Andy karena akan ada selalu sahabatnya Buzz yang menemaninya hingga tua nanti.



Persahabatan merupakan salah satu bentuk hubungan yang tidak pernah terlepas dalam kehidupan manusia. Menurut Cavanaugh dan Blanchard – Fields (dalam Febrieta, 2016, hlm.152) persahabatan diartikan sebagai salah satu bentuk kelompok social yang menyenangkan dan didominasi oleh adanya perasaan dan hubungan timbal balik. Persahabatan memiliki peranan dalam menjalani proses kehidupan. Menurut Santrock (dalam Febrieta, 2016, hlm 152) persahabatan digambarkan sebagai bentuk kelekatan hubungan yang meliputi kesenangan , penerimaan, kepercayaan, penghargaan, bantuan yang saling menguntungkan, pengertian dan spontanitas.

Dari penjelasan diatas atas dapat disimpulkan bahwa nilai karakter persahabatan memiliki relevansinya dengan pendidikan karakter bersahabatan/komunikatif karena adanya kelekatan hubungan antar manusia yang melibatkan perasaan dan hubungan timbal balik dan adanya rasa ingin saling membantu sama lain.

9. Kerjasama

Tabel 9. Hasil Analisis Nilai Kerjasama

Scene	Gambar
07	
Denotasi	
Sersan Serge yang memerintahkan para pasukannya untuk bersiap diposisi tempur yang kemudian diikuti para pasukannya yang langsung bergerak bersama untuk menutup pintu kamar Andy.	
Konotasi	
Dari scene tersebut, menunjukkan adanya nilai karakter kerja sama yang dilakukan pasukan Serge. Mereka langsung bergerak bersama ketika Sersan Serge memerintahkan para pasukannya ketika ada keadaan darurat.	
Scene	Gambar

30	
Denotasi	
Buzz dan teman – temannya berusaha membuka pintu otomatis toko mainan.	
Konotasi	
Dari scene tersebut, menunjukkan adanya nilai karakter kerja sama, mereka secara serentak meloncat untuk membuka pintu otomatis toko mainan agar terbuka	
Scene	Gambar
42	
Denotasi	
Buzz sedang membagi tugas ketika akan mengemudikan sebuah mobil.	
Konotasi	
Dari scene tersebut, menunjukkan adanya nilai karakter kerja sama. Buzz yang dimana sebagai pemimpin kelompok tersebut membagi tugas teman – temannya untuk mengemudikan sebuah mobil. Dengan adanya tugas dan perannya masing – masing, tentunya membutuhkan kerja sama dan komunikasi yang cukup baik untuk membuat mobil tersebut berjalan dengan baik.	

Pada scene 07, terlihat sebuah kerjasama yang baik dari pasukan Serge ketika ada sebuah situasi buruk dan Sersan Serge memerintahkan untuk meneutup pintu, para pasukan Serge dengan segera laingsung menutup pintu kamar tersebut secara bersama – sama.

Kemudian pada scene 30, terlihat juga sebuah kerjasama yang baik antara Buzz dan teman – temannya ketika mereka akan masuk ke sebuah toko mainan. Mereka secara bersama – sama dan serentak melompat untuk membuka sebuah pintu otomatis toko.

Lalu pada scene 42, ketika Buzz dan teman – temannya mengendarai sebuah mobil pengantar pizza, mereka membagi tugas untuk setiap orang dalam mengendarai mobil. Buz yang dimana sebagai pemegang stir mobil, Slingky Dog yang memegang pedal, Mr.Potato dan Hamm bertugas memegang tuas gigi dan tombol - tombol dan Rex sebagai orang memandu arah jalan yang dituju. Dari hal tersebut tentunya membutuhkan kerjasama dan komunikasi yang baik agar mobil tersebut bisa melaju dan bisa mengejar AlWhiggin.

Menurut Huda (dalam Haryanti, 2020, hlm. 4) mengatakan bahwa individu yang bekerjasama keitka mereka memiliki relasi yang dekat satu sama lain dan berharap memperoleh tujuan bersama yang adil. Menurut Poewadarminta (dalam Haryanti, 2020, hlm. 4) mendefinisikan

kerjasama sebagai suatu pekerjaan yang dilakukan oleh suatu kelompok sehingga terdapat hubungan erat antar tugas pekerjaan anggota kelompok lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai karakter bekerjasama memiliki relevansinya dengan pendidikan karakter bersahabatan/komunikatif karena berkaitan dengan interaksi atau bentuk hubungan yang erat antar individu dengan individu lainnya dan mencerminkan rasa senang ketika berbicara atau berinteraksi satu sama lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti tentang analisis nilai karakter dengan semiotika Roland Barthes dalam film animasi Toy Story 2 dan relevansinya dengan pendidikan karakter di SD dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Dalam film animasi Toy Story 2, ditemukan 9 nilai karakter yaitu, memiliki daya imajinasi tinggi, memiliki ide yang kreatif, menghargai pencapaian orang lain, peduli antar teman, saling tolong menolong, pantang menyerah, tertib, persahabatan, dan bekerjasama.
- 2) Nilai karakter dalam film animasi Toy Story 2 yang telah ditemukan peneliti ternyata memiliki relevansinya dengan beberapa pendidikan karakter yang dikeluarkan oleh Kemendiknas yaitu, kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, dan peduli sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulina, C. N. (2013). Penanaman Disiplin Pada Anak Usia Dini. *PEDAGOGIA*. 2(1). 36 – 49.
- Arif, M., Rahmayanti, J. D., & Rahmawati, F. D. (2021). Penanaman Karakter Peduli Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Qalama – Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*. 13(2). 289 – 308.
- Effendy, M. (2017). Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter. (Kedua). Jakarta; Kemendibud. <https://doi.org/10.1088/17518113/44/8/085201>
- Febrieta, D. (2016). Relasi Persahabatan. *Jurnal Kajian Ilmiah UBJ*. 16(2). 152 – 158.
- Hamidayati. & Hidayat, S. (2020). Pendidikan Karakter; Fenomena Perilaku Mencontek pada Siswa di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR*, 7(4), 175 – 185.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Jakarta: Kemendiknas.
- Panjaitan, H. (2014). Pentingnya menghargai Orang Lain. *Humaniora*. 5(1). 88 – 96.

- Rukminingsih., Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Sleman: ERHAKA UTAMA.
- Siswono, T. Y. E. (2004). “Mendorong berpikir Kreatif Siswa melalui Pengajuan Masalah (Problem Posing)”. Dalam Konferensi Nasional Matematika XII, Universitas Udayana (Hlm. 74 – 87), Denpasar, Bali: Universitas Udayana.
- Sobur, A. (2018). Semiotika Komunikasi. (Edisi Ketujuh). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suwardani, N. P. (2020). “Quo Vadis” Pendidikan Karakter : dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat. Denpasar: UNHI Press.
- Tamsil, I. S. (2022). Pesan Pantang Menyerah dan Ikhlas melalui Teknik Sinematografi pada Film “Nusa The Movie 2021”. Jurnal Calaccitra. 2(2). 9 – 19.
- Tarsa, A. (2016). Apresiasi Seni: Imajinasi dan Kontemplasi dalam Karya Seni. Jurnal Pendidikan Guru Indonesia. 1(1), 50 – 56.
- Yusmaliana, D. & Suyadi. (2019). Pengembangan Imajinasi Kreatif Berbasis Neourosains dalam Pembelajaran Keagamaan Islam. Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam. 14(2). 267 – 296.
- Zubaedi. (2011). Desain Pendidikan Karakter : Konsepsi dan Aplikasi dalam Lembaga Pendidikan. (Pertama). Jakarta: KENCANA. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>