

**NILAI KERJA KERAS DAN KERJA SAMA DALAM FILM ANIMASI ZOOTOPIA
DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI SOSIAL
ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH

**ARDY EFFENDI
NIM. 210617163**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2021

ABSTRAK

Effendi, Ardy. 2021. *Nilai Kerja Keras dan Kerja Sama dalam Film Animasi Zootopia dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. **Dosen Pembimbing Yuentie Sova Puspitalia, M.Pd.**

Kata Kunci: Nilai Kerja Keras, Nilai Kerja Sama, Film Animasi *Zootopia*, Pendidikan Karakter Peduli Sosial

Pada kondisi saat ini, siswa sekolah dasar mengalami kemunduran karakter kerja keras, kerja sama dan peduli sosial. Siswa sekolah dasar sekarang ini cenderung lebih suka bermain *game online* daripada mengerjakan tugas sekolah, mudah putus asa dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh guru. Bentuk kerja sama siswa sekolah cenderung ke arah negatif, seperti membuat kelompok (*geng*) dan melakukan *bullying* terhadap teman mereka sendiri. Peneliti juga melihat kondisi siswa sekolah dasar saat ini kurang mempunyai rasa kepedulian sosial terhadap orang lain. Kegiatan menonton film menjadi salah satu kebiasaan di masyarakat sekarang ini, tayangan yang ditampilkan juga beragam ada yang mengandung positif maupun negatif. Usia para penikmat film sangat beragam, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dari segi unsur psikologi menonton film termasuk *modelling* bagi penontonnya. *Modelling* adalah menirukan apa yang dilihat, ditayangkan yang distimulasikan oleh otak melalui panca indra. Dalam film animasi *Zootopia* ini anak-anak diharapkan mampu manirukan sikap atau perilaku yang baik dalam bertindak dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan nilai kerja keras dalam film animasi *Zootopia*, (2) untuk mendeskripsikan nilai kerja sama dalam film animasi *Zootopia*, (3) untuk menjelaskan relevansi nilai kerja keras dalam film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar, dan (4) untuk menjelaskan relevansi nilai kerja sama dalam film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kepustakaan (*library research*). Sumber data pada penelitian ini adalah data primer berupa film animasi *Zootopia* dan data sekunder berupa buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis isi. Langkah-langkah prosedur kerja metode analisis isi dalam penelitian ini adalah (1) merumuskan tujuan analisis, (2) reduksi data, (3) kategorisasi data, (4) penyajian data, dan (5) penarikan kesimpulan.

Hasil temuan pada penelitian ini terdapat nilai kerja keras pada film animasi *Zootopia* yaitu, (1) memiliki rasa tanggung jawab terhadap pekerjaannya, dan (2) senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat. Terdapat nilai kerja sama pada film animasi *Zootopia* yaitu, (1) saling tolong menolong kepada teman ketika sedang membutuhkan pertolongan, dan (2) Memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan setiap pekerjaan dalam kelompok. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa ada keterkaitan antara nilai kerja keras pada film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa ada keterkaitan antara nilai kerja sama pada film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Ardy Effendi
NIM : 210617163
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Penelitian : *Nilai Kerja Keras dan Kerja Sama dalam Film Animasi Zootopia dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing

Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd.
NIP. 197103292008012007

Tanggal, 21 Oktober 2021

Mengetahui,

Ketua
Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. Tintin Susilawati, M.Pd.
NIP. 197711162008012017



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Ardy Effendi
NIM : 210617163
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Penelitian : *Nilai Kerja Keras dan Kerja Sama dalam Film Animasi Zootopia dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 10 November 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 22 November 2021

Ponorogo, 22 November 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


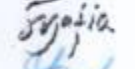

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Muh. Munir, Lc., M.Ag.

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

- | | | |
|-----------------|----------------------------------|---|
| 1. Ketua Sidang | : Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I. | () |
| 2. Penguji I | : Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd. | () |
| 3. Penguji II | : Yuentie Sova Puspidalia, M.Pd. | () |

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ardy Effendi
NIM : 210617163
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi/Tesis : *Nilai Kerja Keras dan Kerja Sama dalam Film Animasi Zootopia dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 23 November 2021

Penulis



Ardy Effendi

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ardy Effendi
NIM : 210617163
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : *Nilai Kerja Keras dan Kerja Sama dalam Film Animasi Zootopia dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*

Dengan ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Penorogo, 21 Oktober 2021
Yang Membuat Pernyataan



Ardy Effendi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi terbaik bagi suatu bangsa, apalagi untuk bangsa yang sedang berkembang dan sedang giat membangun.¹ Pembangunan bangsa hanya bisa dilakukan oleh manusia yang telah dipersiapkan melalui pendidikan. Dengan demikian, pendidikan dilakukan untuk menentukan kelangsungan hidup bangsa dan negara.

Dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003, tentang UUSPN pasal 3 dijelaskan 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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pasal 1 UU tersebut juga menjelaskan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.²

Rumusan tujuan pendidikan nasional tersebut mencerminkan gambaran umum sosok manusia Indonesia yang diharapkan dan harus dihasilkan melalui penyelenggaraan setiap program pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan nilai-nilai budaya karakter bangsa di sekolah dengan berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945 dan kebudayaan bangsa Indonesia. Pendidikan

¹ Dharma Wijaya, “Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Hayya,” *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2019, 73.

² Depdiknas, “Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 3, www.depdiknas.go.id. diakses pada tanggal 29 November 2020

karakter menjadi sesuatu yang penting untuk membentuk generasi yang berkualitas. Pendidikan karakter merupakan salah satu alat untuk membimbing seseorang menjadi orang baik, sehingga mampu memfilter pengaruh yang tidak baik.

Salah satu karakter yang dikembangkan pada siswa sekolah dasar untuk membentuk kepribadiannya adalah karakter kerja keras dan kerja sama. Kerja keras dan kerja sama merupakan karakter yang sudah sepatutnya ditanamkan pada diri siswa sekolah. Sebab, hal tersebut pada kehidupan setiap manusia yang dituntut untuk bekerja keras dan bekerja sama dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Pada kondisi saat ini, siswa sekolah dasar mengalami kemunduran karakter kerja keras, kerja sama dan peduli sosial. Siswa sekolah dasar sekarang ini cenderung lebih suka bermain *gadget* dan *game online* daripada mengerjakan tugas sekolah dan mudah putus asa dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh guru, dan siswa juga malas untuk belajar.³ Kondisi siswa sekolah dasar saat ini cenderung bersikap individualis, kurang menghargai teman satu kelompok dan hanya mau berkelompok dengan orang tertentu saja. Bentuk kerja sama siswa sekolah cenderung ke arah negatif, seperti membuat kelompok (*geng*) dan melakukan *bullying* terhadap teman mereka sendiri. Peneilti juga melihat kondisi siswa sekolah dasar saat ini kurang mempunyai rasa kepedulian sosial terhadap orang lain. Kasus yang pernah terjadi siswi Sekolah Dasar Negeri 33 Merangin, Jambi berinisial SN (13), ia depresi berat karena menjadi korban perundungan atau (*bullying*) dan diduga mengalami kekerasan fisik oleh teman-temannya. Saat itu, korban tak mau memberi contekan pelajaran kepada teman-temannya hingga korban mengalami *bullying* bahkan kekerasan. Usai kejadian tersebut, sempat terjadi mediasi antara orang tua korban dan orang

³ Liputan6.com, "Dampak Negatif Gadget bagi Anak, Psikolog: Anak Malas Belajar," liputan6.com, 23 Januari 2018, <https://www.liputan6.com/health/read/3235563/dampak-negatif-gadget-bagi-anak-psikolog-anak-malas-belajar>.

tua pelaku serta pihak sekolah yang dilakukan di SDN 33 Merangin. Akibat perundungan tersebut, korban tiba-tiba mengalami depresi yang berat hingga mengalami demam. Bahkan korban histeris jika melihat seseorang menggunakan seragam dinas atau seragam sekolah.⁴

Pada kasus lain terjadi di Solo. Kasus *bullying* di Solo terungkap setelah beredarnya video tersebut di media sosial. Dalam video berdurasi sekitar 22 detik tersebut, tampak aksi *bullying* oleh sejumlah remaja perempuan yang diduga berlokasi di Alun-alun Selatan Keraton Surakarta. Aksi *bullying* dilakukan sejumlah remaja perempuan terhadap seorang remaja perempuan berkaos hitam. Ada yang menampar wajah serta mendorong badan. Namun, korban memilih diam. Kapolresta Surakarta Kombes Pol Ade Safri Simanjuntak menyebut, ada delapan anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) diduga sebagai pelaku *bully*. Karena masih SD atau di bawah umur, pihaknya akan memberlakukan UU Perlindungan Anak dalam penyelidikan. Pihaknya juga akan melakukan strategi penyelidikan terhadap anak yang berhadapan dengan hukum (ABH).⁵

Beberapa, kasus di atas, menunjukkan bahwa penerapan nilai kerja keras dan kerja sama pada anak usia sekolah dasar masih minim. Hal itu terlihat dari perilaku siswa yang masih meminta contekan jawaban kepada temannya. Perilaku mencontek pada kasus di atas, menunjukkan bahwa perilaku kerja keras dan semangat belajar siswa tersebut kurang. Siswa pada kasus di atas tidak percaya diri dengan kemampuannya sendiri dan memilih jalan mudah yaitu dengan mencontek pelajaran temannya hingga melakukan perundungan kepada temannya. Dari kedua kasus di atas, kita juga bisa melihat bahwa penerapan nilai kerja sama pada anak usia sekolah dasar tersebut kurang. Bentuk kerja sama dalam kedua kasus tersebut cenderung ke arah bentuk kerja sama yang bersifat negatif, yaitu dengan

⁴ Okezone, "Alami Bullying hingga Kekerasan Fisik, Siswi SD Depresi Berat: Okezone News," <https://news.okezone.com/>, <https://news.okezone.com/read/2020/03/10/340/2181285/alami-bullying-hingga-kekerasan-fisik-siswi-sd-depresi-berat>. diakses 30 Desember 2020

⁵ Merdeka.com, "Polisi Sebut Pelaku Bullying Di Solo Diduga 8 Anak Sekolah Dasar," merdeka.com, <https://www.merdeka.com/peristiwa/polisi-sebut-pelaku-bullying-di-solo-diduga-8-anak-sekolah-dasar.html>.

melakukan perundungan (*bullying*) yang dilakukan oleh sekelompok anak sekolah dasar kepada temannya sendiri. Pada kasus di atas terlihat bahwa penerapan karakter peduli sosial pada anak usia sekolah dasar kurang mempunyai sikap peduli sosial terhadap temannya. Hal tersebut terlihat ketika ada orang lain sedang kesulitan anak tersebut tidak mau membantu, tetapi melakukan perundungan terhadap orang tersebut.

Perkembangan ilmu teknologi komunikasi dan arus globalisasi membawa dampak perubahan pada berbagai aspek kehidupan tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Lingkungan atau keluarga yang seharusnya menjadi lembaga pendidikan, kurang berperan dalam membangun karakter anak. Orang tua lebih banyak sibuk dengan urusannya sendiri, sehingga tidak ada waktu untuk berinteraksi dan mendidik anak. Akibatnya, anak lebih banyak dididik oleh tayangan-tayangan TV maupun internet yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa.

Menanamkan nilai-nilai karakter terhadap peserta didik sebagaimana telah dirumuskan dalam Kurikulum 2013 merupakan langkah untuk memperbaiki tujuan pendidikan karakter di Indonesia. Begitu juga penanaman pendidikan karakter ternyata mampu mendidik peserta didik yang unggul dari aspek pengetahuan, cerdas secara emosional, dan kuat dalam kepribadian.⁶ Penanaman nilai-nilai karakter sebetulnya tidak harus melalui lembaga formal (sekolah), akan tetapi bisa dilakukan melalui pendidikan lainnya, salah satunya adalah melalui film. Film merupakan sebuah media komunikasi yang efektif dan kondusif yang di dalamnya tersirat makna nilai-nilai yang bisa dipahami oleh para penonton. Film yang berisi nilai-nilai pendidikan dapat dikaji dan dikembangkan agar memperoleh hasil pendidikan yang sesuai dengan yang harus dicapai.⁷

⁶ Murniyetti, Engkizar, dan Fuady Anwar, "Pola Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter* VI, no. 2 (2016): 157.

⁷ Iif Afri Rahayu, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto" (Purwokerto, IAIN Purwokerto, 2020), 4.

Mengajarkan nilai-nilai pendidikan yang disampaikan melalui film akan lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik karena dalam film tersebut tersaji alur cerita atau kisah dalam kehidupan yang bisa dilihat dan dipahami oleh peserta didik sehingga nantinya bisa dijadikan pembelajaran bagi peserta didik. Sebagai media audio visual, film memiliki berbagai kelebihan dibandingkan dengan media lain. Film mempunyai nilai tertentu seperti dapat melengkapi pengalaman-pengalaman, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, pelengkap catatan menjelaskan hal-hal abstrak dan lain-lain.⁸

Tidak semua film dapat dijadikan sebagai media pendidikan, tentunya film tersebut harus mengandung nilai-nilai pendidikan yang bisa dipelajari oleh peserta didik, terutama siswa sekolah dasar. Melalui alur dari cerita dan penokohan, dalam sebuah film diharapkan mampu mendidik akal budi, imajinasi dan etika peserta didik serta membangun dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Kondisi perfilman di Indonesia sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Zaman dulu perfilman banyak berkisaran tentang film horor dan komedi. Film zaman dulu banyak menampilkan pemain wanitanya berpakaian terbuka dan sangat tidak mendidik bagi penikmat atau penonton film pada saat itu. Dunia perfilman sekarang ini sudah mengalami perkembangan, tapi masih terdapat juga perfilman yang kurang mendidik. misalnya masih banyaknya sinetron seperti anak langit, anak jalanan, siapa takut jatuh cinta dan masih banyak lagi yang lainnya. Jadi, ceritanya lebih kepada masalah percintaan, perkelahian, dan dewasa. Padahal penikmat film atau sinetron itu biasanya anak-anak, dan terdapat adegan-adegan seperti berkelahi. Hal itu sangat tidak baik buat perkembangan anak, karena pada dasarnya anak-anak itu tidak mengetahui apakah itu baik atau tidak. Dia hanya melihat lalu menirukan adegan dalam film

⁸ *Ibid.*, 5.

tersebut. Akibat dari anak yang sering menonton film yang kurang mendidik, anak akan menirukan perilaku yang kurang baik dalam kesehariannya, misalnya adegan marah lalu memukul kepada orang lain dan anak tidak tau ketika ia marah kepada temannya maka ia akan memukul temannya. Pemikiran anak-anak saat itu kalau mau menyelesaikan masalah dengan cara seperti itu, padahal tidak semua masalah dapat terselesaikan dengan cara memukul justru menambah masalah bagi anak tersebut. Meskipun demikian, terdapat juga film yang baik dan sesuai dengan kondisi anak dan umur, adakalanya ketika menonton TV atau film didampingi sama orang tua atau orang yang sudah dewasa sehingga dapat memberikan pengawasan dan bimbingan bagi anak-anak tersebut. Jadi, anak-anak lebih baik menonton film atau sinetron sesuatu sesuai dengan usianya sehingga nantinya mampu membedakan antara yang baik dan buruk atau antara yang benar dan yang salah dalam perkembangan anak tersebut. Adapun contoh film yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak usia sekolah dasar adalah film animasi *Zootopia*. Film animasi *Zootopia* adalah salah satu film animasi yang memberikan contoh pendidikan karakter yang diharapkan nantinya mampu di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Film animasi ini sangat membantu dalam pengajaran nilai-nilai pendidikan karakter yang ada dan dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar bagi peserta didik.

Kegiatan menonton film menjadi salah satu kebiasaan di masyarakat sekarang ini, tayangan yang ditampilkan juga beragam ada yang mengandung positif maupun negatif. Usia para penikmat film sangat beragam, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dari segi unsur psikologi menonton film termasuk *modelling* bagi penontonnya. *Modelling* adalah menirukan apa yang dilihat, ditayangkan yang distimulasikan oleh otak melalui panca indra. Contohnya, pada film kartun *Upin dan Ipin* sebagian besar dari anak-anak sekarang ini menirukan bahasa yang didengar

ketika mereka berbicara dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dalam berkomunikasi. Dalam film animasi *Zootopia* anak-anak diharapkan mampu manirikan sikap atau perilaku yang baik dalam bertindak dalam kehidupan sehari-hari.

Zootopia (juga dikenal sebagai *Zootropolis* di Inggris dan Irlandia) adalah film komedi animasi komputer yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studios* dan didistribusikan oleh *Walt Disney Pictures*. Film ini disutradarai oleh Byron Howard, co-director *Tangled*, dan Rich Moore, sutradara *Wreck-It Ralph* dengan co-creator *Penn Zero: Part-Time Hero* Jared Bush sebagai co-director, dan merupakan fitur animasi ke-55 di *Walt Disney*.⁹

Film *Zootopia* berkisahkan cerita fiksi bahwa semua jenis satwa predator maupun bukan dapat hidup akur bersama-sama, tidak berlaku hukum rimba di mana memangsa ataupun dimangsa. Cerita diawali oleh kehidupan seekor kelinci betina bernama Judy Hopps yang bercita-cita menjadi polisi, sebuah cita-cita yang kiranya melawan kehendak alam profesi polisi umumnya disandang oleh sosok satwa kuat seperti singa, harimau, badak, gajah, dan lain sebagainya.¹⁰

Berdasarkan pengalaman pribadi peneliti setelah melihat film animasi *Zootopia*, film tersebut menggambarkan semangat kerja keras untuk mencapai cita-cita yang diinginkan dan rasa perjuangan yang sangat tinggi untuk terus belajar walaupun memiliki banyak kendala dan keterbatasan yang dihadapi. Berlatarkan kehidupan satwa, *Zootopia* berhasil menyuguhkan kisah menarik dan menginspirasi melalui sosok karakter Judy dan Nick bahwa segala cita-cita dapat diraih dengan tekad serta betapa pentingnya

⁹ "Zootopia - Zootopia Wiki, the free Zootopia encyclopedia," <https://zootopia.fandom.com/wiki/Zootopia>. diakses 29 November 2020

¹⁰ Kompasiana.com, "Zootopia, Film Animasi Menghibur dan Penuh Pesan Moral," KOMPASIANA, <https://www.kompasiana.com/santarosa/572fee5a8f7e611405920c64/zootopia-film-animasi-menghibur-dan-penuh-pesan-moral>. diakses 29 November 2020

membangun kerja sama untuk berani melangkah terutama untuk membela kebenaran serta menciptakan perdamaian dunia.

Dari latar belakang tersebut, peneliti ingin menelaah lebih dalam tentang nilai-nilai kerja keras dan kerja sama yang terdapat dalam film animasi *Zootopia* dengan judul “Nilai Kerja Keras dan Kerja Sama dalam Film Animasi *Zootopia* dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagaimana nilai kerja keras dalam film animasi *Zootopia* yang disutradarai oleh Byron Howard dan Rich Moore?
2. Bagaimana nilai kerja sama dalam film animasi *Zootopia* yang disutradarai oleh Byron Howard dan Rich Moore?
3. Bagaimana relevansi nilai kerja keras dalam film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar ?
4. Bagaimana relevansi nilai kerja sama dalam film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. untuk mendeskripsikan nilai kerja keras dalam film animasi *Zootopia*;
2. untuk mendeskripsikan nilai kerja sama dalam film animasi *Zootopia*;
3. untuk menjelaskan relevansi nilai kerja keras dalam film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar;

4. untuk menjelaskan relevansi nilai kerja sama dalam film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan, terutama bagi pengembangan nilai-nilai pendidikan karakter kerja keras dan kerja sama melalui pemanfaatan karya seni visual (film).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa Sekolah Dasar, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang nilai-nilai kerja keras dan kerja sama yang terdapat dalam dalam film animasi *Zootopia*.
- b. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif sumber bahan ajar dalam rangka penanaman nilai-nilai kerja keras dan kerja sama dalam film sebagai bahan pendidikan karakter.
- c. Bagi orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam memilih film yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter dan layak ditonton untuk anak usia Sekolah Dasar.
- d. Bagi peneliti yang akan datang, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan referensi bagi pelaksanaan penelitian-penelitian yang relevan dimasa yang akan datang.
- e. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca mengenai nilai-nilai kerja keras dan kerja sama yang terdapat dalam dalam film animasi *Zootopia*.

E. Telaah Hasil Penelitian

Kajian penelitian terdahulu sangat berguna bagi pembahasan penelitian ini. Untuk menelaahnya, peneliti melakukan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. Di antaranya adalah sebagai berikut.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Maulidia Humaira (2018) dengan judul *“An Analysis of Moral Value in 'Zootopia'” Movie* tahun.¹¹ Dalam penelitiannya, ia menelaah nilai moral dalam film animasi *Zootopia*. Metode yang digunakan dalam penelitiannya adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis data. Sumber data utama adalah film *Zootopia* dan sumber data sekunder adalah file teks film. Hasil penelitiannya ditemukan beberapa nilai moral dalam film animasi *Zootopia* seperti, menghormati, tanggung jawab, keadilan, toleransi, kebijaksanaan, saling membantu, altruisme, kerjasama, keberanian, dan percaya diri. Dalam film tersebut, nilai moral yang paling dominan adalah saling membantu.

Kedua, penelitian serupa dilakukan oleh Mala Ilma Auliyak (2019) dengan judul *“An Analysis of Human Value in “Zootopia” Movie (A Movie Produced by Walt Disney Animation Studios and Released by Walt Disney Pictures)”*.¹² Dalam penelitian ini, peneliti ingin menjelaskan nilai kemanusiaan dalam film animasi *Zootopia*. Metode yang digunakan dalam penelitiannya adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Hasil penelitiannya ditemukan sepuluh nilai kemanusiaan dalam film animasi *Zootopia* ini, yakni pengarahan diri sendiri, stimulasi, hedonisme, prestasi, kekuasaan, keamanan, kesesuaian, tradisi, kebajikan, dan universalisme. Namun, nilai kemanusiaan yang dominan dalam film animasi *Zootopia* tersebut adalah universalisme.

¹¹ Maulidia Humaira, *“An Analysis of Moral Values in Zootopia Movie”* (Aceh, UIN Ar-Raniry Banda Aceh., 2018).

¹² Mala Ilma Auliyak, *“An Analysis of Human Value in Zootopia Movie (A Movie Produced by Walt Disney Animation Studios and Released by Walt Disney Pictures)”* (Salatiga, IAIN Salatiga, 2019).

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Ida Aprilyani (2020) dengan judul “Analisis Nilai-Nilai Pengembangan Diri dalam Film *Zootopia* sebagai Media Alternatif untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini”.¹³ Dalam penelitian ini, peneliti ingin menjelaskan nilai-nilai pengembangan diri dalam film animasi *Zootopia* sebagai media alternatif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode *content analysis* atau analisis isi. Hasil temuan pada penelitian ini, nilai-nilai pengembangan diri yang terdapat dalam film animasi *Zootopia* yaitu kepercayaan diri, kemandirian, kecakapan emosional, kematangan sosial, kemampuan bekerjasama, motivasi berprestasi, keuletan, ketelitian, daya ingat, minat atau bakat, dan perencanaan karir. Beberapa nilai pengembangan diri sesuai dengan aspek-aspek kepercayaan diri. Isi film animasi *Zootopia* representatif untuk ditonton oleh anak. Dan dianggap sesuai dan layak dijadikan media pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran berbasis metode *cinema therapy* untuk meningkatkan kepercayaan diri Anak Usia Dini.

Persamaan ketiga penelitian yang telah dilakukan di atas dengan penelitian ini adalah objek kajiannya. Objek kajian dalam penelitian ini dengan penelitian di atas adalah sama-sama meneliti film animasi *Zootopia* produksi *Walt Disney Animation Studios*. Penelitian yang pertama aspek kajian yang diteliti adalah nilai-nilai moral dalam film animasi *Zootopia* produksi *Walt Disney Animation Studios* tahun 2016. Penelitian yang kedua aspek kajian yang diteliti adalah nilai-nilai kemanusiaan dalam film animasi *Zootopia* produksi *Walt Disney Animation Studios* tahun 2016. Penelitian yang ketiga aspek kajian yang diteliti adalah nilai-nilai pengembangan diri dalam film animasi *Zootopia* produksi *Walt Disney Animation Studios* tahun 2016, sedangkan aspek yang ingin diteliti pada

¹³ Ida Aprilyani, “Analisis Nilai-Nilai Pengembangan Diri dalam Film *Zootopia* sebagai Media Alternatif untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini.” (Serang, Universitas Pendidikan Indonesia Serang, 2020).

penelitian ini adalah nilai kerja keras dan kerja sama dalam film animasi *Zootopia* produksi *Walt Disney Animation Studios* tahun 2016.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan adalah penelitian penelitian yang identik dengan analisis teks atau wacana yang menyelidiki suatu peristiwa, baik berupa perbuatan atau tulisan yang diteliti untuk mendapatkan fakta-fakta yang tepat (menemukan asal-usul, sebab, penyebab sebenarnya, dan sebagainya).¹⁴ Penelitian ini disebut penelitian kepustakaan karena, data yang akan dianalisis berupa kata-kata, tindakan, dan peristiwa yang ada dalam film animasi *Zootopia*. Pada penelitian ini, peneliti juga mengambil data dan informasi mengenai nilai keras, kerja sama dan karakter peduli sosial dari berbagai sumber lainnya seperti, buku, jurnal, artikel dan lain-lain sebagai data pendukung.

Dalam penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif, yaitu jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau hitungan angka. Metode kualitatif dapat digunakan untuk mengungkap dan memahami sesuatu dibalik fenomena yang belum diketahui dan serta digunakan untuk menambah wawasan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti film animasi *Zootopia*. Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan nilai kerja keras dan kerja sama dalam meneliti film animasi *Zootopia*. Pada penelitian ini, peneliti juga akan menjelaskan relevansi nilai kerja

¹⁴ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research) Kajian Filosofis, Teoritis, Aplikasi, Proses dan Hasil (Edisi Revisi)* (Batu: Literasi Nusantara, 2020), 7.

keras dan kerja sama dalam film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar.

2. Data dan Sumber Data

a. Data

Data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif bukan angka, hitungan maupun kuantitas. Data berupa gejala-gejala, kejadian dan peristiwa. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata, tindakan, dan peristiwa yang ada dalam film animasi *Zootopia*, yang sesuai dengan teori nilai kerja keras dan kerja sama dalam kajian teori.

b. Sumber data

1) Sumber data primer

Sumber primer adalah sumber yang memberikan data langsung yang merupakan objek kajian dalam penelitian ini. Objek kajian pada penelitian ini adalah film animasi *Zootopia* produksi *Walt Disney Animation Studios* dan didistribusikan oleh *Walt Disney Pictures* Amerika Serikat pada tahun 2016.

Film animasi *Zootopia* ini diproduksi oleh Clark Spencer dan disutradarai oleh Byron Howard dan Rich Moore, serta Jared Bush sebagai asisten sutradara. Cerita dalam film animasi *Zootopia* ini ditulis oleh Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush, Jim Reardon, Josie Trinidad, Phil Johnston, dan Jennifer Lee. Film animasi *Zootopia* ini berdurasi 108 menit dan film ini tayang perdana pada tanggal 11 Februari 2016 di Denmark dan tayang perdana di Indonesia pada tanggal 17 Februari 2016 serta tayang perdana di Amerika Serikat pada tanggal 4 Maret 2016.

2) Sumber data sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang digunakan sebagai pelengkap dari data primer. Selain itu, sumber data ini digunakan untuk menunjang

penelaahan data-data primer. Peneliti menggunakan data pelengkap berupa buku, jurnal, artikel dan lain-lain sebagai penunjang data primer.

Data sekunder yang digunakan diantaranya sebagai berikut.

- a) Arta, Ketut Sedana. *Sejarah Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi, 2015.
- b) Busro, Muhammad, dan Suwandi. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- c) Hamzah, Amir. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research) Kajian Filosofis, Teoritis, Aplikasi, Proses dan Hasil (Edisi Revisi)*. Batu: Literasi Nusantara, 2020.
- d) Narwanti, Sri. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia, 2014.
- e) Sutarna, Nana. *Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar dalam Prespektif Islam*. Yogyakarta: Pustaka Diniyah, 2018.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah upaya yang dilakukan peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti.¹⁵ Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, yaitu cara mengumpulkan data dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Secara terperinci, langkah-langkah mengumpulkan data primer dan sekunder adalah:

a. Data primer

- 1) Peneiliti memutar film animasi *Zootopia* yang dijadikan objek penelitian.
- 2) Peneliti mentransfer rekaman film animasi *Zootopia* dalam bentuk tulisan

Peneliti mengubah dialog antar tokoh dari film animasi *Zootopia* ke dalam bentuk tulisan atau skenario (transkrip).

¹⁵ *Ibid.*, 59.

3) Peneliti mentransfer gambar dari film animasi *Zootopia* ke dalam tulisan.

Peneliti mengamati tindakan para tokoh dari film animasi *Zootopia* kemudian mendeskripsikan adegan dalam film tersebut ke dalam tulisan naratif.

4) Menganalisis isi dari film animasi *Zootopia* untuk kemudian mengklasifikasikan berdasarkan pembagian yang telah ditentukan.

Peneliti menganalisis isi film animasi *Zootopia* berdasarkan dialog antartokoh dan hasil pengamatan tindakan para tokoh yang telah dideskripsikan ke dalam bentuk tulisan. Selanjutnya, peneliti mengklasifikasikan isi dari film animasi *Zootopia* tersebut berdasarkan pembagian yang telah ditentukan dalam penelitian ini, yaitu nilai kerja keras dan kerja sama.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber pustaka sebagai pendukung data primer. Data tersebut diantaranya adalah buku, jurnal, artikel dan lain-lain yang relevan dengan penelitian ini. Data tersebut berfungsi untuk membantu peneliti dalam mendeskripsikan nilai kerja keras dan kerja sama dalam film animasi *Zootopia* dan membantu peneliti dalam menjelaskan relevansi nilai kerja keras dan kerja sama dalam film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar.

4. Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data, penelitian ini digunakan metode analisis isi (*content analysis*). Metode analisis isi, adalah metode analisis teks yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis muatan sebuah teks, dapat berupa kata-kata, makna gambar, simbol, gagasan, tema dan bermacam bentuk pesan yang dapat dikomunikasikan.

Metode ini tidak sekadar mengkaji persoalan isi teks yang komunikatif tetap juga mengungkap bentuk linguistiknya. Teknik yang biasa digunakan adalah *symbol coding*, yaitu mencatat lambang atau pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi.¹⁶

Metode ini dimaksudkan untuk menganalisis seluruh pembahasan mengenai nilai kerja keras dan kerja sama yang terdapat dalam film animasi *Zootopia*. Setelah dilakukan pengumpulan data, selanjutnya dilakukan analisis data untuk mendapatkan kesimpulan.

Langkah-langkah prosedur kerja metode analisis isi dalam penelitian ini adalah:

- a. Merumuskan tujuan analisis, yaitu tentang apa yang ingin diketahui lewat analisis isi, hal-hal apa saja yang menjadi masalah penelitian dan ingin dijawab lewat analisis isi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan nilai kerja keras dan kerja sama dalam film animasi *Zootopia* dan relevansinya dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar.
- b. Reduksi data. Memilih dan memfokuskan pada hal-hal penting yang menjadi pokok permasalahan penelitian. Pada penelitian ini memfokuskan data yang akan dianalisis pada kata-kata, tindakan, dan peristiwa yang ada dalam film animasi *Zootopia* yang mengandung nilai kerja keras dan kerja sama.
- c. Kategorisasi data. Mengelompokkan data berdasarkan kategori yang sesuai dengan pokok permasalahan yang disusun secara sistematis. Pada penelitian ini, peneliti mengelompokkan data berdasarkan teori nilai kerja keras dan kerja sama pada kajian teori. Contoh kategori data yang termasuk ke dalam nilai kerja keras dalam penelitian ini adalah menghargai hadiah yang diperoleh dari kerja kerasnya, senang mengejakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat, dan bertanggung jawab pekerjaannya.

¹⁶ *Ibid.*, 74.

Contoh kategori data yang termasuk ke dalam nilai kerja sama adalah karakter menghargai pendapat orang lain, karakter saling percaya kepada teman satu kelompok, karakter terbuka dalam menerima kritik dan saran dari orang lain, karakter tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan pekerjaanS dalam kelompok, karakter mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman satu kelompok, dan karakter saling membantu kepada teman satu kelompok.

- d. Penyajian data. Data disajikan dalam bentuk deskripsi tentang nilai kerja keras dan kerja sama dalam film animasi *Zootopia*.
- e. Penarikan kesimpulan. Menarik kesimpulan dari hasil pengolahan data yang kemudian di analisis yang kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penilitaian ini, peneliti akan menganalisis nilai kerja keras dan kerja sama dalam film animasi *Zootopia* dan relevansinya dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam *pembahasan* penelitian ini, peneliti menyusun dalam bab-bab dan sub-sub yang dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian teori, metode penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, data dan sumber data, teknik dan pengumpulan data, teknik analisis data, sistematika pembahasan hingga selesai. Sehingga dapat memberikan gambaran hasil yang akan didapat dari penelitian. Bab II yang berisi tentang kajian teori membahas tentang nilai keja keras dan kerja sama, acuan untuk menjadi landasan teori.

Bab III temuan penelitian, dalam bab ini akan dibahas mengenai data-data yang berisi nilai kerja keras dan kerja sama dalam film *Zootopia*. Bab IV berisi analisis data, dalam bab ini peneliti akan menganalisis film *Zootopia* dan relevansi nilai kerja keras dan kerja sama dalam film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter anak usia peduli sosial sekolah dasar. Bab V Penutup, bab ini merupakan inti dari keseluruhan skripsi yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Nilai

1. Pengertian Nilai

Nilai secara etimologi merupakan pandangan kata *value* dalam bahasa Inggris yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi "nilai". Dalam kehidupan sehari-hari, nilai merupakan sesuatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Dalam pembahasan ini, nilai merupakan kualitas yang berbasis moral. Dalam filsafat, istilah ini digunakan untuk menunjukkan kata benda abstrak yang artinya keberhargaan yang setara dengan berarti atau kebaikan.¹⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia nilai mempunyai arti sebagai berikut; (1) harga (dalam arti taksiran harga); (2) harga uang (dibandingkan dengan harga uang yang lain); (3) angka kepandaian; biji; ponten; (4) banyak sedikitnya isi; kadar; mutu; (5) sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan; (6) sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikatnya.¹⁸

Menurut Kartono Kartini dan Dali Guno, nilai sebagai hal yang dianggap penting dan baik. Semacam keyakinan seseorang terhadap yang seharusnya atau tidak seharusnya dilakukan (misalnya jujur, ikhlas) atau cita-cita yang ingin dicapai oleh seseorang (misalnya kebahagiaan, kebebasan).¹⁹

¹⁷ Qiqi Yuliati Zakiyah dan H. A. Rusdiana, *Pendidikan Nilai Kajian Teori dan Praktik di Sekolah* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), 14.

¹⁸ "Arti kata nilai - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online," <https://kbbi.web.id/nilai>. diakses 5 Desember 2020

¹⁹ Qiqi Yuliati Zakiyah dan H. A. Rusdiana, *Pendidikan Nilai Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2014), 14.

Ngalim Purwanto menyatakan bahwa nilai yang ada pada seseorang dipengaruhi oleh adanya adat istiadat, etika, kepercayaan, dan agama yang dianutnya. Semua itu memengaruhi sikap, pendapat, dan pandangan individu yang selanjutnya tercermin dalam cara bertindak dan bertingkah laku dalam memberikan penilaian.²⁰

Nilai adalah prinsip-prinsip sosial, tujuan-tujuan, atau standar yang dipakai atau diterima oleh individu, kelas, masyarakat, dan lain-lain. Drijarkara mengungkapkan bahwa nilai merupakan hakikat sesuatu yang menyebabkan hal itu pantas dikerjakan oleh manusia. Nilai erat kaitannya dengan kebaikan, kendati keduanya memang tidak sama mengingat bahwa sesuatu yang baik tidak selalu bernilai tinggi bagi seseorang atau sebaliknya.²¹

Nilai menurut Halstead adalah *“the belief attitudes or feelings that an individual is proud of, is willing to publicly affirm, have chosen thoughtfully from alternatives without persuasion as are acted on repeatedly”*. Dari penertian ini, dapat dipahami bahwa pada umumnya nilai erat kaitannya dengan kepercayaan, sikap, atau perasaan yang dibanggakan individu, dipegang teguh, dan diilih karena dilakukan terus menerus tanpa adanya paksaan dan menjadi acuan dalam kehidupan setiap individu. Misalnya, acuan dalam membuat keputusan, melakukan tindakan kepada orang lain, dan berbagai aktivitas lain yang semuanya itu menunjukkan identitas diri seseorang.²²

Menurut Mulyana, nilai adalah rujukan dan keyakinan dalam menentukan pilihan. Definisi nilai relatif simpel tetapi secara implisit sudah mengandung makna prinsip, kepercayaan, dan azas sebagai pijakan dalam mengambil keputusan. Dari berbagai definisi nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai adalah hakikat suatu yang baik dan

²⁰ *Ibid.*, 14.

²¹ Agus Zainul Fitri, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 87.

²² *Ibid.*, 90.

pantas dilakukan oleh manusia menyangkut keyakinan, kepercayaan, norma dan perilaku. Dari definisi di atas terlihat bahwa arti nilai mengandung aspek teoretis dan praktis. Secara teoretis, nilai berkaitan dengan pemaknaan terhadap sesuatu yang hakiki. Sementara itu, secara praktis, nilai berkaitan dengan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari.²³

Nilai adalah suatu pengertian atau penyifatan yang digunakan untuk memberikan penghargaan terhadap barang atau benda. Manusia menganggap sesuatu yang bernilai karena ia merasa memerlukannya atau menghargainya. Dengan akal dan budinya, manusia menilai dunia dan alam di sekitarnya untuk memperoleh kepuasan diri, baik dalam arti memperoleh apa yang diperlukannya, apa yang menguntungkannya maupun apa yang menimbulkan kepuasan batinnya.²⁴

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa nilai adalah segala hal yang bermakna dan diyakini manusia serta diwujudkan sebagai tingkah laku baik maupun buruk yang diukur oleh agama, tradisi, etika, moral, dan kebudayaan yang berlaku dalam masyarakat.

2. Macam-macam Nilai

Lickona membagi nilai menjadi dua jenis, yaitu nilai moral dan nilai non-moral. Menurut Lickona, nilai moral terbagi kedalam dua kelompok yaitu, nilai moral universal dan nilai moral non-universal. Nilai moral adalah nilai yang dituntut dalam kehidupan ini. Contoh dari nilai moral tersebut misalnya, kejujuran, keadilan, tanggung jawab, dan kesetaraan. Adapun nilai nonmoral, yaitu nilai yang tidak dituntut untuk tidak dipenuhi.

²³ *Ibid.*, 91.

²⁴ *Ibid.*, 91.

Contoh dari nilai non-moral tersebut misalnya, seseorang menganggap mendengarkan musik klasik sebagai suatu yang bernilai, tetapi tidak wajib memenuhinya.²⁵

Perbedaan antara nilai moral univesal dan nilai moral non-universal terletak tidak berlakunya tuntutan pemenuhan nilai moral tersebut. Nilai moral universal di manapun dan kepada siapapun kita tetap wajib memenuhinya. Contoh dari nilai moral universal misalnya adalah kewajiban kita memberikan kesetaraan kepada orang lain. Selain itu kita juga memiliki hak untuk menuntut orang lain memenuhi hak kesetaraan untuk diri kita. Meskipun demikian, nilai moral non-universal tidak memiliki tuntutan moral yang bersifat universal seperti kewajiban yang berlaku pada agama tertentu tidak wajib dipenuhi oleh pemeluk agama lain atau di negara lain yang menjadikan ajaran agama yang berbeda sebagai pedoman hidupnya.²⁶

Menurut Achmad Sanusi, nilai dibagi menjadi enam kategori, yaitu sebagai berikut:²⁷

- a. Nilai teologis, yang tecermin antara lain dalam Ketuhanan Yang Maha Maha Esa, Rukun Iman, Rukun Islam, ibadah, tauhid, ihsan, istighfar, doa, ikhlas, tobat, ijtihad, *khusyu'*, istikhamah, dan, *jihad fi sabilillah*.
- b. Nilai etis hukum, yang terwujud antara lain dalam hormat, baik/rendah hati, setia, dapat dipercaya, jujur, bertanggungjawab, iktikad baik, setiaaadilan, damai, sabar, memaafkan, menolong, toleransi, dan harmonis,.
- c. Nilai estetik, yang terwujud antara lain dalambagus, bersih, indah, cantik, manis, menarik, serasi, romantk, dan cinta kasih.

²⁵ Ainul Yaqin, *Membentuk Karakter Melalui Pendidikan Afeksi* (Yogyakarta: Media Akademi, 2019), 49.

²⁶ *Ibid.*, 49

²⁷ Achmad Sanusi, *Sistem Nilai* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2017), 34.

- d. Nilai logis-rasional, yang terwujud antara lain dalam logika/cocok antara fakta dan kesimpulan, tepat, sesuai, jelas, nyata, identitas/ciri, proses, keadaan/kesimpulan cocok.
- e. Nilai fisik-fisiologik, yang terwujud jelas unsur-unsurnya, fungsinya, ukuran-ukurannya, kekuatannya, perubahannya, lokasinya, asal-usulnya, sebab akibatnya.
- f. Nilai teleologik, yang terwujud dalam berguna, bermanfaat, sesuai dengan fungsinya, berkembang/maju, teratur/displin, integratif, produktif, efektif, efisien, akuntabel, dan inovatif.

B. Pengertian Kerja Keras

Kerja Keras (*hard work*) adalah berusaha dengan sepenuh hati dengan sekuat tenaga untuk berupaya mendapatkan keinginan pencapaian hasil yang maksimal pada umumnya. Meskipun demikian, kerja keras jangan disalahartikan untuk tujuan yang negatif, berusaha dengan jujur adil untuk tujuan positif. Bekerja keraslah sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan jangan memaksakan diri nantinya dapat menghasilkan hasil yang kurang maksimal, kerja keras juga mempunyai batasan-batasan limit. Kerja keras merupakan salah satu cara yang dapat digunakan bila mana suatu hal ingin dicapai. Keras dalam konteks yang positif tidak serta merta bekerja keras untuk tujuan yang negatif (malakukan perbuatan melanggar hukum, merugikan hak asasi orang lain dan merugikan lingkungan di sekitarnya). Semua makhluk hidup di dunia ini membutuhkan kerja keras. Kita bekerja keras untuk tujuan yang ingin kita capai.²⁸

Kesuma, dkk., menyatakan bahwa kerja keras adalah suatu istilah yang melingkupi suatu upaya yang terus dilakukan (tidak pernah menyerah) dalam menyelesaikan pekerjaan atau yang menjadi tugasnya sampai tuntas. Kerja keras bukan berarti bekerja sampai tuntas

²⁸ Rudi Hartono dan Mochammad Isa Anshori, "Peran Kerja Keras dan Kerja Cerdas Melalui Motivasi Kerja dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Agent Asuransi," *Kompetensi* 13, no. 2 (2019): 101–102.

lalu berhenti. Kerja keras yang dimaksud adalah mengarah pada visi besar yang harus dicapai untuk kebaikan/ kemaslahatan manusia dan lingkungannya.²⁹ Menurut Narwanti, kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.³⁰

Disiplin yang kuat sangat ditunjang oleh kerja keras untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Banyak orang yang berhasil bukan karena orang itu memiliki kecerdasan yang tinggi dan kepandaian yang luar biasa, tetapi kemauan yang kuat dan bekerja keras untuk mewujudkannya. Kerja Keras dalam hal ini dimaknai sebagai perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Definisi ini melihat kerja keras dalam hubungannya dengan peserta didik dalam memperoleh dan mengkonstruksi ilmu pengetahuan, sikap dan ketrampilan.³¹

Berdasarkan pengertian kerja keras menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kerja keras merupakan usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dan tidak menyerah dalam menyelesaikan berbagai kegiatan guna mencapai tujuan yang dicapai dengan sebaik-baiknya. Kerja keras dilakukan dengan pantang menyerah walaupun dihadapi dengan permasalahan yang sangat sulit.

Adapun beberapa indikator kerja keras menurut Weber adalah: (1) perencanaan, (2) program kerja, (3) prioritas yang tinggi. Menurut Herzberg, indikator kerja keras adalah: (1)

²⁹ *Ibid.*, 101-102.

³⁰ *Ibid.*, 102.

³¹ Sri Narwanti, *Pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Familia, 2014), 29.

pencapaian prestasi, (2) pengakuan, dan (3) tanggung jawab.³² Menurut Muhammad Yaumi, karakteristik nilai karakter dari bekerja keras dapat diuraikan sebagai berikut.³³

1. Selalu mencari jenis pekerjaan yang disenangi, kemudian melakukannya tanpa disuruh atau dikontrol oleh orang lain.
2. Menghargai hadiah yang diperoleh dari hasil kerja kerasnya.
3. Tidak terlalu maniak bekerja (*overwork*), hanya menjadi rutinitas dan kebiasaan, tetapi menghargai waktu untuk sesuatu yang lain dalam hidup.
4. Senang bekerja hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat.
5. Menghindari pekerjaan yang tidak menarik dan tidak bermanfaat bagi banyak orang.

C. Pengertian Kerja Sama

Kerja sama adalah jaringan interkasi antara perorangan atau kelompok yang berusaha bersama untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama berawal dari kesamaan orientasi dan kesadaran dari setiap anggota masyarakat.³⁴

Kerja sama berarti bekerja bersama dalam rangka mencapai tujuan bersama. Istilah kerja sama di sini adalah padanan kata *cooperation* (*co*: bersama; *operate*: bekerja). Faktor-faktor yang mendorong (motovasi) terjadinya kerja sama menurut Chitambar meliputi:³⁵

- a. Motivasi atau kepentingan pribadi: tolong menolong misalnya adalah bentuk kerja sama untuk mewujudkan kepentingan pribadi;
- b. Kepentingan umum. Misalnya, gotong royong atau kerja bakti memperbaiki saluran irigasi atau jalan desa;

³² Ahmed Ainul Fuadie El Hakiem, "Model Peningkatan Pola Kerja Keras Melalui *Religiosity*, Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik (Pada PT. Bank Muamalat Indonesia Cabang Kudus)," *Ekobis* 18, no. 2 (2017): 139.

³³ Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi* (Jakarta: Kencana Prenadmedia Group, 2014), 95.

³⁴ Agung Tri Haryanta dan Eko Sujatmiko, *Kamus Sosiologi* (Surakarta: PT. Aksara Sinergi Media, 2012), 112.

³⁵ Fredian Tonny Nasdian, ed., *Sosiologi Umum* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015), 45–46.

- c. Motivasi altruistik. misalnya, semangat pengabdian (ibadah) demi kemanusiaan, paanggilan atau motivasi tanpa pamrih untuk menolong sesama; dan
- d. Tuntutan situasi: misalnya karena ada bencana alam, semua orang terkena musibah, sepenenderitaan, sehingga terdorong untuk bekerja sama mengatasi situasi.

Menurut Johnson & F. Johnson, indikator kerja sama adalah sebagai berikut:³⁶

1. saling mengerti dan percaya satu sama lain;
2. berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu;
3. saling menerima dan mendukung satu sama lain;
4. mendamaikan setiap perdebatan yang sekiranya melahirkan konflik.

West menetapkan indikator-indikator kerja sama sebagai berikut:³⁷

1. tanggung jawab secara bersama-sama untuk menyelesaikan pekerjaan;
2. saling berkontribusi;
3. mengerahkan kemampuan secara maksimal sehingga dengan demikian hasil dari kerja sama semakin berkualitas.

Berdasarkan pernyataan kedua teori tersebut, indikator kerjasama yang ingin diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. tanggung jawab bersama untuk menyelesaikan setiap pekerjaan;
2. saling berkontribusi;
3. mengerahkan kemampuan secara maksimal;
4. berani menanggung resiko yang telah dikerjakan bersama;
5. terbuka terhadap kritik dan saran dari anggota kelompok.

³⁶ Marten, "Peningkatan Kerjasama dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Karitas Tahun Pelajaran 2016/2017 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD)." (Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma, 2017), 11.

³⁷ *Ibid.*, 11.

D. Pengertian Pendidikan Karakter

1. Penegrtian Pendidikan

Istilah pendidikan awal mulanya berasal dari bahasa Yunani *pedagogie* yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak.³⁸ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan berarti proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.³⁹

Pendidikan adalah usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan.⁴⁰ Rumusan pendidikan lebih jauh termuat dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang UUSPN bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴¹

Kneller berpendapat bahwa pendidikan dapat dipandang dalam arti luas dan dalam arti teknis, atau dalam arti hasil dan dalam arti proses. Dalam arti yang luas, pendidikan menunjuk pada suatu tindakan atau pengalaman yang mempunyai pengaruh yang berhubungan dengan pertumbuhan atau perkembangan jiwa (*mind*), watak (*character*), atau kemampuan fisik, (*physical ability*) individu. Pendidikan dalam arti luas berlangsung selama manusia hidup. Kita sesungguhnya belajar dan berpengalaman

³⁸ Puji Astutik, *Pendidikan Karakter Perspektif Pemikiran Ibnu Miskawayh dan Ki Hajar Dewantara* (Bogor: Pena Nusantara, 2012), 13.

³⁹ “Arti kata didik -Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 1 April 2021, <https://kbbi.web.id/didik>.

⁴⁰ Ketut Sedana Arta, *Sejarah Pendidikan* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 1.

⁴¹ Depdiknas, “Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 1.

dalam seluruh kehidupan kita. Dalam arti teknis, pendidikan merupakan proses masyarakat, melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi atau lembaga-lembaga lain), yang dengan sengaja mentransformasikan budaya-budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan dari generasi ke generasi.⁴²

Menurut Jhon Dewey, pendidikan merupakan rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman yang menambah makna untuk mengarahkan pengalaman selanjutnya. Fedrick menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang menuntun pencerahan kepada umat manusia.⁴³

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan berfungsi sebagai penuntun segala kekuatan kodrat yang pada diri anak. Supaya anak tersebut sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan berperan sebagai tuntunan hidup dalam proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. Menurut Driyarkara, inti dari pendidikan adalah *pemanusiaan manusia* muda. Pengangkatan manusia muda ke taraf insani, itulah yang terjadi dalam proses atau kegiatan pendidikan.⁴⁴

Berdasarkan hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sengaja yang dilakukan oleh seseorang kepada orang yang belum dewasa agar menjadi manusia yang mandiri, dewasa, dan dapat mengembangkan potensi rohani dan jasmani dalam dirinya. Bekerja keras akan membuat seseorang menjadi orang yang dapat bertanggung jawab dan menjalani kehidupannya di masyarakat.

2. Pengertian Karakter

a. Pengertian karakter

⁴² Aswasulasikin, *Filsafat Pendidikan Operasional* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 17.

⁴³ *Ibid.*, 17–18.

⁴⁴ *Ibid.*, 18.

Secara etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa Latin *kharakter*, *kharessian*, dan *xharaz* yang berarti *tool for making to engrave* dan *pointed stake*. Dalam bahasa Inggris, diterjemahkan menjadi *character*. *Character* berarti tabiat, budi pekerti, watak. Dalam Kamus Psikologi, arti karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral. Contoh dari karakter itu sendiri adalah kejujuran seseorang. Ada istilah yang pengertiannya hampir sama dengan dengan karakter, *personality characteristic* yang memiliki arti bakat, kemampuan, sifat, dan sebagainya, yang secara konsisten diperagakan oleh seseorang, termasuk pola-pola perilaku, sifat-sifat fisik, dan ciri-ciri kepribadian.⁴⁵

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakter memiliki arti tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya.⁴⁶ Dalam bahasa Arab, karakter diartikan *'khuluq, sajiyyah, thab'u* (budi pekerti, tabiat atau watak). Kadang juga diartikan *syakhsiyyah* yang artinya lebih dekat dengan *personality* (kepribadian).⁴⁷

Secara terminologi (istilah), karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri. Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap perasaan, perkataan, dan perbuatan, berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat.⁴⁸

⁴⁵ Agus Zainul Fitri, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 20.

⁴⁶ “Arti kata karakter - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” diakses 1 April 2021, <https://kbbi.web.id/karakter>.

⁴⁷ *Ibid.*, 20.

⁴⁸ Fitri, 20–21.

Karakter adalah jati diri (*daya qalbu*) yang merupakan saripati kualitas batiniah/rohainah manusia yang penampakaanya berupa budi pekerti (sikap dan perbuatan lahiriyah), sedangkan menurut Suyatno, karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, dan negara.⁴⁹

Karakter merupakan fondasi yang kukuh terciptanya empat hubungan manusia: (1) hubungan manusia dengan Allah SWT, (2) hubungan manusia dengan alam, (3) hubungan manusia dengan manusia, dan (4) hubungan manusia dengan kehidupan dirinya di dunia-akhirat. Karakter tidak lahir berdasarkan keturunan atau terjadi tiba-tiba, akan tetapi prosesnya panjang melalui pendidikan karakter.⁵⁰

Berdasarkan hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah ciri khas yang melekat pada setiap individu yang membedakannya dengan individu lainnya serta dapat mempengaruhi tingkah laku baik maupun buruknya seseorang. Baik dan buruknya tingkah laku seseorang tersebut diukur dengan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat yang berlaku di masyarakat.

b. Macam-macam nilai karakter

Ratna Megawangi sebagai pencetus pendidikan karakter di Indonesia telah menyusun karakter yang mulia yang selayaknya diajarkan kepada anak yang disebut sebagai 9 pilar, yaitu:⁵¹

- 1) Cinta Tuhan dan kebenaran (*love Allah, trust, revenge, loyalty*);
- 2) Tanggungjawab, kedisiplinan, dan kemandirian (*responsibility, excellence, self reliance, discipline, orderlines*);
- 3) Amanah (*trustworthines, reabilty, honesty*);

⁴⁹ Maksudin, *Pendidikan Karakter Non-Dikotomik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 3.

⁵⁰ *Ibid.*, 4.

⁵¹ Muhammad Busro dan Suwandi, *Pendidikan Karakter* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 113.

- 4) Hormat dan santun (*respect, courstesy, obeience*);
- 5) Kasih sayang, kepedulian, dan kerja sama (*love, compassion, caring, empathy, generously, moderation, cooperation*);
- 6) Percaya diri, kreatif, dan pantang menyerah (*confident, asertivinnes, creativity, reseourcefulness, courage, determinations and enthusiams*);
- 7) Keadilan dan kepemimpinan (*justice, fairnes, mercy, leadership*);
- 8) Baik dan rendah hati (*kindness, friendliness, humility, modesty*); dan
- 9) Toleransi dan cinta damai (*tolerance, flexibility, peacefullness, unity*).

Nilai-nilai pemebntuk karakter yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional yang ada di Indonesia, yaitu:⁵²

1) Religius

Religius adalah sikap yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2) Jujur

Jujur adalah perilaku yang dilaksanakan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

3) Toleransi

Toleransi adalah sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan oraang lain yang berbeda dari dirinya.

4) Displin

Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

5) Kerja keras

⁵² Narwanti, *Pendidikan Karakter*, 29–30.

Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

6) Kreatif

Kreatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.

7) Mandiri

Mandiri adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

8) Demokratis

Demokratis adalah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.

9) Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

10) Semangat kebangsaan

Semangat kebangsaan adalah cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

11) Cinta tanah air

Cinta tanah air adalah cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.

12) Menghargai prestasi

Menghargai prestasi adalah sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13) Bersahabat/komunikatif

Bersahabat/komunikatif adalah tindakan yang memperhatikan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

14) Cinta damai

Cinta damai adalah sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.

15) Gemar membaca

Gemar membaca adalah kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16) Peduli lingkungan

Peduli lingkungan adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

17) Peduli sosial

Peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18) Tanggungjawab

Tanggungjawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

3. Pengertian Pendidikan karakter

a. Pengertian pendidikan karakter

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan. Pengembangan karakter bangsa dapat dilakukan melalui perkembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka perkembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya, perkembangan budaya dan karakter dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan budaya bangsa adalah Pancasila, jadi pendidikan budaya dan karakter adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik melalui pendidikan hati, otak, dan fisik.⁵³

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kecerdasan atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Menurut T Ramli, pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi peserta didik, agar menjadi manusia yang baik, warga masyarakat dan warga Negara yang baik. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah

⁵³ Maksudin, *Pendidikan Karakter Non-Dikotomik*, 3.

pendidikan nilai, yaitu nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri.⁵⁴

Schwartz menyatakan bahwa pendidikan karakter sering digunakan untuk merujuk pada bagaimana orang menjadi "baik", yaitu orang yang menunjukkan kualitas pribadi yang sesuai dengan yang diinginkan masyarakat. Lickona mendefinisikan pendidikan karakter sebagai upaya yang sungguh-sungguh untuk membantu seseorang memahami, peduli dan bertindak dengan landasan etis. Pendidikan karakter menurut Lickona mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Pendidikan Karakter menurut Koesoema adalah diberikannya tempat bagi kebebasan individu dalam mennghayati nilai-nilai yang dianggap sebagai baik, luhur, dan layak diperjuangkan sebagai pedoman bertingkah laku bagi kehidupan pribadi berhadapan dengan dirinya, sesama dan Tuhan.⁵⁵

b. Tujuan pendidikan karakter

Pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yan tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Tujuan pendidikan karakter adalah:⁵⁶

- 1) memfasiltasi pengetahuan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku anak, baik ketika proses sekolah maupun setelah proses sekolah;

⁵⁴ Nana Sutarna, *Pendidikan Karakter Sisiwa Sekolah Dasar dalam Prespektif Islam* (Yogyakarta: Pustaka Diniyah, 2018), 5.

⁵⁵ *Ibid.*, 5

⁵⁶ *Ibid.*, 19.

- 2) mengoreksi perilaku anak yang tidak sesuai dengan nilai-nilai pendidikan karakter yang diajarkan;
- 3) membangun koneksi yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggungjawab pendidikan karakter secara bersama.

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia anak secara utuh, terpadu dan seimbang sesuai dengan norma dan nilai yang ada. Melalui pendidikan karakter diharapkan anak mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji, menginternalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.⁵⁷

E. Film Animasi *Zootopia*

1. Pengertian Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film berarti (1) selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop), (2) lakon (cerita) gambar hidup, (3) *Graf* lembaran plastik yang digunakan sebagai media transfer teks atau gambar pada saat pembuatan plat cetak.⁵⁸

Menurut Undang-Undang No. 33 tahun 2009 tentang perfilman, yang menyebutkan “Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi masa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan”.⁵⁹

⁵⁷ *Ibid.*, 19.

⁵⁸ “Arti kata Film,” <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/film>. diakses 8 Desember 2020

⁵⁹ “Undang-Undang No. 33 tahun 2009 tentang Perfilman,” 2009, 2, https://www.bpi.or.id/doc/73283UU_33_Tahun_2009.pdf.

Menurut Heru Effendy, film dibagi beberapa jenis, yaitu; (a) film dokumenter, (b) film cerita pendek, (c) film cerita panjang, (d) profil perusahaan atau *company profile*, (e) iklan televisi, (f) program televisi, dan (g) video klip.⁶⁰ Sumarno menyatakan bahwa pada dasarnya film dapat dikelompokkan menjadi dua bagian besar, yaitu kategori film cerita dan non-cerita. Ada pendapat lain yang menggolongkan film menjadi dua jenis yaitu; jenis film fiksi dan non-fiksi. Film cerita memiliki berbagai *genre* yang ditandai oleh gaya, bentuk dan isi tertentu, seperti *genre* drama, tragedi, romantis, horor, *action*, *science fiction*, komedi musikal, dan lain-lain.⁶¹

2. Pengertian film animasi

Animasi berasal dari bahasa latin *anima*, yang secara harafiah berarti jiwa (*soul*), *animare* yang berarti napas kehidupan (*vital breath*). Dalam bahasa Inggris, *animation* yang berasal dari kata *animated* atau *taonimate* yang berarti membawa hidup atau bergerak. Istilah animasi berasal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam objek yang tidak bernyawa atau benda mati. Kata animasi dapat juga berarti memberikan hidup sebuah objek gambar dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu.⁶²

Hofstetter mengatakan bahwa animasi merupakan proses membuat *objek* yang asalnya suatu benda mati. Kemudian *objek* tersebut secara berurutan disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Marselli Sumarno mengungkapkan bahwa animasi merupakan suatu proses menggambar dengan memodifikasi gambar dari tiap-tiap frame yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Animasi adalah menghidupkan gambar, sehingga perlu mengetahui dengan

⁶⁰ Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 24–25.

⁶¹ *Ibid.*, 28–29.

⁶² Miyasih Kusumatuti, *Menulis Naskah Drama (Implementasi dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Menggunakan Media Film Animasi)* (Purwokerto: Bebook Publisher, 2016), 47.

pasti setiap detail karakter, mulai dari tampak depan, belakang, dan samping, dan detail muka karakter dalam berbagai ekspresi. Arti animasi intinya adalah membuat gambar lebih kelihatan hidup, sehingga bisa mempengaruhi emosi penonton, turut menjadi sedih, ikut menangis, jatuh cinta, kesal, gembira, bahkan tertawa.⁶³

Animasi juga dikenal dengan istilah *motion picture* yang mempunyai pengertian gambar bergerak. Disebut gambar bergerak karena dalam proses pembuatannya di gunakan gambar yang berurutan dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak seolah-olah gambar tersebut dapat bergerak.⁶⁴

Film animasi adalah sejenis film yang berbahan mentah gambar tangan lalu diolah menjadi gambar bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer grafis, pembuatan film animasi menjadi jauh lebih mudah dan cepat Anggaran juga menjadi lebih murah. Jika semula hanya ada film animasi dua dimensi, selanjutnya bermunculan film animasi tiga dimensi. Pada tahun 1995, film *Toy Story* produksi *Pixar Studios*, dengan sutradara John Lasseter, menjadi film komputer animasi pertama yang dikerjakan dengan komputer secara penuh. Film animasi sering memanfaatkan benda-benda mati seperti boneka, meja, kursi, dan lain-lain. yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi. Selain itu, aneka subjek hidup seperti manusia, binatang, dan tumbuhan juga bisa dianimasikan.⁶⁵

3. Film Animasi *Zootopia*

Zootopia (juga dikenal sebagai *Zootropolis* di Inggris dan Irlandia) adalah film komedi animasi komputer yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studios* dan

⁶³ *Ibid.*, 47–48.

⁶⁴ *Ibid.*, 48.

⁶⁵ Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi & Film* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), 107–

didistribusikan oleh *Walt Disney Pictures*. Film ini disutradarai oleh Byron Howard, co-director *Tangled*, dan Rich Moore, sutradara *Wreck-It Ralph* dengan co-creator *Penn Zero: Part-Time Hero* Jared Bush sebagai co-director, dan merupakan fitur animasi ke-55 di *Walt Disney*. Film animasi *Zootopia* ini berdurasi 108 menit dan film ini tayang perdana pada tanggal 11 Februari 2016 di Denmark dan tayang perdana di Indonesia pada tanggal 17 Februari 2016 serta tayang perdana di Amerika Serikat pada tanggal 4 Maret 2016.⁶⁶

Film animasi *Zootopia* berkisahakan cerita fiksi bahwa semua jenis satwa predator maupun bukan dapat hidup akur bersama-sama, tidak berlaku hukum rimba di mana memangsa ataupun dimangsa. Cerita diawali oleh kehidupan seekor kelinci betina bernama Judy Hopps yang bercita-cita menjadi polisi, sebuah cita-cita yang kiranya melawan kehendak alam profesi polisi umumnya disandang oleh sosok satwa kuat seperti singa, harimau, badak, gajah, dan sebagainya.⁶⁷

Film animasi *Zootopia*, film tersebut menggambarkan semangat kerja keras untuk mencapai cita-cita yang diinginkan dan rasa perjuangan yang sangat tinggi untuk terus belajar walaupun memiliki banyak kendala dan keterbatasan yang dihadapi. Berlatarkan kehidupan satwa, *Zootopia* berhasil menyuguhkan kisah menarik dan menginspirasi melalui sosok karakter Judy dan Nick bahwa segala cita-cita dapat diraih dengan tekad serta betapa pentingnya membangun kerja sama untuk berani melangkah terutama untuk membela kebenaran serta menciptakan perdamaian dunia.

F. Karakter Peduli Sosial

1. Pengertian karakter peduli sosial

⁶⁶ “Zootopia-Zootopia Wiki, the free Zootopia encyclopedia,” <https://zootopia.fandom.com/wiki/Zootopia>. diakses 29 November 2020

⁶⁷ Kompasiana.com, “Zootopia, Film Animasi Menghibur dan Penuh Pesan Moral,” KOMPASIANA, <https://www.kompasiana.com/santarosa/572fee5a8f7e611405920c64/zootopia-film-animasi-menghibur-dan-penuh-pesan-moral>. diakses 29 November 2020

Peduli sosial dapat diartikan sebagai sebuah sikap dan tindakan kepada orang lain yang selalu berupaya untuk bisa memberikan bantuan kepada orang lain atau masyarakat yang membutuhkan. Peduli sosial juga dapat diartikan sebagai sikap mengindahkan, memperhatikan, turut memprihatinkan kebutuhan orang lain bisa diwujudkan dengan bantuan yang bersifat materi maupun non-materi. Membantu memberi makanan, pakaian, tempat tinggal, kendaraan, atau obat-obatan adalah bantuan yang bersifat materi. Bantuan non-materi bisa berupa hiburan, dukungan semangat, nasihat, atau bahkan hanya seulas senyum yang menenteramkan.⁶⁸ Indikator pencapaian pembelajaran karakter peduli sosial pada anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut:⁶⁹

- a. Tanggap terhadap teman yang mengaami kesulitan;
- b. Tanggap terhadap keadaan lingkungan;
- c. Berat sama dipikul, ringan sama dijinjing.

Pendidikan karakter dalam mengembangkan nilai peduli sosial harus dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas dan lingkungan. Dalam lingkungan sekolah, peduli sosial menjadi nilai yang penting dan mendasar untuk dikembangkan. Peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap kepedulian sosial. Karakter ini dibutuhkan peserta didik sebagai bekal hidup dilingkungannya. Karakter kepedulian sosial terdiri atas beberapa sub nilai, yaitu:

- a. Kasih sayang yang terdiri atas nilai pengabdian, tolong menolong, kekeluargaan, kesetiaan, dan kepedulian;
- b. Tanggungjawab yang terdiri dari atas nilai rasa memiliki, disiplin dan empati;

⁶⁸ Dian Hutami, *Pendidikan Karakter Kebangsaan untu Anak : Peduli Lingkungan dan Peduli Sosial* (Jogjakarta: Cosmic Media Nusantara, 2020), 20.

⁶⁹ Sutarna, *Pendidikan Karakter Sisiwa Sekolah Dasar dalam Prespektif Islam*, 13.

- c. Keserasian hidup yang terdiri dari nilai keadilan toleransi, kerja sama dan demokratis.

Kepedulian sosial adalah sebuah tindakan, bukan hanya sebatas pemikiran atau perasaan. Tindakan peduli sosial tidak hanya tahu tentang sesuatu yang salah atau benar, tetapi ada kemauan melakukan gerakan sekecil apapun. Memiliki jiwa kepedulian sosial sangat penting bagi setiap orang. Begitu juga bagi seorang peserta didik, setiap peserta didik harus memiliki jiwa kepedulian sosial yang tinggi. Dengan jiwa sosial yang tinggi, mereka akan lebih mudah bersosialisasi serta akan lebih dihargai. Bayangkan bila setiap orang telah luntur jiwa sosialnya. Kehidupan akan kacau, berlaku hukum rimba, kaum tertindas makin tertindas, semua orang mengedepankan ego masing-masing dan keadilan pun akan menjadi hal yang sangat mahal.⁷⁰

2. Macam-macam nilai peduli sosial

Kepedulian sosial dikategorikan 3 jenis yaitu :

- a. Kepedulian dalam suka maupun duka. Kepedulian atau kepekaan diri timbul tanpa membedakan situasi baik dalam situasi suka maupun duka, turut merasakan apa yang sedang dirasakan atau dialami oleh orang lain.
- b. Kepedulian pribadi dan bersama. Kepedulian timbul karena gerak hati yang sifatnya pribadi namun juga disaat kepedulian harus dilakukan bersama yang sifatnya komunitas dan kegiatannya berkelanjutan.
- c. Kepedulian mendesak. Kepedulian yang bersifat kepentingan bersama dan harus diutamakan. Prinsip berlaku “kepentingan umum diatas kepentingan pribadi ataupun golongan”.⁷¹

⁷⁰ Noer Zarina, “Pembinaan Karakter Siswa (Studi Kasus Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Kediri)” (Kediri, STAIN Kediri, 2017), 33.

⁷¹ *Ibid.*, 35–36.

3. Implementasi karakter peduli sosial

a. Implementasi terhadap diri sendiri

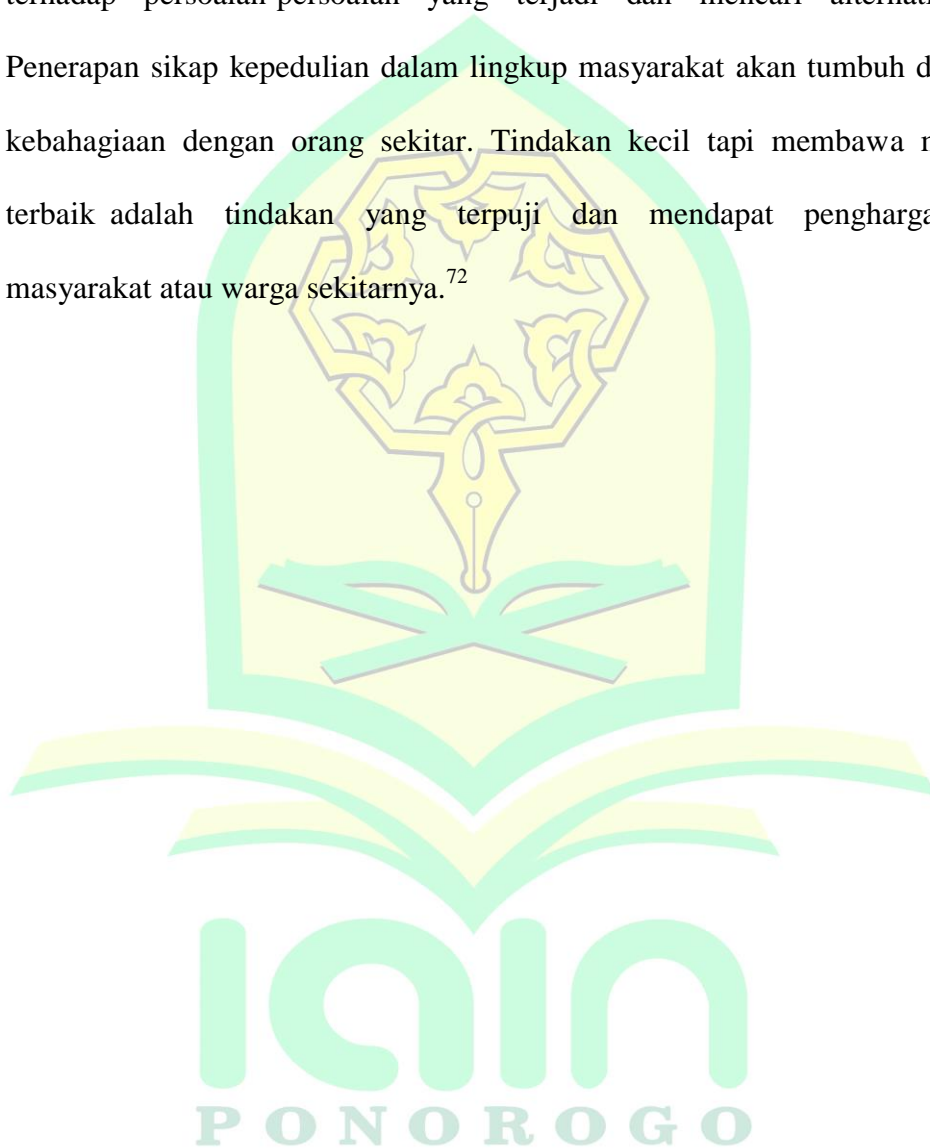
Sebagai seorang pendidik terhadap diri sendiri, yaitu dengan menumbuhkan rasa kepedulian sosial agar bisa menjadi individu yang peka terhadap problem sosial yang terjadi dalam masyarakat. Jangan justru bersikap acuh tak acuh terhadap permasalahan di lingkungan sekitar kita. Berbagai cara bisa dilakukan agar diri bermanfaat untuk sesama sehingga menjadi pribadi yang indah adalah dambaan setiap insan yang mau bersyukur. Sikap ini menjadi potensi pendidik dalam membimbing, membina, dan memberikan motivasi bagi anak didiknya. Sikap pribadi yang membuat rasa kangen pada gurunya bisa dirasakan pada saat setelah jadwal liburan sekolah. Semangat sebagai rangsangan atau stimulus yang diberikan oleh pendidik akan memberikan makna yang dalam sehingga antusiasme anak didik terlihat jelas.

b. Implementasi terhadap masyarakat

Menerapkan sikap kepedulian kepada masyarakat adalah sikap pribadi yang tinggi dan sikap perilaku seseorang yang mengutamakan materi semata akan dipandang sebelah mata oleh masyarakat. Oleh karena, itu sikap tersebut terkesan mementingkan diri sendiri atau individualistis dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya. Cara mendapatkan tidak lagi menjadi dasar pertimbangan. Sikap ini yang mendasari sulit tumbuhnya rasa kepekaan sosial atau kepentingan orang lain. Rasa kepedulian untuk membantu sesama itupun jauh dari pemikirannya. Peran pendidik dalam hal ini akan aktif berperan serta dalam acara-acara yang diselenggarakan di masyarakat. Sikap kepedulian yang dilakukan pendidik akan membuat

prestasi di tengah masyarakat. Potensi inilah yang harus ditingkatkan dan menjadi faktor pendukung peran sertanya sebagai potensi interpersonal dirinya.

Setelah menyadari pentingnya peduli bagi diri dan orang lain dan implementasi dalam masyarakat diharapkan membiasakan diri tanggap dan peka terhadap persoalan-persoalan yang terjadi dan mencari alternatif solusinya. Penerapan sikap kepedulian dalam lingkup masyarakat akan tumbuh dalam berbagi kebahagiaan dengan orang sekitar. Tindakan kecil tapi membawa manfaat yang terbaik adalah tindakan yang terpuji dan mendapat penghargaan di mata masyarakat atau warga sekitarnya.⁷²



⁷² *Ibid.*, 37–38.

BAB III

DESKRIPSI FILM ANIMASI ZOOTOPIA

A. Sekilas Film Animasi *Zootopia*



Gambar 3.1 Poster Film Animasi *Zootopia*

Zootopia (juga dikenal sebagai *Zootropolis* di Inggris dan Irlandia) adalah film komedi animasi komputer yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studios* dan didistribusikan oleh *Walt Disney Pictures*. Film animasi *Zootopia* ini diproduksi oleh Clark Spencer dan disutradarai oleh Byron Howard, co-director *Tangled*, dan Rich Moore, sutradara *Wreck-It Ralph* dengan co-creator *Penn Zero: Part-Time Hero* Jared Bush sebagai co-director, dan merupakan fitur animasi ke-55 di *Walt Disney*. Cerita dalam film animasi *Zootopia* ini ditulis oleh Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush, Jim Reardon, Josie Trinidad, Phil Johnston, dan Jennifer Lee. Film animasi *Zootopia* ini berdurasi 108 menit dan film ini tayang perdana pada tanggal 11 Februari 2016 di Denmark dan tayang perdana di Indonesia pada tanggal 17 Februari 2016 serta tayang perdana di Amerika Serikat pada tanggal 4 Maret 2016.⁷³

⁷³ “Zootopia - Zootopia Wiki, the free Zootopia encyclopedia,” <https://zootopia.fandom.com/wiki/Zootopia>. diakses 29 November 2020

Film *Zootopia* berkisahkan cerita fiksi bahwa semua jenis satwa, baik predator maupun bukan predator dapat hidup akur bersama-sama, tidak berlaku hukum rimba memangsa ataupun dimangsa. Cerita diawali oleh kehidupan seekor kelinci betina bernama Judy Hopps yang bercita-cita menjadi polisi, sebuah cita-cita yang kiranya melawan kehendak alam profesi polisi umumnya disandang oleh sosok satwa kuat seperti singa, harimau, badak, gajah, dan lain sebagainya.⁷⁴

1. Sinopsis Film Animasi *Zootopia*

Di dunia mamalia antropomorfik, Judy Hopps (Ginnifer Goodwin), kelinci dari desa Bunnyburrow, memiliki impian masa kecilnya menjadi petugas kelinci pertama di departemen kepolisian di kawasan perkotaan Zootopia. Meskipun diterima di Departemen Kepolisian *Zootopia* (*Zootopia Police Department* atau ZPD), Judy dipindahtugaskan ke bagian parkir kendaraan oleh Ketua Bogo (Idris Elba), yang meragukan potensi Judy. Pada hari pertama, Judy bertemu dengan Nick Wilde (Jason Bateman) dan mitranya, Finnick (Tom Lister Jr.), di toko es krim. Nick dan Finnick diusir oleh pemilik toko es krim karena tidak mampu membeli es krim kesukaan Finnick. Judy, yang merasa iba terhadap mereka, membelikan es krim untuk mereka. Namun, Judy mengetahui bahwa mereka menipu Judy. Judy geram dan bertemu dengan Nick, sementara Finnick telah pergi. Karena kecerobohan Judy, Nick dapat melarikan diri.

Pada hari berikutnya, Judy meninggalkan tugas parkirnya untuk menangkap Duke Weaselton (Alan Tudyk), pencuri ubi-ubian di toko. Bogo menceraikan Judy, tetapi berangkat-berangkat bernama Mrs. Otterton (Octavia Spencer) memasuki kantor Bogo, memohon untuk mencari suaminya, Emmitt Otterton, salah satu dari 14 predator yang

⁷⁴ Kompasiana.com, "Zootopia, Film Animasi Menghibur dan Penuh Pesan Moral," KOMPASIANA, <https://www.kompasiana.com/santarosa/572fee5a8f7e611405920c64/zootopia-film-animasi-menghibur-dan-penuh-pesan-moral>. diakses 29 November 2020

hilang. Dengan sukarela, Judy bersedia membantu Mrs. Otterton mencari suaminya, menyebabkan Bogo geram karena Judy yang membangkang. Ketika asisten wali kota Dawn Bellwether (Jenny Slate) memuji Judy dan memberitahu Wali kota Leodore Lionheart (J. K. Simmons) bahwa Judy mengambil kasus ini, Bogo memberikan waktu dua hari kepada Judy untuk menemukan Emmitt Otterton, dengan syarat Judy harus mengundurkan diri jika ia gagal mengungkapkan kasus ini.

Setelah menemukan bahwa Nick adalah mamalia terakhir yang melihat Emmitt, Judy memeras Nick dan memaksanya mengaku telah menghindari pajak dengan rekaman Judy. Nick memohon dan bersedia membantu Judy dengan syarat rekaman pengakuan tersebut dihapus. Mereka melacak Emmitt ke mobil limusin milik mafia Mr. Big (Maurice LaMarche), yang mengungkapkan bahwa Emmitt, yang bekerja sebagai florist, menjadi "liar" (kembali ke keadaan liar) dan menyerang supirnya, Manchas (Jesse Corti). Di rumah Manchas, ia memberitahukan bahwa Emmitt berteriak tentang "pelolong malam", dan tiba-tiba, Manchas berubah menjadi buas dan mengejar Judy dan Nick. Judy menyelamatkan Nick dengan menjebak Manchas dan memanggil ZPD untuk bantuan. Ketika Bogo dan polisi lainnya tiba, bagaimanapun juga, Manchas telah lenyap. Bogo menuntut pengunduran diri Judy, tetapi ia diselamatkan oleh Nick, yang mengingatkan Bogo bahwa ia masih memiliki sepuluh jam untuk menyelesaikan kasus ini. Bogo mengizinkan Judy menyelesaikannya dan ketika mereka pergi, Nick memberitahukan kepada Judy bahwa ia diganggu di masa kecilnya karena ia adalah rubah. Merasa tak ada gunanya membela diri tentang perilaku rubah, ia menjadi penipu ulung.

Bellwether memberikan akses CCTV lalu lintas kota *Zootopia* kepada Judy dan Nick. Mereka menemukan Manchas, yang ditangkap oleh serigala, yang diduga sebagai "pelolong malam". Mereka menemukan Emmett dan predator lainnya yang dipenjarakan di

rumah pesakitan Cliffside ketika Wali kota Lionheart menyembunyikannya dari masyarakat dan Dr. Madge Honey Badger (Katie Lowes) berusaha mencari penyebab perilaku aneh mereka. Judy memanggil ZPD dan Wali kota Lionheart dan pihak lain yang terlibat ditangkap di rumah pesakitan tersebut, sementara Bellwether menjadi wali kota yang baru. Judy, dipuji karena dapat memecahkan kasus ini dan berteman dengan Nick, meminta Nick untuk bergabung dengan ZPD dan menjadi mitranya. Ketika Judy mengecewakan Nick dengan memberikan pernyataan penyebab perilaku predator yang aneh oleh faktor biologis di sebuah konferensi pers, bagaimanapun, Nick meninggalkan Judy dengan rasa marah. Merasa bersalah, Judy mengundurkan diri dari pekerjaannya di tengah aksi protes terhadap predator.

Kembali ke desa Bunnyburrow, Judy belajar dari orang tuanya dan pengganggu di masa kecilnya, Gideon Grey si rubah (Phil Johnston), bahwa "pelolong malam" adalah bunga beracun, yang memiliki efek psikotropika parah pada semua mamalia. Setelah Judy kembali ke *Zootopia* dan berdamai Nick sambil menangis, mereka menangkap Duke Weaselton dan menemukan bahwa ubi-ubian yang dicuri oleh Weaselton adalah bahan untuk membuat "pelolong malam", yang diberikan kepada biri-biri jantan bernama Doug (Rich Moore). Mereka menemukan Doug di laboratorium tersembunyi di terowongan kereta bawah tanah, membuat serum "pelolong malam" yang ditembakkan ke predator melalui senapan.

Sebelum mereka pergi ke ZPD, Bellwether mencuri senapan tersebut sebagai bukti dan mengungkapkan dirinya sebagai dalang di balik konspirasi tersebut. Judy dan Nick jatuh ke dalam lubang di museum oleh biri-biri jantan bodyguard Bellwether setelah Nick menolak meninggalkan Judy yang terluka. Bellwether menembak serum tersebut ke Nick, membuat Nick menjadi buas dan ingin membunuh Judy. Lalu, Bellwether

menyusun jebakan dengan memanggil ZPD bahwa Judy terluka parah oleh predator. Namun, Nick telah melucuti senapan tersebut dengan mengganti serumnya menjadi blueberry sebelum dicuri oleh Bellwether. Marah, Bellwether mengancam akan menjebak Judy dan Nick, seperti yang dilakukan Bellwether kepada Wali kota Lionheart, tetapi Judy telah merekam pengakuan Bellwether ini. Bogo dan petugas ZPD lain tiba dan menangkap Bellwether dan *bodyguard*-nya. Lionheart tidak mengetahui tentang keterlibatan Bellwether, tetapi Lionheart menyatakan bahwa ia memiliki alasan yang baik untuk memenjarakan predator tersebut. Akhirnya, predator disembuhkan dengan obat penawar, Judy bergabung kembali ke ZPD dan Nick menjadi petugas rubah pertama kota sekaligus rekan Judy, sementara Bellwether dan Lionheart tetap berada di penjara.⁷⁵

2. Tim Produksi dalam Film Animasi *Zootopia*

Adapun tim produksi dalam film animasi *Zootopia* ini sebagai berikut:⁷⁶

Tabel 3.1 Tim Produksi dalam Film Animasi *Zootopia*

TIM PRODUKSI FILM ANIMASI ZOOTOPIA	
Sutradara	Byron Howard dan Rich Moore
Asisten Sutradara	Jared Bush
Produser	Clark Spencer
Eksekutif Produser	John Lasseter
Skenario	Jared Bush dan Phil Johnston
Penulis Cerita	Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush, Josie Trinidad, Jim Reardon, Phil Johnston, dan Jennifer Lee
Pemeran	Ginnifer Goodwin, Jason Bateman, Idris Elba, Jenny Slate, J. K. Simmons, Nate Torrence, Bonnie Hunt, Don Lake, Tommy Chong, Octavia Spencer, Alan Tudyk, Shakira, Raymond S. Persi, Maurice LaMarche, Jesse Corti, Tom, Lister, Katie Lowes, Mark Smith, Rich Moore, Phil Johnston, John DiMaggio, Fuschia J. Walker, Gita Reddy, Josh Dallas, Peter Mansbridge, Byron Howard, Jared Bush, Josie Trinidad, John Lavelle, Kristen Bell, Della Saba, Kath Soucie
Musik	Michael Giacchino
Sinematografi	Nathan Warner, Brian Leach, dan Thomas Baker
Penyunting	Fabienne Rawley dan Jeremy Milton
Perusahaan Produksi	<i>Walt Disney Pictures</i> , dan <i>Walt Disney Animation Studios</i>

⁷⁵ “Zootopia,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, diakses 10 April 2021, <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Zootopia&oldid=17365486>.

⁷⁶ *Ibid.*

Distributor	Walt Disney Studios Motion Pictures
-------------	-------------------------------------

3. *Soundtrack* dalam Film Animasi *Zootopia*

Adapun *soundtrack* dalam film animasi *Zootopia* ini adalah lagu yang berjudul *Try Everything*. Lagu “*Try Everything*” ini sendiri dinyanyikan oleh Shakira. Shakira sendiri adalah penyanyi lagu pop yang berasal dari Kolumbia.⁷⁷

4. Tokoh dan Pengisi Suara dalam Film Animasi *Zootopia*

Adapun gambaran nama dan karakter tokoh yang dimainkan dalam Film Animasi *Zootopia* ini, diantaranya sebagai berikut:⁷⁸

a. Judy Hoops



Gambar 3.2 Judy Hopps

Judy Hopps adalah kelinci betina dan protagonis utama *Zootopia*. Dia adalah putri dari Bonnie dan Stu Hopps dan merupakan anggota keluarga Hopps. Judy Hopps adalah kelinci pertama yang terpilih untuk masuk ke Departemen Kepolisian *Zootopia*. Judy sangat optimis dan mandiri. Sejak kecil, dia memendam impian menjadi seorang polisi, semata-mata untuk kesempatan membantu mereka yang membutuhkan dan menjadikan dunia tempat yang lebih baik. Dia sangat peduli pada kesejahteraan orang lain, dan akan dengan senang hati menawarkan bantuan kepada

⁷⁷ *Ibid.*

⁷⁸ “Characters,” *Zootopia* Wiki, diakses 8 September 2021, <https://zootopia.fandom.com/wiki/Category:Characters>.

mereka. Dia memiliki hati yang besar, dan meskipun dia cenderung untuk mengendalikan emosinya dan bahkan tersembunyi sebagian besar waktu. Dia mampu mengungkapkan perasaannya yang sebenarnya dalam cahaya yang tulus dan kuat.

b. Nick Wilde



Gambar 3.3 Nick Wilde

Nick Wilde adalah rubah merah jantan dan deuteragonis dari Zootopia. Dia adalah anak dari Ny. Wilde. Nick Wilde licik, licik, dan licik, sifat-sifat yang dianggap umum bagi semua rubah. Dia santai dan licin, mudah menipu dan menipu orang lain melalui pesona dan sikap ramahnya. Dia hampir selalu memiliki senyum licik di wajahnya dan dia juga sangat pintar dan cerdas, serta pandai mengatakan orang seperti apa seseorang tersebut.

c. Dawn Bellwether



Gambar 3.4 Dawn Bellwether

Dawn Bellwether adalah domba betina mungil dan antagonis utama *Zootopia* yang tersembunyi. Dia adalah mantan asisten walikota kota *Zootopia*. Pada pandangan pertama, Bellwether tampak seperti domba yang lemah lembut, pemalu, penolong, manis, dan energik, meskipun terlalu banyak bekerja. Dia bersimpati dengan Judy Hopps karena dia merasa keduanya kurang dihargai dan diremehkan dan mengklaim dirinya sebagai teman Judy di Balai Kota. Namun, sebenarnya Bellwether mempunyai sifat fasad untuk menyamarkan sifat aslinya: dalang yang menipu dan licik jahat. Bellwether sangat berprasangka buruk terhadap predator dan tampaknya menganggap mereka berbahaya dan tidak cerdas dibandingkan dengan mangsa. Dia kejam dan haus kekuasaan, sangat ingin membunuh siapa saja yang menghalangi atau hanya menolak untuk setuju dengan keyakinannya.

d. Mr. Big

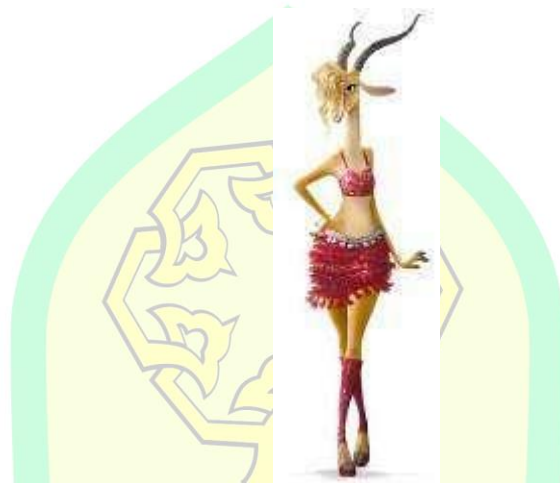


Gambar 3.5 Mr . Big

Mr. Big adalah tikus Arktik laki-laki tua dan karakter pendukung di *Zootopia* . Dia adalah ayah dari Fru Fru, ayah mertua dari suami Fru Fru, dan calon kakek Judy. Dia juga pemimpin mafia. Mr. Big memiliki kepribadian yang sangat menghormati, menemukan rasa hormat sebagai prinsip utama. Dia cukup tanpa ampun dan tidak akan ragu untuk menghukum mereka yang tidak menghormati dia atau keluarganya, tapi dia akan memperlakukan seperti keluarga mereka yang berbuat baik

padanya, seperti Emmitt Otterton dan Judy Hopps . Meskipun dia jelas terlibat dalam kejahatan terorganisir dan sering menggunakan ancaman hukuman bagi mereka yang melewatinya, dia keliru di sisi moral yang baik dari kejahatan, tampaknya lebih memilih persahabatan daripada kekerasan dalam banyak kasus.

e. Gazeelle



Gambar 3.6 Gazelle

Gazelle adalah gazelle wanita dan bintang pop Zootopia yang terkenal, serta aktivis hak predator. Single-nya, “*Try Everything*”, menjadi *soundtrack* utama film tersebut. Meskipun menjadi idola pop, dia sangat rendah hati dan baik hati serta suka menyanyi. Dia peduli pada kesetaraan dan mencintai Zootopia karena dia percaya itu adalah tempat di mana orang setara terlepas dari apakah mereka predator atau mangsa. Ia bahkan menggelar aksi damai saat muncul konflik antara predator dan mangsa. Semua penarinya juga ditampilkan sebagai predator, yaitu harimau, yang memegang teguh nilai-nilainya.

f. Leodore Lionheart



Gambar 3.7 Mayor Leodore Lionheart

Mayor Leodore Lionheart adalah singa jantan dan karakter pendukung di film animasi *Zootopia*. Dia adalah walikota lama Zootopia. Lionheart adalah sosok yang agak kontroversial. Dia biasanya menampilkan dirinya sebagai pemimpin yang menawan, mulia dan inspiratif. Keinginannya untuk memastikan semua mamalia diperlakukan sama di kotanya mendukung hal ini, karena tujuannya terutama difokuskan untuk menjaga keamanan warganya, dan kota itu sendiri. Namun, Lionheart bukannya tidak memiliki sifat negatif. Meskipun tujuan utamanya adalah untuk menjaga keamanan *Zootopia*, dia rela melakukan hampir semua hal untuk mencapai tujuan ini, bahkan jika itu berarti melakukan tindakan ilegal. Dia juga politisi karier yang bangga dan riuh yang menampilkan sejumlah keangkuhan dan sarkasme, serta ketidaksabaran, intoleransi, dan pengabaian terhadap bawahannya.

g. Finnick



Gambar 3.8 Finnick

Finnick adalah rubah fennec jantan dan karakter pendukung di film animasi *Zootopia*. Dianggap rekan kerja Nick Wilde dalam usahanya untuk menipu para penduduk Zootopia. Finnick memiliki kepribadian pemaarah, ambisius, licik, dan mandiri.

h. Duke Weaselton



Gambar 3.9 Duke Weaselton

Duke Weaselton adalah musang jantan dan antagonis pendukung di film animasi *Zootopia*. Dia menjalankan stand DVD. Seperti namanya, Weaselton adalah orang yang sinis, licik, dan serakah, dan sangat bersedia untuk mengkhianati orang lain atau terlibat dalam kegiatan ilegal untuk memperoleh uang untuk dirinya sendiri.

i. Fru-Fru



Gambar 3.10 Fru Fru

Fru Fru adalah perempuan tikus Arktik dan putri Mr. Big, istri dari suaminya dan ibu masa depan Judy di film animasi *Zootopia*. Fru Fru memiliki kepribadian berani, manja, lancang, manis, dan baik hati.

j. Petugas Benjamin Clawhauser



Gambar 3.11 Petugas Benjamin Clawhauser

Petugas Benjamin Clawhauser adalah cheetah jantan dan karakter pendukung dari Film animasi *Zootopia*. Dia adalah anggota dari Departemen Kepolisian Zootopia , bekerja sebagai operator radio dan sekretaris. Clawhauser memiliki kepribadian yang ceria, dicirikan oleh antusiasme, terutama untuk idolanya, Gazelle, dan juga, mungkin pada tingkat yang lebih rendah, pekerjaannya sebagai "wajah pertama yang Anda lihat ketika Anda memasuki ZPD". Meskipun dia memiliki sikap ramah, keramahannya terkadang menyimpang ke dalam membuat komentar yang tidak pantas secara tidak sengaja atau melakukan percakapan mendalam tentang masalah sepele di waktu yang salah. Dia meminta maaf begitu dia menyadari bahwa dia menyebabkan pelanggaran, seperti ketika dia melabeli Judy Hopps sebagai "manis". Dia sangat sosial dan tampaknya suka menjalin pertemanan baru, karena dia adalah hewan pertama di ZPD yang menyapa Judy dan pada saat itu, satu-satunya yang mau berkenalan dengannya.

k. Ketua Bogo



Gambar 3.12 Ketua Bogo

Ketua Bogo adalah seekor kerbau jantan dan tritagonis dalam film animasi *Zootopia*. Dia adalah kepala Departemen Kepolisian Zootopia. Chief Bogo sendiri memiliki kepribadian Kasar, mengintimidasi, keras kepala, peduli, terhormat, bertanggung jawab, menawan, keras, cerdas, ketat, tegas, dan berwibawa.

l. Mrs. Otterton



Gambar 3.13 Mrs. Otterton

Mrs. Otterton adalah berang-berang sungai Amerika Utara betina dan karakter pendukung di film animasi *Zootopia*. Dia adalah istri Emmitt Otterton dan ibu dari dua anak mereka. Mrs. Otterton sendiri memiliki kepribadian baik hati, penuh rasa syukur, sopan, dan penuh kasih sayang.

m. Flash Slothmore



Gambar 3.14 Flash Slotmore

Flash Slotmore adalah seekor kukang berjari tiga laki-laki dan karakter pendukung di film animasi *Zootopia*. Dia bekerja di Departemen Kendaraan Mamalia. Meskipun lambat, Flash adalah pemalas yang ramah. Dia sopan kepada Judy Hopps dan berbicara dengan cukup profesional, yang membuatnya terdengar lebih cerdas daripada

penampilannya. Flash tampaknya sangat mengenal Nick Wilde dan berbicara kepadanya dengan cara yang santai dan ramah.

n. Renato Manchas



Gambar 3.15 Renato Manchas

Renato Manchas adalah jaguar hitam jantan dan karakter pendukung di film animasi *Zootopia*. Dia tinggal di sebuah rumah di Distrik Hutan Hujan dan bekerja untuk Tundratown Limo Service. Renato Manchas sendiri memiliki kepribadian Tenang, lembut, kooperatif, dan agak paranoid.

o. Bonnie dan Stu Hoops



Gambar 3.16 Bonnie dan Stu Hopps

Bonnie dan Stu Hopps adalah pasangan kelinci di *Zootopia*. Mereka adalah orang tua Judy Hopps, serta 275 anak lainnya, dan merupakan anggota keluarga Hopps. Mereka tinggal di rumah keluarga Hopps di Bunnyburrow. Bonnie memiliki

kepribadian suportif, bijaksana, dan perhatian. Dan Stu memiliki kepribadian hati-hati, konservatif, dan protektif.

p. Petugas McHorn



Gambar 3.17 Petugas McHorn

Petugas McHorn adalah badak hitam yang menjadi anggota dari Departemen Kepolisian *Zootopia*. McHorn memiliki kepribadian yang serius, tidak mudah tertarik sesuatu, tenang, dan tanpa basa-basi.

q. Yax



Gambar 3.18 Yax

Yax adalah yak jantan dan karakter pendukung di film animasi *Zootopia*. Dia adalah pemilik *The Mystic Spring Oasis*. Yax sendiri dalam film animasi *Zootopia*. memiliki kepribadian yang santai dan sederhana.

r. Doug Ramses



Gambar 3.19 Doug Ramses

Doug Ramses adalah seekor domba jantan dan antagonis di film animasi *Zootopia*. Dia adalah seorang ahli kimia dan penembak jitu yang bekerja untuk Dawn Bellwether. Dia mengoperasikan lab seluler yang tersembunyi di sistem kereta bawah tanah tua, di mana dia membudidayakan bunga unik yang disebut "Pelolong malam" untuk menghasilkan serum yang sangat kuat yang mengubah mamalia menjadi "buas". Doug Ramses sendiri dalam film animasi *Zootopia*, memiliki kepribadian yang taktis, kolaboratif, kompeten, tidak emosional, dan tidak ramah.

s. Gideon Gray



Gambar 3.20 Gideon Gray

Gideon Grey adalah rubah merah jantan dan sebagai karakter pendukung di film animasi *Zootopia*. Gideon Grey sendiri dalam film animasi *Zootopia*, sewaktu anak-anak memiliki kepribadian yang jahat, kasar, suka mengejek, sombong, kasar, brutal, dan

bodoh, tetapi ketika sudah dewasa kepribadian Gideon Grey berubah menjadi baik, lembut, hormat, dan pemaaf.

t. Jerry Jumbeaux, Jr.



Gambar 3.21 Jerry Jumbeaux, Jr

Jerry Jumbeaux, Jr. adalah gajah Afrika jantan yang memiliki Jumbeaux's Café di Film animasi *Zootopia*. Dia juga tersangka dalam Kasus 2, *Melting Messes*, dari film animasi *Zootopia: Crime Files*. Jerry Jumbeaux, Jr sendiri dalam film animasi *Zootopia*. sewaktu anak-anak memiliki kepribadian yang suka berprasangka buruk, dan kasar.

u. Mayor Friedkin



Gambar 3.22 Mayor Friedkin

Mayor Friedkin adalah beruang kutub betina dan karakter pendukung di film animasi *Zootopia*. Dia adalah pelatih dan instruktur Akademi Polisi *Zootopia*.

Mayor Friedkin sendiri dalam film animasi *Zootopia*. memiliki kepribadian yang keras, suka memerintah, dan bersemangat.

v. Nangi



Gambar 3.23 Nangi

Nangi adalah gajah India perempuan dan karakter pendukung dalam film animasi *Zootopia*. Dia adalah instruktur yoga di *The Mystic Spring Oasis*. Nangi sendiri dalam film animasi *Zootopia*. memiliki kepribadian yang apatis, suka meremehkan, dan tidak menyenangkan.

w. Frantic



Gambar 3.24 Frantic

Frantic adalah babi yang agak gemuk dengan kulit merah muda dan telinga floppy yang warnanya lebih gelap daripada warna kulitnya yang lain. Dia mengenakan kemeja lavender yang tidak diikat, berkerah, bermotif bunga dan logo tokonya, serta

celana biru tua dan mempunyai matanya hijau. Dia adalah seorang *florist* yang memiliki toko Flora dan Fauna. Frantic sendiri dalam film animasi *Zootopia*. memiliki kepribadian yang Tidak sabar, panik, dan kasar.

Adapun pengisi suara karakter tokoh dalam film animasi *Zootopia* ini diantaranya, sebagai berikut:⁷⁹

Tabel 3.2 Pengisi Suara dalam Film Animasi *Zootopia*

PENGISI SUARA FILM ANIMASI ZOOTOPIA	
Pengisi Suara	Sebagai
Ginnifer Goodwin	Judy Hopps
Jason Bateman	Nick Wilde
Idris Elba	Bogo
Jenny Slate	Dawn Bellwether
J. K. Simmons	Wali Kota Leodore Lionheart
Nate Torrence	Benjamin Clawhauser
Bonnie Hunt	Bonnie Hopps
Don Lake	Stu Hopps
Tommy Chong	Yax
Octavia Spencer	Mrs. Otterton
Alan Tudyk	Duke Weaselton
Shakira	Gazelle
Raymond S. Persi	Flash Slothmore
Maurice LaMarche	Mr. Big
Jesse Corti	Renato Manchas
Tom Lister	Finnick
Katie Lowes	Dr. Madge Honey Badger
Mark Smith	McHorn
Rich Moore	Doug
Phil Johnston	Gideon Gray
John DiMaggio	Jerry Jumbeaux, Jr.
Fuschia J. Walker	Friedkin
Gita Reddy	Nangi
Josh Dallas	Frantic Pig
Peter Mansbridge	Peter Moosebridge
Byron Howard	Bucky Oryx-Antlerson
Jared Bush	Pronk Oryx-Antlerson
Josie Trinidad	Mrs. Dharma Armadillo
John Lavelle	Mouse Foreman
Kristen Bell	Priscilla Tripletoe
Della Saba	Hopps Muda

⁷⁹ "Zootopia/Credits," Zootopia Wiki, diakses 8 September 2021, <https://zootopia.fandom.com/wiki/Zootopia/Credits>.

Kath Soucie	Nick Muda
-------------	-----------

5. Penghargaan yang Diraih Film Animasi *Zootopia*

Film animasi *Zootopia* di surtradarai oleh Byron Howard dan Rich Moore dan dirilis pada tahun 2016 di Amerika Serikat. Film animasi *Zootopia* menduduki puncak Box Office mingguan Amerika Utara dengan pendapatan hasil penjualan tiket 38 juta USD dari 3.740 bioskop yang ada di Amerika Serikat dengan total jumlah penghasilan 201,8 juta USD dan pendapatan globalnya total 591,7 juta USD. Film animasi *Zootopia* berhasil meraih beberapa penghargaan, diantaranya:⁸⁰

Tabel 3.3 Penghargaan yang diraih oleh Film Animasi *Zootopia*

TAHUN	FESTIVAL	PENGHARGAAN	PENERIMA	HASIL
2016	<i>Hollywood Film Awards (HFA)</i>	<i>Hollywood Animation Awards</i>	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2016	<i>Critics' Choice Movie Award</i>	Film Animasi Terbaik	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2016	Penghargaan Lingkaran Kritikus Film New York	Film Animasi Terbaik	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2017	Penghargaan <i>Outstanding Producers of Guild America</i>	<i>Outstanding Producer of Guild of Animated Theatrical Motion Pictures</i>	Film Animasi <i>Zootopia</i> (Clark Spencer)	Menang
2017	<i>Satellite Awards</i>	<i>Best Youth DVD</i>	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2017	<i>Kids' Choice Awards</i>	<i>Favorite Frenemies</i>	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2017	<i>Golden Globe Awards</i>	Film Animasi Terbaik	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2017	<i>The Academy Award</i> atau Oscar 2017	Film Animasi Terbaik	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2017	<i>Annie Awards</i>	<i>Best Animated Feature</i>	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2017	<i>Annie Awards</i>	<i>Directing in an Animated Feature Production</i>	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2017	<i>Annie Awards</i>	<i>Voice Acting in an Animated Feature Production</i>	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang

⁸⁰ “*Zootopia*,” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, diakses 10 April 2021, <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Zootopia&oldid=17365486>.

2017	<i>Annie Awards</i>	<i>Writing in an Animated Feature Production</i>	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2017	<i>Annie Awards</i>	<i>Storyboarding in an Animated Feature Production</i>	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang
2017	<i>Annie Awards</i>	<i>Character Design in an Animated Feature Production</i>	Film Animasi <i>Zootopia</i>	Menang

B. Nilai-nilai Kerja Keras dalam Film Animasi *Zootopia*

Adapun nilai-nilai kerja keras dalam Film Animasi *Zootopia* ini sebagai berikut:

1. Memiliki rasa tanggung jawab terhadap pekerjaannya

Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Sebagaimana yang dilakukan Petugas Judy Hoops ketika ia menerima tugas dari Chief Bogo Kepala Departemen Kepolisian *Zootopia* sebagai petugas parkir, Petugas Judy Hoops melakukan tugasnya dengan cukup baik sampai waktu yang telah ditentukan oleh Chief Bogo. Seperti kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 7 yang berjudul Bullpen, menit ke 00:15:27 sampai 00:17:42 berikut ini:

Kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 7 | Bullpen | menit ke 00:15:27 sampai 00:17:42

Ketua Bogo : “... Kami memiliki 14 kasus mamalia yang hilang. Semua predator, dari kutub raksasa beruang, untuk seekor berang-berang kecil. Dan Balai Kota tepat di belakang saya. Temukan mereka. Ini adalah nomor prioritas satu. Tugas!”

Higgins menyerahkan Bogo setumpuk Case Files. Bogo memakai kacamata baca miliknya, memeriksa file saat dia menetapkan kasus.

Ketua Bogo : “Petugas Grizzoli, Fangmeyer, Delgato, tim kamu mengambil kjasus hilangnya dari Hutan Hujan Distrik. Petugas McHorn, Rhinowitz, Wolfard, tim Anda ambil Sahara Square. Petugas Higgins, Snarlov, Trunkaby: Tundratown. Dan akhirnya, kelinci pertama

kita, Petugas Hopps.”

Hopps duduk, penuh harapan tapi seperti baja. Bogo melihat final berkas kasus di tangannya. Dia menarik napas dramatis, lalu:

Ketua Bogo : “Tugas Parkir. Dibubarkan!”

Petugas Juddy : “Tugas parkir? (*berjalan setelah Bogo*) Uh, Hopps Ketua? Kepala Bogo?”

Ketua Bogo melihat sekeliling ... lalu ke bawah untuk menemukan Hopps.

Petugas Juddy : “Pak, Anda bilang ada 14 orang hilang kasus Hopps mamalia?”

Ketua Bogo : “Begitu.”

Petugas Juddy : “Jadi aku bisa mengatasinya. Anda mungkin lupa, tapi Hopps aku adalah yang terbaik di kelasku di akademi.”

Ketua Bogo : “Tidak lupa. Tidak peduli.”

Petugas Juddy : “Pak, aku bukan hanya sekedar "tanda" kelinci.”

Hopps

Ketua Bogo : “Nah, kemudian menulis 100 tiket sehari seharusnya mudah.”

Dia pergi, membanting pintu di belakangnya. Judy menginjak kakinya.

Petugas Juddy : “100 tiket ...? Saya tidak akan menulis 100 tiket ...

Hopps Saya akan menulis 200 tiket! (*kemudian, ke pintu yang tertutup*) Sebelum tengah hari!”

Petugas Juddy Hopps mengenakan rompi, mengencangkan sabuk pengamanannya, menginjak pedal dan ... lepas landas dengan kecepatan 2 mil per jam. Yang mengarah ke arah kota. Hopps meluncur melewati deretan mobil, menandai ban mereka. Jelajah

jalanannya, telinganya yang super sensitif mendengar ding meteran. Dia menginjak rem, lalu dengan bangga mengeluarkan Tiket 1. Ding! Pengukur lain berbunyi. Lalu yang lainnya. Dan satu lagi. Dia berhasil. Dia melihat ke konternya, 200.

Petugas Juddy : “Ledakan! 200 tiket sebelum tengah hari.”

Hopps

Hasil terakhir ... Ungkapkan: kereta lalu lintas miliknya sudah habis masa berlakunya meter. Hopps memutar matanya dan menulis tiket untuk dirinya sendiri.

Dari kutipan dapat diketahui Petugas Juddy Hopps memiliki rasa tanggungjawab terhadap pekerjaannya. Dalam kutipan di atas Petugas Juddy Hopps mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh Ketua Bogo, yaitu menulis 100 teket parkir dalam sehari, tetapi Petugas Juddy Hopps dapat membuktikan bahwa ia dapat menulis tiket parkir sebanyak 200 tiket sebelum siang hari.

Dari paparan data diatas, nilai kerja keras yang dapat kita peroleh adalah memiliki rasa tanggungjawab terhadap pekerjaannya. Tanggungjawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Seperti yang dilakukan Petugas Juddy Hopps ia melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai seorang Polisi di kota *Zootopia*.

2. Senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat

Kebiasaan berbuat baik memang telah diajarkan kepada semua orang sejak masih kecil. Mulai dari orang tua, guru, hingga setiap agama di dunia ini mengajak kita selalu berbuat baik. Pada dasarnya perbuatan baik merupakan suatu bentuk kasih sayang serta kepedulian kepada sesama dan lingkungan. Dengan mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi orang lain, maka orang lain nantinya juga akan berbuat baik kepada kita.

Sebagaimana yang dilakukan oleh Petugas Juddy Hopps yang menangkap pencuri ketika terjadi pencurian di toko Flora dan Fauna milik Frantic. Petugas Juddy Hopps ia dengan sigap melakukan pengejaran terhadap pencuri tersebut dan berhasil menangkapnya. Seperti kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 12 yang berjudul pengejaran di Little Rodentia, menit ke 00:28:19 sampai 00:30:53 berikut ini:

Kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 12 | Pengejaran di Little Rodentia | menit ke 00:28:19 - 00:30:53

Frantic : “Hei!”
Tiba-tiba, seekor babi menabrak jendela gerobak. Mengejutkan Petugas Juddy Hopps.
 Frantic : “Kamu! Kelinci!”
 Petugas Juddy : (*hafalan*) “Pak, jika kamu punya keluhan, kamu dapat menggugat kutipan Anda dalam pengadilan lalu lintas.”
 Hopps :
 Frantic : “Apa yang kamu bicarakan? Toko saya! Itu baru saja

dirampok! Lihat, dia kabur! Nah apakah kamu seorang polisi atau tidak?"

Petugas Juddy Hopps melihat Weasel berjalan dengan sekantong barang curian.

Petugas Juddy : *(keluar dari situ)* "Oh ya! Iya! Jangan khawatir, Pak, aku akan mengatasi ini!"

Petugas Juddy Hopps melompat keluar dan mengejar dan membuang rompi konyolnya.

Petugas Juddy : "Berhenti! Berhenti atas nama hukum!"

Hopps

Duke Weaselton : "Tangkap aku jika kamu bisa, Ekor Kapas!"

Pengejaran dimulai. McHorn memekik di dalam mobil polisinya.

Duke Weaselton : "Wah. Datang! Beri Jalan!"

Petugas McHorn : "Ini Petugas McHorn, kami mendapat 10-31"

Petugas Juddy Hopps meluncur di atas kap mobilnya.

Petugas Juddy : "Aku mendapat kesempatan! Petugas Hopps, aku ikut pengejaran!"

Petugas Juddy Hopps mengejar Musang, yang membalap melalui Savannah Central. Saat Petugas Juddy Hopps maju, Musang menunduk ke... Little Rodentia. Berkat ukurannya yang kecil, Petugas Juddy Hopps mengikutinya.

Petugas McHorn : *(tiba, tapi terlalu besar untuk memasukkan)*
Hei! Tukang Parkir! Tunggu yang polisi sebenarnya!

Petugas Juddy Hopps muncul di Little Rodentia, penuh dengan hewan pengerat kecil.

Petugas Juddy : "Berhenti!"

Hopps

Petugas Juddy Hopps melihat Musang, yang menggunakan dua mobil tikus sebagai sepatu roda. Dia mengejarnya, menghancurkan Little Rodentia. Sebagai si Musang melompat dari atas gedung tikus, dia mengetuk itu berakhir, tetapi Hopps mampu menyelamatkan mereka dari tabrakan. Melanjutkan pengejaran, Hopps melompat dari gedung mendarat berbahaya di tengah-tengah sekelompok besar tikus.

Petugas Juddy : "Oh! Oh maaf! Datang! Maafkan aku! `Permisi. Maaf..."

Petugas Juddy Hopps menemukan Weaselton, yang dengan aman melarikan diri bagian atas kereta tikus kecil.

Duke Weaselton : "Selamat jalan, kaki datar!"

Tapi Petugas Juddy Hopps tidak mau berhenti. Dia mengambil jalan pintas dan mengetuknya turun dari kereta. Hewan pengerat berteriak dan lari di tengah-tengah kekacauan.

Petugas Juddy : "Hei! Berhenti di sana!"

Hopps

Musang melempar donat hias ke Petugas Juddy Hopps.

Duke Weaselton : "Punya donat, Polisi!"

Tapi donat itu meleset dan berguling ke arah beberapa Shrews yang keluar dari "Mousies."

Fru Fru : "Astaga, apakah kamu melihat celana moif macam

tutul itu tadi?” (*melihat donat akan membunuh dia*)
Aaaaaaaaggh!

Tapi di detik terakhir ... Hopps menghentikannya! Menarik napas dalam...

Petugas Juddy : “Aku suka rambutmu.”

Hopps

Fru Fru : “Ah ... terima kasih.”

Sementara itu, si Musang melihat tas yang dia curi dengan sombong mengambilnya, siap untuk pergi.

Duke Weaselton : “Datanglah ke papa ...”

Lalu entah dari mana, Petugas Juddy Hopps melempar donat itu ke kepalanya. Sementara itu di lobi Departemen Kepolisian Zootopia dipenuhi dengan hewan yang mengajukan laporan mamalia hilang. Petugas Clawhauser berurusan dengan seekor berang-berang, Nyonya Otterton.

Petugas Clawhauser : “Oke, kamu harus sabar dan antri persis seperti semua orang, Nyonya Otterton, oke?”

Saat itu: BAM! Musang (dalam donat) berguling dari depan pintu dan menabrak meja Petugas Clawhäuser. Itu mengendap, mengungkapkan Petugas Juddy Hopps.

Petugas Juddy : “Aku menangkap Musang!”

Hopps

Dari kutipan dialog di atas dapat diketahui petugas Juddy Hopps senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat. Berdasarkan kutipan di atas petugas Juddy Hopps berhasil menangkap pencuri yaitu Duke Weaselton ketika sedang mencuri di toko flora dan fauna milik Frantic. Menangkap pencuri pada kutipan dialog di atas merupakan salah satu pekerjaan yang sangat terpuji dan bermanfaat bagi masyarakat. Dengan ditangkapnya pencuri yang meresahkan masyarakat di kota *Zootopia*, masyarakat di kota *Zootopia* tidak perlu khawatir lagi terhadap pencuri tersebut.

Dari paparan data diatas, nilai kerja keras yang dapat kita peroleh adalah senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat. Seperti yang dilakukan oleh petugas Juddy Hopps yang berhasil menangkap pencuri yang meresahkan masyarakat di kota *Zootopia*. Dengan ditangkapnya pencuri yang meresahkan masyarakat di kota *Zootopia*, masyarakat di kota *Zootopia* tidak perlu khawatir lagi terhadap pencuri tersebut.

C. Nilai Kerja Sama dalam Film Animasi *Zootopia*

Adapun nilai-nilai kerja sama dalam Film Animasi *Zootopia* ini sebagai berikut:

1. Saling tolong menolong kepada teman ketika sedang membutuhkan pertolongan

Saling tolong-menolong adalah salah satu kewajiban kita dan merupakan wujud kepedulian terhadap sesama. Kita sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri. Kita juga membutuhkan bantuan orang lain. Seperti yang dilakukan oleh petugas Juddy Hopps pada film animasi *Zootopia* ketika temannya yang bernama Nick Wilde membutuhkan pertolongan saat ia akan membeli es krim untuk anak kecil di Kafe Jumbeaux milik Jerry Jumbeaux Junior, tetapi pada saat itu Nick Wilde tidak membawa dompet, petugas Juddy Hopps menolong Nick Wilde dengan memberikan uang kepada Jerry Jumbeaux Junior agar Nick Wilde bisa mendapatkan es krimnya. Seperti kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 8 yang berjudul masuknya Nick Wilde, menit ke 00:18:28 sampai 00:21:44 berikut ini:

Kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 8 | Masuknya Nick Wilde | menit ke 00:18:28 sampai 00:21:44

Gajah menyendok es krim dengan batangnya, menyedot kacang dengan belalainya mereka. Itu lucu tapi juga menjijikkan. Petugas Juddy Hopps masuk, dia melihat rubah, Nick Wilde, di depan berbaris dan sengaja mendengar pemiliknya, Jerry, memanggilnya.

Jerry Jumbeaux Junior : “Dengar, enta apa maksudmu menyelip siang-siang, tapi aku tidak mau ada masalah di sini ... Jadi, enyalahlah!”

Petugas Juddy Hopps melepas sarung penolak Pink Fox-nya.

Nick Wilde : “Aku juga tidak mencari keributan, pak. Aku hanya ingin membeli es loli Jumbo Pop untuk anak kecilku.”

Siap beraksi, perlahan merayap ke depan, ekspresi petugas Juddy Hopps berubah ketika dia melihat bahwa Nick bersama anak kecilnya.

Nick Wilde : “(dia bertanya kepada anak kecil tersebut) Kamu mau yang merah atau biru, sobat?”

Menatap anak laki-laki kecil yang lucu itu, petugas Juddy Hopps merasa malu karenanya. Dia memasang sarung penolak Pink Fox-nya dan mulai pergi.

Petugas Juddy : “(muak dengan dirinya sendiri) Saya seperti.....”

Hopps

Jerry Jumbeaux : Oh ayolah nak. Mundurlah. Dengarkan, sobat,
Junior apa? Memangnya tidak ada es krim di kotamu?

Petugas Juddy Hopps tiba-tiba berhenti. Telinganya naik dan dia berbalik.

: “Uh, tidak, tidak, ada, ada. Hanya saja, anakku
(mengacak-acak rambut anak laki-laki) si bebal yang
nakal ini menyukai semua hal tentang gajah. Kelak
dia ingin menjadi gajah.”

Anak laki-laki itu memberikan toot-toot dengan belalai gajah mainannya

Nick Wilde : “Maniskan? Bukankah itu menggemaskan? Siapa sih
saya ini menghancurkan impian kecilnya, ya?”

Jerry Jumbeaux : “Lihat, kamu mungkin tidak bisa membaca, rubah
Junior tapi tandanya bertuliskan ... (perlahan-lahan tertulis)
**KAMI BERHAK UNTUK MENOLAK LAYANAN
KEPADA SIAPA PUN.** Jadi sudahlah.”

Pelanggan Lainnya : “Kau menghambat antrian”

Rubah kecil akan menangis, saat Petugas Juddy Hopps berjalan.

Petugas Juddy : “Halo? Permisi?”

Hopps

Jerry Jumbeaux : “Hei, kau harus menunggu antrian seperti orang lain,
Junior tukang parkir.”

Petugas Juddy : “Sebenarnya... (mengeluarkan lencana) Saya seorang
Hopps polisi. Hanya ingin bertanya singkat. Apakah
pelanggan Anda sadar mereka menikmati ingus dan
lendir dengan kue dan krim mereka?”

Pasangan gajah mendengar dan memuntahkan es krim mereka.

Jerry Jumbeaux : “Apa yang kamu bicarakan?”

Junior

Petugas Juddy : “Yah, aku tidak ingin menyebabkanmu masalah
Hopps apapun, tapi saya percaya menyendok es krim dengan
belalai tidak bersarung adalah Pelanggaran Kode
Kesehatan Kelas 3 ...”

Karyawan yang bersalah melepaskan satu sendok dari bagasi mereka.

Petugas Juddy : “... Itu merupakan masalah besar. Dan tentu saja aku
Hopps bisa meloloskanmu dengan peringatan jika anda akan
memakai sarung tangan pada belalai mereka dan
entahlah, saya meminta bereskan transaksi ayah dan
anak ini, beli apa tadi?”

Nick Wilde : “Es Loli Pop Jumbo. Kumohon.”

Petugas Juddy : “Es Loli Pop Jumbo.”

Hopps

Jerry Jumbeaux : “(rebus sebentar, lalu) Lima belas dolar.”

Junior

Nick Wilde : “Terima kasih banyak. (ke Petugas Juddy Hopps).
Terima kasih. (kemudian, menggali dompet) Oh
tidak, saya tidak bawa dompet. Saya orangnya
memang pelupa. Nyatanya begitu. Ya ampun. Maaf,
kawan ini ulang tahun terburuk.. Tolong jangan

marah padaku. (*cium dia, ke Petugas Juddy Hopps*).
Terima kasih.”

Dia berbalik untuk pergi. Petugas Juddy Hopps memberikan sejumlah uang di konter

Petugas Juddy : “Simpan kembalianya.”
Hopps

Petugas Juddy Hopps Hopps memegang tangan anak kecil tersebut. Nick Wilde memegang Es Loli Pop Besar

Nick Wilde : “Petugas, saya tidak bisa cukup berterima kasih. Baik, sungguh, bisakah aku membayarmu kembali?”

Petugas Juddy : “Oh tidak, ku traktir. Hanya saya, aku kesal melihat perilaku kasar terhadap rubah. Saya hanya ingin mengatakan, anda adalah seorang ayah yang hebat dan anda pandai berbicara.”
Hopps

Nick Wilde : Ah, yah, itu pujian yang tinggi. Jarang sekali aku menemukan seseorang yang tak merendahkan sesama ... Petugas ...

Petugas Juddy : “Hopps. Bapak”
Hopps

Nick Wilde : “Wilde. Nick Wilde”

Petugas Juddy : “(*untuk anak kecil*) Dan kau pria kecil, kau ingin menjadi seperti itu seekor gajah saat kau dewasa ... kau jadilah gajah-- karena ini *Zootopia*, siapapun bisa menjadi apapun.”
Hopps

Petugas Juddy Hopps meletakkan lencana stiker di dada anak laki-laki itu.

Nick Wilde : “Ah, sudah saya sering katakan itu padanya. Baiklah, ini dia (berikan dia es loli) dua tangan. Ya. Oh, lihat senyumannya, itu senyuman bahagia ulang tahun! Baiklah, beri dia sedikit salam toot-toot.”

Bocah itu memberikan salam toot-toot pada Petugas Juddy Hopps.

Petugas Juddy : “toot-toot.”
Hopps

Nick Wilde : “Selamat tinggal sekarang!”

Petugas Juddy : “Selamat tinggal!”
Hopps

Petugas Juddy Hopps pergi melangkahakan kakinya

Dari kutipan dialog di atas dapat diketahui petugas Juddy Hopps mempunyai perilaku yang baik, ia menolong temanya yang sedang kesusahan. Petugas Juddy Hopps menolong temanya Nick Wilde yang tidak membawa dompet ketika ingin membeli es loli pop besar di Kafe Jumbeaux milik Jerry Jumbeaux Junior. Petugas Juddy Hopps menolong Nick Wilde dengan cara memberikan uang kepada Jerry Jumbeaux Junior agar

Nick Wilde mendapatkan es loli pop besar untuk anak laki-lakinya yang sedang ulang tahun.

Dari paparan data di atas, nilai kerja sama yang dapat kita peroleh adalah saling tolong-menolong kepada teman yang sedang membutuhkan pertolongan. Seperti yang dilakukan oleh petugas Juddy Hopps yang menolong Nick Wilde ketika sedang mengalami kesusahan. Saling tolong-menolong adalah salah satu kewajiban kita dan merupakan wujud kepedulian terhadap sesama. Kita sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri. Kita juga membutuhkan bantuan orang lain.

2. Memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan setiap pekerjaan dalam kelompok

Sikap tanggung jawab adalah kecenderungan seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus ia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Tanggung jawab diberikan kepada orang yang dianggap mampu untuk melakukan sebuah tugas, akan tetapi tugas diberikan sebab hukuman atas perbuatan buruk yang dilakukan. Seperti yang dilakukan oleh Nick Wilde ketika bekerja sama dengan petugas Juddy Hopps untuk mencari Tuan Emmite Otterton, salah satu dari 14 mamalia yang hilang. Ketika petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde sedang mencari petunjuk atas hilangnya Tuan Emmite Otterton di Distrik Hutan Hujan, petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde bertemu dengan Tuan Manchias, dia adalah seekor jaguar hitam dan dia adalah sopir dari Mr. Big, seekor tikus artik pemimpin kelompok mafia. Pada waktu petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde ingin menanyai Tuan Manchias mengenai hilangnya Tuan Emmite Otterton, Tuan Manchias mempersilakan petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde untuk masuk kedalam rumahnya tetapi, tiba-tiba Tuan Manchias menjadi buas dan berusaha untuk menyerang petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde. Petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde pun berusaha lari untuk menghindari

amukan Tuan Manchass, petugas Juddy Hopps juga menghubungi kantor Departemen Kepolisian *Zootopia* untuk meminta bantuan.

Dan akhirnya, setelah berhasil melarikan diri dari amukan Tuan Manchass, petugas Juddy Hopps berhasil mengikat Tuan Manchass di sebuah tiang jembatan dengan borgolnya, setelah itu bantuan dari kantor Departemen Kepolisian *Zootopia*. Setelah itu petugas Juddy Hopps melaporkan kejadian Tuan Manchass yang menjadi buas ke petugas Bogo, tetapi pada saat petugas Juddy Hopps ingin menunjukkan Tuan Manchass yang berhasil di tangkap, tiba-tiba Tuan Manchass menghilang. Setelah itu, petugas Juddy Hopps ingin melaporkan petunjuk mengenai hilangnya Tuan Emmite Otterton ke ketua Bogo, ketua Bogo mengatakan bahwa tugasnya dalam mencari Tuan Emmite Otterton yang telah diberi tenggang waktu selama dua hari telah selesai dan petugas Juddy Hopps dianggap gagal menjalankan tugasnya. Pada saat terjadi perdebatan antara Juddy Hopps dan ketua Bogo yang ingin meminta rencana polisi milik Juddy Hopps, Nick Wilde melakukan pembelaan terhadap petugas Juddy Hopps, dan mengatakan bahwa tenggang waktu dalam mencari Tuan Emmite Otterton masih tersisa 10 jam lagi. Setelah itu Nick Wilde yang menjadi saksi atas hilangnya Tuan Emmite Otterton pergi meninggalkan petugas Bogo bersama petugas Juddy Hopps dan membantunya mencari petunjuk atas hilangnya Tuan Emmite Otterton. Seperti kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 23 yang berjudul masa kecil Nick Wilde, menit ke 00:53:26 sampai 00:57:34 berikut ini:

Kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 23 | Masa Kecil Nick Wilde | menit ke 00:53:26 – 00:57:34

Petugas Juddy Hopps memimpin polisi ke jembatan, dengan penuh percaya diri.

Petugas Juddy Hopps : “Saya pikir ini hanya hilang kasus mamalia, tapi itu jauh lebih besar. Tuan Otterton tidak hanya

menghilang. Saya percaya dia dan ini jaguar, mereka ... menjadi buas, Pak.”
 Ketua Bogo : “(mengejek) Buas? Ini bukan Zaman Batu, Petugas Hopps. Hewan tidak menjadi buas.”

Petugas Juddy : “Saya juga berpikir begitu, sampai saya melihat ini...”
 Hopps

Petugas Juddy Hopps menarik kembali beberapa daun untuk memperlihatkan jaguar yang mnenjadi buas, tapi jaguar telah hilang. Tidak ada tanda-tanda dia ... atau borgolnya. Itu seperti itu tidak pernah terjadi. Mata petugas Juddy Hopps melebar.

Petugas Juddy : “Apa? Dia tadi ada di sini ...”

Hopps

Ketua Bogo : “(tidak percaya) Jaguar buas.”

Petugas Juddy : “Pak, aku tahu apa yang aku lihat, dia hampir membunuh kami.”

Ketua Bogo : “Atau mungkin predator agresif terlihat buas bagimu kelinci. (panggilan keluar, untuk polisi) Ayo pergi.”

Petugas Juddy : Tunggu-- Pak, aku bukan satu-satunya yang melihatnya! (untuk Nick) Nick!

Petugas Juddy Hopps menoleh ke Nick, tapi sebelum dia bisa menjelaskannya

Ketua Bogo : (tidak percaya) Kamu pikir aku akan percaya seekor rubah?

Petugas Juddy : “Dia adalah saksi kunci dan saya”

Hopps

Ketua Bogo : “Dua hari untuk menemukan berang-berang atau kamu berhenti itu kesepakatannya. Lencana.”

Petugas Bogo mengulurkan lengannya, menunggu Petugas Hopps menyerahkannya.

Petugas Juddy : “Tapi, Pak, kami ...”

Hopps

Ketua Bogo : “Lencana.”

Petugas Hopps melihat ke Petugas Bogo, lalu melihat lencananya, dia akan menyerahkannya, ketika ...

Nick Wilde : “Uh, tidak.”

Petugas Bogo berhenti, dan memelototi Nick.

Ketua Bogo : “Apa katamu, rubah?”

Nick Wilde : “Maaf, yang saya katakan adalah, "tidak." Dia tidak akan memberi kamu lencana itu. Lihat, Anda memberinya rompi badut dan mobil lelucon roda tiga dan dua hari untuk menyelesaikan kasus kalian tidak pecus membereskannya dalam dua minggu? Ya, tidak heran dia butuh bantuan dari seekor rubah, tidak satupun dari kalian akan membantunya, kan?”

Petugas Juddy Hopps menatap Nick, tertegun dia membelanya.

Nick Wilde : “Masalahnya, begini ketua. Kamu memberikan dia 48 jam, jadi secara teknis kami masih memiliki 10 jam tersisa untuk menemukan Tuan Otterton ... dan

itu yang akan kami lakukan, permisi... kami memiliki petunjuk yang sangat besar buat dikejar dan kasus untuk dipecahkan. Selamat Siang.”

Nick memandu petugas Juddy Hopps ke gondola, menyuruhnya masuk.

Nick Wilde

“Petugas Hopps?”

Gondola menjauh, meninggalkan ketua Bogo dan polisi yang lainnya mengawasi, terperangah.

Dari kutipan dialog di atas dapat diketahui bahwa Nick Wilde memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaan yang sedang ditanganinya bersama petugas Juddy Hopps ketika sedang bekerja sama untuk menyelesaikan kasus hilangnya Tuan Otterten. Nick Wilde membantu petugas Juddy Hopps ketika sedang berdebat dengan ketua Bogo yang ingin menghentikan mereka agar mereka berhenti menyelidiki kasus hilangnya Tuan Otterten. Ketua Bogo juga ingin mengeluarkan petugas Juddy Hopps dari Departemen Kepolisian *Zootopia*, karena ketua Bogo menganggap petugas Juddy Hopps gagal memecahkan kasus hilangnya Tuan Otterten. Nick merupakan saksi kunci dalam memecahkan kasus hilangnya Tuan Otterten dalam 2 hari. Nick Wilde melakukan pembelaan terhadap petugas Juddy Hopps dan meyakinkan ketua Bogo bahwa dia dan petugas Juddy Hopps masih mempunyai waktu 10 jam sebelum 48 jam waktu yang diberikan ketua Bogo kepada petugas Juddy Hopps untuk mencari Tuan Otterten. Karena pembelaan Nick tersebut, petugas Juddy Hopps tidak jadi dikeluarkan dari Departemen Kepolisian *Zootopia*.

Dari paparan data di atas, nilai kerja sama yang dapat diperoleh adalah memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaan dalam sebuah kelompok. Seperti yang dilakukan Nick Wilde dalam film animasi *Zootopia*, di mana ia melakukan pembelaan kepada rekan kerjanya petugas Juddy Hopps dalam memecahkan kasus hilangnya Tuan Otterten ketika terjadi perdebatan dengan ketua Bogo yang meremehkan mereka. Sehingga petugas Juddy Hopps tidak dikeluarkan dari Departemen Kepolisian *Zootopia* dan dapat melanjutkan penyelidikan terhadap kasus hilangnya Tuan Otterten.

BAB IV

ANALISIS NILAI KERJA KERAS DAN NILAI KERJA SAMA DALAM FILM ANIMASI *ZOOTOPIA* DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR

A. Relevansi Nilai Kerja Keras dalam Film Animasi *Zootopia* dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Anak Sekolah Dasar

Berdasarkan paparan data yang ada, nilai kerja keras yang peneliti temukan pada film animasi *Zootopia* memiliki keterkaitan dengan pendidikan karakter peduli sosial anak sekolah dasar. Adapun nilai kerja keras yang memiliki keterkaitan dengan pendidikan karakter peduli sosial bagi anak sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Memiliki rasa tanggung jawab terhadap pekerjaannya

Tanggungjawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.⁸¹ Sebagaimana yang dilakukan petugas Judy Hoops ketika ia menerima tugas dari Chief Bogo Kepala Departemen Kepolisian *Zootopia* sebagai petugas parkir, Petugas Judy Hoops melakukan tugasnya dengan cukup baik sampai waktu yang telah ditentukan oleh Chief Bogo. Tanggungjawab yang dilakukan oleh petugas Judy Hoops itu sendiri merupakan kewajiban yang harus dia lakukan terhadap negara, yaitu menjalankan tugas sebagai polisi di kota *Zootopia*. Seperti kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 7 yang berjudul Bullpen, menit ke 00:15:27 sampai 00:17:42 berikut ini:

⁸¹ Narwanti, *Pendidikan Karakter*, 30.

Kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 7 | Bullpen | menit ke 00:15:27 sampai 00:17:42

Ketua Bogo : .. Kami memiliki 14 kasus mamalia yang hilang. Semua predator, dari kutub raksasa beruang, untuk seekor berang-berang kecil. Dan Balai Kota tepat di belakang saya Temukan mereka. Ini adalah nomor prioritas satu. Tugas!”

Higgins menyerahkan Bogo setumpuk Case Files. Bogo memakai kacamata baca miliknya, memeriksa file saat dia menetapkan kasus.

Ketua Bogo : “Petugas Grizzoli, Fangmeyer, Delgato, tim Anda mengambil Hilang Mamalia dari Hutan Hujan Distrik. Petugas McHorn, Rhinowitz, Wolfard, tim Anda ambil Sahara Square. Petugas Higgins, Snarlov, Trunkaby: Tundratown. Dan akhirnya, kelinci pertama kita, Petugas Hopps.”

Hopps duduk, penuh harapan tapi seperti baja. Bogo melihat final berkas kasus di tangannya. Dia menarik napas dramatis, lalu:

Ketua Bogo : “Tugas Parkir. Dibubarkan!”

Petugas Juddy : “Tugas parkir? (berjalan setelah Bogo) Uh, Hopps Ketua? Kepala Bogo?”

Ketua Bogo melihat sekeliling ... lalu ke bawah untuk menemukan Hopps.

Petugas Juddy : “Pak, Anda bilang ada 14 orang hilang kasus mamalia?”

Hopps

Ketua Bogo : “Begitu.”

Petugas Juddy : “Jadi saya bisa mengatasinya. Anda mungkin lupa, tapi aku adalah yang terbaik di kelasku di akademi.”

Ketua Bogo : “Tidak lupa. Tidak peduli.”

Petugas Juddy : “Pak, saya bukan hanya sekedar "tanda" kelinci.”

Hopps

Ketua Bogo : “Nah, kemudian menulis 100 tiket sehari seharusnya mudah.”

Dia pergi, membanting pintu di belakangnya. Judy menginjak kakinya.

Petugas Juddy : “100 tiket ...? Saya tidak akan menulis 100 tiket ... Saya akan menulis 200 tiket! (kemudian, ke pintu yang tertutup) Sebelum tengah hari!”

Petugas Juddy Hopps mengenakan rompi, mengencangkan sabuk pengamannya, menginjak pedal dan ... lepas landas dengan kecepatan 2 mil per jam. Yang mengarah ke arah kota. Hopps meluncur melewati deretan mobil, menandai ban mereka. Jelajah jalanan, telinganya yang super sensitif mendengar ding meteran. Dia menginjak rem, lalu dengan bangga mengeluarkan Tiket 1. Ding! Pengukur lain berbunyi. Lalu yang lainnya. Dan satu lagi. Dia berhasil. Dia melihat ke konternya, 200.

Petugas Juddy : “Ledakan! 200 tiket sebelum tengah hari.”

Hopps

Hasil terakhir ... Ungkapkan: kereta lalu lintas miliknya sudah habis masa berlakunya meter. Hopps memutar matanya dan menulis tiket untuk dirinya sendiri.

Dari kutipan dapat diketahui petugas Juddy Hopps memiliki rasa tanggung jawab terhadap pekerjaannya. Dalam kutipan di atas, petugas Juddy Hopps mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh Ketua Bogo, yaitu menulis 100 tiket parkir dalam sehari, tetapi petugas Juddy Hopps dapat membuktikan bahwa ia dapat menulis tiket parkir sebanyak 200 tiket sebelum siang hari. Menurut Herzberg, indikator kerja keras adalah: (1) pencapaian prestasi, (2) pengakuan, dan (3) tanggung jawab.⁸² Berdasarkan penjelasan di atas, memiliki tanggung jawab merupakan salah satu indikator dari nilai kerja keras. Berdasarkan hal tersebut memiliki rasa tanggungjawab terhadap pekerjaannya termasuk ke dalam nilai kerja keras. Tanggungjawab yang dilakukan oleh petugas Judy Hoops dalam kitipan di atas termasuk kewajiban yang harus dia lakukan terhadap negara, yaitu menjalankan tugas sebagai polisi di kota *Zootopia*.

Peduli sosial dapat diartikan sebagai sebuah sikap dan tindakan kepada orang lain yang selalu berupaya untuk bisa memberikan bantuan kepada orang lain atau masyarakat yang membutuhkan.⁸³ Pendidikan karakter dalam mengembangkan nilai peduli sosial harus dilakukan dalam berbagai bentuk aktivitas dan lingkungan. Dalam lingkungan sekolah, peduli sosial menjadi nilai yang penting dan mendasar untuk dikembangkan. Peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap kepedulian sosial. Karakter ini dibutuhkan peserta didik sebagai bekal hidup di lingkungannya. Karakter kepedulian sosial terdiri atas beberapa subnilai, yaitu:⁸⁴

⁸² Hakiem, "Model Peningkatan Pola Kerja Keras Melalui Religiosity, Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik (Pada PT. Bank Muamalat Indonesia Cabang Kudus)," 139.

⁸³ Dian Hutami, *Pendidikan Karakter Kebangsaan untuk Anak: Peduli Lingkungan dan Peduli Sosial* (Jogjakarta: Cosmic Media Nusantara, 2020), 20.

⁸⁴ *Ibid.*, 21.

- a. Kasih sayang yang terdiri atas nilai pengabdian, tolong menolong, kekeluargaan, kesetiaan, dan kepedulian.
- b. Tanggungjawab yang terdiri atas nilai rasa memiliki, disiplin dan empati.
- c. Keserasian hidup yang terdiri atas nilai keadilan toleransi, kerja sama dan demokratis.

Berdasarkan teori di atas tanggungjawab termasuk ke dalam sub nilai karakter peduli sosial, yang terdiri atas nilai rasa memiliki, disiplin, dan empati. Pada kutipan dialog di atas petugas Juddy Hopps mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh Ketua Bogo, yaitu menulis 100 tiket parkir dalam sehari, tetapi petugas Juddy Hopps dapat membuktikan bahwa ia dapat menulis tiket parkir sebanyak 200 tiket sebelum siang hari. Petugas Juddy Hopps juga disiplin dalam menjalankan tugasnya. Pada kutipan di atas dapat diketahui bahwa petugas Juddy Hopps menyelesaikan tugasnya sebelum tenggang waktu yang diberikan oleh ketua Bogo selesai.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada keterkaitan antara nilai kerja keras dalam film animasi *Zootopia* yaitu memiliki tanggungjawab terhadap pekerjaannya dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar. Sikap tanggung jawab sendiri merupakan salah satu sub nilai dari karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar.

2. Senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat

Kebiasaan berbuat baik memang telah diajarkan kepada semua orang sejak masih kecil. Mulai dari orang tua, guru, hingga setiap agama di dunia ini mengajak kita selalu berbuat baik. Pada dasarnya, perbuatan baik merupakan suatu bentuk kasih sayang serta kepedulian kepada sesama dan lingkungan. Dengan mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi orang lain, maka orang lain nantinya juga akan berbuat baik kepada kita.

Sebagaimana yang dilakukan oleh Petugas Juddy Hopps yang menangkap pencuri ketika terjadi pencurian di toko Flora dan Fauna milik Frantic. Petugas Juddy Hopps ia dengan sigap melakukan pengejaran terhadap pencuri tersebut dan berhasil menangkapnya. Hal ini seperti kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 12 yang berjudul pengejaran di Little Rodentia, menit ke 00:28:19 sampai 00:30:53 berikut ini:

Kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 12 | Pengejaran di Little Rodentia | menit ke 00:28:19 sampai 00:30:53

Frantic : “Hei!”
Tiba-tiba, seekor babi menabrak jendela gerobak. Mengejutkan Petugas Juddy Hopps.

Frantic : “Kamu! Kelinci!”

Petugas Juddy Hopps : (hafalan) “Pak, jika Anda punya keluhan, Anda dapat menggugat kutipan Anda dalam pengadilan lalu lintas.”

Frantic : “Apa yang kamu bicarakan? Toko saya! Itu baru saja dirampok! Lihat, dia kabur! Nah apakah Anda seorang polisi atau tidak?”

Petugas Juddy Hopps melihat Weasel berjalan dengan sekantong barang curian.

Petugas Juddy Hopps : (keluar dari situ) “Oh ya! Iya! Jangan khawatir, Pak, saya mendapatkan ini!”

Petugas Juddy Hopps melompat keluar dan mengejar dan membuang rompi konyolnya.

Petugas Juddy Hopps : “Berhenti! Berhenti atas nama hukum!”

Duke Weaselton : “Tangkap aku jika kamu bisa, Ekor Kapas!”

Pengejaran dimulai. McHorn memekik di dalam mobil polisinya.

Duke Weaselton : “Wah. Datang! Beri Jalan!”

Petugas McHorn : “Ini Petugas McHorn, kami mendapat 10-31”

Petugas Juddy Hopps meluncur di atas kap mobilnya.

Petugas Juddy Hopps : “Saya mendapat kesempatan! Petugas Hopps, saya ikut pengejaran!”

Petugas Juddy Hopps mengejar Musang, yang membalap melalui Savannah Central. Saat Petugas Juddy Hopps maju, Musang menunduk ke... Little Rodentia. Berkat ukurannya yang kecil, Petugas Juddy Hopps mengikutinya.

Petugas McHorn : (tiba, tapi terlalu besar untuk memasukkan) Hei! Tukang Parkir! Tunggu yang polisi sebenarnya!

Petugas Juddy Hopps muncul di Little Rodentia, penuh dengan hewan pengerat kecil.

Petugas Juddy : “Berhenti!”

Hopps

Petugas Juddy Hopps melihat Musang, yang menggunakan dua mobil tikus sebagai sepatu roda. Dia mengejarnya, menghancurkan Little Rodentia. Sebagai si Musang melompat dari atas gedung tikus, dia mengetuk itu berakhir, tetapi Hopps mampu menyelamatkan mereka dari tabrakan. Melanjutkan pengejaran, Hopps melompat dari gedung mendarat berbahaya di tengah-tengah sekelompok besar tikus.

Petugas Juddy : “Oh! Oh maaf! Datang! Maafkan
Hopps aku! `Permisi. Maaf...”

Petugas Juddy Hopps menemukan Weaselton, yang dengan aman melarikan diri bagian atas kereta tikus kecil.

Duke Weaselton : “Selamat jalan, kaki datar!”

Tapi Petugas Juddy Hopps tidak mau berhenti. Dia mengambil jalan pintas dan mengetuknya turun dari kereta. Hewan pengerat berteriak dan lari di tengah-tengah kekacauan.

Petugas Juddy : “Hei! Berhenti di sana!”

Hopps

Musang melempar donat hias ke Petugas Juddy Hopps.

Duke Weaselton : “Punya donat, Polisi!”

Tapi donat itu meleset dan berguling ke arah beberapa Shrews yang keluar dari "Mousies."

Fru Fru : “Astaga, apakah kamu melihat celana moif macan tutul itu tadi?” *(melihat donat akan membunuh dia)*
Aaaaaaaaggh!

Tapi di detik terakhir ... Hopps menghentikannya! Menarik napas dalam...

Petugas Juddy : “Aku suka rambutmu.”

Hopps

Fru Fru : “Ah ... terima kasih.”

Sementara itu, si Musang melihat tas yang dia curi dengan sombong mengambilnya, siap untuk pergi.

Duke Weaselton : “Datanglah ke papa ...”

Lalu entah dari mana, Petugas Juddy Hopps melempar donat itu ke kepalanya. Sementara itu di lobi Departemen Kepolisian Zootopia dipenuhi dengan hewan yang mengajukan laporan mamalia hilang. Petugas Clawhauser berurusan dengan seekor berang-berang, Nyonya Otterton.

Petugas Clawhauser : “Oke, Anda harus melakukannya sabar dan antri persis seperti semua orang, Nyonya Otterton, oke?”

Saat itu: BAM! Musang (dalam donat) berguling dari depan pintu dan menabrak meja Petugas Clawhäuser. Itu mengendap, mengungkapkan Petugas Juddy Hopps.

Petugas Juddy : “Aku menangkap Musang!”

Hopps

Dari kutipan dialog di atas dapat diketahui petugas Juddy Hopps senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat dengan menolong masyarakat

yang mengalami kasus pencurian. Berdasarkan kutipan di atas petugas Juddy Hopps berhasil menangkap pencuri yaitu Duke Weaselton ketika sedang mencuri di toko flora dan fauna milik Frantic.

Menurut Muhammad Yaumi, karakteristik nilai karakter dari bekerja keras dapat diuraikan sebagai berikut.⁸⁵

- a. Selalu mencari jenis pekerjaan yang disenangi, kemudian melakukannya tanpa disuruh atau dikontrol oleh orang lain.
- b. Menghargai hadiah yang diperoleh dari hasil kerja kerasnya.
- c. Tidak terlalu maniak bekerja (*overwork*), hanya menjadi rutinitas dan kebiasaan, tetapi menghargai waktu untuk sesuatu yang lain dalam hidup.
- d. Senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat.
- e. Menghindari pekerjaan yang tidak menarik dan tidak bermanfaat bagi banyak orang.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Muhammad Yaumi di atas, senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat adalah salah satu karakteristik dari nilai bekerja keras. Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat termasuk ke dalam nilai kerja keras.

Seperti yang dilakukan oleh petugas Juddy Hopps dalam film animasi *Zootopia*, dia berhasil menolong Frantic ketika terjadi pencurian di toko flora dan fauna miliknya. Petugas Juddy Hopps berhasil menangkap Duke Weaselton, seekor musang yang mencuri sekantong bawang dari toko flora dan fauna milik Frantic dan berhasil memasukkan Duke Weaselton ke penjara. Menangkap pencuri pada kutipan dialog di atas merupakan salah satu pekerjaan yang sangat terpuji dan bermanfaat bagi masyarakat. Dengan

⁸⁵ Yaumi, *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*, 95.

ditangkapnya pencuri yang meresahkan masyarakat di kota *Zootopia*, masyarakat di kota *Zootopia* tidak perlu khawatir lagi terhadap pencuri tersebut.

Peduli sosial dapat diartikan sebagai sikap mengindahkan, memperhatikan, turut memprihatinkan kebutuhan orang lain bisa diwujudkan dengan bantuan yang bersifat materi maupun non-materi. Membantu memberi makanan, pakaian, tempat tinggal, kendaraan, atau obat-obatan adalah bantuan yang bersifat materi. Bantuan nonmateri bisa berupa hiburan, dukungan semangat, nasihat, atau bahkan hanya seulas senyum yang menenteramkan.⁸⁶ Indikator pencapaian pembelajaran karakter peduli sosial pada anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut:⁸⁷

- a. Tanggap terhadap teman yang mengalami kesulitan;
- b. Tanggap terhadap keadaan lingkungan;
- c. Berat sama dipikul, ringan sama dijinjing.

Berdasarkan kutipan dialog di atas dapat diketahui bahwa petugas Juddy Hopps tanggap teman yang mengalami kesulitan. Di mana petugas Juddy Hopps cepat tanggap ketika terjadi kasus pencurian di toko flora dan fauna milik Frantic. Petugas Juddy Hopps berhasil menangkap Duke Weaselton, seekor musang yang mencuri sekantong bawang di toko flora dan fauna milik Frantic serta memasukkannya ke penjara.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada keterkaitan antara nilai kerja keras nilai kerja keras dalam film animasi *Zootopia* yaitu senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar. Seperti yang dilakukan oleh petugas Juddy Hopps yang peduli terhadap temannya yang mengalami kasus pencurian. Petugas Juddy Hopps memberikan bantuan berupa non

⁸⁶ Hutami, *Pendidikan Karakter Kebangsaan untuk Anak : Peduli Lingkungan dan Peduli Sosial*, 20.

⁸⁷ Sutarna, *Pendidikan Karakter Sisiwa Sekolah Dasar dalam Prespektif Islam*, 13.

materi kepada Frantic yaitu memberinya pertolongan dengan cara menangkap pencuri yang mencuri sekantong bawang di toko miliknya.

B. Relevansi Nilai Kerja Sama dalam Film Animasi *Zootopia* dengan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Anak Sekolah Dasar

Berdasarkan paparan data yang ada, nilai kerja sama yang peneliti temukan pada film animasi *Zootopia* memiliki keterkaitan dengan pendidikan karakter peduli sosial anak sekolah dasar. Adapun nilai kerja sama yang memiliki keterkaitan dengan pendidikan karakter peduli sosial bagi anak sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Saling tolong menolong kepada teman ketika sedang membutuhkan pertolongan

Saling menolong adalah salah satu kewajiban kita dan merupakan wujud kepedulian terhadap sesama. Kita sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri. Kita juga membutuhkan bantuan orang lain. Hal ini tampak ketika petugas Juddy Hopps pada film animasi *Zootopia*, ketika temannya yang bernama Nick Wilde membutuhkan pertolongan saat ia akan membeli es krim untuk anak kecil di Kafe Jumbeaux milik Jerry Jumbeaux Junior, tetapi pada saat itu Nick Wilde tidak membawa dompet. Hal ini terlihat pada kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke - 8 yang berjudul masuknya Nick Wilde, menit ke 00:18:28 sampai 00:21:44 berikut ini:

Kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 8 | Masuknya Nick Wilde | menit ke 00:18:28 sampai 00:21:44

Gajah menyedok es krim dengan batangnya, menyedot kacang dengan belalainya mereka. Itu lucu tapi juga menjijikkan. Petugas Juddy Hopps masuk, dia melihat rubah, Nick Wilde, di depan berbaris dan sengaja mendengar pemiliknya, Jerry, memanggilnya.

Jerry Jumbeaux Junior : “Dengar, enta apa maksudmu menyelinap siang-siang, tapi aku tidak mau ada masalah di sini ... Jadi, enyalahlah!

Petugas Juddy Hopps melepas sarung penolak Pink Fox-nya.

Nick Wilde : “Saya juga tidak mencari keributan, pak. Saya hanya ingin membeli es loli Jumbo Pop untuk anak

kecilku.”

Siap beraksi, perlahan merayap ke depan, ekspresi petugas Juddy Hopps berubah ketika dia melihat bahwa Nick bersama anak kecilnya.

Nick Wilde : “(dia bertanya kepada anak kecil tersebut) Kamu mau yang merah atau biru, sobat?”

Menatap anak laki-laki kecil yang lucu itu, petugas Juddy Hopps merasa malu karenanya. Dia memasang sarung penolak Pink Fox-nya dan mulai pergi.

Petugas Juddy : “(muak dengan dirinya sendiri) Saya seperti.....”

Hopps

Jerry Jumbeaux : Oh ayolah nak. Mundurlah. Dengarkan, sobat, apa? Memangnya tidak ada es krim di kotamu?

Petugas Juddy Hopps tiba-tiba berhenti. Telinganya naik dan dia berbalik.

: “Uh, tidak, tidak, ada, ada. Hanya saja, anakku (mengacak-acak rambut anak laki-laki) si bebal yang nakal ini menyukai semua hal tentang gajah. Kelak dia ingin menjadi gajah.”

Anak laki-laki itu memberikan toot-toot dengan belalai gajah mainannya

Nick Wilde : “Maniskan? Bukankah itu menggemaskan? Siapa sih saya ini menghancurkan impian kecilnya, ya?”

Jerry Jumbeaux : “Lihat, kamu mungkin tidak bisa membaca, rubah Junior tapi tandanya bertuliskan ... (perlahan-lahan tertulis) **KAMI BERHAK UNTUK MENOLAK LAYANAN KEPADA SIAPA PUN.** Jadi sudahlah.”

Pelanggan Lainnya : “Kau menghambat antrian”

Rubah kecil akan menangis, saat Petugas Juddy Hopps berjalan.

Petugas Juddy : “Halo? Permisi?”

Hopps

Jerry Jumbeaux : “Hei, kau harus menunggu antrian seperti orang lain, tukang parkir.”

Petugas Juddy : “Sebenarnya... (mengeluarkan lencana) Saya seorang polisi. Hanya ingin bertanya singkat. Apakah Hopps pelanggan Anda sadar mereka menikmati ingus dan lendir dengan kue dan krim mereka?”

Pasangan gajah mendengar dan memuntahkan es krim mereka.

Jerry Jumbeaux : “Apa yang kamu bicarakan?”

Junior

Petugas Juddy : “Yah, aku tidak ingin menyebabkanmu masalah Hopps apapun, tapi saya percaya menyendok es krim dengan belalai tidak bersarung adalah Pelanggaran Kode Kesehatan Kelas 3 ...”

Karyawan yang bersalah melepaskan satu sendok dari bagasi mereka.

Petugas Juddy : “... Itu merupakan masalah besar. Dan tentu saja aku Hopps bisa meloloskanmu dengan peringatan jika anda akan memakai sarung tangan pada belalai mereka dan entahlah, saya meminta bereskan transaksi ayah dan anak ini, beli apa tadi?”

Nick Wilde : “Es Loli Pop Jumbo. Kumohon.”

Petugas Juddy : “Es Loli Pop Jumbo.”

Hopps
 Jerry Jumbeaux : “(rebus sebentar, lalu) Lima belas dolar.”
 Junior
 Nick Wilde : “Terima kasih banyak. (ke Petugas Juddy Hopps). Terima kasih. (kemudian, menggali dompet) Oh tidak, saya tidak bawa dompet. Saya orangnya memang pelupa. Nyatanya begitu. Ya ampun. Maaf, kawan ini ulang tahun terburuk.. Tolong jangan marah padaku. (cium dia, ke Petugas Juddy Hopps). Terima kasih.”

Dia berbalik untuk pergi. Petugas Juddy Hopps memberikan sejumlah uang di konter

Petugas Juddy : “Simpan kembalinya.”

Hopps

Petugas Juddy Hopps Hopps memegang tangan anak kecil tersebut. Nick Wilde memegang Es Loli Pop Besar

Nick Wilde : “Petugas, saya tidak bisa cukup berterima kasih. Baik, sungguh, bisakah aku membayarmu kembali?”

Petugas Juddy : “Oh tidak, ku traktir. Hanya saya, aku kesal melihat perilaku kasar terhadap rubah. Saya hanya ingin mengatakan, anda adalah seorang ayah yang hebat dan anda pandai berbicara.”

Nick Wilde : Ah, yah, itu pujian yang tinggi. Jarang sekali aku menemukan seseorang yang tak merendahkan sesama ... Petugas ...

Petugas Juddy : “Hopps. Bapak”

Hopps

Nick Wilde : “Wilde. Nick Wilde”

Petugas Juddy : “(untuk anak kecil) Dan kau pria kecil, kau ingin menjadi seperti itu seekor gajah saat kau dewasa ... kau jadilah gajah-- karena ini *Zootopia*, siapapun bisa menjadi apapun.”

Petugas Juddy Hopps meletakkan lencana stiker di dada anak laki-laki itu.

Nick Wilde : “Ah, sudah saya sering katakan itu padanya. Baiklah, ini dia (berikan dia es loli) dua tangan. Ya. Oh, lihat senyumannya, itu senyuman bahagia ulang tahun! Baiklah, beri dia sedikit salam toot-toot.”

Bocah itu memberikan salam toot-toot pada Petugas Juddy Hopps.

Petugas Juddy : “toot-toot.”

Hopps

Nick Wilde : “Selamat tinggal sekarang!”

Petugas Juddy : “Selamat tinggal!”

Hopps

Petugas Juddy Hopps pergi melangkah kakinya

Dari kutipan dialog di atas dapat diketahui petugas Juddy Hopps mempunyai perilaku yang baik, ia menolong temanya yang sedang kesusahan. Petugas Juddy Hopps

menolong temanya Nick Wilde yang tidak membawa dompet ketika ingin membeli es loli pop besar di Kafe Jumbeaux milik Jerry Jumbeaux Junior. Petugas Juddy Hopps menolong Nick Wilde dengan cara memberikan uang kepada Jerry Jumbeaux Junior agar Nick Wilde mendapatkan es loli pop besar untuk anak laki-lakinya yang sedang ulang tahun.

Kerja sama berarti bekerja bersama dalam rangka mencapai tujuan bersama. Istilah kerja sama di sini adalah padanan kata *cooperation* (*co*: bersama; *operate*: bekerja). Faktor-faktor yang mendorong (motivasi) terjadinya kerja sama menurut Chitambar meliputi:⁸⁸

- a. Motivasi atau kepentingan pribadi: tolong menolong misalnya adalah bentuk kerja sama untuk mewujudkan kepentingan pribadi;
- b. Kepentingan umum. Misalnya, gotong royong atau kerja bakti memperbaiki saluran irigasi atau jalan desa;
- c. Motivasi altruistik. misalnya, semangat pengabdian (ibadah) demi kemanusiaan, panggilan atau motivasi tanpa pamrih untuk menolong sesama; dan
- d. Tuntutan situasi: misalnya karena ada bencana alam, semua orang terkena musibah, sepenenderitaan, sehingga terdorong untuk bekerja sama mengatasi situasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, tolong menolong termasuk ke dalam nilai kerja sama, karena tolong-menolong merupakan salah satu faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan kerja sama dengan orang lain. Faktor tersebut adalah panggilan atau motivasi tanpa pamrih untuk menolong sesama. Seperti yang dilakukan oleh petugas Juddy Hopps yang ingin menolong temanya Nick Wilde ketika dia tidak membawa dompet pada waktu membeli es loli pop besar di Kafe Jumbeaux milik Jerry Jumbeaux

⁸⁸ Nasdian, *Sosiologi Umum*, 45–46.

Junior. Petugas Juddy Hopps menolong Nick Wilde dengan cara memberikan uang kepada Jerry Jumbeaux Junior agar Nick Wilde mendapatkan es loli pop besar untuk anak laki-lakinya yang sedang ulang tahun.

Peduli sosial juga dapat diartikan sebagai sikap mengindahkan, memperhatikan, turut memprihatinkan kebutuhan orang lain bisa diwujudkan dengan bantuan yang bersifat materi maupun non-materi. Membantu memberi makanan, pakaian, tempat tinggal, kendaraan, atau obat-obatan adalah bantuan yang bersifat materi. Bantuan non-materi bisa berupa hiburan, dukungan semangat, nasihat, atau bahkan hanya seulas senyum yang menenteramkan.⁸⁹ Indikator pencapaian pembelajaran karakter peduli sosial pada anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut:⁹⁰

- a. Tanggap terhadap teman yang mengalami kesulitan;
- b. Tanggap terhadap keadaan lingkungan;
- c. Berat sama dipikul, ringan sama dijinjing.

Berdasarkan penjelasan di atas, pada kutipan dialog tersebut dapat diketahui bahwa petugas Juddy Hopps tanggap terhadap teman yang mengalami kesulitan. Hal itu terlihat ketika petugas Juddy Hopps yang ingin menolong temanya Nick Wilde ketika dia tidak membawa dompet pada waktu membeli es loli pop besar di Kafe Jumbeaux milik Jerry Jumbeaux Junior. Petugas Juddy Hopps menolong Nick Wilde dengan cara memberikan uang kepada Jerry Jumbeaux Junior agar Nick Wilde mendapatkan es loli pop besar untuk anak laki-lakinya yang sedang ulang tahun.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada keterkaitan antara nilai kerja sama dalam film animasi *Zootopia* yaitu, saling tolong menolong terhadap teman yang sedang membutuhkan pertolongan dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah

⁸⁹ Hutami, *Pendidikan Karakter Kebangsaan untu Anak : Peduli Lingkungan dan Peduli Sosial*, 20.

⁹⁰ Sutarna, *Pendidikan Karakter Sisiwa Sekolah Dasar dalam Prespektif Islam*, 13.

dasar. Hal ini terlihat petugas Juddy Hopps pada film animasi *Zootopia* yang tanggap terhadap temannya yang sedang mengalami kesulitan. Petugas Juddy Hopps peduli terhadap temannya Nick Wilde yang mengalami kesulitan ketika ingin membeli es loli pop besar. Petugas Juddy Hopps memberikan bantuan materi berupa uang agar Nick Wilde bisa membelikan es loli pop besar untuk anak laki-lakinya yang sedang ulang tahun.

2. Memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan setiap pekerjaan dalam kelompok

Sikap tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.⁹¹ Tanggung jawab diberikan kepada orang yang dianggap mampu untuk melakukan sebuah tugas, akan tetapi tugas diberikan sebab hukuman atas perbuatan buruk yang dilakukan. Seperti yang dilakukan oleh Nick Wilde ketika bekerja sama dengan petugas Juddy Hopps untuk mencari Tuan Emmite Otterton, salah satu dari 14 mamalia yang hilang. Ketika petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde sedang mencari petunjuk atas hilangnya Tuan Emmite Otterton di Distrik Hutan Hujan, petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde bertemu dengan Tuan Manchas. Tuan Manchas adalah seekor jaguar hitam dan dia adalah sopir dari Mr. Big, seekor tikus artik pemimpin kelompok mafia. Pada waktu petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde ingin menanyai Tuan Manchas mengenai hilangnya Tuan Emmite Otterton, Tuan Manchas mempersilakan petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde untuk masuk ke dalam rumahnya tetapi, tiba-tiba Tuan Manchas menjadi buas dan berusaha untuk menyerang petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde. Petugas Juddy Hopps dan Nick Wilde

⁹¹ Narwanti, *Pendidikan Karakter*, 30.

pun berusaha lari untuk menghindari amukan Tuan Manchus, petugas Juddy Hopps juga menghubungi kantor Departemen Kepolisian *Zootopia* untuk meminta bantuan.

Akhirnya, setelah berhasil melarikan diri dari amukan Tuan Manchus, petugas Juddy Hopps berhasil mengikat Tuan Manchus di sebuah tiang jembatan dengan borgolnya. Setelah itu bantuan dari kantor Departemen Kepolisian *Zootopia* untuk menolong petugas Juddy Hopps. Setelah itu, petugas Juddy Hopps melaporkan kejadian Tuan Manchus yang menjadi buas ke petugas Bogo, tetapi pada saat petugas Juddy Hopps ingin menunjukkan Tuan Manchus yang berhasil di tangkap, tiba-tiba Tuan Manchus menghilang. Setelah itu, petugas Juddy Hopps ingin melaporkan petunjuk mengenai hilangnya Tuan Emmite Otterton ke ketua Bogo, ketua Bogo mengatakan bahwa tugasnya dalam mencari Tuan Emmite Otterton yang telah diberi tenggang waktu selama dua hari telah selesai. Ketua Bogo menganggap petugas Juddy Hopps gagal menjalankan tugasnya dalam mencari Tuan Emmite Otterton. Pada saat terjadi perdebatan antara Juddy Hopps dan ketua Bogo yang ingin meminta lencana polisi milik Juddy Hopps, Nick Wilde melakukan pembelaan terhadap petugas Juddy Hopps, dan mengatakan bahwa tenggang waktu dalam mencari Tuan Emmite Otterton masih tersisa 10 jam lagi. Setelah itu Nick Wilde yang menjadi saksi atas hilangnya Tuan Emmite Otterton pergi meninggalkan petugas Bogo bersama petugas Juddy Hopps dan membantunya mencari petunjuk atas hilangnya Tuan Emmite Otterton. Seperti kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 23 yang berjudul masa kecil Nick Wilde, menit ke 00:53:26 sampai 00:57:34 berikut ini:

Kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke – 23 | Masa Kecil Nick Wilde | menit ke 00:53:26 sampai 00:57:34

Petugas Juddy Hopps memimpin polisi ke jembatan, dengan penuh percaya diri.

Petugas Juddy : “Saya pikir ini hanya hilang kasus mamalia, tapi itu
Hopps jauh lebih besar. Tuan Otterton tidak hanya menghilang. Saya percaya dia dan ini jaguar, mereka ... menjadi buas, Pak.”

Ketua Bogo : “(mengejek) Buas? Ini bukan Zaman Batu, Petugas Hopps. Hewan tidak menjadi buas.”

Petugas Juddy : “Saya juga berpikir begitu, sampai saya melihat ini...”
Hopps

Petugas Juddy Hopps menarik kembali beberapa daun untuk memperlihatkan jaguar yang mnenjadi buas, tapi jaguar telah hilang. Tidak ada tanda-tanda dia ... atau borgolnya. Itu seperti itu tidak pernah terjadi. Mata petugas Juddy Hopps melebar.

Petugas Juddy : “Apa? Dia tadi ada di sini ...”
Hopps

Ketua Bogo : “(tidak percaya) Jaguar buas.”

Petugas Juddy : “Pak, aku tahu apa yang aku lihat, dia hampir
Hopps membunuh kami.”

Ketua Bogo : “Atau mungkin predator agresif terlihat buas bagimu
kelinci. (panggilan keluar, untuk polisi) Ayo pergi.”

Petugas Juddy : Tunggu-- Pak, aku bukan satu-satunya yang
Hopps melihatnya! (untuk Nick) Nick!

Petugas Juddy Hopps menoleh ke Nick, tapi sebelum dia bisa menjelaskannya

Ketua Bogo : (tidak percaya) Kamu pikir aku akan percaya seekor
rubah?

Petugas Juddy : “Dia adalah saksi kunci dan saya”
Hopps

Ketua Bogo : “Dua hari untuk menemukan berang-berang
atau kamu berhenti itu kesepakatannya. Lencana.”

Petugas Bogo mengulurkan lengannya, menunggu Petugas Hopps menyerahkannya.

Petugas Juddy : “Tapi, Pak, kami ...”
Hopps

Ketua Bogo : “Lencana.”

Petugas Hopps melihat ke Petugas Bogo, lalu melihat lencananya, dia akan menyerahkannya, ketika ...

Nick Wilde : “Uh, tidak.”

Petugas Bogo berhenti, dan memelototi Nick.

KetuaBogo : “Apa katamu, rubah?”

Nick Wilde : “Maaf, yang saya katakan adalah, "tidak." Dia tidak akan memberi kamu lencana itu. Lihat, Anda memberinya rompi badut dan mobil lelucon roda tiga dan dua hari untuk menyelesaikan kasus kalian tidak pecus membereskannya dalam dua minggu? Ya, tidak heran dia butuh bantuan dari seekor rubah, tidak satupun dari kalian akan membantunya, kan?”

Petugas Juddy Hopps menatap Nick, tertegun dia membelanya.

Nick Wilde : “Masalahnya, begini ketua. Kamu memberikan dia

48 jam, jadi secara teknis kami masih memiliki 10 jam tersisa untuk menemukan Tuan Otterton ... dan itu yang akan kami lakukan, permisi... kami memiliki petunjuk yang sangat besar buat dikejar dan kasus untuk dipecahkan. Selamat Siang.”

Nick memandu petugas Juddy Hopps ke gondola, menyuruhnya masuk.

Nick Wilde

“Petugas Hopps?”

Gondola menjauh, meninggalkan ketua Bogo dan polisi yang lainnya mengawasi, terperangah.

Dari kutipan dialog di atas dapat diketahui bahwa Nick Wilde memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaan yang sedang ditanganinya bersama petugas Juddy Hopps ketika sedang bekerja sama untuk menyelesaikan kasus hilangnya Tuan Otterton. Nick Wilde melakukan pembelaan terhadap petugas Juddy Hopps ketika sedang berdebat dengan ketua Bogo, Nick merupakan saksi kunci dalam memecahkan kasus hilangnya Tuan Otterton. Nick Wilde meyakinkan ketua Bogo bahwa dia dan petugas Juddy Hopps masih mempunyai waktu 10 jam sebelum 48 jam waktu yang diberikan ketua Bogo kepada petugas Juddy Hopps untuk mencari Tuan Otterton. Karena pembelaan Nick tersebut, petugas Juddy Hopps tidak jadi dikeluarkan dari Departemen Kepolisian *Zootopia*. Dari kutipan dialog di atas dapat diketahui bahwa Nick Wilde memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaan yang sedang ditanganinya bersama petugas Juddy Hopps ketika sedang bekerja sama untuk menyelesaikan kasus hilangnya Tuan Otterton. Nick Wilde membantu petugas Juddy Hopps ketika sedang berdebat dengan ketua Bogo yang ingin menghentikan mereka agar mereka berhenti menyelidiki kasus hilangnya Tuan Otterton. Ketua Bogo juga ingin mengeluarkan petugas Juddy Hopps dari Departemen Kepolisian *Zootopia*, karena ketua Bogo menganggap petugas Juddy Hopps gagal memecahkan kasus hilangnya Tuan Otterton. Nick merupakan saksi kunci dalam memecahkan kasus hilangnya Tuan Otterton dalam 2 hari. Nick Wilde melakukan pembelaan terhadap petugas Juddy Hopps dan meyakinkan ketua Bogo bahwa dia dan petugas Juddy Hopps masih mempunyai waktu

10 jam sebelum 48 jam waktu yang diberikan ketua Bogo kepada petugas Juddy Hopps untuk mencari Tuan Otterten. Karena pembelaan Nick tersebut, petugas Juddy Hopps tidak jadi dikeluarkan dari Departemen Kepolisian *Zootopia*.

Kerja sama berarti bekerja bersama dalam rangka mencapai tujuan bersama. Istilah kerja sama di sini adalah padanan kata *cooperation* (*co*: bersama; *operate*: bekerja).⁹² West menetapkan indikator-indikator kerja sama sebagai berikut:⁹³

- a. tanggung jawab secara bersama-sama untuk menyelesaikan pekerjaan;
- b. saling berkontribusi;
- c. mengerahkan kemampuan secara maksimal sehingga dengan demikian hasil dari kerja sama semakin berkualitas.

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa memiliki tanggungjawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan merupakan salah satu indikator dari kerja sama. Berdasarkan hal tersebut, memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan setiap pekerjaan dalam kelompok termasuk ke dalam nilai kerja sama.

Peduli sosial juga dapat diartikan sebagai sikap mengindahkan, memperhatikan, turut memprihatinkan kebutuhan orang lain bisa diwujudkan dengan bantuan yang bersifat materi maupun non-materi. Membantu memberi makanan, pakaian, tempat tinggal, kendaraan, atau obat-obatan adalah bantuan yang bersifat materi. Bantuan non-materi bisa berupa hiburan, dukungan semangat, nasihat, atau bahkan hanya seulas senyum yang menenteramkan.⁹⁴ Indikator pencapaian pembelajaran karakter peduli sosial pada anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut:⁹⁵

⁹² Nasdian, *Sosiologi Umum*, 45–46.

⁹³ Marten, "Peningkatan Kerjasama dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Karitas Tahun Pelajaran 2016/2017 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD).," 11.

⁹⁴ Hutami, *Pendidikan Karakter Kebangsaan untu Anak : Peduli Lingkungan dan Peduli Sosial*, 20.

⁹⁵ Sutarna, *Pendidikan Karakter Sisiwa Sekolah Dasar dalam Prespektif Islam*, 13.

- a. Tanggap terhadap teman yang mengalami kesulitan;
- b. Tanggap terhadap keadaan lingkungan;
- c. Berat sama dipikul, ringan sama dijinjing.

Berdasarkan penjelasan di atas, pada kutipan dialog tersebut dapat diketahui bahwa Nick Wide peduli terhadap petugas Juddy Hopps. Nick Wide memberikan dukungan terhadap petugas Juddy Hopps dengan cara meyakinkan ketua Bogo bahwa mereka dapat memecahkan kasus hilangnya Tuan Otterten. Hal tersebut dilakukan oleh Nick Wide agar petugas Juddy Hopps tidak dikeluarkan dari Departemen Kepolisian *Zootopia*.

Berdasarkan penjelasan di atas ada keterkaitan antara nilai kerja sama dalam film animasi *Zootopia* yaitu, memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan setiap pekerjaan dalam kelompok dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar. Seperti yang dilakukan Nick Wide yang memberikan dukungan terhadap petugas Juddy Hopps dengan cara meyakinkan ketua Bogo bahwa mereka dapat memecahkan kasus hilangnya Tuan Otterten. Hal tersebut dilakukan oleh Nick Wide agar petugas Juddy Hopps tidak dikeluarkan dari Departemen Kepolisian *Zootopia*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data tentang nilai kerja keras dan kerja sama dalam film animasi *Zootopia* dan relevansi dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Film animasi *Zootopia* ini mengandung nilai kerja keras, berupa rasa tanggung jawab terhadap pekerjaannya dan senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat.
2. Film animasi *Zootopia* mengandung nilai kerja sama, yaitu tolong-menolong kepada teman ketika sedang membutuhkan pertolongan dan memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan setiap pekerjaan dalam kelompok.
3. Relevansi nilai kerja keras dalam film animasi *Zootopia* dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut.
 - a. Pada kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke - 7 | Bullpen | menit ke 00:15:27 sampai 00:17:42, terbukti ada keterkaitan antara nilai kerja keras yaitu, memiliki rasa tanggung jawab terhadap pekerjaannya dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar. Kutipan dialog tersebut menceritakan petugas Juddy Hopps yang mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh Ketua Bogo dengan tepat waktu sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Perilaku petugas Juddy Hopps tersebut mencerminkan perilaku orang yang mempunyai karakter disiplin yang termasuk ke dalam subnilai karakter peduli sosial.
 - b. Pada kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke - 12 | Pengejaran di Little Rodentia | menit ke 00:28:19 sampai 00:30:53, terbukti ada keterkaitan antara nilai

kerja keras yaitu, senang mengerjakan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar. Pada kutipan dialog tersebut, menceritakan petugas Juddy Hopps yang membantu menolong Frantic ketika terjadi pencurian di toko flora dan fauna miliknya. Tindakan petugas Juddy Hopps yang tanggap terhadap teman yang mengalami kesulitan merupakan salah satu ciri orang yang mempunyai sikap peduli sosial.

4. Relevansi nilai kerja sama dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut.

a. Pada kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke - 8 | Masuknya Nick Wilde | menit ke 00:18:28 sampai 00:21:44, terbukti ada keterkaitan antara nilai kerja sama yaitu, saling tolong menolong kepada teman ketika sedang membutuhkan pertolongan dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar. Pada kutipan tersebut menceritakan petugas Juddy Hopps yang menolong temannya Nick Wilde yang tidak membawa dompet ketika ingin membeli es loli pop besar di Kafe Jumbeaux milik Jerry Jumbeaux Junior. Tindakan petugas Juddy Hopps yang tanggap terhadap teman yang mengalami kesulitan merupakan salah satu ciri orang yang mempunyai sikap peduli sosial.

b. Pada kutipan dialog film animasi *Zootopia* pada adegan ke - 23 | Masa Kecil Nick Wilde | menit ke 00:53:26 sampai 00:57:34, terbukti ada kerkaitan antara nilai kerja sama yaitu, memiliki rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan setiap pekerjaan dalam kelompok dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar. Pada kutipan kutipan tersebut menceritakan Nick Wide memberikan pemelaan terhadap petugas Juddy Hopps dengan cara meyakinkan ketua Bogo bahwa mereka dapat memecahkan kasus hilangnya Tuan Otterten. Tindakan yang dilakukan Nick

Wide tersebut merupakan bentuk kepedulian sosial dalam sebuah kelompok. Ketika ada teman satu kelompok mengalami kesulitan kita harus membantunya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang nilai kerja keras dan kerja sama dalam dalam film animasi *Zootopia* dan relevansi dengan pendidikan karakter peduli sosial anak usia sekolah dasar yang telah peneliti lakukan, peneliti mengajukan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengajarkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada anak didiknya, khususnya mengajarkan nilai kerja keras dan kerja sama kepada anak usia sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya mempunyai kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dalam mengajarkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada anak usia sekolah dasar. Guru dapat menggunakan film animasi sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan pendidikan karakter kepada anak usia sekolah dasar.
2. Bagi orang tua, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan orang tua untuk dalam memilih film animasi yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter dan layak dijadikan tontonan bagi anak usia sekolah dasar. Orang tua juga diharapkan dapat mendampingi anak-anaknya ketika sedang menonton film animasi atau tayangan di televisi, sehingga anak dapat menonton film sesuai dengan usianya.
3. Bagi siswa, ketika menonton film animasi hendaknya siswa dapat meneladani perilaku yang baik dalam sebuah film animasi, sehingga siswa dapat berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.
4. Bagi peneliti yang akan datang, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan referensi bagi pelaksanaan penelitian-penelitian yang relevan di masa yang akan datang.bahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilyani, Ida. "Analisis Nilai-Nilai Pengembangan Diri dalam Film Zootopia sebagai Media Alternatif untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini." Universitas Pendidikan Indonesia Serang, 2020.
- Arta, Ketut Sedana. *Sejarah Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi, 2015.
- "Arti kata didik - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 1 April 2021. <https://kbbi.web.id/didik>.
- "Arti kata Film." Diakses 8 Desember 2020. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/film>.
- "Arti kata karakter - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 1 April 2021. <https://kbbi.web.id/karakter>.
- "Arti kata nilai - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Diakses 5 Desember 2020. <https://kbbi.web.id/nilai>.
- Astutik, Puji. *Pendidikan Karakter Perspektif Pemikiran Ibnu Miskawayh dan Ki Hajar Dewantara*. Bogor: Pena Nusantara, 2012.
- Aswasulasikin. *Filsafat Pendidikan Operasional*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Busro, Muhammad, dan Suwandi. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Depdiknas. "Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003. www.depdiknas.go.id.
- Disney Indonesia. *ZOOTOPIA - (2016) Full Bahasa Indonesia*. Diakses 30 September 2020. https://www.youtube.com/playlist?list=PLFOu3uVRcrMnRitZZILhJI_Rn4bRHl7fQ.
- Fitri, Agus Zainul. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Hakim, Ahmed Ainul Fuadie El. "Model Peningkatan Pola Kerja Keras Melalui Religiosity, Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik (Pada PT. Bank Muamalat Indonesia Cabang Kudus)." *Ekobis* 18, no. 2 (2017).
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research) Kajian Filosofis, Teoritis, Aplikasi, Proses dan Hasil (Edisi Revisi)*. Batu: Literasi Nusantara, 2020.
- Hartono, Rudi, dan Mochammad Isa Anshori. "Peran Kerja Keras dan Kerja Cerdas Melalui Motivasi Kerja dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Agent Asuransi." *Kompetensi* 13, no. 2 (2019).
- Haryanta, Agung Tri, dan Eko Sujatmiko. *Kamus Sosiologi*. Surakarta: PT. Aksara Sinergi Media, 2012.

- Humaira, Maulidia. "An Analysis of Moral Values in Zootopia Movie." UIN Ar-Raniry Banda Aceh., 2018.
- Hutami, Dian. *Pendidikan Karakter Kebangsaan untu Anak : Peduli Lingkungan dan Peduli Sosial*. Jogjakarta: Cosmic Media Nusantara, 2020.
- Kompasiana.com. "Zootopia, Film Animasi Menghibur dan Penuh Pesan Moral." KOMPASIANA, 9 Mei 2016. <https://www.kompasiana.com/santarosa/572fee5a8f7e611405920c64/zootopia-film-animasi-menghibur-dan-penuh-pesan-moral>.
- Kusumatuti, Miyarsih. *Menulis Naskah Drama (Implementasi dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Menggunakan Media Film Animasi)*. Purwokerto: Bebook Publisher, 2016.
- Liputan6.com. "Dampak Negatif Gadget bagi Anak, Psikolog: Anak Malas Belajar." liputan6.com, 23 Januari 2018. <https://www.liputan6.com/health/read/3235563/dampak-negatif-gadget-bagi-anak-psikolog-anak-malas-belajar>.
- Maksudin. *Pendidikan Karakter Non-Dikotomik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Mala Ilma Auliyak. "An Analysis of Human Value in Zootopia Movie (A Movie Produced by Walt Disney Animation Studios and Released by Walt Disney Pictures)." IAIN Salatiga, 2019.
- Marten. "Peningkatan Kerjasama dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Karitas Tahun Pelajaran 2016/2017 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD)." Universitas Sanata Dharma, 2017.
- Merdaka.com. "Polisi Sebut Pelaku Bullying Di Solo Diduga 8 Anak Sekolah Dasar." merdeka.com. Diakses 30 Desember 2020. <https://www.merdeka.com/peristiwa/polisi-sebut-pelaku-bullying-di-solo-diduga-8-anak-sekolah-dasar.html>.
- Murniyetti, Engkizar, dan Fuady Anwar. "Pola Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Karakter* VI, no. 2 (2016).
- Narwanti, Sri. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia, 2014.
- Nasdian, Fredian Tonny, ed. *Sosiologi Umum*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015.
- Okezone. "Alami Bullying hingga Kekerasan Fisik, Siswi SD Depresi Berat : Okezone News." <https://news.okezone.com/>, 10 Maret 2020. <https://news.okezone.com/read/2020/03/10/340/2181285/alami-bullying-hingga-kekerasan-fisik-siswi-sd-depresi-berat>.
- Rahayu, Iif Afri. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto." IAIN Purwokerto, 2020.
- Sanusi, Achmad. *Sistem Nilai*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2017.

Sutarna, Nana. *Pendidikan Karakter Sisiwa Sekolah Dasar dalam Prespektif Islam*. Yogyakarta: Pustaka Diniyah, 2018.

Trianton, Teguh. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

“Undang-Undang No. 33 tahun 2009 tentang Perfilman,” 2009.
https://www.bpi.or.id/doc/73283UU_33_Tahun_2009.pdf.

Wijaya, Dharma. “Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Hayya.” *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2019.

Yaqin, Ainul. *Membentuk Karakter Melalui Pendidikan Afeksi*. Yogyakarta: Media Akademi, 2019.

Yaumi, Muhammad. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Kencana Prenadmedia Group, 2014.

Zakiah, Qiqi Yuliati, dan H. A. Rusdiana. *Pendidikan Nilai Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2014.

Zarina, Noer. “Pembinaan Karakter Siswa (Studi Kasus Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Kediri).” STAIN Kediri, 2017.

Zoebazary, Ilham. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.

“Zootopia.” Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 4 September 2020.
<https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Zootopia&oldid=17365486>.

“Zootopia - Zootopia Wiki, the free Zootopia encyclopedia.” Diakses 29 November 2020.
<https://zootopia.fandom.com/wiki/Zootopia>.

Zootopia Wiki. “Characters.” Diakses 8 September 2021.
<https://zootopia.fandom.com/wiki/Category:Characters>.

Zootopia Wiki. “Zootopia/Credits.” Diakses 8 September 2021.
<https://zootopia.fandom.com/wiki/Zootopia/Credits>.

