

**RAGAM NILAI MOTIVASI DALAM FILM ANIMASI *THE LION KING* SERTA
RELEVANSINYA TERHADAP PENGUATAN PENDIDIKAN
KARAKTER ABAD 21**

SKRIPSI



OLEH

FITRI NUR ROHMAH

NIM.210617157

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

APRIL 2021

ABSTRAK

Nur Rohmah, Fitri. 2021. *Ragam Nilai Motivasi dalam Film Animasi The Lion King serta Relevansinya Terhadap Penguatan Pendidikan Karakter Abad 21.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Negeri Ponorogo Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Lukman Hakim, S.Pd M.Pd.

Kata Kunci: Ragam Nilai Motivasi, Film Animasi, Penguatan Pendidikan Karakter, Abad 21, Mandiri

Kurangnya penanaman nilai mengakibatkan banyaknya anak berperilaku menyimpang seperti kasus mencontek ketika ujian nasional. Sehingga perlu adanya penanganan penanaman nilai dan penguatan karakter. Pada proses penanaman nilai bisa dilakukan dengan pendidikan formal maupun nonformal dengan melibatkan orang dewasa disekitar seperti pendidik, orang tua, maupun masyarakat yang lingkungannya mendukung dengan media yang menarik dengan film animasi *The Lion King* akan lebih memaksimalkan hasil pada anak. Pemerintah juga memberikan perhatian terhadap pendidikan karakter dimana pada kurikulum sebelumnya menjalankan program pendidikan karakter 18 butir dan sekarang menjadi PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan abad 21.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mengetahui ragam nilai motivasi dalam film animasi *The Lion King*, dan (2) untuk mengetahui relevansi nilai motivasi dalam film animasi *The Lion King* terhadap Penguatan Pendidikan Karakter abad 21.

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kepustakaan atau *library research* dengan menggunakan pendekatan kualitatif dimana peneliti melakukan kategorisasi kemudian di masukkan dalam bentuk deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan dokumentasi pada percakapan atau dialog pada film beserta foto *screenshotnya*. Kemudian teknik analisisnya menggunakan teknik analisis isi.

Hasil penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut. (1) Ragam nilai motivasi terdiri dari tiga unsur yang pertama yaitu unsur energi dalam pribadi berjumlah 8 poin yang di dalamnya terdapat 6 poin nilai karakter mandiri, yang kedua ada unsur timbul perasaan berjumlah 13 poin yang di dalamnya terdapat 5 poin karakter nasionalisme, 2 poin nilai karakter integritas, dan 4 poin nilai karakter gotong royong, dan yang ketiga yaitu unsur mencapai tujuan berjumlah 6 yang di dalamnya terdapat 2 poin karakter nasionalisme, 1 poin karakter integritas, 3 poin karakter mandiri, dan 1 poin karakter gotong royong.(2) Relevansinya ragam motivasi yang terdapat dalam film *The Lion King* dengan Penguatan Pendidikan Karakter Abad 21 yaitu terdapat pada nilai gotong royong, nasionalisme, integritas dan mandiri.

ABSTRACT

Nur Rohmah, Fitri. 2021. The Various Value of Motivation in The Lion King Animated Film and its Relevance to the 21st Century Strengthening Character Education. **Thesis.** Ponorogo State Islamic Education Department, Tarbiyah Faculty and Teacher Training, Ponorogo State Islamic Institute. Advisor Lukman Hakim, S.Pd M.Pd.

Keyword : Various Motivation value, Animated Film, Strengthening Character Education, 21st Century.

Lack to value cultivation result in many children behaving deviantly, such as in the case of creating during the national exam. So that it is necessary to handle the cultivation of values and strengthening of character. In the process of planning values. It can be done with formal and non-formal education by involving surrounding adults such as educators, parents, and communities whose environment support them with interesting media, for example the animated film The Lion King, which will maximize results for children. The government also pays attention to character education where the previous curriculum ran an 18-point character education program and now it is KDP (Strengthening Character Education) to prepare young people to face the challenges of the 21st century.

This study aims (1) to determine the various value of motivation in the animated film The Lion King, and (2) to determine the relevance of the value of motivation in the animated film The Lion King to the 21st century Strengthening Character Education.

The research is classified as a library research or library research using a qualitative approach where the research categorizer and then technique of collecting data in this study is by using documentation on conversations or dialogues on films along with photo screenshots. Then the analysis technique uses content analysis technique.

The result of this study can be seen as follows. (1) The variety of motivational values consists of three elements, the first is the element of personal energy, amounting to 8 points, in which there are 6 points of independent character values, the second there is an element of feeling of 13 points in which there are 5 points of nationalism character, 2 points of integrity character, and 4 points of mutual cooperation character value, and the three elements to achieve the goal are 6 points in which there are 2 points of nationalism character, 1 point of integrity character, 3 points of independent character, and 1 point of mutual cooperation (2) the relevance of the various value of motivation in the animated film The Lion King to the 21st century Strengthening Character Education namely, mutual cooperation, nationalism, integrity, independence.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Fitri Nur Rohmah

NIM : 210617157

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Ragam Nilai Motivasi dalam Film Animasi The Lion King serta Relevansinya
Terhadap Penguatan Pendidikan Karakter abad 21

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Pembimbing



Lukman Hakim M.Pd

NIDN. 2019039101

Tanggal, 26 April 2021

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo




Dr. Martin Susilowati, M.Pd

NIP.19771116200801217



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Fitri Nur Rohmah
NIM : 210617157
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Ragam Nilai Motivasi dalam Film Animasi The Lion King
serta Relevansinya Terhadap Penguatan Pendidikan
Karakter Abad 21

Telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo Pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 11 Mei 2021

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

Hari : Senin
Tanggal : 24 Mei 2021

Ponorogo, 28 Mei 2021



Pengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Moh. Munir, Lc., M. Ag
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua sidang : Dr. Elfi Yuliani Rochmah M.Pd.I
Penguji I : Dr. Mambaul Ngadimah M.Ag
Penguji II : Lukman Hakim M.Pd

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitri Nur Rohmah

NIM : 210617157

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi/theses : Ragam Nilai Motivasi dalam Film Animasi The Lion King serta Relevansinya terhadap Penguatan Pendidikan Karakter Abad 21

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.iainporogo.ac.id. adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunaka semestinya.

Ponorogo, 31, Mei 2021

Penulis



Fitri Nur Rohmah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
Jl. Pramuka 156 Ponorogo 6347 Telp. (0352)481277
Website : www.ainponorogo.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitri Nur Rohmah

NIM : 210617157

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi/Theses : Ragam Nilai Motivasi dalam Film Animasi The Lion King serta Relevansinya terhadap Pengutan Pendidikan Karakter Abad 21

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesisi tersebut adalah benar-benar hasil karya sendiri. Di dalam tidak terdapat bagian yang berupa plagiat dari karya orang lain, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan di dalam karya tulis ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Ponorogo, 31 Mei 2021

Penulis



Fitri Nur Rohmah

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. Menurut Oemar Hamalik menjelaskan motivasi dapat berupa dorongan dasar atau internal dan intensif di luar individu atau hadiah.¹

Proses penanaman nilai tidak hanya melalui pendidikan formal dan non formal saja. Namun seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penanaman nilai dapat dilaksanakan melalui media pendidikan yang lain. Baik media massa, cetak maupun elektronik. Dari media elektronik mencakup media visual, audio, dan audio visual, sebagaimana keberagamannya model dan penyajian media informasi tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa semuanya memegang peranan penting sebagai media dalam pendidikan.² Dengan demikian pemanfaatan media sangat perlu untuk dikuasai bukan hanya guru tetapi orang tua sekalipun, karena pada kenyataannya proses pembelajaran terjadi tidak hanya di sekolah, tapi juga di rumah maupun di tempat lain sekalipun.

Film memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pemikiran orang lebih kuat dibandingkan dengan media lainnya sebab di dalam film terdapat tokoh-tokoh dan jalan cerita yang dapat menyentuh hati para penonton, sehingga dengan adanya media yang bersahabat dengan masyarakat ini maka penanaman nilai-nilai motivasi ini akan terbantu,

¹ Chairil Anwar, "Efektifitas Tayangan Kick Andy di Metro TV dalam Memberikan Motivasi pada Warga Kelurahan Gunung Elai Kecamatan Bontang Utara," *Ilmu Komunikasi*, 3 (2015), 113.

²Warda Putri Rochmawati, "Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film 'The Miracle Worker,'" (skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2016), 5.

khususnya untuk anak-anak dan kalangan remaja yang menikmati film animasi atau kartun.³

Pada dasarnya pemerintah terdahulu telah memberikan perhatian serius terhadap pembangunan karakter bangsa. Pada tahun 2010 salah satunya, pemerintah telah mencanangkan gerakan nasional pendidikan karakter. Berbagai program pendidikan karakter dilajankan di lingkungan pendidikan dengan menekankan terhadap 18 butir nilai karakter, yakni religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan atau nasionalisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Meski demikian sementara pihak memandang hasil pendidikan karakter di lingkungan pendidikan masih belum memadai, diindikasikan melalui masih seringnya seorang maupun sekelompok pelajar yang berperilaku menyimpang.⁴

Seperti kasus siswa sekolah dasar yang mengikuti ujian sekolah berstandar daerah memilih menyontek jika tidak bisa mengerjakan soal. Mereka juga mengaku sudah memegang kunci jawaban. Siswa SD di kawasan Srengseng, Jakarta Barat, mengaku sudah memegang kunci jawaban soal ujian berbahasa Indonesia. “ngerjainnya bisa, soalnya punya kunci jawaban” kata siswa 12 tahun ini se usai ujian hari pertama, Senin 19 Mei 2014. Namun murid tadi memilih untuk menyontek ketimbang sering melihat kunci jawaban yang ia punya. Alasannya, takut ketahuan guru pengawas. “takut ketahuan aja” ujarnya.

Murid lainnya mengaku menyontek saat mengerjakan soal ujian itu. “ Tidak ada kunci jawaban, nyontek saja kalau tidak tahu” ujarnya polos. Sementara itu kepala SD Negeri 05 Pagi Srengseng Sulastrri mengatakan pelaksanaan ujian hari pertama di sekolah itu berlangsung tertib dan aman. Soal kunci jawaban yang didapat murid, Sulastrri

³Zuan Ashifana, “Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi ‘Bilal; A New Breed of Hero,’” (skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2019), 2.

⁴Agung Iskandar, “Peran Fasilitator Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK),” *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 2 (2017), 107.

Membantahnya. “nyatanya tidak ada kunci jawaban” tuturnya. Sulastri menjelaskan, sebelum dimulainya ujian ini, pihak sekolah telah melaksanakan lima kali uji coba. Jadi, menurut dia pihak sekolah percaya bahwa muridnya bisa mengerjakan soal itu dan lulus tanpa adanya kunci jawaban.⁵ Dari kasus tersebut dapat dilihat bahwa krisis karakter pada integritas dan kemandirian di mana siswa tersebut tidak cukup percaya diri untuk mengerjakan ujian dan memilih untuk mencari bantuan dengan cara mencontek dan kurangnya karakter integritas tidak menjunjung tinggi kebenaran dan memilih untuk curang dalam mengerjakan soal ujian tersebut.

Kasus perilaku menyimpang lainnya pada pelajar yang viral kasus pencurian uang nasabah di sebuah ATM di kota Makassar akhirnya terungkap. Tim khusus polsekta Tamalanrea yang melakukan penyelidikan berhasil mengungkap identitas kedu anak perempuan yang terekam kamera CCTV. Dihubungi oleh Kompas.com beberapa pendidik menyampaikan keprihatinan mereka atas terjadinya peristiwa ini. “anak-anak era digitas saat ini memang sangat mudah menyerap hal-hal berbau teknologi dengan cepat” jelas Julianti Nugroho, S.Pd. sebagai pendidik Julie merasa prihatin krena peristiwa ini merupakan gambaran jelas kondisi generasi saat ini. “Mereka tidak bisa mengelak dengan perkembangan teknologi yang super pesat tapi adjustment itu tidak di barengi dengan pendewasaan dan kepribadian konsisten” tambah Juli kepada Kompas.com. yang paling efektif mengajarkan anak supaya berkarakter adalah dengan memberi contoh dalam mengaplikasikan nilai-nilai karakter yang ditanamkan di keluarga. Nilai apa saja yang dibutuhkan ? “basic characters seperti integritas atau kejujuran, welas asih, menghormati dan sopan santun harus ditanamkan terus di keluarga” papar Juli. Dan tentunya, pendidikan karakter ini dapat dilakukan dengan memberi contoh dan pembiasaan tambahannya.

⁵(online) <http://nasional.tempo.co/read/578898/siswa-sd-memilih-menyontek-jawaban-ujian-nasional> diakses pada 26 Mei 2021.

Psikologi pendidikan Gloria Siagian, M.Psi menyampaikan keprihatinan yang senada. “kecerdasan itu bawaan dari lahir dan diaah melalui stimulus, tapi karakter lebih banyak dibentuk di lingkungan” kata Gloria. Tidak ada anak yang terlahir sebagai pencuri, kalau mereka jadi pencuri sudah pasti ada faktor lingkungan yang menjadi salah satu faktro penyebabnya, tambahnya. Kedua bocah perempuan masing-masing berinisial WE (11) dan RS (9) terekam kamera CCTV ATM bank BRI yang terletak di ATM Center di depan pesantren IMMIM Jalan Perintis Kemerdekaan, Kota Makassar. Video rekaman CCTV itupun beredar luas dimedia social dan menjadi viral sejak, Kamis (25/4/2018). Anak belajar dari lingkungannya di mana ia dibesarkan , jelas Gloria, mereka belajar tentang aturan dan nilai karakter yang berlaku dalam lingkungan. Cara membangun anak yang cerdas dan berkarakter harus dimulai dari lingkungan yang paling kecil terlebih dahulu yaitu lingkungan keluarga. Orang tua dapat mengajarkan kepada anak nilai dan aturan penting dalam kehidupan, mana yang baik dan buruk dengan cara memberikan batasan yang jelas dalam berperilaku, orang tua harus memberikan konsekuensi kepada anak ketika berbohong.⁶

Prof. Dr. Muhadjir Effendy, MAP dalam Iskandar, berniat meneruskan dan menguatkan pendidikan karakter di satuan pendidikan. Salah satu upaya yang dilaksanakan adalah mencetuskan Program Penguatan Karakter (PPK) melalui harmonisasi oleh hati, olahrasa, olah pikiran, dan olahraga dengan dukungan perlibatan publik dan kerjasama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. PPK merupakan pengejawantahan dari agenda Nawa Cita 8 pemerintahan Jokowi-JK tahun 2015-2019 berupa penguatan revolusi karakter bangsa melalui budi pekerti dan pembangunan karakter peserta didik sebagai bagian dari revolusi mental. Seiring dengan itu pula dikeluarkan peraturan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2017 tentang Lima Hari Sekolah (LHS) dengan menerapkan waktu kerja guru menjadi 8

⁶ (online) <http://edukasi.kompas.com/read/2018/04/30/13063171/viral-anak-curi-atm-bagaimana-membangun-karakter-anak-di-keluarga?page=all#page2> diakses pada 25 Mei 2021

jam dalam sehari. LHS berfungsi untuk memenuhi kewajiban jam Mengajar minimal 24 jam per minggu, di sisi lain mendukung penerapan PPK terhadap peserta didik/siswa.⁷

Film *The Lion King* menjadi salah satu film animasi yang paling sukses di Amerika Serikat. Film ini menambah pemasukan Disney cukup banyak. Dalam penggarapannya, para *animator* sebelumnya lebih berkonsentrasi untuk pembuatan Pacohontas karena mereka mengira bahwa film itulah yang akan lebih populer. Saat mereka melepas cuplikan film *The Lion King* mereka mendapat sambutan yang lebih baik. Dalam film ini mengisahkan tentang seekor anak singa yang bernama Simba, nantinya akan ditunjuk menjadi raja mewarisi kekuasaan dari ayahnya. Sejak kecil Simba sudah diberi nasehat oleh ayahnya sang raja hutan untuk bijak dalam bersikap dan memiliki rasa belas asih yang tinggi terhadap rakyat, sang ayah juga memberi pengetahuan simba tentang rantai makanan meski menjadi predator yang tidak terkalahkan justru itu untuk melindungi rakyat dan daerah kekuasaannya. Simba mulai paham dan mulai tertanam dalam benaknya dari jiwa kepemimpinan ayahnya. Namun karena dijebak oleh pamannya yang iri dengan kekuasaan ayahnya yang mengakibatkan kematian dari ayah Simba, sehingga kekuasaan jatuh ditangan pamannya dan memfitnah Simba penyebab dari meninggalnya sang raja hutan, sehingga Simba memilih untuk melarikan diri jauh dari lingkungannya hingga dewasa. Sampai akhirnya Simba tersadar dan kembali lagi untuk merebut kekuasaan pamannya yang memang seharusnya ada di tangan Simba. Berkat motivasi dari Temannya, Simba tidak lagi dirundung rasa bersalah atas meninggalnya ayahnya sehingga mampu memegang tanggung jawab merebut dan menyelamatkan hutan kekuasaannya dan rantai makanan.

Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas maka penulis akan berencana untuk melakukan penelitian menganalisis nilai motivasi pada film *The Lion King* karena film ini dianggap menarik dan terdapat amanat yang baik untuk diambil dan diterapkan

⁷ Agung Iskandar, "Peran Fasilitator Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)," *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 2 (2017), 107.

dalam kegiatan sehari-hari, dan memilih untuk merelevansikan dengan penguatan pendidikan karakter (PPK) abad 21 tema mandiri karena kita tahu bahwa ketika seseorang mendapatkan motivasi entah itu motivasi internal maupun eksternal akan berdampak pada dirinya, bisa jadi menyadari sesuatu yang membuat semangat untuk bergerak dan melakukan perubahan. Seperti pada film *The Lion King* pada tokoh Simba terdapat nilai motivasi yang dapat dipetik untuk menambah rasa percaya diri anak untuk bersikap mandiri. Karena seperti yang kita tahu bahwa tingkat kemandirian anak di Indonesia masih kurang sehingga perlu adanya faktor yang menarik supaya anak tertarik untuk melakukan proses belajar untuk mandiri. Seperti halnya menonton film animasi atau membaca sebuah dongeng atau cerita pada buku sebenarnya sudah melakukan proses belajar untuk mengambil dari sebuah hikmah atau amanat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dikembangkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja ragam nilai motivasi dalam film animasi *The Lion King* ?
2. Bagaimana Relevansi ragam nilai motivasi dalam Film Animasi *The Lion King* terhadap Penguatan Pendidikan Karakter abad 21?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui ragam nilai motivasi dalam film animasi *The Lion King*.
2. Untuk Mengetahui Relevansi ragam nilai motivasi dalam film animasi *The Lion King* terhadap Penguatan Pendidikan Karakter abad 21.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan kontribusi pemikiran terhadap dunia Pendidikan dalam pemanfaatan film animasi *The Lion King* untuk mempelajari ragam nilai motivasi di dalamnya.

2. Secara praktis :

- a. Bagi para pendidik atau lembaga pendidikan (sekolah) hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan atau referensi dalam menerapkan nilai motivasi.
- b. Bagi mahasiswa hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan acuan bagi pelaksanaan penelitian yang lebih relevan.
- c. Bagi penulis hasil penelitian ini akan menambah wawasan dan pengalaman mengenai nilai dan pendidikan karakter dalam film animasi *The Lion King*.

E. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Sebelum mengatakan penelitian ini terlebih dahulu penulis melakukan telaah atau kajian terhadap penelitian yang sudah ada agar menghindari kesamaan, berikut hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan karakter dalam film antara lain sebagai berikut.

1. Skripsi dari Nonita Yasmiliza, berjudul Analisis Pesan Motivasi dalam film *Naruto The Movie Road To Ninja*, pada tahun 2017, Seiring dengan kemajuan zaman yang diiringi dengan berkembangnya teknologi informasi, banyak karya sastra yang diaudio visualkan salah satunya adalah film animasi naruto. Film Naruto merupakan animasi dengan serial drama berepisode yang jumlahnya sangat banyak namun dalam penelitian ini penulis mengambil film *Naruto the Movie Road to Ninja*. Dalam film tersebut pesan yang disampaikan sangat beragam, baik dari segi positif maupun

dari segi negatif, dalam film *Naruto* terdapat pesan motivasi yang dicampur adukkan dengan pesan yang lainnya. Pesan motivasi perlu dianalisa untuk melihat sejauh mana film *Naruto* memiliki kekuatan untuk memotivasi penontonnya agar bersikap optimis. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja pesan-pesan motivasi yang terkandung dalam film animasi *Naruto the Movie Road to Ninja*.⁸

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi dengan pendekatan deskriptif, data dikumpulkan dari hasil dokumentasi yang kemudian disajikan dalam bentuk rangkuman temuan penelitian secara sistematis sekaligus menarik kesimpulan. Dari hasil analisis data yang telah dilakukan diketahui bahwa pesan motivasi yang terkandung di dalam film animasi *Naruto the Movie Road to Ninja*, terbagi dalam empat kategori yaitu pesan motivasi belajar sebanyak 4 kali, pesan motivasi kerja keras sebanyak 5 kali, pesan motivasi berperilaku baik sebanyak 7 kali dan pesan motivasi percaya diri sebanyak 2 kali.

Perbedaan penelitian Nonita Yazmilia dengan penelitian yang sekarang terletak pada objek penelitian. Pada penelitian Nonita Yazmilia meneliti film animasi *Naruto the Movie Road to Ninja* sedangkan penelitian yang sekarang meneliti film animasi *The Lion King*. Perbedaan lainnya terletak pada relevansinya dimana peneliti sebelumnya tidak merelevansikan dengan apapun sedangkan pada penelitian yang sekarang di relevansikan dengan Penguatan Pendidikan Karakter Abad 21. Kemudian persamannya terletak pada nilai motivasi pada objek penelitian yang diteliti dan pada kesamaan dalam teknik pengumpulan data melalui pengumpulan dokumentasi.

2. Skripsi dari Alifia Nur Halizah, tahun 2019. Yang berjudul Motivasi Yang Mendorong Tokoh Wantanabe Shuuya Melakukan Pembunuhan dalam Film *Kokuhaku*. Skripsi ini mengkaji mengenai motivasi yang mendorong tokoh

⁸ Nonita Yazmilia, " Analisis Pesan Motivasi dalam Film *Naruto The Movie Road To Ninja*," (Skripsi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2017).

Watanabe Shuuya melakukan pembunuhan dalam film *Kokuhaku* berdasarkan Teori Hierarki Kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi yang mendorong tokoh Shuuya untuk melakukan pembunuhan terhadap Manami, anak dari guru Sekolah Menengah Pertamanya yang bernama Moriguchi Yuuko.⁹

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dengan menggunakan metode deskriptif analisis dan metode simak catat untuk pengumpulan datanya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan naratif dan psikologi sastra. Pendekatan naratif digunakan untuk menganalisis unsur naratif seperti tokoh, hubungan naratif dengan ruang dan hubungan naratif dengan waktu. Selanjutnya, pendekatan psikologi sastra digunakan untuk menganalisis motivasi yang mendorong tindakan pembunuhan oleh tokoh Shuuya. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa motivasi yang mendorong tindakan pembunuhan oleh tokoh Shuuya adalah upaya pemenuhan kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan akan aktualisasi diri, dengan harapan agar ia mendapat penghargaan dan pengakuan dari ibunya juga orang lain bahwa ia jenius.

Perbedaan penelitian dari Alifia Nur Haliza dengan penelitian yang sekarang terletak pada objek penelitian. Pada penelitian sebelumnya objek yang diteliti adalah film *Kokuhaku* pada tokoh Watanabe Shuuya sedangkan pada penelitian yang sekarang menggunakan objek film animasi *The Lion King*. Perbedaan selanjutnya yaitu pada penelitian sebelumnya tidak dikaitkan dengan hal apapun sedangkan penelitian yang sekarang dikaitkan dengan Penguatan Pendidikan Karakter Abad 21. Kemudian persamaannya terletak pada nilai motivasi yang dicari pada objek penelitian dan kesamaan berikutnya terletak pada jenis penelitian yaitu sama menggunakan penelitian kepustakaan.

⁹ Alifia Nur Halizah, "Motivasi yang Mendorong Tokoh Watanabe Shuuya Melakukan Pembunuhan dalam Film *Kokuhaku*," (Skripsi, UNDIP, Semarang, 2019)

3. Skripsi dari Lizza Nadiya Elfariyana. Mahasiswa jurusan ilmu komunikasi fakultas dakwah dan komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2019. Yang berjudul konstruksi nilai motivasi dalam *vlog* Youtube Gita Savitri “setelah S1, *Whats the next ?*” beropini eps. 6. Persoalan yang akan dikaji dalam skripsi ini, yaitu bagaimana nilai motivasi terkonstruksi dalam *vlog* Youtube Gita Savitri Devi berjudul “Setelah S1, *What’s Next?*” segmen “Beropini” Ep.6. Tujuan peneliti adalah untuk mengetahui wacana yang dikembangkan dalam *vlog* “Setelah S1, *What’s Next?*”. Untuk mengungkapkan persoalan tersebut secara menyeluruh dan mendalam, dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis teks media dengan pendekatan kritis. Kemudian data tersebut dianalisis dengan dasar pemikiran Teun A. Van Dijk, yang fokus kepada dimensi teks, kognisi sosial dan konteks sosial.¹⁰

Dari hasil penelitian ini menemukan adanya : a. Motivasi membangun pemahaman mengenai masa depan, b. Pentingnya membangun motivasi diri sendiri, c. Hambatan membangun motivasi dalam diri, d. Manfaat memotivasi diri sendiri, e. Pemahaman tujuan hidup, f. Esensi mencintai diri sendiri. Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi yang diperkirakan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya adalah melakukan kajian mendalam yang menekankan pada aspek-aspek teori konstruktivisme.

Perbedaan pada penelitian Lizza Nadiya Elfariyana dengan penelitian yang sekarang yaitu terletak pada objek penelitian yang dikaji. Pada penelitian sebelumnya objek penelitiannya yaitu pada *vlog* Youtube Gita Savitri yang berjudul “setelah S1. *What’s next ?*” sedangkan pada penelitian yang sekarang objek penelitian yang dikaji adalah film animasi *The Lion King*. Perbedaan lainnya yaitu pada peneliti terdahulu tidak dikaitkan dengan hal apapun sedangkan pada penelitian yang sekarang

¹⁰Lizza Nadiya Elfariyana, “Konstruksi Nilai Motivasi dalam Vlog Youtube Gita Savitri “setelah S1, *Whats Next ?*” Beropini Ep.6,” (Skripsi, UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2019).

direlevansikan dengan Penguatan Pendidikan Karakter Abad 21. Persamaannya terletak pada nilai motivasi yang di kaji dari objek penelitian dan jenis penelitian yang sama.

4. Skripsi dari Ayyub Saputra Siregar, tahun 2020. Yang berjudul Integritas Literasi dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dalam Pendidikan Agama Islam di SMPIT Nurul 'Ilmi Kota Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji integrasi literasi dan penguatan pendidikan karakter (PPK) dalam pendidikan agama islam di SMPIT Nurul 'Ilmi kota jambi dan untuk melihat bagaimana integrasi literasi penguatan pendidikan karakter (PPK) dalam pendidikan agama islam diterapkan dengan baik, sehingga sekolah menjadi literasi sebagai budaya bagi siswa dan nilai-nilai penguatan pendidikan karakter tertanam bagi diri siswa.¹¹

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif di lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, diskusi kelompok (FGD) serta dokumentasi. Selain itu data juga disajikan dengan menggunakan pendekatan deskriptif, dengan bentuk kata-kata, tulisan, untuk memperjelas data yang dikumpulkan dan dianalisis. Penelitian ini mendeskripsikan tiga hal, yaitu: 1) penerapan integrasi literasi dan penguatan pendidikan karakter (PPK) di SMPIT Nurul 'Ilmi kota Jambi, 2) upaya mengatasi masalah penerapan integrasi literasi dan penguatan pendidikan karakter (PPK) di SMPIT Nurul 'Ilmi kota Jambi, dan 3) integrasi literasi dan penguatan pendidikan karakter (PPK) dalam pendidikan agama Islam di SMPIT Nurul 'Ilmi kota Jambi. Penelitian ini menghasilkan bahwa penerapan integrasi literasi dan penguatan pendidikan karakter (PPK) dalam pendidikan agama Islam di SMPIT Nurul 'Ilmi kota Jambi telah dilaksanakan dengan baik. Adapun kesimpulan peneliti adalah untuk mencetak

¹¹ Ayyub Saputra Siregar, "Integritas Literasi dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dalam Pendidikan Agama Islam di SMPIT Nurul 'Ilmi Kota Jambi," (Tesis, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, Jambi, 2020).

generasi yang memiliki daya saing yang baik di abad 20, sekolah harus mampu menciptakan budaya literasi dan mampu menjadikan siswa yang berkarakter baik.

Perbedaan pada penelitian Ayyub Saputra Siregar dengan penelitian yang sekarang yaitu terletak pada objek penelitian yang akan dilaksanakan. Pada penelitian Ayyub Saputra Siregar objek penelitian yang digunakan yaitu pada pendidikan agama islam di SMPIT Nurul I'ilmu kota Jambi sedangkan pada penelitian yang sekarang menggunakan objek penelitian pada film animasi *The Lion King*. Persamaannya yaitu membahas mengenai Penguatan Pendidikan Karakter abad 21 bedanya pada penelitian sebelumnya dijadikan fokus penelitian sedangkan pada penelitian yang sekarang dijadikan objek pengait. Persamaan selanjutnya yaitu terletak pada pendekatan yang digunakan peneliti sebelumnya dengan penelitian yang sekarang sama-sama menggunakan pendekatan deskriptif.

5. Skripsi dari Yana Muslimah tahun 2020. Yang berjudul Internalisasi Penguata Pendidikan Karakter (PPK) dengan Pembiasaan Pagi di SDN Joresan Mlarak Ponorogo tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Pelaksanaan kegiatan pembiasaan pagi di SDN Joresan, Mlarak, Ponorogo, (2) Nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam pembiasaan pagi di SDN Joresan, Mlarak, Ponorogo, (3) Implikasi pelaksanaan pembiasaan pagi terhadap penguatan pendidikan karakter di SDN Joresan, Mlarak, Ponorogo.¹²

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Kegiatan pembiasaan pagi di SDN Joresan, Mlarak, Ponorogo berlangsung teratur mulai tahun 2016, terdiri atas serangkaian kegiatan mulai dari tiba di sekolah

¹² Yana Muslimah, "Internalisasi Penguata Pendidikan Karakter (PPK) dengan Pembiasaan Pagi di SDN Joresan Mlarak Ponorogo tahun ajaran 2019/2020," (Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2020).

sebelum pukul 07.00 WIB hingga salat dhuha berjamaah, (2) Nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam kegiatan pembiasaan pagi ialah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas, disiplin, tanggung jawab, saling menghargai, semangat, ceria, serta menjaga kebersihan dan kesehatan, (3) Implikasi pelaksanaan pembiasaan pagi ialah siswa menjadi terpupuk nilai religius, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritasnya, serta bersikap sopan dan santun kepada guru.

Perbedaan penelitian yang dilakukan Yana Muslimah dengan penelitian yang sekarang adalah terletak pada objek penelitiannya. Pada penelitian Yana Muslimah menggunakan objek penelitian pembiasaan pagi di SDN Joresan Mlarak, Ponorogo sedangkan pada penelitian yang sekarang menggunakan objek penelitian film animasi “*The Lion King*”. Persamannya penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang yaitu terletak pada Penguatan Pendidikan Karakter Abad 21 bedanya pada penelitian terdahulu dijadikan fokus yang akan diteliti sedangkan pada penelitian yang sekarang digunakan sebagai pengait. Persamaan selanjutnya yaitu terletak pada teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan deskriptif.

F. METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Ditinjau dari objek penelitiannya, maka penelitian ini tergolong dalam penelitian kepustakaan (*library research*), hal ini dikarenakan yang diteliti adalah bahan dokumen dimana peneliti melakukan analisis ragam nilai motivasi terhadap film animasi *The Lion King* dan merelevansikan dengan Penguatan Pendidikan Karakter abad 21. Penelitian kepustakaan (*library research*) adalah penelitian yang identik dengan kegiatan analisis teks atau wacana yang menyelidiki suatu peristiwa, baik berupa perbuatan ataupun tulisan yang diteliti untuk mendapatkan fakta-fakta

yang tepat (menemukan asal-usul, sebab, penyebab sebenarnya, dan sebagainya).¹³ Dalam hal ini, si peneliti “berbicara” banyak, “berdialog” banyak dengan buku-buku, dokumen-dokumen, jurnal, catatan-catatan, dokumentasi-dokumentasi film-fotografi, dokumentasi-dokumentasi statistik, diaries, surat-surat, dll.¹⁴

Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif dengan melakukan kategorisasi yang kemudian akan diinterpretasikan secara deskriptif analisis (menggambarkan terhadap data yang terkumpul kemudian memilah dan memilih data yang diperlukan yang sesuai dengan pembahasan dalam penelitian ini).¹⁵

2. Data dan Sumber data

a) Data

Secara umum data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Data dalam penelitian diperoleh dari subjek yang disebut sumber data. Maka data dari penelitian ini diambil dari dokumen film animasi berjudul *The Lion King*.

b. Sumber Data

Sumber data adalah dari mana kita memperoleh sebuah data

- 1) Data primer diambil dari film animasi berjudul *The Lion King*.
- 2) Data sekunder diambil dari sumber-sumber yang lain dengan cara menganalisis buku-buku, jurnal, dokumen, dan informasi yang lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Kehadiran peneliti dalam pengumpulan data sangat penting sebagai pengamat yang berperan serta. Hal ini terutama untuk penelitian dengan pengumpulan data yang relatif cukup lama. Ada tiga teknik utama dalam pengumpulan data yaitu

¹³ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan*. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020), 13.

¹⁴ Sosrodiharjo, *Metode Penelitian Sosial (Edisi Revisi)*. (Jakarta: Yayasan Pustaka Indonesia, 2014), 26.

¹⁵ Iif Afri Rahayu, “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto”. (Skripsi, IAIN Purwokerto, Purwokerto, 2020), 13.

wawancara, observasi, dan dokumentasi.¹⁶ Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi dengan menganalisis film animasi *The Lion King*, berupa percakapan dialog pada film dan foto *screenshot* adegan film.

Dokumen adalah catatan atau bahan yang menggambarkan suatu peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang atau organisasi kelembagaan. Teknik dokumen adalah mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip buku, surat, prasasti, notulen rapat, agenda, arsip, dll, juga termasuk dokumen yang ditulis oleh subjek secara pribadi seperti: otobiografi, buku harian, jurnal, surat-surat, buku harian, video, dsb.¹⁷

4. Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan sebelum, saat pengumpulan data dan setelah pengumpulan data, dalam penelitian ini, analisis data yang dilakukan oleh peneliti lebih menekankan pada saat pengumpulan data atau analisis data dilaksanakan bersamaan dengan dilaksanakannya pengumpulan data. Dalam menganalisis data yang sudah terkumpul, analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah jenis analisis isi (content analysis).

Menurut Bambang Setiawan analisis isi (content analysis) adalah teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat di tiru (replicable), dan kesahihan data dengan memperhatikan konteksnya. Bambang Setiawan mencontohkan analisis isi berhubungan dengan komunikasi, logika dasar dalam komunikasi, bahwa setiap komunikasi selalu berisi pesan dalam sinyal komunikasinya itu, baik berupa verbal maupun non verbal. Sejauh ini makna komunikasi menjadi amat dominan dalam setiap peristiwa komunikasi. Bagi Bambang Setiawan sebenarnya analisis isi komunikasi amat tua umurnya, setua umur

¹⁶Nurul Ulfatin, *Metode Penelitian Kualitatif Dibidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*.(Malang: Media Nusa Creative, 2015), hal.188

¹⁷*Ibid.*,224.

manusia. Namun penggunaan teknik ini diintroduksikan di bawah nama analisis isi dalam metode penelitian tidak setua umur penggunaan istilah tersebut. Tuanya umur penggunaan analisis isi dalam praktik kehidupan manusia terjadi karena sejak ada manusia di dunia. Manusia saling menganalisis makna komunikasi yang dilakukan antara satu dengan lainnya. Gagasan untuk menjadikan analisis isi sebagai teknik penelitian justru muncul dari orang seperti Bernard Berelson. Ia telah menaruh banyak perhatian pada analisis isi.¹⁸

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam isi pembahasan isi desain ini, maka secara global dapat dilihat pada sistematika penelitian di bawah ini

- BAB I Berisi pendahuluan, di dalamnya memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, telaah penelitian terdahulu, dan metode penelitian.
- BAB II Mendiskripsikan kajian pustaka, nilai motivasi, Penguatan Pendidikan Karakter, Abad 21.
- BAB III Mendeskripsikan film, profil film *The Lion King*, sinopsis film, pemeran, setting, dan alur film *The Lion King*
- BAB IV menganalisis data dan penyajian ragam nilai motivasi dalam film *The Lion King* serta Relevansinya dengan Penguatan Pendidikan Karakter Abad 21, ragam nilai motivasi dalam film *The Lion King*, relevansinya dengan Penguatan Pendidikan Karakter abad 21.
- BAB V Pada bab ini merupakan bab terakhir yaitu penutup, yang berisi kesimpulan dan saran

¹⁸ Samsu, *Metode Penelitian: (teori dn Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development* (Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017), 111.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Nilai Motivasi

1. Pengertian Nilai

Nilai merupakan harga atau bisa disebut kualitas sesuatu hal. Artinya sesuatu hal dianggap mempunyai nilai jika secara intrinsik mempunyai kemanfaatan, karena nilai mempunyai arti harga, makna, pesan, semangat yang terdapat dalam konsep, fakta atau teori, maka sebenarnya nilai bukan berdiri sendiri tapi perlu disandarkan di gabung dengan konsep tertentu, dalam hal tersebut merupakan moral, kemudian berubah jadi nilai moral.¹⁹

Nilai dan juga moral adalah dua konsep berbeda tapi menggunakannya seringkali dijejerkan. Bertens berkata tentang pengertian nilai dengan cara memperbandingkannya melalui fakta. Fakta merupakan sesuatu hal yang ada dan berlangsung seterusnya begitu saja. Sebenarnya nilai merupakan sesuatu yang berjalan, sesuatu yang memikat dan atau menghimbau kita. Secara spesifik, nilai (*value*), sama dengan harga, isi, makna dan juga jiwa, semangat, atau pesan yang tersurat dan juga tersirat dalam fakta, teori, dan konsep, sehingga bermaksud secara fungsional. Di sini nilai digunakan untuk mengarahkan, serta mengendalikan, dan menentukan kelakuan seseorang, sebab nilai dijadikan standar moral atau perilaku.²⁰

Nilai didefinisikan melalui pengungkapan yang berbeda oleh para peneliti dan pakar pendidikan nilai, namun semua sepakat bahwasannya nilai ini merupakan sesuatu yang sangat penting bagi umat manusia. Nilai bersumber dari kata *value* (bahasa latin), yang artinya berguna, mampu akan sesuatu, berdaya, dan berlaku, sehingga nilai didefinisikan sebagai sesuatu hal yang dipandang sangat baik,

¹⁹Subur, *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*.(Yogyakarta: Kalmedia, 2015), 51.

²⁰*Ibid.*, 51.

bermanfaat dan juga benar menurut keyakinan seseorang atau sekelompok manusia. Nilai adalah kualitas dari sesuatu yang akan menjadikan hal tersebut disukai, diinginkan, dihargai, dikejar, berguna dan bisa membuat seseorang yang menghayatinya jadi lebih bermartabat.²¹ Maka dengan demikian bisa disimpulkan bahwasannya nilai dapat bermaksud sebagai makna, dan harga, yang terkandung didalam sebuah konsep atau sebuah teori, sehingga berguna untuk sebuah himbauan dan juga rambu-rambu untuk seseorang ketika bertindak dan menjadikannya seseorang yang lebih baik, serta lebih dihargai dan juga terlihat bermartabat.

Beberapa definisi dari nilai akan dijabarkan berikut ini adalah. Menurut Arthur W. Comb di dalam Sulastrri, nilai merupakan suatu kepercayaan-kepercayaan yang digeneralisasir berfungsi untuk garis pembimbing sebagai menyeleksi tujuan dan juga perilaku yang dipilih. Menurut seorang pakar psikologi All Port dalam Sulastrri, nilai adalah sebuah keyakinan yang merujuk pada tindakan seseorang berdasarkan keyakinan yang dimilikinya itu. Seorang sejarawan Arnold Toynbee berkata bahwa “dari dua puluh satu peradaban yang penting, Sembilan belas yang tewas justru bukan dari penakhluk dari luar akan tetapi dari pembusukan yang ada di dalam” kalimat tersebut terdengar mirip peringatan kepada tiap masyarakat modern yang memilih menolak untuk menerima dan meyakini “nilai-nilai” yang tidak populer lagi pada zamannya. kemudian menurut Charles R. Knikker di dalam Sulastrri, nilai merupakan sekelompok sikap yang menghasilkan sebuah tindakan dan membuat penilaian yang jadi panduan tindakan atau bukan bertindak dan yang memberi standar atau seperangkat prinsip. Dan nilai juga merupakan sesuatu hal yang potensial, yang diartikan bahwa terdapat kaitan yang harmonis serta kreatif, sehingga berfungsi menyempurnakan manusia, sedangkan mutu kualitas merupakan atribut dan atau sifat yang sebenarnya ada. Nilai juga merupakan suatu konsep atau suatu ide yang

²¹Sulastrri,*Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Kimia*.(Banda aceh: Syiah Kuala Lumpur, 2018), 13.

bersifat abu-abu atau abstrak tentang hal apa yang dipikirkan orang dan dianggap penting oleh seseorang. Nilai menjadi sangat berpengaruh untuk keindahan, kebaikan, keefisienan, bermutu, dan berharga, sebab nilai juga biasanya mengacu kepada estetika (keindahan), etika (pola perilaku), logika (benar atau salah) dan keadilan.²²

2. Pengertian Motivasi

Robbins dan Judge dalam Burso mendefinisikan motivasi sebagai proses yang menjelaskan intensitas, arah, dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya. Dalam Webster's New Collegiate Dictionary, "*motive is something a need or desire that causes a person to act*". Jadi motif adalah segala kebutuhan atau keinginan yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan. Motivasi "*as a power that strengthens behavior, gives route to behavior, and triggers the tendency to continue*". Motivasi sebagai suatu kekuatan yang menguatkan perilaku, memberikan arah bertindak dan pemicu untuk tetap terus berusaha.²³

Secara umum definisi dan pengertian motivasi bisa juga diartikan sebagai suatu tujuan dan dorongan, dengan tujuan yang sebenarnya tersebut menjadi kekuatan penggerak yang paling utama yang bermula dari diri seseorang atau dari orang lain ketika berupaya dalam mendapat atau mencapai sesuatu yang diinginkan baik itu secara positif atau negatif.²⁴ Motivasi jelas penting sekali untuk seseorang yang sedang belajar. Untuk dapat memberi motivasi kepada orang yang sedang belajar, kita hendaknya harus mengetahui dasar dari psikis orang yang sedang belajar.²⁵ Banyak dari para ahli sudah mengemukakan definisi atau pengertian motivasi melalui berbagai sudut pandang dari mereka masing-masing, akan tetapi intinya sama, yaitu sebagai sebuah pendorong yang merubah dari energi dalam diri seseorang ke dalam suatu aktivitas nyata guna mencapai tujuan tertentu.

²² *Ibid*,13

²³ Muhammad Burso, Teori-teori Manajemen Sumber Daya Manusia (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2018), 50.

²⁴ Indri Dayana, Juliaster Marbun, *Motivasi Kehidupan*.(guedia, 2018), 9.

²⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Bumi Angkasa, 2016), 157.

Menurut Luthans dalam Burso motivasi merupakan reaksi yang timbul dalam diri seseorang karena adanya rangsangan dari luar yang memengaruhinya. Motivasi dapat diartikan juga sebagai sekelompok faktor yang menyebabkan individu yang berperilaku dalam cara-cara tertentu. Motivasi adalah pertimbangan yang penting bagi pemimpin karena motivasi bersama dengan kemampuan dan faktor lingkungan maka akan sangat memengaruhi kinerja individu menurut Griffin. Ada Bartol dan Martin menjelaskan bahwa motivasi sebagai suatu kekuatan yang menguatkan perilaku memberikan arah bertindak, an pemicu untuk tetap berusaha.²⁶

Mc. Donald mengatakan bahwasannya, “*motivation is a energy change within the person characterirez by affective arousal and anticipation goal reactions.*”²⁷ “Motivasi merupakan suatu perubahan energi yang ada di dalam pribadi seseorang ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) serta reaksi untuk mencapai tujuan”. Perubahan energi yang ada dalam diri seseorang tersebut berbentuk sebuah aktivitas nyata yang berwujud kegiatan fisik. Sebab ketika seseorang memiliki suatu tujuan tertentu dari kegiatannya, maka seseorang itu juga memiliki sebuah motivasi yang cukup kuat untuk mencapainya dengan semua usaha yang bisa dia laksanakan untuk mencapainya.²⁸

Dalam perumusan teori dari Mc. Donald, dapat dilihat, bahwa ada tiga unsur penting yang saling berkaitan yaitu sebagai berikut.

- a) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan-perubahan dalam motivasi timbul dari perubahan-perubahan tertentu di dalam sistem neuropsiologi dalam organism manusia, misalnya karena terjadi perubahan system pencernaan maka timbul motif lapar.

²⁶ Muhammad burso, *Teori-teori Managemen Sumber Data Manusia* (Jakarta: Prenadamedia Group,2018), 51.

²⁷ Frederick J. Mc. Donald, *Education psychology*, (Tokyo: Overseas Publications, Ltd, 1959) 77.

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015), 148.

- b) Motivasi yang ditandai dengan timbulnya perasaan *affective arousal*. Mula-mula merupakan ketegangan psikologis, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin bisa dan mungkin juga tidak, kita hanya bisa melihat dari perbuatan. Seorang terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan, maka suaranya akan timbul dan kata-katanya dengan lencer dan cepat akan keluar.
- c) Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons yang bertuju ke arah suatu tujuan. Respons-respons itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. Setiap respons merupakan suatu langkah mengarah mencapai tujuan, misal si A ingin mendapat hadiah maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes.²⁹

Michael J. Jucius dalam Adawwiyah mengemukakan Motivasi dapat juga bentuk dari kegiatan yang memberikan suatu dorongan kepada pribadi seseorang atau bisa juga kepada diri sendiri untuk bisa mengambil suatu tindakan yang dikehendakinya.³⁰ McClelland menekankan pentingnya kebutuhan berprestasi, karena orang yang berhasil dalam bisnis dan industry adalah orang yang berhasil menyelesaikan segala sesuatu. Ia menandai tiga motivasi utama, yaitu : (1) penggabungan, (2) kekuatan, (3) prestasi.

Tidak seperti MasLow, McClelland tidak mengklarifikasikan motivasi di dalam hierarki, tetapi sebagai keragaman di antara orang dan kedudukan. Ia menandai sifat-sifat dasar orang awam berikut dengan kebutuhan pencapaian yang tinggi, yaitu :

²⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Angkasa, 2016), 158.

³⁰ Sa'diyah El Adawwiyah, *Human Relation*. (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019), 36.

1. Selera akan keadaan yang menyebabkan seseorang dapat bertanggung jawab secara pribadi;
2. Kecenderungan menentukan sasaran-sasaran yang pantas (sedang) dan memperhitungkan resikonya;
3. Keinginan untuk dapat umpan balik yang jelas atas kinerja.³¹

MasLow mengemukakan lima tingkat kebutuhan seperti terlihat penjelasan berikut ini.

1. Kebutuhan fisiologis, kebutuhan yang harus dipuaskan untuk dapat tetap hidup, seperti makan, minum, tidur, bernafas, dll.
2. Kebutuhan akan rasa aman, rasa aman ini seperti terbebas dari ancaman fisik dan merasa terjamin
3. Kebutuhan akan cinta kasih atau kebutuhan sosial, cinta kasih ini akan dibutuhkan pada hubungan antar manusia yang mendalam
4. Kebutuhan akan penghargaan, seperti rasa percaya diri dan kebutuhan akan pengakuan orang lain
5. Kebutuhan aktualisasi diri, kebutuhan ini ditempatkan paling atas pada hierarki kebutuhan MasLow dan berkaitan dengan pemenuhan diri.³²

Dari teori motivasi yang sudah terjabarkan di atas maka dapat di simpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan, hasrat, dan upaya dalam mencapai suatu keinginan atau mencapai sebuah tujuan, dalam hal ini terdapat banyak hal mulai dari kebutuhan fisik untuk berlangsungnya kehidupan, kemudian rasa atau perasaan yang berkaitan dengan mental dan psikologi seseorang, kemudian tujuan itu sendiri. Ketiga hal tersebut yang ert kaitannya dengan pendidikan karena melihat dari sudut

³¹ Hamzah Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Angkasa, 2018), 47.

³² *Ibid*, 40.

pandang yang luas tidak hanya semata-mata melihat dari sisi kebutuhan saja, tapi bermula dari adanya rasa.

3. Komponen Motivasi

Motivasi mempunyai dua komponen, yaitu komponen dalam (*inner competent*), dan juga komponen luar (*outer competent*). Komponen dalam merupakan perubahan di dalam diri seseorang. Selalu merasa tidak memiliki rasa puas dan ketegangan pada psikologi. Komponen luar merupakan sesuatu yang diinginkan oleh seseorang, tujuan yang menjadikan arah perilakunya. Jadi, bisa di tarik garis komponen dalam adalah kebutuhan-kebutuhan yang akan di puaskan, sedangkan pada komponen luar adalah tujuan yang akan dicapai.³³

Dalam memperbincangkan tentang macam-macam jenis motivasi, hanya dibahas dari dua buah sudut pandang yaitu motivasi berasal dari diri pribadi seseorang yang bisa disebut “motivasi intrinsik” dan kebalikannya motivasi yang bersumber dari luar diri pribadi seseorang yang bisa disebut “motivasi ekstrinsik”³⁴

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang tercangkup di dalam situasi belajar serta memenuhi kebutuhan dan juga tujuan-tujuan. motivasi ini sering disebut dengan motivasi murni , motivasi murni yang bersumber dari diri pribadi seseorang.³⁵ Sedangkan, motivasi ekstrinsik yaitu justru kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik merupakan motif yang aktif serta berfungsi sebab adanya perangsang dari luar.³⁶

Tidak terdapat jenis motivasi yang lebih baik dari keduanya, baik itu dri motivasi intrinsik atau motivasi ekstrinsik. Keduanya memiliki kegunaan yang sama sebagai penggerak, dan juga pendorong terhadap seseorang. Dan di sini penulis akan memfokuskan pada kedua motivasi tersebut yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi

³³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Bumi Angkasa, 2016), 158.

³⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015), 149.

³⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Bumi Angkasa, 2016), 159.

³⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015), 150.

intrinsik, karena disesuaikan dengan alur kisah film animasi *The Lion King* yang akan di analisis lebih banyak tersirat motivasi keduanya.

B. Film Animasi

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsure seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedangkan teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak computer, serta sumber daya manusia, semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi.³⁷

Sebuah karya film kartun tidak akan terlihat bagus jika cerita yang disuguhkan dalam film tersebut juga tidak bagus. Untuk membuat cerita yang bagus sangat diperlukan struktur cerita yang jelas, cerita tersebut harus memiliki awalan, nilai tengah, dan akhir cerita yang sering disebut babak.³⁸

Untuk memenuhi tenaga produksi film kartun, dibutuhkan minimal beberapa sumber daya manusia berikut. Yang pertama produser sebagai meneger yang mengontrol keseluruhan proyek film dan mengelola keuangan, yang kedua ada sutradara yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan aspek kreatif, isi, alur, dan plot pada film, yang ketiga ada *Script writer* yang bertugas membuat naskah cerita, yang keempat ada *story board artist* bertugas membuat visual dari cerita, yang kelima ada *drawing artist* yang bertugas membuat gambar dari keseluruhan film, yang keenam *coloring artist* bertugas mewarnai gambar, yang ke tujuh ada *Background artist* yang bertugas sebagai pembuat *background*, yang kedelapan ada *checker* dan *scannerman* bertugas mengecek garis

³⁷ Partono Soenyono, *Animasi 2D*. (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 1.

³⁸ Suyanto dan Aryanto yuniawan, *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset),

gambar yang belum stabil, yang kesembilan ada *editor* yang bertugas mengedit animasi menjadi sebuah tayangan film yang disinkronkan antara audio dan video, dan yang terakhir kesepuluh ada *sound editor* yang bertugas mengambil suara dan sebagai panduan *lipsynk* dalam *dope sheet* dalam animator.³⁹

C. Penguatan Pendidikan Karakter ABAD 21

1. Penguatan Pendidikan Karakter

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, istilah karakter berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Bila dilihat dari asal katanya istilah karakter berasal dari bahasa Yunani *Karasso*, yang berarti ‘cetak biru’, ‘format dasar’, atau ‘sidik’ seperti dalam sidik jari. Pendapat lain mengatakan bahwa istilah karakter berasal dari Yunani *charassein*, yang berarti ‘membuat tajam’ atau ‘membuat dalam’.⁴⁰

Menurut Suyanto, karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu untuk hidup dan kerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa memuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat dari keputusan yang dibuat⁴¹ Theodore Roosevelt dalam Abdurrahman mengatakan bahwa “*to educate a person in mind and not in morals, is to educate a menace to society*” (mendidik seseorang dalam aspek kecerdasan otak dan bukan aspek moral adalah ancaman marabahaya kepada masyarakat). Dr. Martin Luther King dalam Abdurrahman juga pernah berkata “*intelligence plus character.... That is the goal of*

³⁹ *Ibid*, 12.

⁴⁰ Saptono, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter, Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. 15.

⁴¹ Nur Isna Aunillah, *Membentuk Karakter Anak Sejak Janin*. (Yogyakarta: Flash Book, 2015), 11.

true educations” (kecerdasan plus karakter...itu adalah tujuan akhir dari pendidikan yang sebenarnya).⁴²

Thomas Lickona dalam Saptono mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah upaya mengembangkan kabajikan sebagai fondasi dari kehidupan yang berguna, bermakna, produktif, dan fondasi untuk masyarakat yang adil, penuh belas kasih dan maju. Karakter yang baik meliputi tiga komponen utama yaitu, moral *knowing*, moral *feeling*, moral *action*, moral *knowing* meliputi sadar moral, mengenal nilai-nilai moral, perspektif, penalaran moral, pembatan keputusan dan pengetahuan tentang diri. Moral *feeling* meliputi kesadaran hati nurani, harga diri, empati, mencintai kebaikan, kontrol diri, dan rendah hati. Moral *action* meliputi kompetensi, kehendak baik dan kebiasaan.⁴³

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab sekolah untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi), dan olahraga (kinestetik), dengan dukungan melibatkan publik dan kerjasama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Gerakan PPK secara nasional memprioritaskan pada 5 (lima) nilai utama karakter dengan mengacu kepada pancasila, butir-butir gerakan nasional revolusi mental (GNRM), kebutuhan karakter nasional, dan kearifan budaya bangsa Indonesia, adapun nilai utama yang dimaksud adalah religious, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas.⁴⁴

Pendidikan karakter tidak hanya berfungsi untuk merubah perilaku ke arah yang lebih baik. Melainkan juga untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik, dan memberi penanaman pentingnya melakukan penyaringan dalam

⁴² Muhammad Abdurrahman, *Pendidikan Karakter Bangsa*, (Banda Aceh: ‘Adnin Foundation Publisher, 2018), 48.

⁴³ Saptono, *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter, Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*.19.

⁴⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Peta Jalan Penguatan Pendidikan Karakter*, 7.

memilah dan memilih nilai karakter yang tidak baik.⁴⁵ Dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk menciptakan atau menumbuhkan kembangkan hal baik yang bermanfaat dan berfaedah bagi keberlangsungan kehidupan sebagai makhluk social yang hidup di Negara hukum, yang tentunya sebagai bekal anak kedepannya untuk bisa menempatkan sikap dan perilaku pada porsi dan tempatnya, karena pada kenyataannya pendidikan karakter di Indonesia terhadap anak masih kurang tertanam sehingga ketika mereka tumbuh semakin dewasa karakter tersebut belum terbentuk dengan baik. Oleh karena itu sangat penting menguatkan pendidikan karakter mulai sejak sedini mungkin sebab anak masih mudah untuk dikendalikan.

2. Abad 21

Abad 21 mendapat gelar yang sangat bermacam-macam, mulai dari abad perubahan, abad pasar bebas, abad globalisasi, abad komputer, abad teknologi informasi, abad teknologi elektronik, abad informasi, abad digital, abad pemasaran, abad otak, abad kematian, *'the death of competition'*, *'the death of economics'*, *'the death of scholl'*, *'the death of management'*. Andreas Harefa lebih suka menyebutkannya dengan zaman *Re*, dengan banyaknya gagasan mengenai *re-engineering*, *re-structuring*, *re-inventing*, *re-storing*, *re-discovering*, *re-thinking*, *re-positioning*, *re-visioning*, *re-reformasi*, *re-aktualisasi*, dan *re-vitalisasi*.⁴⁶

Anak anak yang hidup dan tumbuh kembang di abad ke 21 sebagai generasi milenial harus mampu beradaptasi dengan tuntutan hidup di era revolusi 4.0 itu tidak boleh main-main. Revolusi industry 4.0 ini menekankan pada pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, dan *robotic*, atau dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*/perubahan yang mengganggu. Terhadap hal-hal tersebut, sebagai seorang

⁴⁵ Sofyan Mustoip, Muhammad Japar, et. al, *Implementasi Pendidikan Karakter*.(Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), 57.

⁴⁶ Agus Efendy, *Revolusi Kecerdasan Abad 21*.(Bandung: Alfabeta, 2005), 14.

pendidik dan orang tua harus muncul pada abad 21 ini di ranah penyelenggaraan pendidikan anak.⁴⁷

Perkembangan abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segi kehidupan. Teknologi menghubungkan dunia yang melampaui sekat-sekat geografis sehingga dunia menjadi tanpa batas. Teknologi transportasi udara memberikan kemudahan menempuh perjalanan panjang. Melalui media televisi. Kejadian di suatu tempat dapat secara langsung diketahui dan dilihat di tempat lain yang berjarak sangat jauh pada waktu bersamaan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melalui internet member kemudahan pengiriman uang pada waktu yang sangat singkat, bahkan *real time*. Perkembangan teknologi menjadikan terjadinya kualifikasi dan kompetensi tenaga kerja.

Abad 21 merupakan abad pengetahuan, abad dimana informasi banyak tersebar dan teknologi berkembang. Karakteristik abad 21 ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi diantaranya menjadi semakin cepat. Dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan, telah terbukti dengan semakin menyempit dan meleburnya faktor “ruang dan waktu” yang selama ini menjadi aspek penentu kecepatan dan keberhasilan ilmu pengetahuan oleh umat manusia.⁴⁸

Mengenai peradaban modern tersebut, Ma'arif dalam Efendi sendiri mempunyai kesimpulan. Menurutnya, berkaca pada Abad Renaissans abad ke 16, Zaman Pencerahan abad ke 18, Revolusi Industri, Abad Industri dan Teknologi Modern sejak 300 tahun terakhir ini, kita melihat perubahan yang spektakuler dalam kehidupan umat manusia. Ilmu dan teknologi telah hampir sampai puncak. Tidak seorang anak manusia pun yang dapat menyangkal dan mengabaikan kenyataan ini.

⁴⁷Otib Satibi Hidayat, *Pendidikan karakter anak Sesuai Abad Ke-21*. (Jakarta: Edura-UNJ, 2020), 34.

⁴⁸Daryanto, dan Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21*. (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2017), 2.

Tapi menurutnya, yang amat merisaukan adalah bahwa kemajuan yang serupa tidak kita temui dalam aspek moral manusia. Persepsi manusia tentang moral bahkan semakin tumpul. Berkat sains dan teknologi modern, budaya materialistis dan konsumeristis telah berkembang sedemikian rupa. Manusia telah terpasung dalam sangkar *the tyranny of purely material aims* – meminjam frasa Betrand Russel, dalam bukunya *The Prospects of industrial Civilization*. Ditegaskan Ma'arif, dengan mengacu kepada kritik J.A. Camiller, yang mengatakan bahwa slogan kapitalisme adalah *the welfare state*, bahwa sebenarnya kapitalisme dalam kenyataannya telah melahirkan *the hedonistic society*. Dalam sebuah masyarakat hedonistis, martabat manusia telah turun secara sangat drastic. Mereka kehilangan *the inner dimension of mind, the critical power of reason* dan pada akhirnya menyerah kepada *the facts of life* dengan segala resikonya yang menghancurkan harapan untuk dapat hidup aman dan tenang.⁴⁹ Perlu ditekankan meski perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad 21 ini sudah sangat membantu manusia dalam kehidupan, hendaknya tidak melupakan dan tetap mengedepankan etika mulia sebagai makhluk tuhan dan makhluk social. Oleh karena itu penguatan pendidikan karakter sangat penting untuk dikembangkan dan di implikasikan dalam kehidupan.



⁴⁹ Agus Efendy, *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. (Bandung: Alfabeta, 2005), 25.

BAB III

PAPARAN FILM

A. Biografi Pengarang

1. Irene Mecchi

Nama : Irene Mecchi
Tanggal Lahir : 21 September 1949
Tempat Lahir : San Fransisco, Califrnia, Amerika Serikat
Karya terkenal : *The Lion King, The Hunchback of Notre Dame, Hercules, Fantasia2000*

Irene Mecchi lahir pada tanggal 21 September 1949. Ia adalah seorang penulis Amerika untuk televisi, film, surat kabar, dan Broadway yang berasal dari San Fransisco. Irene Mecchi lahir dari ketiga bersaudara dari keluarga yang berasal dari San Fransisco, California. Ia sekolah dan mendapat gelar *Bachelor of Arts* dari University of California, Barkeley. Saat ia memulai karirnya, aspirasinya untuk mengarahkan teater membawanya untuk belajar di American Conservatory Theater, di mana intruksinya Joy Carlin untuk mengerjakan dengan tulisannya dan mendorongnya untuk mengerjakan secara penuh.⁵⁰

Pekerjan dimulai ketika dia menulis program anak-anak untuk Nickeloden seperti *By the Way*. Tugas menulis pertama Mecchi ada diacara special Lily Tomlin pemenang Emmy Award. Kemudian berikutnya yaitu *Valerie, The Popcorn Kid*, dan *My Sister Sam*. Bersamaan dengan itu, Mecchi meneliti dan meulis sebuah drama yang diambil dari 50 tahun kolumnis surat kabar legendaries bernama Herb Caen pengamatan cerdas dari San Fransisco. Drama itu berjudul “belanja-kerja” di

⁵⁰ Monkbot, (online). https://en.m.wikipedia.org/wiki/Irene_Mecchi diakses 1 Maret 2021

American Conservatory Theater dan membuat Mecchi mengedit dua buku tulisan Caen, yang diterbitkan pada tahun 1992 dan 1993.⁵¹

Akhirnya, memulai bekerja dengan Disney pada Maret 1992, ketika dia menulis animasi pendek berdurasi 10 menit yang berjudul “*Recycle Rex*”. Film pendek itu mendorong penonton yang lebih muda untuk mendaur ulang selama musim panas 1992. Kemudian Mecchi di bawa ke kapal untuk memoles naskah *The Lion King*, beberapa bulan kemudian, dia bergabung dengan Jhonatan Roberts dalam proses perbaikan skenario. Bersama-sama kedua penulis menambahkan komedi dengan adanya Timon, Pumbaa, dan Hyena.⁵²

Setelah karyanya *The Lion King*, dia siap untuk menulis skenario *The Hunchback of Notre Dame* dan *Hercules*. Selain itu, ia bekerja sama kembali dengan Roger Allers untuk ikut menulis buku untuk adaptasi musik *The Lion King*, dimana mereka dinominasikan sebagai *Tony Award* untuk *Best Book of a Musical*. Kemudian bersama dengan Allers untuk menyumbangkan materi skenario tambahan untuk *The Lion King*.⁵³

Mecchi juga penulis skenario untuk film Pixar, *Brave*, yang disutradarai oleh Brenda Chapman pada Juni 2013. Chapman menyatakan bahwa dia dan Mecchi sedang mengembangkan *Rumblewick* di *DreamWorks Animation*. Pada November 2014, dimumkan bahwa Mecchi ikut menulis film *musical animasi Lucsfilm, Strange Magic*. Pada tahun yang sama, dia menulis untuk NBC’s, di mana dia merevisi karakterisasi Kapten Hook.⁵⁴

2. Jonathan Roberts

Nama : Jonathan Robert

Tanggal Lahir : 10 Mei 1956

⁵¹ *Ibid.*

⁵² *Ibid.*

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ *Ibid.*

Tempat Lahir : Boston, Massachusetts

Karya Terkenal : *The Official Preppy Handbook*, *The Lion King*

Jonathan Roberts lahir pada tanggal 10 Mei 1956, ia adalah seorang penulis skenario dan juga produser. Jonathan mulai terkenal sejak bergabung ikut menulis dengan Disney's. Jonathan belajar sastra Inggris di *Brown University* dan mengambil program pascasarjana musim panas tentang penerbitan buku dan majalah di Harvard sebelum memulai karirnya.⁵⁵

Karya tulis pertamanya adalah di *The 80s: A Look Back dan the official Preppy Handbook*, yang menjadi buku terlaris di New York. Kemudian skenario pertama Jonathan ada di *The Sure Thing* pada tahun 1985. Kemudian dia menulis *fast Times*, dimana dia menjabat sebagai produser. Jonathan kemudian bergabung dengan departemen cerita di Disney dan mengerjakan film animasi pemenang penghargaan tahun 1994 yang berjudul *The Lion King* bersama Irene Mecchi dan Linda Woolverton. Jonathan juga ikut menulis skenario untuk *James and the Giant Peach*, *The Hunchback of Notre Dame* dan *Monsters* pada saat berada di Disney.⁵⁶

3. Linda Woolverton

Nama : Linda Woolverton

Tanggal Lahir : 19 Desember 1952

Tempat Lahir : Long Beach, California, Amerika Serikat

Karya terkenal : *Beauty and the Beast*, *The Lion King*, *Alice in Wonderland*, *Maleficent*

Linda Woolverton lahir di Long Beach, California, Amerika Serikat pada tahun 1952. Dia lulus SMA pada tahun 1969 dengan tanda kehormatan di program teater sekolah. Kemudian melanjutkan pendidikan di California State University, Long Beach, lulusan dengan gelar BFA di Teater Seni pada tahun 1973. Setelah lulus

⁵⁵ Nick Fury, (online), [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Jonathan_Roberts_\(writer\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Jonathan_Roberts_(writer)) . Diakses 1 Maret 2021

⁵⁶ *Ibid.*

dari perguruan tinggi tersebut kemudian melanjutkan ke California State University, Fullerton untuk mendapatkan gelar master di Teater Anak. Dia menyelesaikan gelar masternya pada tahun 1976.⁵⁷

Selama menyelesaikan gelar masternya, dia membentuk perusahaan teater untuk anak-anaknya. Dia menulis dan menyutradarai dan tampil di seuruh gereja, mall, sekolah, dan teater local di California. Dia juga mulai bekerja sebagai pelatih acting anak-anak pada periklanan pada tahun 1979.⁵⁸

Pada tahun 1980, dia mulai bekerja sebagai sekretaris untuk CBS, dimana dia akhirnya menjadi eksklusif untuk acara yang berkonsentrasi pada acara anak-anak dan acara malam. Selama istirahat makan siang di CBS, Linda menulis Novel pertamanya yang berjudul *Star wind*. Pada tahun 1984 dia mengundurkan diri dari CBS, lalu mulai bekerja sebagai guru pengganti ketika menulis novel keduanya yang berjudul *Running Before the Wind*. Kedua buku tersebut diterbitkan oleh Houghton Mifflin pada tahun 1986 dan 1987. Dia juga mulai menuliskan naskah untuk acara televisi anak-anak. Dari tahun 1986 hingga 1989, dia menulis episode serial animasi *Star Wars*, *Ewoks*, *Dennis the Menace*, *The Real Ghostbuster*, dan *Chip'n Dale Rescue Rangers*.⁵⁹

Pada akhirnya Linda mengekspresikan keinginannya untuk bekerja pada Disney, namun hatinya dikecilkan oleh agennya sendiri, yang mengatakan padanya bahwa dia “tidak siap”. Ia tidak setuju, lalu pergi ke kantor Disney di Burbank, California, dan menaruh salinan novelnya *Running before the Wind* untuk sekretaris, dan meminta untuk “berikan kepada seseorang untuk dibaca” dua hari kemudian dia menerima telepon dari ketua Disney yang bernama Jeffrey Katzenberg memintanya untuk diwawancarai.⁶⁰

⁵⁷ Prince Archelaus, (online), https://en.m.wikipedia.org/wiki/Linda_Woolverton . Diakses 1 Maret 2021.

⁵⁸ *Ibid.*

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ *Ibid.*

Setelah wawancara, Linda digaji untuk menulis naskah *Beauty and the Beast*, di mana dia menjadi wanita pertama yang menulis sebuah film animasi untuk Disney. Dari awal tahun 1985 hingga 1988, dua tim penulis berbeda bekerja keras mengubah cerita *Jeanne-Marie Le Prince de Beaumont* menjadi film, namun Linda berhasil mengadaptasikan menjadi sebuah naskah. Pada saat perilisan tahun 1991, *Beauty and the Beast* menerima pengakuan kritikal secara luas, menjadikan film animasi pertama yang mendapatkan nominasi untuk film terbaik di *Academy Award* untuk *Best Motion Picture – Musical or Comedy*.⁶¹

Kesuksesan *Beauty and the Beast* membawanya bekerja untuk beberapa proyek dengan Disney. Dia menulis naskah dari film *live-action* yang berjudul *homeward Bound: The incredible Journey*, dirilis pada tahun 1993, dan bekerja kembali dengan Disney Animation menulis pra-produksi pengembangan cerita Aladdin, yang dirilis tahun 1992, dan juga menulis naskah *The Lion King*, yang dirilis tahun 1993. Aladin dan *The Lion King* mendapatkan kesuksesan dan mendapatkan pengakuan kritikal. Selama masa ini, Linda juga mengadaptasikan naskah *Beauty and the Beastnya* untuk karya *musical Broadway*, yang dibuka dengan pengakuan kritikal pada tahun 1993, membuat Linda mendapatkan nominasi untuk *Tony Award* sebagai *Best Book* pada *Musical* dan memenangkan *Oliver Award* untuk *Best New Musical*.⁶²

B. Film *The Lion King*

1. Profil film

Sutradara : Roger Allers dan
Rob Minkoff

Produser : Don Hahn

Penulis : Irene Mecchi

⁶¹ *Ibid.*

⁶² *Ibid.*

Jonathan Roberts dan
Linda Woolverton

Pemeran : Matthew Broderick
James Earl Jones
Jonathan Taylor Thomas
Rowan Atkintos. Dan
Whoopi Goldberg

Musik : lagu :
Elton John
Tim Rice
Lebo M
Music latar :
Hans Zimmer

Distributor : Walt Disney Pictures

Tanggal Rilis : 15 Juni 1994

Durasi : 88 menit

Anggaran : \$45.000.000

Pendapatan kotor : \$784.841.776

Pengisi suara : Mathew Broderick sebagai Simba
Jonathan Taylor Thomas sebagai Simba kecil
Jeremy Irons sebagai Scar
James Earl Jones sebagai Mufasa
Nathan Lane sebagai Timon
Ernie Sabella sebagai Pumbaa
Whoopi Goldberg sebagai Shenzi
Cheech Marin sebagai Banzai

Jim Cummings sebagai Ed

Moira Kelly sebagai Nala

Niketa Calame sebagai Nala kecil

Robert Guillaume sebagai Rafiki

Rowan Atkinson sebagai Sarabi

Zoe Leader sebagai Sarafina⁶³

2. Sinopsis film

Dalam film *The Lion King* ini bercerita tentang Mufasa seekor raja singa yang merupakan raja dari seluruh binatang hutan tempat habitat mereka. Mufasa memiliki adik kandung bernama Scar yang ternyata memiliki rasa iri yang tersembunyi dari kekuasaan Mufasa yang nantinya jatuh kepada anak Mufasa yang bernama Simba. Simba kecil lahir disambut kebahagiaan oleh seluruh binatang sebagai pewaris tahta kekuasaan ayahnya Mufasa yang dikenal sebagai raja yang bijaksana dan mengutamakan rakyatnya.

Namun tidak disambut baik oleh Scar, Scar justru ingin menyingkirkan Simba dan merebut tahta kekuasaannya. Scar berfikir secara matang untuk mensukseskan rencana jahatnya agar berjalan mulus dengan cara bekerja sama dengan kawanan hyena. Scar memanfaatkan keluguan dan kepolosan Simba yang masih kecil dengan menjebaknyanya berulang kali namun masih bisa tertolong oleh ayahnya, Mufasa.

Pada suatu ketika Scar berniat untuk menjebak Simba hingga terkepung oleh kejaran hyena. Mufasa datang dan berhasil menyelamatkan anaknya Simba. Namun justru nasib buruk menimpa mufasa hingga tewas dijatuhkan dari atas tebing oleh adiknya sendiri Scar dari tebing tinggi kedalam kejaran binatang tersebut.

⁶³ Medelam, (online), https://id.m.wikipedia.org/wiki/The_Lion_King . Diakses 1 Maret 2021

Simba yang mengetahui ayahnya tergeletak mati merasa sangat sedih dan juga bersalah, dalam keadaan terpuruk Scar lagi-lagi memanfaatkan rasa bersalah Simba dengan mengahsutnya bahwa dialah pembunuh ayahnya sendiri, sehingga membuat Simba kecil semakin merasa bersalah dan ketakutan. Scar mengusirnya untuk tidak lagi muncul dan menghilang supaya tidak ada yang mengetahui bahwa dialah pembunuhnya untuk menutupi kenyataan bahwa Scar sendirilah pelakunya.

Akhirnya Simba lari kencang sambil menangis sejauh mungkin hingga dia merasa sangat kelelahan dan pingsan tidak sadarkan diri pada gurun pasir. Namun nasib baik masih didapatkan Simba, Simba ditolong oleh dua hewan babi hutan merkaat yang bernama Timon dan Pumbaa, mereka berdua membawa Simba ke hutan tempat mereka tinggal dan merawatnya hingga Simba tumbuh dewasa. Hingga suatu ketika Simba bertemu oleh singa betina dewasa seumurannya yang sedang berburu pada hutan itu, Simba berniat untuk menyelamatkan hewan-hewan yang ada di hutan itu dengan bertarung dengannya. Tetapi dalam keadaan bertarung Simba merasa seperti mengenal singa betina itu dan ternyata benar singa betina itu bernama Nala teman masa kecil Simba sewaktu di Habitatnya yang dulu.

Nala meminta Simba untuk kembali pada daerah kekuasaannya dulu dan mengusir Scar yang memerintah secara kejam dan *dictator*, Nala berusaha meyakinkan Simba bahwa banyak hewan membutuhkan kehadirannya di sana, bahwa Simbalah yang seharusnya memerintah sebagai raja hutan. Dengan dipenuhi rasa ragu dan masih dengan rasa bersalah terhadap kematian ayahnya, Simba bertanya kepada Rafiki penasehat ayahnya dulu. Rafiki kemudian berkata dengan harapan dan penuh kesungguhan bahwa diri Mufasa, ayah Simba, masih ada dan terus ada di dalam diri Simba. Akhirnya Simba memutuskan untuk segera kembali ke kerajaannya.

Sesampainya di kerajaannya, Simba melihat kerajaannya menjadi hancur dan terlihat suram, tumbuhan banyak yang mati dan tulang belulang berserakan, rakyat

ketakutan, membuat Simba merasa semakin muak dengan kelakuan Scar. Akhirnya seluruh singa bersatu bertarung melawan Scar dan kawanan hyenanya, di tengah-tengah pertarungan ketika Simba hampir terjatuh dari tebing pada saat itulah Scar mengatakan kebenaran bahwa dirinyalah dulu yang telah membunuh Mufasa. Mendengar itu dari mulut Scar sendiri membuat Simba semakin membara dan kuat bangkit di tengah amukan api dari kilat sampai kemudian Scar terkalahkan oleh Simba dan di usir dari kerajaannya. Kemudian Simba kembali menjadi raja meneruskan tahta ayahnya Mufasa.

3. Paparan film

a. Alur

Alur adalah jalan cerita dalam sebuah cerita atau film. Dalam film *The Lion King* ini memiliki alur maju karena rangkaian peristiwa tersusun secara kronologis yaitu berdasarkan rutan waktu terjadinya peristiwa. Dapat dibuktikan pada isi film yaitu dari lahirnya Simba hingga ia tumbuh dewasa. Tahap alur dari permulaan, perumitan, klimaks, dan akhir.



Gambar 3.1(matahari terbit)

Film ini bermula pada kerajaan Pride Land yang di pimpin oleh raja Mufasa dan ratu Sarabi memilliki seekor putra bernama Simba



Sebuah kepuasan tak terduga,
bisa menyantap putra raja.

Gambar 3.2 (pemimpin para hyena)

Simba kecil berulang kali di tipu oleh pamannya Scar yang sudah memiliki rencana jahat. Mulai dari menjebak nya di sarang kawanan hyena niat hati supaya Simba terbunuh namun masih bisa diselamatkan oleh Mufasa.



Anak yang membunuh raja.

Gambar 3.3 (Simba yang diselimuti rasa bersalah)

Kemudian tidak sampai disitu Scar menjebak Simba lagi dalam kawanan banteng, dan membunuh Mufasa ketika menyelamatkan Simba dari kawanan banteng tersebut. kemudian momen itu dimanfaatkan oleh Scar untuk mempermainkan pemikiran Simba kecil yang masih polos sebagai pelaku pembunuh dari Mufasa.



Gambar 3.4 (perkelahian Simba dengan Scar)

Klimaks ketika terjadi pertarungan sengit antara Simba yang ingin merebut kembali tahtanya dari Scar yang sudah menghancurkan kerajaan Pride Land. Sebelumnya mereka berdua adu mulut tentang kebenaran yang sebenarnya terjadi atas kematian Mufasa. Kawanan hyena pembela Scar melawan keluarga Singa juga bersama kedua teman simba Timon dan Pumbaa, tak lupa Zazu dan Rafiki yang ikut serta membantu dalam perebutan kekuasaan.



Gambar 3.5 (Simba, Nala, Rafiki, dan Bayi penerus tahta)

Akhirnya kerajaan Pride Land berhasil kembali pada tahta Simba dan seiring berjalannya waktu hutan dan siklus kehidupan juga ekosistem mulai berjalan normal, populasi hewan mulai bertambah, dan kebahagiaan lengkap ketika Simba dan Nala dikaruniai seekor anak laki-laki sebagai penerus tahtanya kelak yang akan meneruskan memimpin kerajaan Pride Land.

b. Sudut pandang

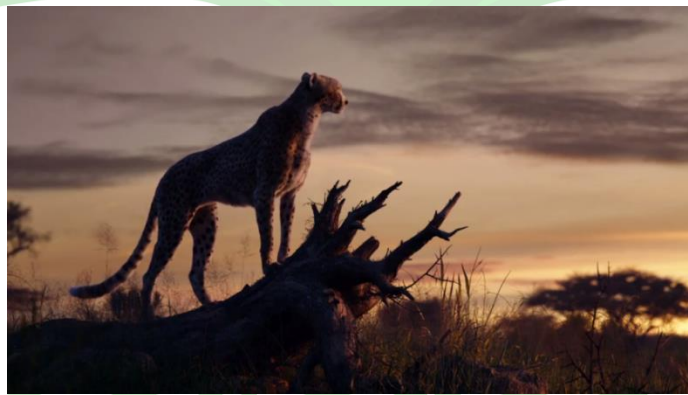
Sudut pandang adalah kedudukan pengarang berdasarkan cara pandangannya terhadap tokoh tokoh dalam cerita itu sendiri. Sudut pandang pada film *The Lion King* terdapat pada orang ketiga. dapat dibuktikan pada pengisahan cerita pada film *The Lion King* tersebut menampilkan tokoh-tokoh dengan menyebutkan nama atau bahkan tak jarang menggunakan kata ganti orang ketiga seperti misalnya dia, ia, dan mereka. Kata ganti tersebut berfungsi sebagai variasiampilan tokoh dalam film.

Sudut pandang orang ketiga ini, narrator dapat menceritakan semua hal yang berkaitan dengan tokoh “ia atau dia” tersebut. Narrator mengetahui segala hal tentang tokoh dalam film, begitu juga dengan peristiwa dan juga karakter. Serta termasuk motivasi yang melatarelakanginya. Dengan demikian, sudut pandang orang ketiga ini bersifat narrator serba tahu.

c. Setting

Setting merupakan penggambaran tentang, tempat, waktu, dan suasana yang melingkupi cerita.⁶⁴

1. Di hutan kerajaan Pride Land-pagi hari



Gambar 3.6 (seekor cetah memandang matahari terbit)

⁶⁴ Sri Utami dan Sukardi, *Bahasa Indoneisa 3*.(Perpustakaan Nasional, 2008), 62.

Waktu penayangan : 00.01.12

Deskripsi : matahari perlahan terbit dan seluruh rakyat hewan yang berada d hutan tersebut menyambut dengan menghadap matahari

2. Di hutan kerajaan Pride Land-pagi hari-di sebuah tanah lapang



Gambar 3.7 (Simba dalam upacara penyambutan)

Waktu penayangan : 00.02.29

Deskripsi : seluruh rakyat hewan di hutan di bawah kekuasaan raja Mufasa mulai berdatangan untuk berkumpul di sebuah tanah lapang di hadapan singgasana raja untuk melakukan upacara menyambut kelahiran bayi Simba anak raja Mufasa.

3. Di hutan kerajaan pride Land-siang hari-genangan air



Gambar 3.8 (seekor tikus minum di genangan air)

Waktu penayangan : 00.04.59

Deskripsi : terlihat seekor tikus kecil datang pada genangan air untuk minum kemudian berjalan menyusuri hutan untuk mencari makanan

4. Di hutan kerajaan Pride Land-siang hari-go



Gambar 3.9 (Scar bicara pada Zazu)

Waktu penayangan : 00.06.05

Deskripsi : Lalu tikus kecil tersebut bertemu dengan Scar paman Simba, adik dari raja Mufasa, di sebuah goa di kerajaan pride Land. Hingga kemudian tikus tersebut ingin dijadikan makan siang namun berhasil menyelamatkan diri berkat kedatangan Zazu, penegak hukum Mufasa.

5. Di hutan kerajaan Pride Land-malam hari-sebuah pohon



Gambar 3.10 (malam hari pada rumah Rafiki)

Waktu penayangan : 00.09.29

Deskripsi : penasehat Mufasa seekor kera duduk sendirian pada salah satu dahan pohon yang cukup besar, melihat sekeliling banyak kunang-kunang berterbangan dihadapannya.

6. Di hutan kerajaan Pride Land-pagi hari-sebuah tebing singgasana raja



Gambar 3.11 (Simba melihat ke arah hutan daerah kekuasaan)

Waktu penayangan : 00.10.51

Deskripsi : simba berlari kencang menuju ujung tebing singgasana ayahnya, Mufasa. Ketika pagi hari matahari belum menampakkan diri sepenuhnya.

7. Di hutan kerajaan Pride Land-pagi hari



Gambar 3.12 (Mufasa dan Simba berjalan mengelilingi hutan)

Waktu penayangan : 00.13.20

Deskripsi : Mufasa dan anaknya Simba berjalan menyusuri hutan untuk melakukan patroli

8. Di hutan kerajaan Pride Land-pagi-di bawah pohon rindang



Gambar 3.13 (Simba pulang ke singgasana di antar Zazu)

Waktu penyangan : 00.15.19

Deskripsi : Simba Kembali ke halaman rumah di bawah pohon rindang banyak kawan keluarga singa dan anak singa yang sedang santai

9. Di hutan kerajaan Pride Land-pagi



Gambar 3.14 (Simba dan Nala sedang berjalan bersama)

Waktu penayangan : 00.18.23

Deskripsi : Simba dan temannya yang bernama Nala berjalan menyusuri hutan ingin pergi ke suatu tempat dengan di ikuti oleh Zazu

10. Di hutan sarang hyena-siang hari-di balik bukit

P O N O R O G O



Gambar 3.15 (Simba dan Nala sampai di sarang hyena)

Waktu penayangan :00.24.14

Deskripsi : Simba dan Nala akhirnya tiba di suatu tempat yang dia piker sangat menakjubkan ternyata itu adalah sarang hyena yang sangat berbahaya. Terlihat suram banyak tulang hewan berserakan, genangan air yang kotor, dan bebrapa sumber lumpur yang mendidih. Tempat tersebut sudah keluar dari daerah kekuasaan Mufasa karena sejak dulu keluarga hyena dan singa bermusuhan.

11. Di hutan kerajaan Pride Land-sore hari



Gambar 3.16 (Mufasa dan Simba memandang langit senja yang mulai petang)

Waktu penayangan : 00.30.10

Deskripsi : Mufasa duduk menghadap matahari terbenam setelah menjemput untuk menyelamatkan Simba dan Nala di sarang hyena. Kemudian Mufasa dan Simba duduk berdua sembari menasehati menghadap matahari terbenam yang nampak indah dengan cahayanya yang berwarna orange

12. Di hutan kerajaan Pride Land-malam hari



Gambar 3.17 (Mufasa dan Simba sedang bergurau bersama)

Waktu penayangan : 00.32.06

Deskripsi : Mufasa dan Simba Berlarian bermain bersama setelah memberi nasehat kepada Simba tentang bagaimana seorang raja. Terlihat gelap namun banyak bertaburan bintang di langit malam.

13. Di hutan sarang hyena- malam hari



Gambar 3.18 (Scar menghampiri sarang hyena)

Waktu penayangan : 00.33.15

Deskripsi : malam hari di sebuah sarang hyena terlihat beberapa hyena yang duduk santai sembaribi menjilati tubuhnya, tidak terlihat langit malam bertabur bintang, hanya terlihat gelap dan suram. Kemudian Scar datang berniat untuk membuat kerjasama dengan kawanan Hyena

14. Di hutan kerajaan Pride Land-pagi hari-ngarai



Gambar 3.19 (Simba dan Scar berjalan menyusuri ngarai)

Waktu penayangan : 00.37.25

Deskripsi : Simba dan Scar berjalan pada daerah Hutan yang banyak tebing tebing tinggi. Atas ajakan dari Scar yang penuh dengan tipu daya, Simba menurutinya.

15. Di hutan kerajaan Pride Land-siang hari-derah bertebing



Gambar 3.20 (Simba berusaha membangunkan Mufasa)

Waktu penayangan :00.41.41

Deskripsi : Simba terjebak oleh kawanan banteng pada daerah yang bertebing tinggi dan berusaha menyelamatkan diri dengan menaiki pohon usang yang berdiri di tebing itu. Sampai akhirnya Mufasa datang untuk menyelamatkan Simba namun berakhir mati tragis di daerah bertebing tinggi tersebut akibat Scar adiknya sendiri.

16. Di hutan-sore hari



Gambar 3.21 (Simba meninggalkan kerajaan)

Waktu penayangan : 00.48.20

Deskripsi : Simba berjalan menyusuri jalan mana saja yang bisa ia lewati untuk pergi dari kerajaan Pride Land atas perintah Scar yang pada saat itu memanfaatkan rasa bersalah Simba kecil yang masih polos dan lugu.

17. Di hutan kerajaan Pride Land-sore hari-singgasana raja



Gambar 3.22 (Scar mengumumkan kematian raja di kerajaan Pride Land)

Waktu penayangan : 00.48.55

Deskripsi : Sore itu langit terlihat agak gelap karena awan mendung, cahaya senja tidak menampakkan wujudnya. Scar memberikan berita duka atas kematian Mufasa dan Simba kepada seluruh keluarga singa dengan alasan ia terlambat datang untuk menyelamatkan Mufasa dan Simba tepat di sebelah singgasana raja. Kemudian Scar berjalan menuju singgasana raja untuk menggantikan tahta kerajaan Pride Land

18. gurun pasir-pagi hari



Gambar 3.23 (Simba tergeletak di gurun pasir)

Waktu Penayangan :00.50.56

Deskripsi : Simba terus berjalan meski ia tak tau harus kemana hingga malam berganti pagi, terlihat tidak ada satu tumbuhanpun dan tidak ada hewan makhluk lainnya, rupanya Simba sampai di suatu tempat gurun pasir yang amat luas kemudian pingsan di gurun tersebut akibat kelelahan

19. Gurun pasir-siang hari



Gambar 3.24 (burung bangkai menghampiri Simba)

Waktu penayangan :00.51.57

Deskripsi : tepat matahari berada di tengah tengah langit terlihat beberapa burung bangkai beterbangan memutar melihat mangsa dibawahnya, ternyata Simba masih tergelak pingsan dan mulai di kerumuni oleh burung bangkai yang sudah semakin dekat untuk memakannya.

20. Di hutan habitat Simba-siang hri



Gambar 3.25 (Simba dan kedua temannya berjalan sambil bernyanyi)

Waktu penayangan : 00.55.34

Deskripsi : Simba, timon, dan Pumbaa berjalan menyusuri hutan menuju habitatnya dan mengajak untuk hidup bersama dengan semboyannya. Nampak banyak tumbuhan yang tumbuh dengan subur dan air terjun yang nampak menyegarkan. Dan terlihat banyak jenis hewan yang tinggal disana.

21. Di hutan habitat Simba-malam hari



Gambar 3.26 (Simba dan kedua temannya berjalan sambil bernyanyi)

Waktu penayangan : 00.58.36

Deskripsi : berlatar bulan purnama bundar sempurna Simba besar dan kedua temannya Simon dan Pumba sedang berjalan menyusuri hutan sambil bernyanyi khas semboyannya dengan bahagia.

22. Di hutan habitat Simba-pagi hari



Gambar 3.27 (Simba dan kedua temannya berjalan sambil bernyanyi)

Waktu penayangan : 00.58.54

Deskripsi : Simba tumbuh besar hidup bersama kedua temannya di hutan itu, keseharian mereka berjalan dan bermain di hutan sambil mencari makan

23. Di hutan kerajaan pride Land-sore hari



Gambar 3.28 (kerajaan Pride Land tampak kering)

Waktu penayangan : 00.59.46

Deskripsi : di hutan kerajaan Pride Land nampak langit sore matahari yang mulai akan tenggelam, pohon-pohon yang kering tidak berdaun, dan sederet semut semut yang berjalan pada batang pohon yang telah mati. Tampak hewan lainnya juga yang berlarian karena kawanan hyena mulai datang untuk menyerang mereka.

24. Di hutan kerajaan Pride Land-sore hari-singgasana raja



Gambar 3.29 (Sarabi berbicara pada Scar)

Waktu penayangan : 1.02.19

Deskripsi : Scar sedang duduk santai di singgasananya sambil memakan seekor banteng di hadapan sarabi (Ratu, istri dari Mufasa dulu) dan berniat mengajaknya, tampak juga kawanan hyena dan Nala keluarga singa lainnya

25. Di hutan kerajaan Pride Land-malam hari



Gambar 3.30 (Nala berusaha kabur dari kerajaan)

Waktu penayangan : 1.03.45

Deskripsi : suasana gelap nampak menunjukkan malam hari, Nala sedang berusaha kabur dari kerajaan, sedang yang lain tertidur pulas, baik keluarga singa, maupun kawanan hyena.

26. Di hutan kerajaan Pride Land-pagi hari



Gambar 3.31 (Simba mendengarkan kedua temannya berbicara)

Waktu penayangan : 1.06.55

Deskripsi : Simba sedang bermain kupu-kupu hingga mengagetkan seekor kijang yang sedang berdiri memakan rumput

27. Hutan habitat simba-malam hari



Gambar 3.32 (Simba sedang tiduran bersama kedua temannya)

Waktu penayangan : 1.08.58

Deskripsi : suasana gelap menandakan malam hari, Simba dan kedua temannya sedang berbincang mengenai banyak hal dan saling bertumpukan di atas gundukan tanah

28. Di hutan habitat simba-pagi hari

P O N O R O G O



Gambar 3.33 (bulu Simba jatuh ke sungai)

Waktu penayangan : 1.11.36

Deskripsi : sejumput bulu Simba yang terbang lalu jatuh pada aliran sungai yang mengalir, tampak beberapa bebatuan di pinggir sungai dan juga pepohonan dan tumbuh subur.

29. Di hutan habitat simba-siang hari



Gambar 3.34 (bulu Simba terbawa para semut)

Waktu penayangan : 1.12.43

Deskripsi : tampak seekor serangga berjalan sambil menggiring makanannya yang berbentuk bulat pada tanah yang terlihat kering, dan juga barisan semut yang berjalan di pohon membawa makanannya serta sejumput bulu Simba yang ikut terbawa.

P O N O R O G O

30. Di hutan habitat simba-siang hari



Gambar 3.35 (Nala sampai di habitat Simba)

Waktu penayangan : 1.15.08

Deskripsi : pumbaa dan Simon berjalan sambil bernyanyi dengan hewan lain yang ada di hutan, tambah semak-semak, dan juga pepohonan. Tiba-tiba Nala datang ingin menerkam Timon dan mengejanya, namun beruntung Simba datang tepat waktu sehingga Timon tidak jadi mangsa Nala.

31. Hutan habitat simba-siang hari



Gambar 3.36 (Nala dan Simba berlarian sambil bernyanyi)

Waktu penayangan : 1.20.30

Deskripsi : Simba dan Nala menyusuri Hutan melewati sungai dan minum disana, dan juga melawati satu air terjun yang indah sambil bernyanyi bersama.

32. Di hutan habitat simba-malam menjelang pagi hari



Gambar 3.37 (Simba menatap langit subuh)

Waktu penayangan : 1.23.24

Deskripsi : nampak langit fajar sedikit cahaya menembus celah pohon menembus permukaan hutan, Simba berjalan sendirian dan nampak gelisah atas apa yang diucapkan Nala. Simba terus berjalan hingga sampai bertemu dengan Rafiki dan mengikutinya sampai di depan danau terlihat matahari mulai sedikit menampakkan sinarnya.

33. Gurun pasir-pagi hari



Gambar 3.38 (gurun pasir)

Waktu penayangan : 1.28.50

Deskripsi : Simba bertemu Nala di gurun pasir ketika perjalanan menuju pulang ke kerajaan Pride Land.

34. Hutan kerajaan Pride Land-siang hari



Gambar 3.39 (Simba, Nala dan kedua temannya merangkak masuk kerajaan)

Waktu penayangan : 1.29.49

Deskripsi : langit nampak mendung siang itu, Simba dan Nala sudah sampai di kerajaan batu yang sekarang nampak suram, tidak ada tumbuhan hijau, terlihat kering, dan banyak tulang hewan yang telah mati di mangsa.

35. Di hutan kerajaan Pride Land-sore menuju malam hari



Gambar 3.40 (para singa melawan hyena)

Waktu penayangan : 1.33.17

Deskripsi : terlihat awan mendung menutupi seluruh permukaan langit di kerajaan batu, di singgasana raja ada Scar yang saat itu menjabat menjadi seorang raja sedang mencoba merayu Sarabi untuk menjadi permaisurinya hingga terjadi perkelahian antara keduanya, namun tak lama Simba datang dari ujung tebing untuk menyelamatkan ibunya dan juga kerajaan Pride Land.

Telihat banyak kobaran api dari petir yang menyambar pohon mati yang sudah kering membuat suasana perkelahian semakin panas.

36. Di hutan kerajaan Pride Land-malam hari-singgasana raja



Gambar 3.41 (Simba berjalan ke singgasana raja)

Waktu penayangan : 1.46.26

Deskripsi : langit malam mulai menampilkan bintang dan menggusur awan mendung, pertengkaran antara Scar dan kawanan hyena dengan Simba dan keluarga Singa serta pendukungnya telah berakhir dan kerajaan Pride Land kembali kepada tahta Simba

37. Di hutan kerajaan Pride Land-pagi hari



Gambar 3.42 (kerajaan Pride Land)

Waktu penayangan : 1.46.51

Deskripsi : kerajaan Pride Land sudah mulai membaik, terlibat subur kembali, dan ekosistem serta rantai kehidupan mulai berjalan semestinya, populasi hewan sudah mulai bertambah banyak dan mereka semua bergegas berjalan berkumpul di tanah lapang depan singgasana raja hendak melakukan upacara

untuk menyambut kelahiran anak raja Simba yang baru lahir yang akan meneruskan tahtanya.

d. Tokoh dan peokohan

Tokoh adalah pemeran atau pemain dalam film, sedangkan penokohan meliputi penentuan tokoh utama atau bawahan, serta bagaimana wataknya.⁶⁵

Berikut penokohan yang terdapat dalam film animasi *The Lion King*.

1. Mufasa

Mufasa merupakan mantan raja dari Pride Land. Mufasa dikenal sebagai pemimpin yang bijak dan sangat dicintai oleh rakyatnya. Ia memiliki istri yang lembut bernama Sarabi dan seekor anak laki-laki bernama Simba. Mufasa terbunuh oleh adiknya sendiri yang bernama Scar yang ingin merebut kekuasaan Pride Land.



Gambar 3.43 (Mufasa)

Waktu penayangan : 00.02.45

Deskripsi : Mufasa pada era itu masih menjabat sebagai Raja Hutan Pride Land dan sedang memimpin upacara menyambutan kelahiran putranya yang bernama Simba

2. Sarabi

Sarabi adalah seorang ratu dari Pride Land, ia bertugas dalam memimpin pasukan berburu dalam kerajaan. Sarabi dikenal dangat lembut

⁶⁵ Ibid, 61.

dan juga pemberni serta sangat menyayangi putranya. Saat suaminya terbunuh Sarabi dengan berat hati mengikuti perintah raja baru Scar.



Gambar 3.44 (Mufasa dan Sarabi)

Waktu penayangan : 00.03.13

Deskripsi : Sarabi sedang menjaga Simba dalam pelukannya sambil menunggu upacara penyambutan kelahiran putranya dengan Mufasa dilaksanakan. Mufasa dan Sarabi terlihat penuh kasih

3. Simba

Simba merupakan tokoh utama dalam film *The Lion King*. Ia berwatak Protagonis, ketika kecil sedikit keras kepala dan sangat polos, ketika dewasa menjadi raja yang bijaksana seperti ayahnya. Ia juga merupakan putra dari Mufasa dan Sarabi, sehingga ialah yang akan menggantikan tahta ayahnya kelak di Pride Land. Simba kecil mengalami stress menanggung rasa bersalah yang dalam atas kematian ayahnya sehingga Simba kecil kabur dari Pride Land. Namun setelah dewasa, Simba sadar bahwa Pride Land sedang membutuhkannya karena sedang diambang kehancuran. Kemudian Simba memutuskan untuk kembali ke Pride Land.

P O N O R O G O



Gambar 3.45 (Simba kecil)

Waktu penayangan : 00.03.38

Deskripsi : Simba kecil yang masih polos berada dalam pelukan ibunya, Sarabi. Sedang melakukan upacara penyambutan atas kelahirannya di kerajaan



Gambar 3.46 (Simba besar dengan kedua temannya)

Waktu penayangan : 00.58.36

Deskripsi : Simba dewasa telah tumbuh dengan semboyan barunya yang diajarkan oleh kedua temannya yang bernama Timon dan Pumbaa, mereka bertiga sering bernyanyi bersama.

4. Scar

Scar merupakan adik kandung dari Mufasa, ia berwatak Antagonis, penuh dengan tipu daya, rasa iri terhadap kekuasaan kakaknya, hingga sangat haus akan kekuasaan. Scar merasa tidak puas mencari mangsa ketika kepemimpinan Mufasa, Scar pun merencanakan rencana yang sangat keji untuk

mengakhiri nyawa kakaknya sendiri dan menipu Simba atas kematian Mufasa.



Gambar 3.47 (Scar)

Waktu penayangan : 00.06.03

Deskripsi : Scar sedang berada di Goa tempat dia tinggal dan sengaja tidak mengikuti upacara penyambutan putra Mufasa, kakaknya sebagai pewaris tahta karena rasa iri dengiknya serta haus kekuasaannya.

Scar : “hidup ini tidak adil”

5. Nala

Nala merupakan sahabat baik Simba sejak kecil. Namun nala dan Simba berpisah cukup lama namun akhirnya bisa bertemu kembali setelah tumbuh dewasa. Nala berwatak protagonist, di kenal baik hati namun pemberani dan juga romantic, Nala sangat berjasa mengembalikan keberadaan Simba untuk kembali ke Pride Land untuk merebut kekuasaan dari Scar.



Gambar 3.48 (Nala kecil bersama para singa)

Waktu penayangan : .00.18.36

Deskripsi : Nala kecil sedang berada dipangkuan ibunya dan sedang dimandikan namun Simba ingin mengajaknya kesuatu tempat.

Simba kecil : “ Nala, ayo ! kita harus pergi”

Sarabi : “Simba dia sedang mandi”



Gambar 3.49 (Nala besar)

Waktu penayangan : 1.00.19

Deskripsi : Nala sedang melihat populasi terakhir di kerajaan Pride Land berlari menyelamatkan diri dari kawanan Hyena. Kemudian Sarabi memanggilnya.

Sarabi : “ Nala, kemarilah duduk bersama kami”

6. Zazu

Zazu diibaratkan mata dan juga telinga dari Mufasa. Zazu merupakan tokoh protagonis yang dinilai bijak, penuh pengetahuan, dan rasa percaya diri, meski tak jarang Zazu di *bully* oleh Simba dan Nala sewaktu mereka kecil



Gambar 3.50 (Zazu)

Waktu penayangan : 00.02.49

Deskripsi : Zazu member hormat kepada yang mulia raja Mufasa sebagai orang penting di kerajaan Pride Land ketika upacara penyambutan lahirnya anak Raja akan dimulai.

7. Rafiki

Rafiki berperan sebagai penasehat dan juga peramal dari Pride Land. Rafiki merupakan tokoh protagonis yang ikut andil dalam membawa Simba kembali lagi ke Pride Land.



Gambar 3.51 (Rafiki)

Waktu penayangan : 00.03.03

Deskripsi : Rafiki sebagai penasehat di kerajaan Pride Land sangat berperan penting dalam pelaksanaan upacara penyambutan kelahiran anak raja Mufasa.

8. Timon

Timon merupakan seekor meerkat kecil yang bersahabat baik dengan babi hutan bernama Pumbaa. Timon memiliki watak protagonis setia kawan, dan juga humoris, namun timon memiliki sifat pengecut dan sedikit sok pintar. Timon berjasa dalam hidup Simba merawat dari kecil hingga dewasa dan membantu perebutan tahta Simba untuk merebut Pride Land.



Gambar 3.52 (Pumba dan Timon)

Waktu penayangan : 00.52.37

Deskripsi : timon sedang mencari tahu apakah yang dia temui di gurun pasir bersama sahabatnya Pumbaa ini merupakan seekor anak singa atau bukan.

Pumba : “gawat ada anak singa!” dengan ekspresi kaget

Timon : “ itu bukan singa”

Pumba: “ ayo kita lihat “

Timon :”itu burung berambut”

Pumba :” terlihat seperti singa”

9. Pumbaa

Pumbaa merupakan seekor babi hutan yang polos, lugu, dan baik hati, meski begitu justru dengan kepolosan dan kelugunya ia sering diejek oleh sahabatnya sendiri Timon. Pumba juga sangat berjasa dalam merawat Simba dari kecil hingga dewasa dan membantu dalam perebutan tahta Simba untuk merebut kembali Pride Land dari kekuasaan Scar.



Gambar 3.53 (Pumba dan Timon)

Waktu penayangan : 00.53.10

Deskripsi : pumbaa berniat ingin merawat anak singa itu yang bernama Simba dan sedang merayu temannya Timon untuk merawatnya bersama

Pumba : “bisa kita mengasuhnya ? baik aku akan berjanji temani dia berjalan setiap hari, kalau dia mengacau aku yang akan bereskan”

Timon : “kaulah yang kacau! Kelak dia akan memangsamu dan tubuhku jadi tusuk giginya!”

Pumba : “tapi suatu hari ketik dia besar dan kuat, dia akan dipihak kita”

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Ragam Nilai Motivasi dalam Film *The Lion King*

Dalam film *The Lion King* terdapat data yang menyampaikan nilai motivasi yang ditemukan pada deskripsi antar tokoh serta tanggapan antar tokoh dalam menyikapi sesuatu yang didasarkan pada teori Mc. Donald. Berikut ini merupakan nilai motivasi dalam Film *The Lion King* .

1. Unsur Energi dalam Pribadi

Kutipan yang pertama yang menunjukkan nilai motivasi kategori unsur energi dalam pribadi terdapat pada 00.04.59

Bisa dilihat pada adegan tersebut memperlihatkan seekor tikus kecil sendirian sedang minum pada kubangan air yang latar tempatnya masih termasuk dalam wilayah kekuasaan kerajaan Pride Land.

Dengan demikian dari data di atas dapat dianalisis bahwasannya pada adegan tersebut termasuk unsur motivasi energi dalam pribadi karena nampak ketika tikus tersebut minum menandakan tubuh tikus kekurangan cairan yang ditandai dengan keringnya tenggorokan sehingga tubuh merasakan rasa haus dan mengirim sinyal dari otak untuk segera minum bertujuan agar memenuhi kebutuhan cairan dalam tubuh tikus tersebut. Dalam adegan tersebut juga dapat dianalisis dapat di kategorikan dalam karakter mandiri, karena tikus tersebut melakukannya sendiri tanpa ada campur tangan dari orang lain atau tanpa bantuan dari orang lain sehingga dapat di kategorikan dalam karakter mandiri.

Kutipan yang kedua yang termasuk nilai motivasi kategori unsur energi dalam pribadi terdapat pada 00.06.26

Pada adegan tersebut menunjukkan Scar sedang menangkap tikus kecil untuk dijadikan mangsa untuk makan siang yang berlatarkan goa kecil tempat dia istirahat sehari-hari.

Dari penjelasan pemaparan data di atas dapat kita analisis bahwasannya adegan tersebut jelas termasuk unsur motivasi energi dalam pribadi karena pada tubuh Scar dalam keadaan belum makan siang dan tidak bisa bebas berburu di bawah kekuasaan Mufasa sehingga merasakan lapar dengan ditandai perut yang berbunyi dan lemas karena belum makan sehingga mengirim sinyal untuk segera makan dari otak untuk memenuhi nutrisi di dalam tubuh Scar dengan cara menangkap tikus tersebut untuk dijadikan makan siang. Dalam adegan tersebut juga dapat dianalisis bahwasannya hal tersebut dapat juga dikategorikan dalam karakter mandiri. Karena Scar berusaha memenuhi kebutuhan dirinya sendiri tanpa merepotkan orang lain dan bantuan dari orang lain.

Kutipan yang ketiga yang termasuk dalam kategori unsur motivasi energi dalam pribadi terdapat pada 00.17.59

Pada potongan adegan tersebut, dapat kita lihat pada adegan tersebut memperlihatkan ketika Simba sedang menjilati bulu tubuhnya di depan ibunya yang berlatarkan daerah kekuasaan kerajaan Pride Land.

Dari paparan penjelasan di atas dapat dianalisis ketika Singa sedang menjilati tubuhnya sama halnya dengan aktivitas mandi dan menyisir rambut pada manusia, mereka juga memiliki insting untuk membersihkan tubuhnya dengan cara menjilati tubuhnya ketika bulu sedang berantakan atau sedang kotor sehingga dapat dikategorikan dalam unsure energy dalam pribadi. Pada adegan tersebut juga dapat dianalisis dapat dikategorikan dalam karakter mandiri, sebab Simba yang masih berusia anak berusaha belajar mandiri dengan mandi sendiri menjilati tubuhnya sendiri

tidak mau merepotkan ibunya, dengan demikian jelas terlihat bahwa Simba merupakan anak yang optimis untuk terus berusaha mandiri.

Kutipan lain yang keempat dari unsur energi dalam pribadi yang ada dalam film yaitu terdapat pada 00.51.33.

Pada potongan adegan tersebut Terlihat Simba tertidur lemah di gurun pasir sendirian karena di usir oleh pamannya sendiri dari daerah kekuasaan kerajaan Pride Land.

Dari penjelasan di atas dapat dianalisis ketika tubuh Simba terlalu lelah karena seharian berjalan tidak bisa meneruskan lagi dan lemas, di samping kurang terpenuhi nutrisi tubuhnya juga karena kekurangan cairan dalam tubuh terlebih cuaca gurun pasir lebih panas dari daerah lainnya sehingga tidak ada bahan makanan dan minuman dalam tubuh Simba yang bisa di pecah menjadi energi maka tubuh Simba menjadi lemah, sampai akhirnya Simba memutuskan untuk berhenti berjalan kemudian tubuh merespon untuk tertidur supaya tubuh bisa istirahat dengan energi yang tersisa, dengan demikian dapat dikategorikan dalam unsur energi dalam pribadi.

Kutipan lain yang kelima memiliki unsur energi dalam pribadi yang ada dalam film terdapat pada 00.57.54

Pada potongan adegan tersebut nampak sekumpulan berbagai jenis hewan sedang ramai makan bersama pada pohon yang terbelah yang di dalamnya terdapat banyak jenis serangga yang bisa mereka makan bersama.

Dari penjelasan di atas dapat di analisis bahwasannya tampak mereka makan begitu lahap menandakan respon tubuh yang lapar sehingga ketika mereka mendapatkan makanan yang melimpah lidah merasakan nikmat makanan yang enak ketika dalam keadaan lapar, sehingga menjadi lahap dan nutrisi dalam tubuhpun bisa terisi kembali. Dengan demikian dapat termasuk dalam unsur energi dalam pribadi sesuai dengan dasar penjelasan pengertian dari unsur energi dalam pribadi.

Kutipan lain yang keenam termasuk dalam unsur energi dalam pribadi pada nilai-nilai motivasi yang ada dalam film terdapat pada 1.11.19

Pada potongan adegan tersebut terlihat Simba sedang tidur berusaha mengalihkan hal yang mengganggu pikirannya yang belatar tempat pada sebatang pohon di hutan habitatnya.

Dari penjelasan di atas dapat di analisis bahwasannya ketika perasaan Simba merespon sedikit rasa kecewa terhadap perkataan kedua temannya maka otak mengirim sinyal untuk bisa mengendalikan emosi dan mengambil solusi agar lebih baik pergi dan tidur untuk melupakan perkataan kedua temannya ketika Timon dan Pumba menertawakannya. Dengan demikian termasuk dalam unsur energi dalam pribadi. Pada adegan tersebut juga dapat dianalisis dikategorikan pada karakter mandiri, sebab Simba berusaha menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa meluapkan emosi pada kedua temannya dengan memilih untuk menyendiri.

Kutipan lain yang ketujuh terdapat unsur energi dalam pribadi pada nilai motivasi yang ada pada film terdapat pada 1.12.21

Pada potongan adegan tersebut memperlihatkan jerapah yang sedang makan dedaunan pada ranting kecil pada pohon kemudian pergi karena kenyang.

Dari penjelasan data di atas dapat dianalisis bahwasannya ketika respon tubuh pada jerapah ketika lapar otak akan mengirim sinyal untuk mencari makanan dan makan dan ketika kenyang akan berhenti makan meski masih ada makanan lalu pergi ke tempat lain melakukan aktifitas lainnya. Dengan demikian termasuk dalam unsur energi dalam pribadi. Adegan tersebut juga bisa dianalisis dikategorikan termasuk dalam karakter mandiri, sebab jerapah memenuhi kebutuhan diri sendiri tanpa bantuan dan campur tangan dari orang lain.

Kutipan lain yang kedelapan pada film yang menunjukkan unsur energi dalam pribadi pada nilai motivasi terdapat pada 1.16.44

Pada potongan adegan tersebut tampak Nala berlari mengejar Pumba untuk dijadikan mangsa yang berlatarkan hutan habitat Simba.

Dari penjelasan data di atas dapat dianalisis bahwasannya ketika seekor Singa lapar otak akan mengirim sinyal untuk mencari makan dengan berburu mencari mangsa untuk dimakan sehingga bisa memenuhi nutrisi di dalam tubuhnya. Dengan demikian dapat dikategorikan dalam unsure energy dalam pribadi. Pada adegan tersebut juga bisa dianalisis dikategorikan dalam karakter mandiri, sebab Nala berusaha memenuhi kebutuhan dirinya sendiri tanpa bantuan dan campur tangan dari orang lain.

2. Unsur Timbulnya Perasaan

Kutipan nilai motivasi unsur timbulnya perasaan yang pertama dalam film yang diperankan oleh tokoh utama terdapat pada 00.14.41

Zazu : “paduka, hyena masuk negeri Singa. Mereka sedang berburu”

Mufasa : “di mana Sarabi ?”

Zazu : “dia memimpin komando”

Mufasa : “Zazu antar Simba Pulang”

Simba : “ayah, izinkan aku ikut. Aku bisa membantu.”

Mufasa : “tidak nak, kau di sini dengan anak lainnya”

Simba : “aku bukan anak kecil”

Pada potongan adegan tersebut dapat langsung dapat dianalisis bahwasannya data kutipan di atas tampak Simba termotivasi oleh diri sendiri melihat situasi ketika ayah dan ibunya hendak melawan para hyena yang sedang berburu di kerajaan Pride Land. Meski ayahnya melarang karena terlalu berbahaya untuk Simba yang masih kecil, Simba masih tetap memiliki keinginan untuk membantu ayahnya. Pada dasarnya setiap anak setiap orang memiliki motivasi sendiri yang tertanam sejak dia dilahirkan. Rasa semangat itu murni naluri dari setiap individu. Pada adegan ini Simba kecil

mengalami ketegangan psikologi dimana Simba ikut merasakan emosi yang ayahnya rasakan ketika ada para hyena berburu di daerah kekuasaan Pride Land sehingga Simba memberikan respon yang menggebu untuk ikut serta bersama ayahnya. Pada adegan diatas juga dapat dianalisis dalam karakter nasionalisme, sebab diusia Simba yang masih anak-anak sudah berkeinginan untuk ikut ayahnya melawan para hyena untuk mempertahankan tanah airnya kerajaan Pride Land.

Kutipan lain yang kedua yang juga menunjukkan unsur timbulnya perasaan terdapat pada 1.26.42

Pada potongan adegan tersebut terlihat Simba sedang menatap langit petang menjelang fajar di hutan habitatnya dengan di dampingi oleh penasehat kerajaan Pride Land bernama Rafiki.

Dari paparan data tanpa dialog di atas maka dapat di analisis bahwasannya ketika Simba dalam keadaan sedang merasa bingung dengan situasi yang sedang dialaminya dan memilih untuk berusaha mengasingkan diri di depan sungai untuk sejenak merenungi perkataan Nala yang sangat kecewa terhadap Simba dan berpikir apa yang akan dilakukan kedepannya, Simba juga memikirkan apakah keputusannya untuk tidak kembali ke kerajaan Pride Land sudah keputusan yang terbaik. Namun ternyata di dalam pribadi Simba masih ada kesadaran atas tanggung jawab yang seharusnya dia laksanakan dengan baik hal ini menunjukkan komponen motivasi intrinsik. Pada Akhirnya Simba memutuskan untuk kembali ke kerajaan pride Land untuk berjuang merebut kekuasaan dari Scar dengan bantuan kedua temannya dan keluarga Singa dan juga Nala tentunya. Begitu juga dengan anak pasti di dalam dirinya tertanam karakter baik yang menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk melakukan sesuatu. Pada adegan ini termasuk kategori unsure timbulnya perasaan karena dapat kita lihat bahwa Simba merasakan tekanan akibat rasa kecewa Nala kepada Simba yang karakter kepemimpinannya sudah pudar dari dirinya yang dulu, sehingga

membuat Simba termotivasi untuk mempertimbangkan dan memutuskan untuk bergerak. Pada adegan tersebut juga dapat dianalisis dikategorikan dalam karakter nasionalisme, sebab Simba ingin memperjuangkan kembali tahtanya dan merebut kekuasaan dari Scar berhadapan bisa menyelamatkan keadaan kerajaan Pride Land seperti dulu.

Kutipan motivasi yang termasuk unsur timbulnya perasaan yang ketiga dalam film yang diperankan oleh tokoh utama terdapat pada 00.11.22

Simba : “ayah ayo bangun katanya aku boleh ikut patroli hari ini”

Simba : “ayah sudah janji! Bangun!”

Simba : “Ayo mulai, jadi pertama kita apa dulu ? beri perintah utuk berburu?mengusir penyusup jahat ?”

Pada potongan adegan tersebut dapat langsung dianalisis bahwasannya pada adegan tersebut menunjukkan komponen nilai motivasi ekstrinsik dimana Simba sangat bersemangat pagi itu untuk ikut ayahnya dalam menjalankan tugas sebagai raja hutan dengan berpatroli keliling hutan kekuasaannya. Dengan demikian Simba akan mengerti kelak bagaimana dia menggantikan tahta ayahnya sebagai seorang raja hutan. Patut diajarkan kepada anak tentang pandangan hidup kedepannya sebagai seorang pendidik maupun sebagai orang tua, supaya anak memiliki pemikiran dan semangat merencanakan kehidupan di masa yang akan datang dengan baik. Pada adegan tersebut menunjukkan unsur timbulnya perasaan karena dapat kita analisis ketika Simba sangat bersemangat dan menggebu untuk ikut ayahnya karena ajakan ayahnya kemarin, sehingga Simba bisa bangun lebih awal untuk membangunkan ayahnya untuk segera melaksanakan patrol di daerah kekuasaan. Pada adegan tersebut juga dapat dianalisis bahawa pada adegan tersebut dapat dikategorikan termasuk dalam karakter nasionalisme, karena Simba sangat antusiang untuk ikut patrol di daerah kekuasaan

kerajaan Pride Land untuk mengetahui seluruh daerah kekuasaan dan mengerti bagaimana cara menjaga dan melindungi seluruh rakyat.

Kutipan lainnya yang keempat menunjukkan nilai motivasi unsur timbulnya perasaan terdapat pada 00.12.03

Simba : “aku tak patut naik sini”

Mufasa : “dengar Simba, segala yang tersinari cahaya ini adalah kerajaan kita”

Simba : “Ayah menguasai semua itu ?”

Mufasa : “ya.. tapi waktu raja sebagai penguasa terbit dan terbenam seperti matahari.

Kelak Simba.. matahari akan terbenam di masa ayah, dan akan terbit bersamamu sebagai raja baru”

Simba : “semua ini akan menjadi milikku ?”

Mufasa : “itu bukan milik siapapun, tapi kau bertanggung jawab untuk melindunginya.

Tanggung jawab yang besar”

Simba : “segala yang tersinari cahaya ? pohon-pohon itu ? dan mata air ? dan gunung itu ? dan dibalik bayangan itu ?”

Mufasa : “kau tak perlu kesana Simba”

Simba : “tapi kukira raja bisa berbuat sesuka hati, kuasai wilayah mana saja”

Mufasa : “sementara yang lain mengambil yang bisa mereka ambil, namun seorang raja sejati mencari apa saja yang bisa dia berikan”

Pada potongan adegan tersebut dapat langsung dianalisis terlihat jelas potongan adegan dan dialog diatas bahwa Mufasa Ayah dari Simba sedang menasehati dan memotivasi Simba untuk mengemban tanggung jawab yang besar kelak ketika tahta Raja turun pada Simba. Sangat perlu sebagai orang tua atau sebagai seorang pendidik sering menasehati dan memotivasi anak ketika masih usia muda tentang tanggung jawab atau bahkan tentang banyak hal lainnya. Dengan demikian dapat diketahui hal tersebut termasuk komponen motivasi ekstrinsik yang di berikan Mufasa kepada

Simba. Pada adegan tersebut menunjukkan nilai motivasi unsur timbulnya perasaan dimana Mufasa memberikan pandangan sebagai raja bukan tanpa sebab melainkan perasaan khawatir kelak bagaimana kerajaan kedepannya oleh karena itu harus mempersiapkan Simba harus memiliki karakter yang baik dan membangun jiwa kepemimpinannya. Pada adegan tersebut juga bisa dianalisis masuk dalam kategori nilai karakter integritas, karena Mufasa memberikan pandangan yang baik dan benar bagaimana menjadi seorang raja.

Kutipan lain yang kelima dari nilai motivasi unsur timbulnya perasaan yaitu terdapat pada 00.13.17

Mufasa : “semua yang kau lihat ada dalam keseimbangan, sebagai raja kau harus bisa pahami keseimbangan itu dan hargai semua makhluk dari semut yang merangkak sampai kijang yang melompat”

Simba : “tapi ayah.. bukankah kita memakan kijang itu ? “

Mufasa : “ya Simba, biar ayah jelaskan. Ketika kita mati tubuh kita menjadi rumput dan kijang makan rumput. Maka kita semua terhubung dalam siklus besar kehidupan”

Pada potongan adegan tersebut dapat langsung dianalisis terlihat Mufasa sedang mengajari dan memotivasi Simba bagaimana kehidupan berlangsung hal ini termasuk komponen motivasi ekstrinsik dari Mufasa kepada Simba, bagaimana sebaiknya bersikap terhadap makhluk lain supaya tidak salah jalan dalam bertindak yang tidak baik kelak dimasa depan. Begitu juga manusia, perlu mengerti etika dan siklus kehidupan sebagai makhluk sosial. Pada adegan tersebut menunjukkan unsur motivasi timbulnya perasaan ketika Mufasa memutuskan untuk terus memotivasi dan mengajarkan bagaimana memahami tentang kehidupan dan bagaimana menjadi seorang raja yang bijaksana karena tidak mudah menjadi raja dan diharapkan mampu meneruskan tahta dengan baik. Dengan demikian pada adegan tersebut juga dapat

dianalisis dikategorikan dalam karakter integritas, sebab Mufasa memberi nasehat tentang kebenaran bagaimana seharusnya bersikap menghargai makhluk lain kepada Simba.

Kutipan lainnya yang keenam menunjukkan nilai motivasi unsur timbulnya perasaan terdapat pada 00.53.31

Simba : “siapa kalian”

Timon dan Pumba : “kamilah yang menyelamatkan hidupmu, kami bertaruh nyawa melawan burung pemakan bangkai, jumlah mereka ratusan, satu kawanan. Namaku Pumba dan ini Timon. Aku sudah bilang kami menyelamatkan hidupmu bukan ?”

Simba : “seharusnya tidak perlu”

Pumba : “jawaban macam apa itu ? di bilang tidak perlu diselamatkan ? seolah masalah yang kuhdapi tak lebih besar darinya”

Timon : “sekarang masalah dia juga jadi masalahku ?”

Pumba : “tapi kita bisa menolongnya, kita seharusnya menolongnya”

Timon : “apa yang terjadi padamu nak ? katakana sesingkat mungkin”

Simba : “aku telah melakukan hal yang buruk, aku tak mau membahasnya”

Pumba : “begini nak, kita semua pernah berbuat salah, tapi ada yang bisa kamibantu ?”

Simba : “tidak, kecuali kalian bisa merubah masalalu”

Timon dan pumba: “permintaan yang terlalu berat. Sangat susah, bahkan mustahil kalo boleh jujur. Mengubah masalalu ? itu sudah terjadi jadi tidak ada yang bisa diubah. Tapi kau tahu apa yang bisa kau ubah ? masadepan. Itulah keahlian kami. Semacam itulah”

Simba : “bagaimana kalian bisa mengubah hal yang belum pernah terjadi”

Timon dan Pumba: “untuk mengubah masa depan. Kau harus bisa membuang masalahmu. Buang jauh-jauh. Begini nak hal buruk wajar terjadi, dan kau tak bisa menegahnya benar kan ?”

Simba : “benar”

Timon dan Pumba: “salah! Ketika ada hal buruk menimpamu kau harus hadapi dan bersiap menghadapi masa depan dan ubahlah dari “apa” menjadi “memangnya kenapa ?””

Simba : “bukan begitu hal yang diajarkan padaku selama ini”

Timon : “kalau begitu kau perlu pengajar baru. Ulangi kata-kataku nak. Hakuna matata”

Simba : “apa ?”

Pumba : “*hakuna matata*. Kebanyakan reaksinya kaget saat pertama kali mengucapkannya. Baik kalau begitu, *hakuna matata*, sebagian langsung tepuk tangan itu artinya jangan khawatir”

Pada potongan adegan tersebut dapat langsung dianalisis terlihat bahwa Simba sedang putus asa akibat rasa bersalahnya dimasa lalu hingga tidak memiliki semangat untuk melanjutkan hidup. Namun beruntung bertemu dua teman bernama Timon dan Pumba yang berjasa menyelamatkan hidupnya dan memotivasi Simba agar tidak lagi terpuruk dengan keadaannya. Dari adegan tersebut timon dan Pumba memiliki tekanan rasa Simpati dan belas kasih kepada anak singa yang tergeletak di gurun pasir sendirian bernama Simba, sehingga Timon dan Pumba memutuskan untuk menolongnya dan memberikan motivasi karena kondisi trauma dari rasa bersalahnya yang cukup dalam di masa lalu. Sama halnya ketika seorang anak sedang bersedih entah masalah sepele atau serius, akan lebih baik tidak langsung terus menerus

menyalahkannya, namun memupuk kembali semangatnya dengan cara memotivasinya. Maka motivasi tersebutlah yang termasuk komponen motivasi ekstrinsik. Pada adegan di atas juga bisa dianalisis dikategorikan termasuk dalam karakter gotong royong, sebab Timon dan Pumba bekerjasama untuk menolong dan membesarkan seekor anak Singa yang sedang tersesat bernama Simba.

Kutipan selanjutnya yang ketujuh yang termasuk dalam unsur nilai motivasi timbul perasaan terdapat pada 00.27.13

Senzhi :”ini baru santapan yang kunanti-nanti seumur hidupku, sebuah kepuasan tak terduga bisa menyantap putra raja

Simba : “tunggu.. raja ? kau tahu raja”

Senzhi : “Mufasa tidak memerintahku”

Simba :”kau tak bisaberbuat apa-apa padaku, sebab aku calon raja”

Pada potongan adegan tersebut dapat langsung dianalisis bahwa Simba dalam keadaan bahaya terkepung oleh kawanan para hyena di sarang hyena, Simba berusaha melakukan sebuah perlawanan dengan menjawab Senzhi bahwa dia merupakan seorang calon raja karena merasa tertekan oleh rasa khawatir dan takut di kepung oleh kawanan hyena. Perlawanan itulah yang termasuk dalam nilai motivasi dalam unsur timbul perasaan, setidaknya sudah berusaha sedikit berani melawan dengan harapan bisa membuat para hyena menjauhinya.

Kutipan lainnya yang kedelapan memperlihatkan nilai motivasi yang memiliki unsur timbul perasaan yang terdapat pada film menunjukkan pada 1.01.27

Nala :” kita harus bertindak Sarabi, kita harus melawan

Sarabi :” Nala, Scar adalah raja”

Nala : “tapi kau adalah ratu, kita harus pergi sebelum semuanya terlambat”

Sarabi :”kita semua harus bertahan bersama dan melindungi negeri Singa, ini rumah kita tak boleh meninggalkannya”

Nala :”ini buksn seperti rumah yang kuingat”

Sarabi :”waktu kita akan datang Nala, bersabarlah”

Pada potongan adegan tersebut dapat langsung dianalisis bahwa perdebatan antara Nala dan Sarabi karena masalah yang cukup serius yang sedang terjadi di kerajaan Pride Land. Nala sebagai seorang Putri sudah tidak tahan dengan keadaan kerajaan yang semakin memburuk dan meyarankan untuk kabur meninggalkan kerajaan, namun Sarabi sebagai seorang Ratu enggan untuk pergi karena ia percaya suatu saat akan ada waktunya para Singa melawan kawan hyena. Dari adanya masalah tersebutlah terjadi ketegangan emosi dari Nala kepada Sarabi yang masih terus bersabar. Hal tersebut menunjukkan unsur nilai motivasi kategori timbulnya perasaan.

Kutipan lain yang kesembilan menunjukkan unsur timbulnya perasaan yang ada pada film terdapat pada 1.02.19

Scar :”mau ikutan, sarabi ? masih ada cukup banyak”

Sarabi :”kau terlalu banyak berburu Scar”

Scar :”akulah gambaran pemburu sejati, dengan bantuan dari pasukanku”

Sarabi :”kau telah membunuh semuanya”

Scar :”tak bisakah kau lihat, tak ada yang menantangku, akhirnya kita bisa ambil apapun yang kita mau”

Sarabi :”kita?”

Scar :”dulu kau lebih memilih Mufasa, dari pada aku, tapi sekarang ada raja baru, jadi berhentilah bersikap egois”

Sarabi :”kau yang egois”

Scar :”singa lain patuh padamu, selama kau menolak, mereka akan menolakku, terimalah tempat di sampingku dan kita akan berpesta bersama”

Sarabi : “aku takkan pernah jadi ratumu !”

Pada potongan adegan tersebut bisa dianalisis bahwasannya terdapat perdebatan adu mulut dari Scar dan juga Sarabi memperlakukan Sarabi yang tidak pernah menjadi ratu dari Scar dan tidak menerima tempat di samping Scar karena Sarabi merasa Scar sudah keterlaluan berburu di kerajaan sendiri hingga habis, Sarabi merasa tidak seperti ini menjalankan sebuah kerajaan yang tidak memperhatikan siklus kehidupan. Sehingga Sarabi memutuskan untuk terus melawan perkataan Scar untuk tidak menerima tempat di sisinya. Tekanan rasa benci Sarabi terhadap Scar yang keterlaluan yang menimbulkan Sarabi enggan untuk menerimanya dan terus beradu mulut hal inilah yang termasuk dalam unsur timbul perasaan dari nilai motivasi dalam film pada adegan tersebut. Dalam adegan tersebut juga bisa dikategorikan dalam karakter integritas, sebab dalam adegan tersebut terlihat Sarabi tetap pada pendiriannya untuk terus menegakkan kebenaran.

Kutipan lain yang kesepuluh memperlihatkan unsur timbul perasaan terdapat pada 1.03.49

Pada potongan adegan tersebut dapat dilihat Nala sedang mengendap-endap mau melarikan diri kerajaan pada malam hari dengan bantuan Zazu.

Dari paparan penjabaran pada data di atas maka bisa dianalisis bawasannya Nala memutuskan untuk kabur dari kerajaan karena sudah merasa Muak dengan masalah yang tak kunjung usai dan tidak ada jalan keluar juga, tekanan itulah yang menimbulkan keinginan Nala untuk melarikan diri dari kerajaan untuk mencari bantuan. Oleh karena itu termasuk dalam unsur timbul perasaan dalam nilai motivasi pada adegan tersebut.

Kutipan lain yang kesebelas dalam film yang mengandung unsur timbul perasaan pada nilai motivasi pada adegan yang terdapat pada 1.21.43

Nala :”jika selama ini kau masih hidup, kenapa kau tidak pulang? Kami amat membutuhkanmu”

Simba :”mereka baik-baik saja, tak ada yang membutuhkanku”

Nala :” kau adalah raja”

Simba :”Nala, Scarlah Rajanya”

Nala :”Simba, dia merusak negeri Singa, tak ada makanan dan air”

Simba :”tak ada yang bisa kulakukan”

Nala :”bagaimana dengan ibumu ? ini tanggung jawabmu, kau harus melawan Scar”

Simba:”aku tak bisa Pulang”

Nala :”kenapa ? karena kejadian di jurang ? Scar cerita kepada kami..”

Simba :”kau takkan mengerti! Tak ada yang penting. Paham ? hakuna matata”

Nala :”apa?”

Simba :” itu yang kupelajari disini, hal buruk kadang terjadi dan kau tak bisa mencegahnya, jadi kenapa khawatir ?”

Nala :” kenapa khawatir ? ada apa denganmu ? kau bukan Simba yang kukenal”

Simba :”dan aku takkan pernah seperti dulu. Kau puas ?”

Nala :” tidak. Aku kecewa”

Simba :”kini kau terdengar seperti ayahku”

Nala :”bagus, aku senang diantara kita seperti ayahmu”

Simba :”kau tak tahu apa yang kulalui!”

Nala :”aku kemari mencari bantuan, kurasa aku salah, selamat tinggal Simba”

Pada potongan adegan tersebut dapat dianalisis bahwasannya Simba dan Nala sedang adu mulut tentang masalah yang ada di kerajaan Pride Land. Nala yang berharap Simba mau membantunya melawan Scar tetapi Simba tidak ingin pulang karena takut tidak diterima atas kesalahan dahulu yang dia tau membunuh ayahnya padahal kenyataannya Scarlah yang membunuh. Pada dialog Simba menunjukkan rasa Kecewa terhadap Simba karena tekanan rasa sedih dan marah ketika Simba menolak untuk pulang membantunya. Dengan demikian hal tersebut cukup menunjukkan unsur

timbulnya perasaan. Dalam adegan tersebut juga bisa dikategorikan dalam karakter nasionalisme sebab Nala memilih untuk mencari bantuan untuk bisa menyelamatkan kerajaan dari kekuasaan Scar yang menjadikan kerajaan tidak menjadi baik justru semakin memburuk.

Kutipan lainnya yang keduabelas menunjukkan unsur timbulnya perasaan pada nilai motivasi dalam film tersebut terdapat pada 1.33.34

Scar : “Sarabi, kenapa masih bersikukuh? Kau hanya perlu menjadi ratuku, kau menderita untuk apa? Kenangan hidupmu bersama raja yang pernah kau cintai ? aku mencoba membuatmu memahami raja sejati harus seperti apa”

Sarabi :”Scar, kekuatan raja sejati adalah belas kasihnya”

Scar :”aku sepuluh kali lebih kuat dari pada raja Mufasa!”

Sarabi :”kau tak bisa dibandingkan dengan Mufasa!”

(Berkelahi)

Simba :” rraawr!!”

Scar :”Mufasa? Mustahil”

Simba : “menjauh dari ibuku!”

Pada potongan adegan tersebut dapat kita analisis bahwa ada adu mulut yang berawal dari Scar dan Sarabi mempermasalahkan Sarabi yang masih enggan untuk menjadi Ratu dari Scar karena tekanan rasa benci dari kedua belah pihak akhirnya terjadi perkelahian, hal inilah yang menjadi alasan mengapa pada adegan tersebut termasuk pada kategori unsur timbulnya perasaan dari rasa benci menjadi sebuah perkelahian. Kemudian disusul Simba yang membela ibunya. Pada adegan tersebut juga bisa dianalisis dikategorikan termasuk dalam karakter integritas, di mana Sarabi terus memegang teguh kebenaran dan enggan untuk mengikuti Scar.

Kutipan lain yang ketigabelas menunjukkan unsur timbulnya perasaan pada nilai motivasi yang ada pada film terdapat pada 1.34.18

Simba :”beri aku alasan tepat kenapa aku tak perlu membunuhmu”

Scar :”aku punya lebih dari satu alasan. Kau tahu.. mereka menganggap aku raja”

Nala :”tapi kami tidak, kekuasaanmu berakhir Scar, Simba adalah raja yang sah! Jika kau ingin melawan dia, lawan kami terlebih dahulu! Apa kalian bersamaku para singa?”

Simba :”Pilihan ada padamu Scar, mundur atau bertarung”

Pada potongan adegan tersebut dapat langsung dianalisis terlihat terjadi perebutan kekuasaan dari Scar kepada raja yang sah yaitu Simba dengan diawali dengan perdebatan kecil hingga akhirnya bertarung antara kawanan Singa melawan Scar dan kawanan hyena. Perebutan kekuasaan dilakukan karena kepemimpinan Scar yang menghancurkan kerajaan dan mengembalikan tahta sesuai garisnya, tekanan emosi yang dirasakan Simba dan kawanan singa karena ulah Scar yang sangat keterlaluan pada kerajaan yang menimbulkan pertarungan, hal itulah yang menjadikan alasan mengapa pada adegan tersebut termasuk dalam unsur timbul perasaan pada adegan tersebut. Pada adegan diatas juga bisa dianalisis dan dikategorikan termasuk dalam karakter gotong royong dimana pada perebutan kekuasaan melibatkan seluruh kawanan singa untuk membantu Simba melawan Scar dan kawanan hyenanya. Dan sisi lain juga bisa dikategorikan dalam karakter nasionalisme, sebab dalam kerjasama kawanan singa terdapat jiwa membara akan cinta tanah air untuk bisa mengembalikan kerajaan Pride Land yang damai seperti dulu sebelum jatuh pada kekuasaan Scar.

3. Unsur Mencapai Tujuan

Kutipan yang pertama yang menggambarkan unsur mencapai tujuan terdapat pada 00.04.12

Pada potongan adegan tersebut merupakan melaksanaa upacara penyambutan Simba penerus tahta raja Mufasa yang di ikuti oleh seluruh rakyat kerajaan Pride Land dan diikuti oleh penasehat raja Rafiki.

Dari penjelasan paparan data tersebut dapat dianalisis bahwa dalam pelaksanaan kegiatan upacara penyambutan tersebut di ikuti oleh seluruh rakyat dari kerajaan Pride Land dan Rafiki sebagai penasehat kerajaan. Dapat kita lihat bahwa dengan diadakannya upacara penyambutan tersebut tentu memiliki tujuan yaitu bertujuan supaya seluruh rakyat tau dan mengenal calon penerus pemimpin dari kerajaan Pride Land ketika sudah saatnya Mufasa gugur dan menggantikan tahtanya. Dalam adegan tersebut dapat dianalisis dikategorikan termasuk dalam karakter nasionalisme dimana dalam pelaksanaan upacara penyambutan penerus tahta raja sebagai rasa hormat pada raja pemimpin kerajaan.

Kutipan yang kedua yang menunjukkan unsur mencapai tujuan terdapat pada 00.14.02

Pada potongan adegan tersebut memperlihatkan Mufasa sedang mengajari Simba bagaimana cara berburu yang baik dan benar.

Dengan demikian dapat dianalisis dari data tersebut di ketahui ketika Mufasa memutuskan untuk mengajari Simba cara berburu memiliki tujuan mengajarkan sesuatu sejak anak masih kecil akan lebih baik dan Simba menerapkan apa yang diajarkan Mufasa karena Simba berkeinginan memiliki tujuan bisa jadi seseorang yang hebat seperti ayahnya yang pemberani dan raja yang bijaksana. Pada adegan tersebut juga dapat dianalisis termasuk dalam kategori karakter integritas di mana Mufasa mengajari tentang hal yang baik dan benar kepada Simba.

Kutipan yang ketiga yang menggambarkan unsur mencapai tujuan terdapat pada .00.15.36

Pada potongan adegan tersebut menunjukkan bahwa Simba berkeinginan untuk belajar berburu dari hal kecil terlebih dahulu dengan seekor serangga yang kebetulan sedang melintas dihadapannya.

Dari penjelasan data di atas dapat dianalisis sama halnya dengan seorang anak yang tiba-tiba saja bisa berkeinginan untuk bisa menulis ketika ada seseorang atau orang tua yang sedang menulis, anak bisa jadi reflek ingin ikut menulis dengan harapan bisa lancar menulis. Pada adegan ini Simba belajar berburu seperti yang ayahnya ajarkan secara mandiri ketika ada seekor serangga yang melintas dihadapannya karena Simba ingin segera menunjukkan keahlian berburunya ada kemajuan dari sebelumnya dan membuat ayahnya bangga dan kagum terhadap Simba, oleh karena itu bisa dikategorikan termasuk unsur mencapai tujuan. dalam adegan tersebut juga dapat dianalisis dalam karakter mandiri, sebab dalam adegan tersebut terlihat Simba belajar berburu sendiri tanpa ada bantuan dan perintah dari orang lain untuk melakukannya.

Kutipan lainnya yang keempat menunjukkan unsur mencapai tujuan dalam nilai motivasi pada film yaitu terdapat pada 00.38.44

Pada potongan adegan tersebut dapat diperhatikan bahwa Simba sedang memperhatikan capung yang hinggap pada salah satu dahan tanaman kecil dan bersiap untuk menjadikannya bahan belajar berburu Simba.

Dari penjelasan data diatas dapat dianalisis bahwasannya sudah terlihat jelas bahwa kegigihan Simba dalam belajar berburu menunjukkan Simba memiliki tujuan dan keinginan yang kuat untuk bisa dicapai tujuan untuk bisa seperti ayahnya yang pemberani dan raja yang bijaksana dan otomatis bisa membanggakan ayahnya bahwa dia tidak lagi seperti anak kecil. Dengan demikian hal tersebut dapat dikategorikan dalam unsure mencapai tujuan. dalam degan tersebut juga bisa dianalisis dalam karakter mandiri dimana Siba belajar berburu tanpa perintah dan bantuan dari orang lain.

Kutipan lainnya yang kelima memperlihatkan unsur mencapai tujuan pada nilai motivasi yang ada pada film terdapat pada 00.38.37

Pada potongan adegan terlihat Simba sedang belajar mengaum di ngarai sendirian untuk hadiah ayahnya.

Dari penjelasan data di atas dapat dianalisis bahwasannya Simba mengaum memiliki tujuan untuk mengembalikan hati ayahnya yang kemarin sempat sedikit marah padanya. Simba berniat untuk memberi hadiah pada ayahnya membuatnya bangga bahwa dia sudah bisa mengaum sampai atas ngarai. Oleh karena itu tindakan yang dilakukan Simba untuk mencapai tujuan memberi hadiah ayahnya tersebut termasuk dalam kategori unsure mencapai tujuan dalam teori nilai motivasi. Dalam adegan diatas juga bisa dianalisis dikategorikan dalam karakter mandiri, karena dalam adegan tersebut terlihat jelas bahwa Simba sedang belajar mengaum di ngarai sendirian tanpa bantuan orang lain untuk belajar bagaimana cara mengaum.

Kutipan lain yang keenam menunjukkan unsur mencapai tujuan yang ada pada film terdapat pada 1.37.52

Pada potongan adegan tersebut terlihat Nala sedang memimpin kawanan Singa dalam pertarungan sengit dengan Scar yang dibantu oleh kawanan hyena.

Dari penjelasan data di atas dapat dianalisis ketika Nala memimpin kawanan Singa dengan sangat tegas dan berani memiliki satu tujuan yang sama dengan Simba dan kawanan singa, Timon, Pumba Zazu, serta Rafiki dalam perebutan tahta kekuasaan Scar kepada Simba sebagai raja sah sesuai garisnya. Tindakan tersebutlah yang bisa dikategorikan masuk pada unsur mencapai tujuan. dalam adegan tersebut dapat dianalisis di kategorikan dalam karakter gotong royong dimana dalam perebutan kekuasaan dari Scar kepada Simba melibatkan bantuan dan kerjasama dari seluruh kawanan singa untuk melawan Scar yang dibantu oleh kawanan hyena. Di sisi lain bisa juga dikategorikan dalam karakter nasionalisme, sebab dalam pertarungan erebutan kekuasaan ada harapan untuk bisa menyelamatkan dan mengembalikan suasana kerajaan yang damai seperti dulu.

B. Relevansi nilai motivasi film *The Lion King* terhadap Penguatan Pendidikan

Karakter Abad 21

Dari paparan data yang sudah terkumpul dan dianalisis, maka peneliti menemukan cukup banyak nilai motivasi yang terdapat dalam film animasi *The Lion King*, dan kemudian ada keterhubungan dengan Penguatan Pendidikan Karakter abad 21.

1. Nasionalisme

Seorang nasionalis adalah seseorang yang mempunyai kebangsaan dari bangsanya sampai terkadang hingga pada level memuja. Secara sederhana seseorang nasionalis pasti memiliki kebanggaan serta kecintaan kepada bangsa dan juga tanah airnya. Hal tersebut dinyatakan dalam artian nasionalisme dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang menyebutkan, nasionalisme bermakna sebagai paham atau ajaran untuk menjadikan bangsa dan Negara itu sendiri.⁶⁶

Peserta didik merupakan aset paling berharga bagi suatu bangsa di kehidupan yang akan mendatang di era abad 21, maka perlu dipersiapkan bagaimana baiknya peserta didik bisa menjadi pribadi yang berkualitas sebagai generasi penerus bangsa, salah satunya dengan memperkuat pendidikan karakter sesuai dengan program pemerintah yaitu mewujudkan lima pilar karakter termasuk nasionalisme, nasionalisme tidak bisa tumbuh dalam diri peserta didik atau anak dengan sendirinya, oleh karena itu perlu menanamkan karakter nasionalisme sebagai warga Negara dan anak muda penerus bangsa diharapkan bisa membuat mereka memiliki rasa cinta tanah air yang berkewajiban untuk menjaga dan memupuk kemerdekaan yang sudah dititipkan dari para leluhur pahlawan yang telah gugur terlebih dulu puluhan bahkan ratusan tahun yang lalu.

⁶⁶ Yema Siska Purba, Amir Syarifoeuddin: Nasionalisme yang Tersisih (Yogyakarta: Penerbit PolGov, 2013), 70.

Penting bagi anak untuk memberi wawasan tentang tanah air salah satunya dengan mata pelajaran PPKN dari jenjang SD sampai SMA. Upaya lain untuk menumbuhkan rasa nasionalisme bisa juga dengan media terkini di era abad 21 dengan memanfaatkan teknologi dengan didampingi orang tua khususnya bagi anak dengan memutar film animasi *The Lion King* ini misalnya. Karena menurut penulis film animasi ini cukup menarik untuk dijadikan media bagi guru maupun orang tua untuk menanamkan nilai karakter sesuai dengan amanat yang terkandung di dalamnya, film ini juga tergolong film animasi yang cukup ringan sehingga anak akan mudah memahami isi dari film ini dan yang paling penting tidak hal yang menyimpang dalam film animasi *The Lion King*.

Karakter nasionalisme sangat penting dan diperlukan untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia, sebab tidak ada yang tidak mungkin kedepannya akan ada tantangan dan ancaman bagi negeri yang harus dihadapi oleh generasi penerus bangsa. Maka dimulai dengan hal-hal yang kecil terlebih dahulu dalam mewujudkan rasa nasionalisme untuk anak salah satunya dengan cara menjalin tali persaudaraan dengan sesama manusia, meskipun terlihat hal yang sepele dan sederhana, namun dengan memper erat tali persaudaraan akan terasa damai dan tidak ada lagi perpecahan. Dengan demikian poin yang diterapkan yaitu dengan menghargai perbedaan antar keyakinan dan kebudayaan setiap orang. Seperti semboyan bangsa yaitu Bhineka Tunggal Ika yang berarti meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Kemudian memiliki rasa cinta tanah air di dalam lubuk hati, dengan memiliki rasa cinta tanah air, maka tidak memiliki pegangan untuk tidak bersikap semena-mena apalagi sampai menjatuhkan harga diri bangsa dengan tindakan yang tidak terpuji.

2. Mandiri

Depdiknas dalam Sunarty “kemandirian dapat diartikan sebagai sesuatu hal atau keadaan yang dapat berdiri sendiri dan tanpa bergantung terhadap orang lain”. Ketidakbergantungan terhadap orang lain dicirikan dengan kemampuan seorang individu dalam memenuhi kebutuhannya baik secara fisik ataupun psikis. Jadi, anak yang mandiri merupakan anak yang sikap dan perilakunya dicirikan dengan kemampuannya mengambil sebuah keputusannya sendiri terhadap kegiatan dan aktivitas-aktivitas serta kebutuhan-kebutuhannya, dalam keberlangsungan kehidupan sehari-hari.⁶⁷

Karakter mandiri termasuk salah satu poin nilai dari PPK (penguatan pendidikan karakter) pada pembelajaran kurikulum K13. Pada programnya ditekankan pendidikan karakter harus ada pada setiap pelaksanaan pembelajaran di kelas, mengingat bahwa di abad 21 perlu menyiapkan generasi penerus bangsa yang cukup baik dan tangguh. Majunya teknologi dimanfaatkan ketika pembelajaran maupun ketika belajar di rumah dengan orang tua sebisa mungkin, supaya tidak ketinggalan dan terbawa arus hingga menyalahgunakannya. Pada implementasi pendidikan karakter di abad 21 ini tentu tidak hanya di sekolah saja, namun juga bisa di lingkungan masyarakat dengan syarat lingkungan masyarakatnya cukup baik untuk bisa menjadi proses anak mengembangkan karakter anak.

Pada abad 21 saat ini sedang berjalan dan sedang dihadapi oleh seluruh dunia belahan manapun, di samping memiliki manfaat atau peluang namun juga memiliki tantangan yang harus siap untuk dihadapi terlebih pada generasi penerus bangsa, salah satunya yaitu tantangan pada tergerusnya pendidikan karakter. Pendidikan di abad 21 ini memiliki tujuan mewujudkan cita-cita dan harapan bangsa yaitu masyarakat yang damai dan sejahtera dengan posisi yang sama dan

⁶⁷ Kustiah Sunarty, *Pola Asuh Orang Tua dan Kemandirian anak*. (Edukasi Mitra Grafika, 2015), 11.

setara dengan kelas dunia. Oleh karena itu solusinya melalui pembentukan kualitas masyarakat yang mandiri dan cerdas.

Belajar mandiri bisa diterapkan dari kebiasaan yang di ajarkan oleh orang tua atau pendidik sehingga menjadi kebiasaan. Dalam prosesnya tentu ada tantangannya ketika anak baru memulai untuk bisa mengikuti kebiasaan tersebut tak jarang akan melawan dengan berbagai alasan maupun tindakan penolakan, oleh karena itu mengapa orang tua atau pendidik harus sudah lebih dulu siap mental untuk bisa sabar menghadapi anak dan kreatif dalam memberikan motivasi ekstrinsik untuk anak dengan memanfaatkan media audio dan video dengan film animasi *The Lion king* anak akan lebih minat untuk belajar sambil menikmati alur film animasi *The Lion King*, supaya seiring berjalannya waktu motivasi ekstrinsik bisa membentuk pola pikir anak dan bisa di terapkan menjadi sebuah kebiasaan dalam beraktifitas sehari-hari.

3. Gotong Royong

Dalam kamus besar bahasa Indonesia pengertian gotong royong berarti bekerja bersama-sama, tolong menolong, bantu membantu, untuk membentuk atau membuat suatu tujuan bersama.

Gotong royong termasuk dalam ciri khas orang Indonesia karena termasuk dalam pancasila sila ke tiga, gotong royong juga sudah mendarah bahkan sudah menjadi budaya bangsa di kebanyakan daerah di Indonesia, tujuan sederhana dari gotong royong itu sendiri selain untuk menyelesaikan suatu pekerjaan namun juga bertujuan untuk mempererat tali silaturahmi antar sesama, seperti yang kita tahu bahwa manusia merupakan makhluk sosial.

Sama halnya dengan anak pada pembelajaran kurikulum K13 banyak kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode yang membutuhkan pembentukan kelompok dari jumlah siswa di bagi acak menjadi beberapa kelompok

untuk menyelesaikan tugas entah penelitian maupun tugas analisis lainnya, dengan demikian implementasi dari nilai karakter gotong royong pada pembelajaran abad 21 ini sudah terlaksana dengan baik melalui kurikulum K13 untuk membentuk karakter gotong royong di kehidupan yang akan datang di era abad 21.

Gotong royong memiliki beberapa manfaat bagi setiap anak atau individu yang menerapkannya, diantaranya yaitu yang pertama menciptakan rasa saling tolong menolong dengan sesama yang membutuhkan bantuan, yang kedua yaitu tentunya memupuk tali persaudaraan kepada masyarakat dengan baik dan damai, yang ketiga yaitu menumbuhkan kebersamaan dan rasa kasih kepada sesama manusia, yang keempat dapat memecahkan masalah dan mencapai tujuan dalam waktu singkat karena dikerjakan bersama-sama.

4. Integritas

Dalam kamus besar bahasa Indonesia pengertian integritas yaitu berarti mutu, sifat, atau keadaan yang utuh sehingga memiliki potensi dan kemampuan yang memancarkan kewibawaan kejujuran.

Mereka yang memiliki Integritas biasanya akan diberikan kepercayaan sepenuhnya karena sesuai dengan sifat jujur, bertanggungjawab, dan objektif. Dengan integrasi juga akan memberikan wibawa pada pribadi seseorang, menjadikan seseorang selalu memiliki motivasi dalam hidup, dan selalu memiliki semangat.

integritas sangat penting di era abad 21 ini karena memiliki beberapa tujuan yang sangat baik bagi keberlangsungan hidup kedepannya, penting bagi anak untuk bisa menguatkan karakter integritas sejak dini. Berikut tujuan integritas yang pertama yaitu untuk kunci meraih impian kesuksesan dan keberhasilan, yang kedua menjadikan kualitas pribadi menjadi lebih unggul, yang ketiga yaitu mendapat kepercayaan dari orang lain dan yang terakhir bahkan bisa meraih sebuah prestasi

integritas memiliki beberapa manfaat yang baik bagi diri kita, yang pertama akan merasa lebih bersemangat dalam beraktifitas sehari-hari dan memiliki pemikiran positif dan optimis, yang kedua yaitu mampu mengoptimalkan dan memaksimalkan kemampuan diri karena rasa percaya diri yang dimilikinya, yang ketiga yaitu memiliki kebijaksanaan yang tinggi didalam dirinya karena menjunjung tinggi kebenaran dan mengutamakan sebuah kejujuran, dan yang terakhir yaitu mudah dalam mendapatkan kepercayaan dari orang lain disekitar dan mudah dalam menjalin suatu hubungan karena kualitas dirinya yang tinggi.

Film *The Lion King* cocok untuk dijadikan media dalam memupuk dan menciptakan karakter integritas pada anak, karena pada amanat yang terkandung di dalamnya terdapat nilai integritas dan film animasi juga terlihat menarik untuk dijadikan media bagi anak karena kecenderungan anak yang suka dengan film kartun atau film animasi, sehingga tentu akan lebih mudah untuk menarik perhatiannya dan memberikan nasehat bagaimana karakter integritas penting bagi anak untuk menghadapi tantangan di abad 21 ini



BAB V

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang sudah penulis jabarkan di atas, maka bisa di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Ragam nilai motivasi terdiri dari tiga unsur yang pertama yaitu unsur energi dalam pribadi berjumlah 8 poin yang di dalamnya terdapat 6 poin nilai karakter mandiri, yang kedua ada unsur timbul perasaan berjumlah 13 poin yang di dalamnya terdapat 5 poin karakter nasionalisme, 2 poin nilai karakter integritas, dan 4 poin nilai karakter gotong royong, dan yang ketiga yaitu unsur mencapai tujuan berjumlah 6 yang di dalamnya terdapat 2 poin karakter nasionalisme, 1 poin karakter integritas, 3 poin karakter mandiri, dan 1 poin karakter gotong royong.
2. Relevansinya ragam motivasi yang terdapat dalam film *The Lion King* dengan Penguatan Pendidikan Karakter Abad 21 yaitu terdapat pada nilai gotong royong, nasionalisme, integritas dan mandiri.

B. Saran

1. Untuk mahasiswa, pelajar perguruan tinggi, dan juga para pendidik diharapkan bisa menerapkan dan mengerti nilai motivasi yang terdapat pada film animasi *The Lion King*
2. Untuk para orang tua diharapkan juga bisa menerapkan dan mengerti nilai motivasi yang terdapat pada film animasi *The Lion King*

3. Dan yang terakhir untuk para *entertainment* dan dunia perfilmnya diharapkan bisa memperbanyak lagi film-film yang alur ceritanya mengandung nilai motivasi sehingga para penontong bisa menerapkan dan mengambil amanatnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Muhammad. *Pendidikan Karakter Bangsa*. Banda Aceh: Adnin Foundation Publisher, 2018.
- Anwar, Chairil. "Efektivitas Tayangan Kick Andy di Metro TV dalam Memberikan Motivasi pada Warga Kelurahan Gunung Elai Kecamatan Bontang Utara". *jurnal ilmu komunikasi vol.3(2015)*.[http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2015/08/revisi%20JURNAL%20PDD%20\(08-13-15-02-17-54\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2015/08/revisi%20JURNAL%20PDD%20(08-13-15-02-17-54).pdf).
- Asyifana, Zuan. "Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi 'Bilal; A New Breed of Hero'". Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim. *Skripsi*, 2018.
- Aunillah, Nurla Isna. *Membentuk Karakter Anak Sejak Janin*. Yogyakarta: Flash Book, 2015.
- Bahri Djamarah, Syaiful. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka cipta, 2015.
- Burso, Muhammad. *Teori-Teori Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Prenada Media Group, 2018.
- Daryanto, and Syaiful Karim. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2017.
- Dayana, Indri, and Juliaster Marbun. *Motivasi Kehidupan*. Guepedia, 2018.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi belajar*. Yogyakarta: Pt.Rineka Cipta, 2015.
- Efendy, Agus. *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta, 2005.
- El Adawwiyah, Sa'diyah. *Human Relations*. CV. Budi Utama, 2019.
- Elfariana, Lizza Nadia. "Kontruksi Nilai Motivasi dalam Vlog Youtube Gita Savitri "Setelah S1, Whats Next?" beropini Ep.6" UIN Sunan Ampel, Surabaya, *skripsi*, 2019.
- Halizah, Alifia Nur. "Motivasi yang Mendorong Tokoh Wantabae Shuuya Melakukan Pembunuhan dalam Film Hokuhaku." UNDIP, Semarang, *skripsi*, 2019.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020.
- Iskandar, Agung. "Peran Fasilitator Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)" *Vol.31, No.2(2017)*. <http://journal.unj.ac.id/index.php/pip/article/download/4509/3419>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Peta Jalan Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Kholidah, Lilik Nur, *Prosiding Seminar Nasional Agama Islam 2019 "Pendidikan Agama Islam dan Penguatan Pendidikan Karakter Religius dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0"*. Malang: Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang, 2019.
- Mc. Donald, Frederick J. *Education Psychology*, Tokyo, 1959

- Mudjiman, Haris. *Belajar Mandiri*. Surakarta, 2011.
- Muslimah, Yana. "Internalisasi Penguatan Pendidikan karakter (PPK) dengan Pembiasaan Pagi di SDN Joresan Mlarak Ponorogo Tahun ajaran 2019/2020." IAIN Ponorogo, Ponorogo, *Skripsi*, 2020.
- Mustoip, Sofyan, Muhammad Japar, dan Zulela Ms. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya, 2018.
- Purba, Yema Siska, *Amir Syarifoeeddin: Nasionalisme yang Tersisih*, Yogyakarta: Penerbit PolGov, 2013.
- Rahayu, Iiff Arfi. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto." IAIN Purwokerto. *skripsi*, 2020.
- Rochmawati, Warda Putri. "Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film 'The Miracle Worker.'" Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, *Skripsi*, 2016.
- Samsu. *Metode Penelitian: (teori dan Aplikasi penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Method, serta Research & Development*. Jambi: Pusat Studi Agama dan kemasyarakatan (PUSAKA), 2017.
- Saptono. *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter, Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Erlangga, 2015.
- Satibi Hidayat, Otib. *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Abad ke-21*. Jakarta: Edura-UNJ, 2020.
- Siregar, Ayyub Saputra. "Integritas Literasi dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dalam Pendidikan Agama Islam di SMPIT Nurul 'Ilmi Kota Jambi" UIN Sultan Thaha Saifuddin, Jambi, *Skripsi*, 2020.
- Soenyono, Partono. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.
- Sosrodiharjo, Soedjito. *Metode Penelitian Sosial (Edisi Revisi)*. Jakarta: Yayasan Pustaka Indonesia, 2014.
- Subur. *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*. Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- Sulastri. *Nilai Karakter Dalam Pembelajaran KIIA*. Syiah Kuala University Press, 2018.
- Sunarty, Kustiah. *Pola Asuh Orang Tua dan Kemandirian Anak*. Edukasi Mitra Grafika, 2015.
- Suyanto, dan Aryanto Yuniawan. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Ulfatin, Nurul. *Metode Penelitian Kualitatif Dibidang Pendidikan: Teori Dan Aplikasinya*. Malang: Media Nusa Creative, 2015.
- Uno, Hamzah. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Angkasa, 2018.
- Utami, Sri, and Sukardi. *Bahasa Indoneisa 3*. Perpustakaan Nasional, 2008.

Yazmiliza, Nonita. “Analisis Pesan Motivasi dalam Film Naruto The Movie Road To Ninja” UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, Skripsi, 2017.

(Online), Medelam, https://id.m.wikipedia.org/wiki/The_Lion_King diakses 1 Maret 2021

(Online), Monkbot, https://en.m.wikipedia.org/wiki/Irene_Mecchi diakses 1 Maret 2021

(Online), Nick Fury, https://en.m.wikipedia.org/wiki/Jonathan_Robert diakses 1 Maret 2021

(Online), Price Archelaus, https://en.m.wikipedia.org/wiki/Linda_Woolverton diakses 1 maret 2021

(Online) <http://edukasi.kompas.com/read/2018/04/30/13063171/viral-anak-curi-atm-bagaimana-membangun-karakter-anak-di-keluarga?page=all#page2> diakses pada 25 Mei 2021

(Online) <http://nasional.tempo.co/read/578898/siswa-sd-memilih-menyontek-jawaban-ujian-nasional> diakses pada 26 Mei 2021.

