

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam cara memperoleh informasi, hiburan, dan pengetahuan. Kemajuan teknologi telah mendorong hadirnya berbagai media digital yang dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan remaja. Salah satu media yang mengalami perkembangan pesat adalah media audiovisual. Media audiovisual menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan informasi karena mampu memadukan unsur visual dan audio secara bersamaan sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh penonton. Keberadaan media audiovisual tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang dapat menyampaikan berbagai nilai kehidupan kepada masyarakat (Suryani et al., 2021).

Perkembangan teknologi tersebut, masyarakat Indonesia menghadapi tantangan dalam mempertahankan identitas budaya nasional. Arus globalisasi yang semakin terbuka memungkinkan masuknya berbagai budaya asing melalui media digital, media sosial, dan berbagai platform hiburan lainnya. Fenomena ini memberikan dampak positif berupa bertambahnya wawasan masyarakat terhadap budaya global, tetapi juga berpotensi mengurangi pemahaman generasi muda terhadap budaya lokal yang menjadi identitas bangsa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelestarian budaya perlu dilakukan melalui berbagai cara yang relevan dengan perkembangan zaman agar nilai-nilai budaya

tetap dikenal, dipahami, dan diwariskan kepada generasi berikutnya (Hikmah et al., 2022).

Nilai budaya merupakan bagian penting dalam kehidupan masyarakat karena menjadi pedoman dalam berpikir, bersikap, dan bertindak. Nilai budaya mencerminkan pandangan hidup masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun melalui berbagai bentuk tradisi, kebiasaan, norma, dan aturan sosial. Menurut Koentjaraningrat (2009), nilai budaya merupakan konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam pikiran masyarakat mengenai hal-hal yang dianggap bernilai, penting, dan berharga dalam kehidupan. Nilai budaya Indonesia mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti religiusitas, gotong royong, kerja keras, tanggung jawab, toleransi, kepedulian sosial, kesopanan, dan penghormatan terhadap keberagaman. Nilai-nilai tersebut menjadi identitas bangsa Indonesia sekaligus fondasi dalam pembentukan karakter masyarakat (Rahmawati et al., 2023).

Upaya pelestarian nilai budaya tidak hanya dilakukan melalui lingkungan keluarga dan masyarakat, tetapi juga melalui pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam mentransformasikan nilai budaya kepada peserta didik agar mereka memiliki pemahaman yang baik mengenai identitas budayanya. Penanaman nilai budaya dalam pendidikan menjadi semakin penting karena dapat membantu peserta didik menghadapi berbagai perubahan sosial yang terjadi akibat perkembangan teknologi dan globalisasi. Integrasi nilai budaya dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membentuk generasi yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia (Hidayat et al., 2023).

Salah satu sarana yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai budaya dalam pendidikan adalah karya sastra. Sastra merupakan hasil kreativitas manusia yang merepresentasikan kehidupan melalui bahasa, imajinasi, dan pengalaman sosial budaya. Karya sastra tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media yang mengandung berbagai nilai kehidupan, termasuk nilai budaya. Melalui karya sastra, pembaca dapat memahami berbagai fenomena sosial, budaya, moral, dan kemanusiaan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Sastra memiliki peran penting dalam memperkenalkan serta menanamkan nilai budaya kepada peserta didik (Nurgiyantoro, 2022).

Perkembangan teknologi juga mendorong lahirnya berbagai bentuk karya sastra modern, salah satunya film. Film merupakan karya audiovisual yang menyajikan cerita melalui perpaduan unsur visual, audio, dialog, karakter, latar, dan alur cerita. Film memiliki kemampuan untuk merepresentasikan berbagai fenomena kehidupan secara lebih konkret sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih mudah oleh penonton. Sebagai karya sastra audiovisual, film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang mampu menyampaikan pesan sosial, moral, dan budaya kepada masyarakat (Aprilizia et al., 2023).

Salah satu bentuk film yang banyak diminati oleh masyarakat adalah film animasi. Film animasi merupakan media audiovisual yang menyajikan rangkaian gambar bergerak yang dirancang untuk membentuk suatu cerita. Film animasi memiliki daya tarik tersendiri karena mampu menghadirkan visual yang kreatif, menarik, dan dekat dengan kehidupan penonton. Selain sebagai media hiburan, film animasi juga memiliki fungsi edukatif karena mampu

menyampaikan pesan moral dan budaya melalui karakter, dialog, konflik, dan alur cerita yang mudah dipahami. Dalam beberapa tahun terakhir, industri animasi Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat dengan hadirnya berbagai film animasi yang mengangkat tema budaya, pendidikan, dan kehidupan sosial masyarakat Indonesia.

Beberapa film animasi Indonesia yang dikenal luas oleh masyarakat antara lain *Battle of Surabaya*, *Knight Kris*, *Nussa*, *Adit Sopo Jarwo The Movie*, dan *Jumbo*. Film-film tersebut tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga memuat berbagai nilai budaya dan karakter yang dapat dijadikan media pembelajaran. Kehadiran film animasi lokal menunjukkan bahwa industri kreatif Indonesia semakin mampu menghasilkan karya yang tidak hanya berkualitas secara visual, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Melalui berbagai unsur cerita yang disajikan, film animasi Indonesia mampu memperkenalkan budaya bangsa kepada generasi muda dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual (Nasution et al., 2026).

Film animasi Indonesia yang menarik untuk dikaji adalah film animasi *Jumbo* (2025) yang diproduksi oleh Visinema Studios. Film ini mengisahkan perjalanan seorang anak bernama Don yang menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupannya. Melalui pengalaman yang dialami tokoh utama, film *Jumbo* menghadirkan berbagai nilai budaya yang tercermin dalam tindakan, sikap, dan interaksi antartokoh. Nilai gotong royong, persahabatan, kepedulian sosial, kerja keras, tanggung jawab, keberanian, dan sikap saling menghargai ditampilkan melalui berbagai peristiwa yang membangun alur cerita. Selain itu,

film ini juga menggambarkan kehidupan masyarakat yang menjunjung tinggi kebersamaan dan solidaritas sebagai bagian dari karakter budaya Indonesia.

Representasi nilai budaya dalam film *Jumbo* terlihat melalui berbagai unsur pembangun cerita, seperti tokoh, dialog, alur, konflik, dan latar. Tokoh-tokoh dalam film menunjukkan sikap saling membantu, bekerja sama, dan menghargai satu sama lain dalam menghadapi berbagai permasalahan. Konflik yang muncul tidak hanya berfungsi sebagai penggerak cerita, tetapi juga menjadi sarana untuk menampilkan nilai-nilai budaya yang berkembang dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Film *Jumbo* memiliki potensi yang besar untuk dikaji sebagai media representasi nilai budaya sekaligus sebagai sumber pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Penelitian mengenai representasi nilai budaya dalam film animasi telah dilakukan oleh berbagai peneliti. (Bangsawan,2021) menemukan bahwa film animasi *Knight Kris* merepresentasikan budaya Jawa melalui unsur tokoh, latar, dan alur cerita yang mengandung nilai kearifan lokal. (Soelistyo et al.,2022) mengungkapkan bahwa film animasi mengandung berbagai nilai karakter, seperti kerja keras, tanggung jawab, dan kepeduli sosial yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penelitian (Ulum et al., 2025) menunjukkan bahwa film animasi mampu merepresentasikan nilai budaya yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, masyarakat, alam, dan diri sendiri. (Nasution et al.,2026) menemukan bahwa film animasi *Nussa* mengandung nilai religius, sosial, moral, dan budaya yang relevan dengan pendidikan karakter. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa film animasi

memiliki potensi besar sebagai media penyampaian nilai budaya dan pembentukan karakter peserta didik.

Nilai budaya dalam film animasi telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada film animasi seperti *Knight Kris, Nussa, Adit Sopo Jarwo, dan Battle of Surabaya*. Penelitian yang secara khusus mengkaji representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo* (2025) masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya berfokus pada identifikasi nilai budaya atau nilai karakter yang terdapat dalam film tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan pembelajaran sastra Indonesia. Film animasi sebagai karya sastra audiovisual memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai alternatif bahan ajar yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai budaya sekaligus meningkatkan apresiasi sastra. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan (novelty) representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo* (2025) serta relevansinya terhadap pembelajaran sastra Indonesia. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi nilai budaya yang direpresentasikan dalam film, tetapi juga mengkaji potensi pemanfaatannya sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran sastra Indonesia. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam pengembangan kajian sastra, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan film animasi sebagai media pembelajaran berbasis budaya.

Pembelajaran sastra Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk karakter, meningkatkan kepekaan sosial, dan menumbuhkan apresiasi terhadap

budaya bangsa. Melalui pembelajaran sastra, peserta didik tidak hanya mempelajari unsur-unsur karya sastra, tetapi juga memahami berbagai nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Film animasi sebagai salah satu bentuk karya sastra audiovisual dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan kontekstual karena mampu menyajikan nilai budaya secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran sastra diharapkan dapat membantu peserta didik memahami nilai budaya Indonesia sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran sastra.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa film animasi *Jumbo* (2025) merupakan karya audiovisual yang merepresentasikan berbagai nilai budaya Indonesia yang relevan dengan kehidupan masyarakat dan tujuan pembelajaran sastra Indonesia. Keberadaan nilai gotong royong, kepedulian sosial, persahabatan, kerja keras, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai dalam film ini menunjukkan bahwa film animasi dapat berfungsi sebagai media edukasi sekaligus pelestarian budaya. Keterbatasan penelitian yang mengkaji representasi nilai budaya dalam film *Jumbo* serta relevansinya terhadap pembelajaran sastra Indonesia menjadi alasan penting dilakukannya penelitian ini. Dengan demikian, representasi nilai budaya dalam film animasi *Jumbo* (2025) dan relevansinya pada pembelajaran sastra Indonesia diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pengembangan pembelajaran sastra berbasis budaya serta mendukung upaya pelestarian budaya Indonesia di kalangan generasi muda.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, berikut merupakan rumusan masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini:

1. Bagaimana representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo*?
2. Bagaimana relevansi film animasi *Jumbo* dalam pembelajaran sastra?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa hal sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo*.
2. Untuk mendeskripsikan relevansi film animasi *Jumbo* dalam pembelajaran sastra?

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian dan pembuatan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian tentang representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian sastra, khususnya dalam perspektif kajian budaya dan analisis karya berbasis media audio-visual. Penelitian ini dapat memperluas pemahaman bahwa film animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang memuat nilai-nilai budaya yang dapat dikaji secara ilmiah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini memanfaatkan film animasi *Jumbo* untuk menganalisis representasi nilai budaya seperti gotong royong dan kekeluargaan yang terintegrasi dalam narasi visual. Film ini juga menjadi bahan ajar dalam analisis karakter, pesan moral, dan konflik, sehingga dapat mendukung pembelajaran sastra Indonesia.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pemahaman langsung tentang nilai-nilai budaya Indonesia melalui pada cerita film *Jumbo* yang menampilkan persahabatan, empati, ketekunan. Dalam pembelajaran sastra, siswa dapat mengembangkan kemampuan apresiasi teks audiovisual, menganalisis tema universal seperti penerimaan diri, serta meningkatkan imajinasi dan penalaran moral tanpa tekanan konsekuensi nyata.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menunjukkan bahwa film *Jumbo* dapat memperkaya pembelajaran sastra melalui media populer yang mendukung pendidikan karakter dan literasi emosional. Selain itu, film ini memperkuat identitas nasional melalui nilai budaya lokal serta mendorong keterlibatan siswa dan masyarakat dalam pelestarian budaya melalui hiburan edukatif.

E. Telaah Pustaka

Dalam penelitian ini, penulis mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan sebagai referensi dan bahan perbandingan untuk mendukung pengembangan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan adalah sebagai berikut :

Pertama, penelitian ini dilakukan oleh Efriam Tustiano Eloi dan Arina Muntazah (2025) yang berjudul “Representasi Visual Nilai Moral dalam Film *Jumbo*: Pendekatan Barthes sebagai Media Edukasi Anak-Anak yang diterbitkan Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu Vol. 9 No. 10. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam film animasi *Jumbo*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika dan teknik pengumpulan data berupa analisis visual film serta wawancara dengan animator dan audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Jumbo* merepresentasikan nilai moral seperti keberanian, persahabatan, penerimaan diri, dan antiperundungan melalui simbol visual, desain karakter, dan penggunaan warna, sehingga efektif sebagai media edukasi karakter anak. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan mengkaji representasi nilai dalam film *Jumbo* melalui dialog, adegan, dan simbol. Perbedaanannya terletak pada fokus penelitian, yaitu penelitian tersebut meneliti nilai moral dengan pendekatan semiotika Barthes dan menggunakan wawancara, sedangkan penelitian ini berfokus pada representasi nilai budaya Indonesia serta relevansinya dalam pembelajaran sastra dengan metode *library research*.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rinkapati Swatriani (2020). Penelitian ini judul “Representasi Budaya Nusantara dalam Animasi Binekon” yang diterbitkan dalam Jurnal Narada Volume 7 Edisi 3. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dengan model segitiga tanda yang meliputi tanda, objek, dan interpretan untuk menganalisis representasi budaya dalam animasi. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika yang berfokus pada analisis karakter dan unsur visual dalam animasi sebagai representasi budaya Nusantara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap karakter dalam animasi Binekon merepresentasikan budaya dari berbagai pulau besar di Indonesia, seperti Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua, yang ditampilkan melalui visual karakter, atribut, dan ciri khas budaya masing-masing daerah. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan mengkaji representasi budaya dalam film animasi melalui analisis visual, simbol, dan karakter. Perbedaannya terletak pada objek dan fokus penelitian, yaitu penelitian tersebut berfokus pada representasi budaya Nusantara dalam animasi Binekon dengan pendekatan semiotika Peirce, sedangkan penelitian ini berfokus pada representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo* serta relevansinya dalam pembelajaran sastra dengan metode *library research*.

Ketiga, penelitian ini dilakukan oleh Yudha Aviatri dan Nurmailis (2025). Penelitian dengan judul Analisis Film Animasi *Jumbo* dalam Penanaman Nilai Karakter pada Anak Usia Dini” yang diterbitkan dalam Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 2 . Penelitian ini menggunakan teori

pendidikan karakter yang berfokus pada penanaman nilai moral dan perkembangan karakter anak melalui media film. Metode yang digunakan adalah penelitian studi literatur (*library research*) menggunakan pendekatan sintesis naratif dan teknik analisis data non-statistik melalui kajian terhadap film animasi *Jumbo* dan berbagai sumber pustaka ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Jumbo* mengandung nilai karakter seperti persahabatan, ketekunan, empati, kreativitas, dan rasa syukur yang disampaikan melalui alur cerita, dialog, dan perilaku tokoh, sehingga efektif sebagai media pendidikan karakter anak usia dini. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *library reseach* pendekatan studi pustaka dan menjadikan film *Jumbo* sebagai objek penelitian untuk menganalisis nilai yang terkandung dalam dialog, adegan, dan narasi. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu penelitian tersebut berfokus pada penanaman nilai karakter pada anak usia dini dalam konteks pendidikan karakter, sedangkan penelitian ini berfokus pada representasi nilai budaya Indonesia dan relevansinya terhadap pembelajaran sastra.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Shelma Saba, Nanang Ganda Prawira, dan Gumilar Pratama (2022) berjudul “Representasi Budaya Nusantara di Indonesia dalam Film Animasi *Raya and the Last Dragon*” yang diterbitkan dalam *Finder: Journal of Visual Communication Design* Volume 2 Nomor 1. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis tanda, objek, dan interpretan yang merepresentasikan budaya Nusantara dalam film animasi *Raya and the Last Dragon*. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan teknik analisis isi yang berfokus

pada identifikasi simbol, adegan, dan unsur visual yang mencerminkan budaya Nusantara, khususnya budaya Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Raya and the Last Dragon* merepresentasikan berbagai unsur budaya Nusantara melalui pakaian adat, senjata tradisional, arsitektur, sistem kepercayaan, serta nilai-nilai sosial yang menggambarkan identitas budaya masyarakat Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Persamaan penelitian ini sama-sama mengkaji representasi budaya yang terdapat dalam film animasi dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Selain itu, kedua penelitian juga berupaya mengungkap nilai-nilai budaya yang disampaikan melalui adegan, dialog, dan unsur visual film. Perbedaannya terletak pada objek dan fokus penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada representasi budaya Nusantara dalam film *Raya and the Last Dragon* menggunakan kajian semiotika, sedangkan penelitian ini berfokus pada representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo* serta relevansinya terhadap pembelajaran sastra di sekolah.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Bangsawan (2021). Penelitian berjudul “Representasi Budaya Jawa pada Film Animasi *Knight Kris*” yang diterbitkan dalam *Jurnal Artika* Vol. 5 No. 1 menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika Peirce dan kerangka analisis film Fiske untuk mengkaji representasi budaya Jawa dalam film animasi *Knight Kris*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya Jawa direpresentasikan melalui penokohan, latar, musik, serta nilai-nilai kehidupan yang mencerminkan tata paugeraning urip masyarakat Jawa. Selain itu, film tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karakter untuk mengenalkan nilai-nilai budaya kepada peserta didik. Persamaannya dengan penelitian saya terletak pada objek

kajian berupa film animasi, pendekatan kualitatif, dan fokus pada representasi budaya. Perbedaannya terdapat pada fokus analisis, di mana penelitian tersebut mengkaji representasi budaya Jawa dalam film *Knight Kris*, sedangkan penelitian saya mengkaji representasi nilai budaya Indonesia dalam film *Jumbo* serta relevansinya dalam pembelajaran sastra

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Zulfan Bintang Bagas Kara dan Hafidz (2025). Penelitian dengan judul “Analisis Semiotika Representasi Budaya dan Isu Sosial dalam Film Animasi *The Journey: Studi Kasus Nilai-Nilai Perjuangan*” yang diterbitkan Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, Vol. 10, No. 3. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce (ikon, indeks, simbol) dengan metode kualitatif deskriptif dan teknik dokumentasi terhadap adegan serta dialog film. Hasil penelitian menunjukkan adanya representasi budaya Arab dan Jepang serta nilai perjuangan seperti keberanian, pengorbanan, persatuan, dan keimanan. Persamaannya dengan penelitian saya terletak pada pendekatan kualitatif dan kajian representasi nilai budaya dalam film animasi, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek kajian, fokus analisis, dan metode, di mana penelitian saya menelaah representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo* serta relevansinya pada pembelajaran sastra melalui studi kepustakaan (*library research*).

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Baihaqi dan Fadilla Fahmi (2023). Penelitian dengan judul *Representasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Film Animasi Indonesia Meraih Mimpi (Analisis Semiotika Roland Barthes)*”. Skripsi oleh mahasiswa Universitas Nasional (UNAS). Penelitian menggunakan teori semiotika Roland Barthes dengan metode kualitatif

deskriptif dan teknik dokumentasi untuk menganalisis nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Meraih Mimpi*, menunjukkan bahwa nilai-nilai seperti kepedulian, cinta tanah air, dan kerja keras tampak dalam dialog serta simbol visual film. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian saya dalam penggunaan pendekatan kualitatif dan kajian nilai dalam film animasi melalui semiotika, namun berbeda pada objek dan fokus kajian, di mana penelitian tersebut menitikberatkan pada pendidikan karakter dalam *Meraih Mimpi*, sedangkan penelitian ini berfokus pada representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo* dan kaitannya dengan pembelajaran sastra melalui sumber data primer berupa dialog, adegan, narasi, simbol budaya dan data sekunder dari jurnal, buku, atau artikel ilmiah

F. Kajian Teoritis

1. Nilai Budaya

Secara etimologis kata “*budaya*” atau “*culture*” dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin “*colere*” yang berarti “*mengolah*” atau “*mengerjakan*” sesuatu yang berkaitan dengan alam (cultivation). Dalam Bahasa Indonesia, kata Budaya berasal dari bahasa sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budia atau akal); diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi, dan akal manusia. Penjelasan lain secara etimologi kata “*budaya*” yakni sebagai perkembangan dari kata majemuk “*budi daya*” yang berarti pemberdayaan budi yang berwujud cipta, karya dan karsa. (Supartono, 2009). Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut culture, yang berasal dari kata latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Dapat diartikan sebagai

mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "*kultur*" dalam bahasa Indonesia.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), budaya (*culture*) diartikan sebagai pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang, serta sesuatu yang telah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Dalam pemakaian sehari-hari, budaya sering diartikan sebagai tradisi (*tradition*). Dalam hal ini, tradisi diartikan sebagai kebiasaan masyarakat yang tampak. Pengertian budaya atau kebudayaan menurut beberapa ahli sebagaimana dikemukakan oleh Elly M. Setiadi adalah sebagai berikut :

- a. E.B. Tylor (1832–1917) budaya merupakan suatu keseluruhan yang kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.
- b. R. Linton (1893–1953) kebudayaan dapat dipandang sebagai konfigurasi tingkah laku yang dipelajari, yang unsur-unsurnya didukung dan diteruskan oleh anggota masyarakat lainnya.
- c. Melville J. Herskovits (1895–1963) kebudayaan adalah bagian dari lingkungan hidup yang diciptakan oleh manusia.
- d. Koentjaraningrat (1985-1963) kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia melalui proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas kebudayaan diartikan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, serta hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia melalui proses belajar. Pengertian

tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh aktivitas manusia dapat dikategorikan sebagai kebudayaan, sebab perilaku manusia pada dasarnya diperoleh dan dikembangkan melalui proses belajar dalam lingkungan sosialnya. Kebudayaan tidak muncul secara alami sejak lahir, melainkan dibentuk melalui pengalaman hidup, interaksi sosial, pendidikan, serta kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Sejalan dengan pendapat Chris Barker (2021) memandang budaya tidak hanya sebagai kumpulan tradisi, adat istiadat, atau hasil karya manusia, tetapi juga sebagai sistem makna (*system of meaning*) yang dibangun, diproduksi, dan dipertukarkan melalui berbagai praktik sosial. Budaya menjadi sarana bagi individu dan kelompok untuk membentuk identitas, menafsirkan realitas, serta memahami dunia di sekitarnya. Dengan demikian, budaya tidak bersifat statis, melainkan terus berkembang mengikuti perubahan sosial, politik, ekonomi, dan teknologi. Dalam perspektif kajian budaya (*cultural studies*), makna budaya diproduksi melalui representasi yang hadir dalam berbagai media, termasuk karya sastra, film, televisi, maupun media digital (Barker, 2021).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, kebudayaan dapat dipahami sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, nilai, dan hasil karya manusia yang diperoleh melalui proses belajar serta diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kebudayaan tidak muncul secara alamiah sejak manusia dilahirkan, melainkan terbentuk melalui pengalaman hidup, interaksi sosial, pendidikan, serta proses pewarisan nilai dalam masyarakat. Selaras dengan pandangan. Kebudayaan juga merupakan sistem makna

yang terus dikonstruksi dan direpresentasikan melalui berbagai bentuk praktik budaya, sehingga nilai-nilai budaya dapat dipahami, dipelajari, dan ditransmisikan kepada masyarakat melalui media, termasuk film sebagai salah satu produk budaya.

a. Unsur-Unsur Kebudayaan

Mempelajari unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah kebudayaan sangat penting untuk memahami kehidupan manusia secara menyeluruh. Melalui unsur-unsur kebudayaan, dapat diketahui bagaimana manusia berpikir, bertindak, berinteraksi, serta menciptakan berbagai hasil karya dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Koentjaraningrat (2009) unsur kebudayaan bersifat universal, artinya terdapat pada semua masyarakat di dunia. Unsur-unsur tersebut meliputi bahasa, sistem pengetahuan, sistem organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, serta kesenian.

1) Bahasa

Bahasa menjadi salah satu unsur kebudayaan yang memiliki peran penting karena digunakan sebagai sarana utama komunikasi dalam kehidupan manusia. Melalui bahasa, manusia dapat mengungkapkan gagasan, perasaan, nilai-nilai, norma, serta berbagai pengetahuan kepada orang lain. Bahasa juga menjadi sarana pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Selain bahasa lisan dan tulisan, bahasa dapat berupa simbol, isyarat, maupun tanda tertentu yang dipahami oleh anggota masyarakat.

2) Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan adalah segala bentuk pengetahuan yang dimiliki masyarakat mengenai alam, manusia, tumbuhan, hewan, lingkungan, maupun kehidupan sosial. Pengetahuan tersebut diperoleh melalui pengalaman, pendidikan, dan proses belajar dalam kehidupan sehari-hari. Sistem pengetahuan membantu manusia untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan mempertahankan kelangsungan hidupnya.

3) Sistem Organisasi Sosial

Sistem organisasi sosial berkaitan erat dengan nilai budaya karena nilai budaya merupakan pedoman hidup yang dipegang oleh suatu masyarakat dalam mengatur pola hubungan dan interaksi antar anggotanya. Keluarga sebagai unit terkecil organisasi sosial menanamkan nilai-nilai budaya seperti sopan santun, tanggung jawab, dan solidaritas kepada setiap anggotanya sejak dini. Nilai-nilai tersebut kemudian terbawa dan tercermin dalam kelompok sosial yang lebih luas, di mana individu berinteraksi berdasarkan kebiasaan dan tradisi yang telah menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat seperti adat, agama, dan pendidikan turut memperkuat nilai budaya dengan menjadikannya sebagai norma dan aturan yang mengikat seluruh anggota masyarakat. Nilai budaya dan organisasi sosial saling menciptakan dalam keteraturan dan keharmonisan kehidupan bermasyarakat, karena tanpa nilai budaya

sebagai landasan, organisasi sosial tidak akan memiliki arah dan makna dalam mengatur kehidupan manusia.

4) Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Sistem peralatan hidup dan teknologi mencakup berbagai alat, perlengkapan, dan teknologi yang digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Peralatan tersebut dapat berupa rumah, pakaian, alat transportasi, alat pertanian, hingga teknologi modern seperti telepon genggam dan internet. Perkembangan teknologi menunjukkan bahwa kebudayaan bersifat dinamis dan selalu berkembang mengikuti perubahan zaman.

5) Sistem Ekonomi dan Mata Pencaharian Hidup

Sistem ekonomi dan mata pencaharian hidup berkaitan dengan cara manusia memenuhi kebutuhan hidupnya. Setiap masyarakat memiliki sistem ekonomi yang berbeda sesuai kondisi lingkungan dan tingkat perkembangan masyarakatnya, seperti berburu, bertani, berdagang, beternak, maupun bekerja di sektor industri dan jasa. Sistem ekonomi juga mencerminkan pola produksi, distribusi, dan konsumsi dalam masyarakat.

6) Sistem Religi

Sistem religi merupakan unsur kebudayaan yang berkaitan dengan keyakinan manusia terhadap kekuatan supranatural atau Tuhan. Sistem religi mencakup kepercayaan, nilai-nilai spiritual, tata cara ibadah, upacara keagamaan, serta aturan moral yang dianut

masyarakat. Religi memiliki peran penting dalam membentuk sikap hidup dan perilaku manusia dalam kehidupan sosial.

7) Kesenian

Kesenian merupakan hasil ekspresi keindahan manusia yang diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti musik, tari, lukisan, seni ukir, sastra, dan pertunjukan tradisional. Kesenian menjadi sarana bagi masyarakat untuk mengekspresikan perasaan, gagasan, dan identitas budaya yang dimiliki.

Dari penjelasan unsur-unsur budaya di atas dapat disimpulkan unsur-unsur kebudayaan tidak hanya menunjukkan hasil karya manusia, tetapi juga menggambarkan cara berpikir, pola perilaku, serta nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat. Ketujuh unsur kebudayaan tersebut saling berkaitan dan membentuk suatu sistem yang utuh dalam kehidupan manusia.

b. Wujud kebudayaan

Menurut Koenjaraningrat (2009) kebudayaan memiliki tiga wujud diantaranya :

- 1) Wujud nilai budaya sebagai ide, gagasan, nilai atau norma.
- 2) Wujud nilai budaya sebagai aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat..
- 3) Wujud nilai kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Pada penelitian ini ketiga wujud kebudayaan tersebut menjadi landasan untuk menganalisis representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo*.

Menurut Koentjaraningrat (2009) kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang dijadikan milik manusia melalui proses belajar. Berdasarkan teori tersebut, film dapat menjadi media budaya karena memuat nilai, norma, serta perilaku sosial yang mencerminkan kehidupan masyarakat. Nilai budaya seperti kebersamaan, tanggung jawab, kepedulian sosial, dan religius dapat terlihat melalui tindakan, ucapan, maupun hubungan antartokoh dalam kehidupan sehari-hari.

Kelebihan film animasi *Jumbo* sebagai media kajian budaya terletak pada kemampuannya menampilkan nilai budaya secara visual dan kontekstual. Nilai budaya seperti kebersamaan, gotong royong, kepedulian sosial, tanggung jawab, dan religiusitas dapat terlihat melalui tindakan tokoh, cara berbicara, sikap menghormati orang lain, hingga kebiasaan sosial yang muncul dalam cerita. Hal tersebut membuat film menjadi media yang efektif untuk memahami nilai budaya dalam kehidupan masyarakat.

2. Pembelajaran Sastra

a. Pengertian Pembelajaran Sastra

Menurut Teeuw (1984), istilah sastra berasal dari bahasa Sanskerta yang merupakan gabungan dari kata *sa* yang berarti mengarahkan, mengajarkan, atau memberi petunjuk dan kata *tra* yang berarti alat atau sarana. Berdasarkan asal katanya, sastra dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk memberikan petunjuk, pengajaran, dan pembelajaran kepada masyarakat. Pengertian tersebut menunjukkan

bahwa sastra tidak hanya dipandang sebagai karya seni, tetapi juga memiliki fungsi edukatif yang mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai kehidupan.

Sastra merupakan salah satu bentuk ekspresi manusia yang diwujudkan melalui bahasa. Melalui karya sastra, pengarang menyampaikan gagasan, pengalaman, perasaan, dan pandangannya terhadap berbagai fenomena kehidupan. Sastra juga menjadi sarana untuk memahami makna kehidupan karena di dalamnya terkandung berbagai pesan sosial, moral, budaya, dan pendidikan yang dapat dijadikan pedoman oleh pembaca (Wahab et al., 2023).

Selain berfungsi sebagai sarana ekspresi, sastra juga mengandung berbagai nilai kehidupan yang dapat dijadikan sumber pembelajaran. Nilai-nilai tersebut meliputi nilai moral, sosial, budaya, agama, dan pendidikan yang tercermin melalui tokoh, alur, maupun konflik dalam sebuah karya sastra. Kehadiran nilai-nilai kehidupan dalam karya sastra dapat membantu pembaca memahami berbagai persoalan kehidupan serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Hendiani et al., 2023). Oleh karena itu, sastra memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir, sikap, dan karakter individu.

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran sastra merupakan proses yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir, kepekaan perasaan, serta pemahaman peserta didik terhadap norma-norma yang berlaku di masyarakat. Pembelajaran sastra tidak hanya menekankan kemampuan memahami isi karya, tetapi juga mendorong peserta didik

untuk mengapresiasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Analisis nilai karakter dalam karya sastra bahkan dinilai berpotensi melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi sekaligus menjadi media pendidikan karakter bagi peserta didik (Widodo et al., 2023).

Pembelajaran sastra juga berperan dalam menanamkan nilai moral, etika, dan budi pekerti kepada peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa karya sastra mengandung nilai-nilai moral yang dapat digunakan sebagai sarana pembentukan karakter melalui pembelajaran di sekolah (Ananda, 2023). Melalui pembelajaran sastra, peserta didik dapat belajar memahami perbedaan antara perilaku yang baik dan buruk serta mengembangkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sastra merupakan karya yang menggunakan bahasa sebagai sarana untuk menyampaikan pengalaman, pemikiran, perasaan, dan nilai-nilai kehidupan. Sastra tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan yang memberikan wawasan, pengetahuan, serta pembelajaran kepada pembacanya. Melalui pembelajaran sastra, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kepekaan sosial, serta memahami berbagai nilai kehidupan yang bermanfaat dalam pembentukan karakter.

b. Jenis – jenis Pembelajaran Sastra

Menurut Gasong (2012) karya sastra dibedakan tiga jenis karya sastra yaitu prosa, puisi, dan drama. Ketiga karya sastra tersebut

mengandung unsur-unsur kesusastran yang utama. Berikut penjelasan dari tiga pembelajaran sastra tersebut :

1) Prosa

Prosa merupakan genre karya sastra yang disusun dalam bentuk narasi atau cerita bebas yang tidak terikat oleh aturan rima dan ritme layaknya puisi. Prosa dilakukan secara dinamis melalui penggabungan bentuk monolog untuk menggambarkan aspek internal dan dialog untuk menghidupkan interaksi. Keunikan prosa terletak pada peran pencerita yang mampu menyusupkan gagasan atau pandangannya ke dalam pikiran para tokoh. Pemikiran-pemikiran batin inilah yang kemudian berkembang menjadi landasan bagi dialog antartokoh, sehingga konflik dan alur cerita dapat bergerak secara logis dan natural.

Prosa dibedakan menjadi dua kelompok besar, yaitu prosa non-sastra dan prosa sastra. Prosa non-sastra merujuk pada karangan yang bersifat ilmiah, faktual, dan objektif, seperti laporan penelitian, makalah, atau artikel jurnal yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara lugas. Prosa sastra lebih menekankan pada aspek estetika dan kreativitas bahasa, yang kemudian terbagi lagi menjadi kategori fiksi dan nonfiksi.

Prosa fiksi merupakan karya yang bersumber dari imajinasi pengarang, yang manifestasinya dapat ditemukan dalam bentuk dongeng yang penuh khayalan, cerita pendek dengan konflik tunggal, maupun novel yang menyajikan kompleksitas kehidupan

tokoh secara luas. Prosa nonfiksi tetap berpijak pada realitas dan data faktual namun dikemas dengan gaya tutur naratif, seperti biografi dan autobiografi yang merekam riwayat hidup seseorang, serta esai yang berisi opini atau kupasan mendalam mengenai suatu fenomena. Melalui pembagian ini, prosa mampu mencakup spektrum yang luas, mulai dari dokumentasi pengetahuan hingga penjelajahan emosi manusia

2) Puisi

Puisi merupakan salah satu genre karya sastra yang unik karena disajikan secara monolog, di mana penulis atau penyair mengekspresikan gagasannya melalui suara tunggal yang kontemplatif. Berbeda dengan prosa, kata-kata yang digunakan dalam penulisan puisi dipilih dengan sangat selektif sehingga menghasilkan untaian kalimat yang indah dan memiliki beragam makna mendalam. Keindahan sebuah puisi sangat bergantung pada kepiawaian penyair dalam mengolah diksi atau pilihan kata, penggunaan majas untuk menghidupkan imajinasi, serta pengaturan rima dan irama yang menciptakan harmoni auditori saat dibacakan.

Kekuatan utama puisi terletak pada pemadatan unsur-unsur bahasa. Melalui proses kristalisasi ide ini, satu kata dalam puisi mampu mewakili banyak makna, menjadikannya penentu utama keberagaman interpretasi bagi pembacanya. Bahasa yang digunakan dalam puisi sangat berbeda dengan bahasa komunikasi sehari-hari yang cenderung lugas. Puisi lebih memilih menggunakan bahasa

yang ringkas namun sarat akan makna konotatif, di mana setiap katanya mengandung berbagai lapisan penafsiran dan pengertian yang melampaui makna harfiah.

Sebagai perwujudan dari imajinasi manusia, puisi berfungsi sebagai sumber utama untuk menggali kreativitas tanpa batas. Di balik baris-barisnya, puisi juga menjadi media bagi seseorang untuk menyampaikan perasaan yang paling personal, mulai dari kegelisahan hingga kebahagiaan. Ekspresi emosional yang jujur dalam puisi inilah yang mampu menyentuh hati pembaca, menumbuhkan rasa simpati, serta membangun empati yang mendalam terhadap keadaan atau pengalaman yang dialami oleh sang penyair. Dapat disimpulkan, puisi bukan sekadar permainan kata, melainkan sebuah jembatan perasaan yang menghubungkan pengalaman batin antara penulis dan penikmatnya.

3) Drama

Drama merupakan jenis karya sastra yang memiliki tujuan utama untuk merepresentasikan atau menggambarkan kompleksitas kehidupan manusia secara visual dan auditori. Pemberian gambaran kehidupan ini diwujudkan melalui konstruksi peristiwa yang sarat akan konflik dan gejolak emosi, yang diekspresikan secara langsung melalui perilaku serta dialog para tokohnya. Uniknya, penyajian perilaku dan dialog dalam drama dirancang sedemikian rupa agar sangat mirip dengan interaksi manusia dalam kehidupan sehari-hari,

sehingga penonton dapat merasakan kedekatan emosional dengan cerita yang disajikan.

Drama dapat dipahami sebagai sebuah proses pembuatan ulang serta peniruan realitas kehidupan yang kemudian dipindahkan ke atas pentas dengan memanfaatkan detail kegiatan harian yang nyata sebagai referensi utamanya. Agar penggambaran ini menjadi hidup, drama mengandalkan berbagai unsur penting yang saling berintegrasi, mulai dari penggunaan bahasa, gerak tubuh (gesture), pengaturan posisi di atas panggung (blocking), isyarat tertentu, hingga kekuatan ekspresi wajah untuk menyampaikan pesan yang tersirat.

Dalam konteks drama, aspek bahasa memegang peranan yang sangat krusial dan tidak hanya terbatas pada teks semata. Penggunaan bahasa dalam drama sangat memperhatikan detail teknis seperti pemilihan kata yang tepat, pengaturan intonasi, tempo kalimat untuk mengatur dinamika cerita, hingga pelafalan yang jelas. Selain itu, pengaturan volume suara serta penekanan pada kata-kata tertentu menjadi instrumen utama bagi aktor untuk mempertegas karakter dan menyampaikan emosi secara efektif kepada penonton di dalam gedung pertunjukan.

3. Film

Film merupakan salah satu bentuk karya seni yang digunakan untuk menyampaikan cerita, pesan, dan nilai-nilai kehidupan kepada penonton. Sebagai media audiovisual, film memadukan unsur visual, audio, dialog,

musik, dan gerakan yang saling mendukung dalam membangun makna (Firmansyah et al., 2024). Melalui perpaduan unsur-unsur tersebut, film tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi yang mampu merepresentasikan berbagai realitas sosial, budaya, dan pendidikan dalam kehidupan masyarakat.

Sebagai media yang menyajikan cerita, film dapat dipandang sebagai karya sastra visual karena memiliki unsur-unsur pembangun yang serupa dengan karya sastra, yaitu tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, konflik, sudut pandang, serta amanat. Unsur-unsur tersebut membentuk kesatuan cerita yang memungkinkan film merepresentasikan pengalaman, gagasan, dan nilai-nilai kehidupan manusia. Film juga dapat dianalisis melalui pendekatan sastra untuk mengungkap berbagai makna yang terkandung di dalamnya.

Film didukung oleh unsur visual dan audio yang memperkuat penyampaian makna kepada penonton. Penggunaan gambar, warna, ekspresi tokoh, dialog, musik, dan efek suara berperan dalam membangun suasana, karakter, serta pesan yang ingin disampaikan. Perpaduan berbagai unsur tersebut menjadikan film mampu menghadirkan cerita yang lebih hidup dan mudah dipahami oleh penonton (Jamasbi et al., 2023).

Salah satu bentuk film yang berkembang dan banyak diminati masyarakat adalah film animasi. Animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan sehingga menghasilkan ilusi gerak yang mampu menghidupkan karakter dan cerita (Sobri et al., 2022). Film animasi memanfaatkan unsur cerita, tokoh, dialog, visual, musik, dan simbol-simbol

tertentu untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Film animasi juga menjadi media yang mampu merepresentasikan berbagai nilai dan budaya melalui cerita serta unsur-unsur pembangunnya. Dalam konteks ini, film animasi *Jumbo* dapat dikaji sebagai karya sastra visual yang merepresentasikan nilai-nilai budaya Indonesia yang ditampilkan melalui tokoh, alur cerita, latar, dialog, dan berbagai simbol budaya yang terdapat di dalam film.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah sistematis yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Metode ini berfungsi sebagai pedoman dalam proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data hingga penarikan kesimpulan, sehingga penelitian yang dilakukan memiliki dasar ilmiah yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan menggunakan metode penelitian yang tepat, peneliti dapat memperoleh data yang relevan serta menghasilkan temuan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, metode penelitian digunakan untuk mengkaji representasi nilai budaya Indonesia yang terdapat dalam film animasi *Jumbo* serta relevansinya dalam pembelajaran sastra. Proses penelitian dilakukan secara sistematis melalui tahapan pengumpulan sumber data, analisis data, hingga penafsiran terhadap makna nilai budaya yang muncul dalam dialog, adegan, serta simbol visual yang terdapat dalam film. Metode penelitian menjadi landasan penting dalam mengarahkan jalannya penelitian agar tetap fokus pada tujuan yang ingin dicapai.

Dengan demikian, metode penelitian dalam kajian ini dijelaskan melalui beberapa bagian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data. Penjelasan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kepustakaan (*Library Rresearch*). Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan representasi nilai budaya yang terdapat dalam film animasi Jumbo secara mendalam. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, gambar, atau dokumen (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini, data dalam penelitian ini tidak berupa angka, melainkan berupa dialog, adegan, simbol visual, serta berbagai bentuk representasi budaya yang terdapat dalam film animasi *Jumbo*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *library research* (studi kepustakaan), yaitu serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2018). Studi kepustakaan merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber tertulis yang relevan dengan objek penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, artikel, skripsi, tesis, serta berbagai

referensi lain yang berkaitan dengan teori nilai budaya, teori kebudayaan, film animasi, dan pembelajaran sastra.

Metode *library research* dipilih dalam penelitian ini karena objek penelitian berupa film animasi *Jumbo* yang dianalisis melalui kajian teks visual, dialog, dan simbol budaya yang terdapat di dalamnya. Penelitian ini tidak memerlukan pengumpulan data lapangan secara langsung terhadap responden, melainkan lebih menekankan pada analisis terhadap sumber-sumber tertulis dan dokumen audiovisual yang relevan. Melalui metode kepustakaan, peneliti dapat mengkaji berbagai teori, konsep, serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan nilai budaya, film animasi, dan pembelajaran sastra. Demikian metode *library research* dianggap paling sesuai untuk mendeskripsikan dan menganalisis representasi nilai budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo* secara mendalam dan sistematis.

2. Data dan Sumber data

a. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah film animasi *Jumbo* yang diproduksi oleh Visinema Animation. Film ini menjadi sumber utama penelitian karena memuat berbagai gambaran nilai budaya Indonesia. Data yang dianalisis meliputi dialog tokoh, narasi, adegan, simbol budaya, perilaku tokoh, serta latar atau setting yang mencerminkan nilai-nilai budaya Indonesia.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh tidak secara langsung dari sumber utama, melainkan melalui berbagai sumber yang

telah ada sebelumnya atau karya ilmiah yang relevan. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber, seperti artikel, jurnal, makalah, buku, situs internet (*website*), serta dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik simak dan catat. Teknik simak dilakukan dengan menyaksikan film animasi *Jumbo* secara cermat dan berulang-ulang untuk memperoleh data yang berkaitan dengan nilai budaya yang terdapat dalam film. Data yang diamati meliputi dialog, adegan, narasi, serta simbol yang merepresentasikan nilai budaya. Simak catat dilakukan dengan mencatat data-data yang relevan sesuai dengan fokus penelitian untuk memudahkan proses pengelompokan dan analisis data.

4. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai berikut :

a. Reduksi Data.

Reduksi data adalah tahapan penyederhanaan data yang dilakukan dengan memilih, mengelompokkan, dan mengorganisasikan data yang dianggap penting, serta mengesampingkan data yang tidak relevan. Proses ini dilakukan secara berkelanjutan selama pengumpulan data berlangsung. Dalam penelitian ini, reduksi data dilakukan melalui kegiatan menonton dan mengamati film animasi *Jumbo* secara berulang untuk mengidentifikasi data yang berkaitan dengan nilai budaya

Indonesia. Data yang telah diperoleh kemudian diseleksi dan difokuskan pada aspek-aspek yang relevan, seperti dialog yang memuat nilai budaya, adegan yang merepresentasikan budaya Indonesia, serta simbol-simbol budaya yang ditampilkan dalam film dan memiliki keterkaitan dengan pembelajaran sastra.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan tahap penyusunan dan penyampaian data yang telah diperoleh agar lebih mudah dipahami serta memudahkan proses penarikan kesimpulan. Data yang telah melalui proses reduksi kemudian diorganisasikan secara sistematis dalam bentuk uraian, tabel, bagan, atau hubungan antar kategori. Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan dengan mengelompokkan data berupa adegan, dialog, dan unsur cerita dalam film animasi *Jumbo* yang menunjukkan representasi nilai-nilai budaya Indonesia. Selanjutnya, data tersebut dianalisis dan diberi kode berdasarkan kategori nilai budaya yang telah diidentifikasi.

c. Penarikan Kesimpulan

Simpulan merupakan bagian inti hasil penelitian. Dalam menyusun simpulan, peneliti perlu mempertimbangkan keterkaitan antara fokus penelitian, tujuan penelitian, serta temuan yang diperoleh pada bagian pembahasan.

5. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, keabsahan data dilakukan menggunakan triangulasi teori. Triangulasi teori merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan lebih dari satu teori dalam menganalisis dan

menafsirkan data penelitian (Moleong, 2018). Penggunaan teknik ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap data yang ditemukan serta meningkatkan kredibilitas hasil penelitian. Dengan membandingkan data berdasarkan berbagai perspektif teori yang relevan, hasil analisis yang diperoleh menjadi lebih objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

H. Definisi Istilah

a. Nilai Budaya

Nilai budaya merupakan pedoman hidup yang diyakini dan dijunjung oleh masyarakat dalam berinteraksi serta menjalani kehidupan sehari-hari. Nilai budaya mencakup kebiasaan, norma, sikap, dan kepercayaan yang diwariskan dari generasi ke generasi, seperti kebersamaan, sopan santun, dan rasa hormat, yang menjadi bagian dari identitas budaya bangsa Indonesia.

b. Film Animasi

Film adalah film yang dibuat dari gambar-gambar atau gambar bergerak yang dibuat secara khusus agar terlihat hidup. Biasanya, film animasi menggunakan cara yang berbeda dari film biasa, seperti menggambar tokoh atau menggunakan komputer untuk membuat gambar bergerak. Film animasi sangat baik untuk menyampaikan cerita yang menarik dan mudah dipahami, terutama oleh anak-anak dan remaja. Film animasi seperti Jumbo juga bisa dipakai untuk memperkenalkan budaya Indonesia lewat cerita dan gambarnya.

c. Pembelajaran Sastra

Pembelajaran sastra adalah suatu proses pendidikan yang dirancang untuk membantu siswa memahami tidak hanya isi teks sastra tapi juga nilai-nilai, pesan moral, dan estetika yang terkandung dalam karya tersebut. Pembelajaran ini melibatkan kegiatan membaca, menginterpretasi, mengkritisi, serta mengapresiasi karya sastra seperti cerpen, puisi, drama, dan novel.