



ANALISIS NILAI KARAKTER DALAM ANIME JEPANG
“KIMI NO NA WA”

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang

oleh

Isnanda Elok Hapsari

2302415036

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 8 Juli 2020

Pembimbing,



Andy Moorad Oesman, S.Pd, M.Pd
NIP. 197311262008011005

PENGESAHAN KELULUSAN

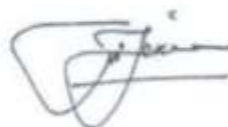
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada hari : Senin

tanggal : 13 Juli 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP. 196202211989012001



Sekretaris

Retno Purnama Irawati, S.S, M.A.
NIP. 197807252005012002



Penguji I

Dr. Rina Supriatnaningsih, M.Pd
NIP. 196110021986012001



Penguji II

Lisda Nurjaleka, S.Pd M.Pd
NIP. 198102112010122001



Penguji III/Pembimbing

Andy Moorad Oesman, S.Pd, M.Pd
NIP. 197311262008011005



PERNYATAAN

Dengan Ini, saya:

nama : Isnanda Elok Hapsari

NIM : 2302415036

program studi : Pendidikan Bahasa Jepang

menyatakan bahwa skripsi berjudul *Analisis Nilai Karakter dalam Anime Jepang "Kimi no Na wa"* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 13 Juli 2020



Isnanda Elok Hapsari

NIM. 2302415036

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

七転び八起き

Nana korobi ya oki

Jatuh tujuh kali, bangun delapan kali

PERSEMBAHAN:

Untuk Program Studi Pendidikan Bahasa
Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas
Negeri Semarang

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Nilai Karakter dalam *anime* Jepang ‘*Kimi no Na wa*’” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
3. Dr. Rina Supriatnaningsih, M.Pd, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing dan penguji I yang telah memberikan izin dan kritik serta saran atas penulisan skripsi ini.
4. Silvia Nurhatai, S.Pd, M.A, Ketua Program Studi Bahasa Jepang yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
5. Andy Moorad Oesman, S.Pd, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan atas penulisan skripsi ini.
6. Lisda Nurjaleka, S.Pd, M.Pd, sebagai Penguji II yang telah memberikan saran atas penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmunya.
8. Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah memberikan balasan yang terbaik bagi semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Semarang, 30 Juli 2020

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, cursive letters that appear to read 'IH'.

Isnanda Elok Hapsari

NIM. 2302415036

INTISARI

Hapsari, Isnanda Elok. 2020. *Analisis Nilai Karakter dalam Anime Jepang “Kimi no Na wa”*. Skripsi, Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Andy Moorad Oesman, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: nilai karakter, anime, Jepang

Penanaman nilai karakter dapat dilakukan melalui pendidikan karakter. Selain di dalam kelas, media komunikasi visual seperti video, film, animasi, atau *anime* juga dapat menjadi media penanaman nilai karakter. Alur cerita menarik serta terdapat nilai-nilai karakter di dalamnya sehingga dapat menjadi bahan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam *anime* Jepang “*Kimi no Na wa*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Wujud data berupa dialog dan situasi yang terdapat dalam *anime* tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak catat. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis isi.

Data yang telah terkumpul adalah sejumlah 22 data dan mengandung 11 nilai karakter dari 18 nilai karakter yang ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional. Nilai karakter tersebut adalah: bersahabat/komunikatif, disiplin, rasa ingin tahu, gemar membaca, tanggung jawab, peduli sosial, cinta tanah air, menghargai karya, kreatif, mandiri, dan kerja keras. Nilai-nilai karakter tersebut tidak diperoleh dengan instan, melainkan melalui proses pengajaran yang ditanamkan sejak dini dan secara kontinu, baik melalui pendidikan di sekolah atau pun pendidikan dasar di lingkungan keluarga.

ABSTRACT

Hapsari, Isnanda Elok. 2020. The Analysis of Character Value in the Japanese Anime “Kimi no Na wa”. Thesis, Japanese Language Education Faculty of Language and Arts Universitas Negeri Semarang. Supervisor Andy Moorad Oesman, S.Pd, M.Pd.

Key Words: character value, anime, Japan.

Character value can be taught through the study of character education. Besides learning inside the class, visual communication media such as video, movies, animation, or anime can also be used as an education tools as well. The interesting plot and characters value inside the anime can be used as a learning materials.

The purpose of this research is to describe the characters value inside the anime “Kimi no Na wa.” This research uses descriptive qualitative approach. The data itself are dialogues and situations in the anime. This research uses gather and record technique for collecting data. The data that had been collected were analyzed with content analysis technique.

There are 22 data collected, which contains 11 out of 18 character values according to National Ministry of Education and Culture. Those are: friendly/communicative, discipline, curiosity, to be fond of reading, responsible, social care, love of homeland, appreciating, creative, independent, and hard working. Those character values weren't achieved instantly, but through education since early age continuously, both education in schools or basic education in the family.

RANGKUMAN

Hapsari, Isnanda Elok. 2020. “*Analisis Nilai Karakter dalam anime Jepang ‘Kimi no Na wa’*” Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Andy Moorad Oesman, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Nilai Karakter, Anime, Jepang.

1. Latar Belakang

Jepang merupakan negara yang mampu bangkit dari keterpurukan hingga akhirnya menjadi salah satu negara maju di dunia. Hal tersebut dikarenakan orang Jepang sejak dahulu kala sadar akan pentingnya pendidikan. Banyak hal yang dilakukan oleh pemerintahan baru *meiji* dalam upaya menuju modernisasi. Salah satu kebijakan yang paling penting adalah pendidikan. Bahkan setelah memasuki zaman *meiji*, pembangunan Negara dan modernisasi didasari oleh pemikiran bahwa pendidikan-lah yang akan menghasilkan orang-orang hebat (Shindo, 2015:24-25).

Nilai adalah sesuatu yang diyakini masyarakat sebagai sebuah kebenaran, kebermaknaan, dan kebermanfaatan. Nilai-nilai yang dianut masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu dianggap penting untuk dijaga demi tercapainya keberlangsungan pewarisan budaya dan karakter bangsa untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat di masa mendatang (Kemdikbud, 2010:4), sebagaimana Jepang telah mampu bangkit dari keterpurukan di masa lalu dengan cara pendidikan. Oleh karenanya, upaya penanaman nilai karakter melalui pendidikan penting dilakukan.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, terdapat 18 nilai karakter yang harus diketahui dan dimiliki oleh warga negara Indonesia, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Penanaman 18 nilai karakter tersebut terintegrasi dalam SK, KD, nilai, dan indikator di setiap mata pelajaran bagi setiap jenjang pendidikan, mulai

dari pendidikan dasar (SD) hingga pendidikan menengah (SMP dan SMA). (Kemdikbud, 2010:31)

Salah satu cara untuk menanamkan nilai karakter adalah melalui pendidikan karakter. Selain melalui pembelajaran di dalam kelas pada lembaga pendidikan, media komunikasi visual, seperti video, film, dan atau animasi dapat menjadi salah satu media untuk menanamkan nilai karakter. Sebab di dalamnya terkandung pesan, nilai moral, dan nilai karakter yang dapat diambil pelajarannya.

Di Indonesia, selain film, *anime* pun memiliki popularitas yang cukup tinggi. Berdasarkan Google Trends (2020), Indonesia menduduki peringkat keenam sebagai negara penggemar *anime* terbanyak di dunia. *Anime* merupakan animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi.

Salah satu judul *anime* yang terkenal adalah "*Kimi no Na wa*" karya Makoto Shinkai. *Anime* "*Kimi no Na wa*" menceritakan tentang seorang gadis bernama Mitsuha yang tinggal di desa Itomori, dan pemuda bernama Taki yang tinggal di Tokyo, mereka mengalami mimpi seolah sedang bertukar jiwa. *Anime* tersebut merupakan salah satu anime terbaik sepanjang masa, menempati posisi *anime* terbaik ke-5 di dunia, dan memenangkan berbagai penghargaan di dalam dan luar Jepang (tirto.id, 2017). Selain itu, latar waktu dan tempat anime tersebut sesuai dengan realita (Kusumawesti, 2017:56-62), sehingga dapat dianalisis nilai-nilai karakter di dalamnya dan sesuai dengan keadaan budaya Jepang yang sesungguhnya.

2. Landasan Teori

Teori-teori yang digunakan di antaranya sebagai berikut:

a. Nilai karakter

Pengertian nilai karakter menurut Mumpuni (2018:11) bahwa nilai karakter merupakan hal yang diyakini kebenarannya dalam kehidupan bermasyarakat sebagai indikator terhadap baik buruknya

sesuatu. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional (2010:8-10), delapan belas nilai-nilai yang diterapkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

b. Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut Komalasari (2017:63) adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Pribadi (2017:18-22) mengklasifikasikan media menjadi lima jenis, yaitu: media cetak, media pameran, media audio, media gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis web/internet. Masing-masing media memiliki kelebihan dan kelemahan. Media audiovisual merupakan keseimbangan antara media audio dan media visual. Media audiovisual mampu menggambarkan suatu informasi yang diterima secara verbal dengan menyajikan gambar (*visual*) secara sekaligus. Yang termasuk media audiovisual adalah film, video, dan animasi.

Arsyad (2011) menyebutkan 11 manfaat film sebagai media pembelajaran, yaitu:

- 1) Merupakan suatu denominator belajar yang umum. Baik peserta didik yang cerdas maupun yang lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama.
- 2) Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- 3) Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau
- 4) Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu negara yang lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas.
- 5) Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik, dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.

- 6) Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya di kelas.
- 7) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu.
- 8) Film memikat perhatian setiap orang
- 9) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dapat dihentikan, dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal abstrak menjadi jelas.
- 10) Film dapat mengatasi keterbatasan daya indera (penglihatan).
- 11) Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan para peserta didik.

c. *Anime*

Fernandez (2002) menjelaskan bahwa animasi merupakan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. *Anime* sebenarnya berasal dari bahasa Inggris, “*animation*” dan memiliki makna yang sama dengan *animasi*, namun di luar Jepang, penggunaan istilah *anime* kemudian dikhususkan pada animasi yang diproduksi Negara Jepang.

d. Budaya Jepang

- 1) *Aisatsu* adalah salam atau sapaan, baik ketika bertemu atau ketika akan berpisah. Orang Jepang terbiasa mengucapkan salam di mana saja, kapan saja, oleh siapa saja, dan kepada siapa saja. (Koshino, 2018:50)
- 2) *Bushido* adalah kode prinsip moral yang harus dipegang teguh oleh para *samurai* (ksatria). (Nitobe, 2015:24)
- 3) Budaya membaca di Jepang salah satunya adalah *tachiyomi*. *Tachiyomi* diartikan sebagai membaca sambil berdiri. Kebiasaan ini untuk anak muda maupun yang sudah usia lanjut untuk memanfaatkan waktu senggang dengan membaca di depan toko buku. (Restu, 2019 melalui bacatangerang.com)
- 4) Pendidikan sekolah dasar di Jepang menerapkan model pembelajaran diskusi (Hanford, 2015). Terdapat 7 mata pelajaran untuk siswa kelas 1 SD, yaitu: *kokugo* (bahasa Jepang), *sansuu* (matematika),

ongaku (seni musik), *seikatsu* (lingkungan hidup), *zoku* (melukis dan prakarya barang bekas), *doutoku* (moral), dan *taiiku* (olahraga). (Koshino, 2018:24-26)

- 5) *Omoiyari* adalah kepekaan seseorang terhadap perasaan dan urusan orang lain, termasuk masalah yang dihadapi orang lain. (Shinmura, dalam Hara, 2006:27).
- 6) Politik *dumping* yaitu politik dagang yang menentukan harga jual di luar negeri lebih rendah dibandingkan harga jual di dalam negeri. (Nihonmatsu, dalam thelawreviews.co.uk, 2019)
- 7) *Monozukuri* memiliki arti harfiah “membuat benda” atau “membuat produk”. Yang melatarbelakangi industri Jepang memproduksi produk yang berkualitas tinggi adalah budaya *monozukuri* (Shindo, 2015:199).
- 8) *Arubaito* berasal dari bahasa Jerman “*arbeit*” yang berarti “bekerja”. *Arubaito* dapat diartikan sebagai pekerjaan paruh waktu. Di Jepang, bekerja paruh waktu banyak dilakukan oleh pelajar SMA dan mahasiswa untuk melatih kemandirian dan menambah pendapatan sehari-hari.
- 9) Rasa malu dalam kehidupan orang Jepang berarti bahwa setiap orang memperhatikan penilaian pendapat umum atas perbuatan-perbuatannya. (Benedict, 1982:235) Di Jepang, seringkali terjadi permohonan maaf seorang *public figure* dengan sikap menundukkan kepala berulang kali di depan media. Hal tersebut terjadi karena sanksi sosial di Jepang masih berlaku dan sangat ditakuti oleh masyarakat Jepang.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif.

b. Wujud Data

Wujud data dalam penelitian ini adalah dialog dan situasi yang ada di dalam anime “*Kimi no Na wa*” (2016)

c. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah film *anime* Jepang berjudul “*Kimi no Na wa*” dengan total durasi 1 jam 45 menit 35 detik.

d. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan teknik simak dan catat. Peneliti mencatat temuan data pada kartu data. Kartu data disusun berdasarkan teori analisis isi.

e. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis isi. Data yang telah ditemukan berupa situasi dan dialog yang dicatat dalam kartu data selanjutnya akan dilakukan proses penafsiran data dengan cara mengkonfirmasi, menghubungkan, dan membandingkan dengan teori yang telah dikutip dalam landasan teoretis.

4. Hasil Penelitian

Data yang telah terkumpul adalah sejumlah 22 data dan mengandung 11 nilai karakter dari 18 nilai karakter yang ditentukan oleh Kementerian Pendidikan Nasional. Nilai karakter tersebut di antaranya adalah: bersahabat/komunikatif, disiplin, rasa ingin tahu, gemar membaca, tanggung jawab, peduli sosial, cinta tanah air, menghargai karya, kreatif, mandiri, dan kerja keras. Nilai-nilai karakter tersebut terdapat dalam anime berupa dialog sebanyak 50% dan situasi sebanyak 50%.

Bersahabat/komunikatif ditunjukkan melalui sikap saling menyapa. Orang Jepang menganggap bahwa menyapa (*aisatsu*) sangat penting, karena menunjukkan sikap hormat terhadap orang lain.

Disiplin ditunjukkan melalui sikap taat pada peraturan. Orang Jepang memiliki sikap disiplin karena orang Jepang menerapkan prinsip *bushido* dalam kehidupan sehari-hari.

Rasa ingin tahu ditunjukkan melalui sikap mencari tahu informasi dengan cara membaca buku dan artikel. Rasa ingin tahu ditanamkan melalui pendidikan di sekolah.

Gemar membaca ditunjukkan melalui sikap mengisi waktu luang dengan membaca. Gemar membaca terbentuk karena sejak kecil telah dibiasakan untuk membaca buku.

Tanggung jawab ditunjukkan melalui sikap bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan kewajiban. Sikap tanggung jawab ditanamkan melalui kegiatan dan program yang diadakan di sekolah.

Peduli sosial ditunjukkan melalui sikap peka terhadap kesulitan yang dihadapi orang lain dan membantu ketika orang lain membutuhkan bantuan. Orang Jepang memiliki sikap kepedulian sosial yang tinggi karena terdapat konsep *omoiyari*.

Cinta tanah air ditunjukkan melalui kecintaan terhadap budaya dan produk lokal. Pemerintah mendukung kecintaan terhadap tanah air dengan adanya kebijakan politik dumping, yaitu politik dagang yang menentukan harga jual di luar negeri lebih rendah dibandingkan harga jual di dalam negeri.

Menghargai karya ditunjukkan melalui sikap memberikan pujian atau timbal balik positif terhadap hasil karya orang lain. Orang Jepang senang memberikan pujian dan apresiasi karena dalam pendidikan karakter di Jepang, anak-anak dilatih untuk menghargai karya.

Kreatif ditunjukkan melalui sikap semangat berinovasi dalam menciptakan suatu karya. Sikap kreatif ditanamkan melalui pendidikan sejak dini.

Mandiri ditunjukkan melalui sikap mandiri saat kerja paruh waktu. Pekerjaan paruh waktu banyak dilakukan oleh pelajar SMA dan mahasiswa untuk melatih kemandirian dan menambah pendapatan sehari-hari.

Kerja keras ditunjukkan melalui pekerjaan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, gesit, dan penuh semangat. Orang Jepang memiliki sikap kerja keras dan etos kerja yang tinggi karena masyarakat Jepang memiliki budaya malu.

5. Simpulan

Data yang telah terkumpul adalah sejumlah 22 data dan mengandung 11 nilai karakter dari 18 nilai karakter yang ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional. Nilai karakter tersebut adalah: bersahabat/komunikatif, disiplin, rasa ingin tahu, gemar membaca, tanggung jawab, peduli sosial, cinta tanah air, menghargai karya, kreatif, mandiri, dan kerja keras. Nilai-nilai karakter tersebut tidak diperoleh dengan instan, melainkan melalui proses pengajaran yang ditanamkan sejak dini dan secara kontinu, baik melalui pendidikan di sekolah atau pun pendidikan dasar di lingkungan keluarga.

まとめ

日本アニメ「君の名は。」における性格価値の分析

イスナンダ・エロック・ハプサリ

キーワード：性格価値、アニメ、日本

1. 背景

日本は逆境から立ち直り、最終的には世界の先進国のひとつになることができる国である。それは日本人が教育の重要性を長い間認識してきたからである。近代化に向けて、明治新政府は多くのことを行ってきた。最も重要な政策のひとつは教育である。明治時代に入った後も、国家の発展と近代化は教育が素晴らしい人々を生み出すという考えに基づいていた。(しんど、2015: 24-25)

価値とは、社会が真実、意味、有用性として信じているものである。日本はこれまで教育によって逆境から立ち直ることができるように、古代からインドネシアの人々が採用した価値観は、維持することが重要であると考えられている。文化遺産の継続と国民性の達成のためと将来の人々の生活の質を向上させるためである。(kemdikbud, 2010: 4) したがって、教育を通じて性格の価値観を浸透させる取り組みは重要である。

国家教育文化省によると、インドネシア人が持っているはず性格価値が 18 つある。それは信仰、正直、寛容、しつけ、頑張り、創造的、自主的、民主的、好奇心、国籍の精神、愛国心、他人の創作を認めること、優しさ・通じ合う、平和、読書の好み、環境への配慮、社会的への配慮、責任である。その 18 性格価値の教え込みは、基礎教育（小学校）から中学校および高校までの各教育レベルの各科目の SK、KD、グレード、およびインジケーターに統合されている。(kemdikbud, 2010:31)

性格価値を維持する方法の一つは性格の教育を通じることである。教室の中の授業や教育機関だけではなく、ビデオや映画やアニメーション

ンなどというビジュアル・コミュニケーション・メディアも使うことができる。その中には、道徳的なメッセージや性格価値が含まれているから。

インドネシアでは、映画もにアニメもかなり人気がある。ググー・トレンド（2020年）によると、インドネシアは世界で最もアニメのファンが多い国として6位である。アニメは日本からのアニメーションで、手描きまたはコンピューター技術を使用している。アニメという言葉は、英語の「animation」の略で、あらゆる種類のアニメーションを指す。

人気のあるアニメの一つは新海誠が監督された「君の名は。」である。糸守町に住んでいる三葉と東京に住んでいる滝は命を交わす交換されているような夢を見ているという物語である。アニメは史上最高のアニメの1つであり、世界で5番目に優れたアニメの地位を占め、国内外でさまざまな賞を受賞している。(tirto.id, 2017). また、アニメの時間や場所の設定は現実に即したり、日本文化の実態に合わせているため、性格価値を分析することができる。以上の理由で、このアニメをもっと深く研究したいと思う。

2. 基礎的な理論

a. 性格価値

Mumpuni (2018, h. 11) によると、性格価値とは社会的の生活において正しいものを信じられている事であり、それは良い事か悪いことかの指標である。

国家教育文化省(2010)によると、インドネシア人が持っているはず正確価値が18つある。それは信仰、正直、寛容、しつけ、頑張り、創造的、自主的、民主的、好奇心、国籍の精神、愛国、他人の創作を認めること、優しさ・通じ合う、平和、読書の好み、環境への配慮、社会的への配慮、責任である。

b. 授業のメディア

Komalasari (2017, h. 63)によると、授業のメディアとは自分の学習過程を動かれるように、すべての生徒の思いや心や意思を刺激することとメッセージを届かれることである。Pribadi (2017, h. 18-22)によると、メディアは 5 つあります。それは印刷、展示、オーディオ、動いている絵、マルチメディア、そしてインターネットによるメディアである。

メディアは利点と弱点がある。オーディオ・ビジュアル・メディアはオーディオとビジュアルのバランスである。オーディオ・ビジュアル・メディアは絵を提示すると同時に、もらった口頭の情報を説明できる。オーディオ・ビジュアル・メディアには、映画、ビデオ、アニメーションが含まれる。

Arsyad (2011)によると、授業メディアとして映画の役割が 1 つある。

- 1) 一般的な分母。頭がいい生徒と頭がよくない生徒は同じ映画から得るものも同じである。
- 2) 方法を説明することがいい。
- 3) 過去を再発見でき、過去の歴史的の出来事を説明できる。
- 4) ある国から別の国へと素早く移動でき、地平線が非常に広くなり、外の世界を教室に持ち込むことができる。
- 5) 理論と実践の両方を、一般的なものから具体的なもの、またはその逆に提示できる。
- 6) 教室で専門家を連れてきて、専門家の声を聞くことができる。
- 7) 色、スローモーション、アニメーションなどのテクニックを使用して、特定のアイテムを表示できる。
- 8) 視聴者の興味を持たさせる。
- 9) 映画はより現実的で、繰り返し、停止などができる。抽象的なことが明らかになる。

10) 映画は感覚（視覚）の限界を克服できる。

11) 映画は学生の活動を刺激し、やる気にさせることができる。

c. アニメ

Fernandez (2002) によると、アニメーションとは、一連の静止画像を記録および再生して、動きのように見せかけるプロセスである。アニメは実際に英語の「アニメーション」に由来し、アニメーションと同じ意味だが、日本以外では、「アニメ」という用語は日本で制作されたアニメーションに使用される。

d. 日本文化

1) 挨拶とは、出会いや離れるときの一言である。日本人は、いつでも、どこでも、誰でも、誰にでも挨拶をします。

(コシノ、2018 : 50)

2) 武士道は侍が守らなければならない道徳的原則の規範である。

(にとべ, 2015:24)

3) 立ち読みとは本を読みながら立つ習慣である。この習慣は、若者や老人が本屋の前で読書をして自由な時間を過ごすことである。

(Restu, 2019 : bacatangerang.com)

4) 日本の小学校教育は、ディスカッション学習モデルを適用している (Hanford, 2015)。小学 1 年生には、国語、算数、音楽、生活、図工、道徳、体育である。(Koshino, 2018:24-26)

5) 思いやりは、他者が直面している問題を含む、他者の感情や出来事に対する人の感受性である (しんむら, 2006:27)。

6) 不当廉売とは海外での販売価格を決定する貿易政治は、国内での販売価格よりも低い。(にほんまつ, 2019 : thelawreviews.co.uk.)

7) ものづくりとは「ものをつくる」という意味であり、高品質の製品を生産する日本の産業の背景は、ものづくり文化である (しんど, 2015:199) 。

- 8) アルバイトはドイツ語の「arbeit」から使用して、「働く」という意味である。アルバイトは高校生や大学生がやっている理由は自主になって、生活費を得るためである。
- 9) 日本の生活における恥ずかしさは、誰もが彼の行動に対する世論の評価に注意を払うことを意味する(Benedict, 1982:235)。日本では、マスコミの前で頭を何度も下げた公人に謝罪することが多い。それは、日本の社会制裁が依然として適用されており、日本の社会から非常に恐れられているために起こる。

3. 研究の方法

a. 研究のデザイン

この研究で使用された研究デザインは、質的記述的研究である。

b. データ

この研究のデータは、会話や場面を含む「君の名は。」（2016年）というアニメの本質的な要素である。

c. データソース

日本アニメ「君の名は。」の総時間1時間45分35秒である。

d. データ収集方法

データを収集方法は、聴きとメモを取るという手法を使用する。データカードにデータを書きしてから、データカードは内容分析に基づいて配置されている。

e. データ分析

この研究には内容分析を使用する。データ分析の順序は理論で確認、接続、および比較することによってデータを解釈する。

4. 研究の結果

収集されたデータは 22 のデータであり、国家教育文化省によって決定された 18 つの性格価値の中に 11 つの性格値が含まれていました。それは優しさ・通じ合う、しつけ、好奇心、読書の好み、責任、社会的への

配慮、愛国心、他人の創作を認めること、創造的、自主的、そして頑張りです。アニメに含まれている性格価値は、50%の会話と 50%の場面です。

お互いに挨拶することは優しさ・通じ合うであることを示す。日本人は挨拶が他人を尊重する態度を示すので非常に重要だと考えている。

規律は規則に従うことによって示される。日本人は武士道の原則を日常生活に取り入れているためである。

好奇心は、本や記事を読んで情報を探すという態度で示される。好奇心は学校での教育を通じて教えている。

読書の好みは暇な時で読書するという態度で示される。子供の頃から本を読むことに慣れているので、読書の好み形成される。

責任はやるべきことをする時責任を持つという態度で示される。責任感学校での活動などを通じて教えてしている。

社会的への配慮は他人の世話をさせるという態度で示される。日本では「思いやり」という教えがあるので、日本人は社会的への配慮が高い。

愛国心は地元の文化や製品への愛を通じて示されている。日本では不当廉売という法律があり、その結果人々はほかの国の製品より日本の製品のほうが買うことである。

他人の創作を認めることは、他人の創作をフィードバックやほめ言葉を上げるという態度で示されている。日本人は他人の創作にほめ言葉をよくあげる理由は、子どもの時からの道徳教育でよく教えるから。

創造的は、作品制作におけるイノベーションの精神を通して示されている。創造的は幼稚園や小学校のときの教育から教えられている。

自主的は、アルバイトしているを通じて示されている。アルバイトは高校生や大学生がやっている理由は自主になり、また生活費を得るためである。

頑張りは、仕事をやる時熱心で、速く、その上意思を持っていることを通じて示される。日本人は恥の文化があるので、勤勉や労働倫理という態度が高い。

5. 結論

収集されたデータは 22 のデータであり、国家教育文化省によって決定された 18 つの性格価値の中に 11 つの性格値が含まれていました。それは優しさ・通じ合う、しつけ、好奇心、読書の好み、責任、社会的への配慮、愛国心、他人の創作を認めること、創造的、自主的、そして頑張りです。その性格価値は短い時間に得ることではなく、むしろ継続的に幼いころから家族での育ち、あるいは学校での教育をつうじて継続的に教えられている。

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN KELULUSAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
INTISARI	vii
ABSTRACT.....	viii
RANGKUMAN	ix
MATOME.....	xvii
DAFTAR ISI.....	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Skripsi	3
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teoretis	7
2.2.1 <i>Nilai Karakter</i>	7
2.2.2 <i>Film Sebagai Media Pembelajaran</i>	15
2.2.3 <i>Anime</i>	18
2.2.4 Budaya Jepang.....	22
2.3 Kerangka Berpikir	29
BAB III	31
METODOLOGI PENELITIAN	31

3.1 Desain Penelitian.....	31
3.2 Wujud Data	31
3.3 Asumsi Penelitian.....	31
3.4 Sumber Data.....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.6 Instrumen Penelitian.....	34
3.7 Teknik Analisis Data dan Penafsiran Data	34
BAB IV	35
HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.2 Pembahasan.....	35
4.2.1 Nilai Karakter Bersahabat/komunikatif.....	35
4.2.2 Nilai Karakter Disiplin.....	39
4.2.3 Nilai Karakter Rasa Ingin Tahu	42
4.2.4 Nilai Karakter Gemar Membaca	44
4.2.5 Nilai Karakter Tanggung Jawab	46
4.2.6 Nilai Karakter Peduli Sosial	48
4.2.7 Nilai Karakter Cinta Tanah Air.....	51
4.2.8 Nilai Karakter Menghargai Karya	53
4.2.9 Nilai Karakter Kreatif.....	54
4.2.10 Nilai Karakter Mandiri	56
4.2.11 Nilai Karakter Kerja Keras	57
BAB V	59
PENUTUP	59
5.1 Simpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Situasi siswa tertib saat sedang berlangsung kegiatan belajar mengajar di kelas.....	39
Gambar 4.2 Situasi Mitsuha mendahulukan penumpang yang turun dari kereta terlebih dahulu sebelum menaiki kereta.....	40
Gambar 4.3 Situasi orang-orang yang menunggu kereta dengan tertib sesuai aturan yang berlaku, yaitu berdiri di belakang garis kuning.....	41
Gambar 4.4 Situasi Taki menggambar sketsa desa Itomori setelah mencari tahu tentang desa Itomori.....	42
Gambar 4.5 Taki, Okudera, dan Tsukasa mencari tahu informasi tentang desa Itomori di perpustakaan Harukawa.....	43
Gambar 4.6 Situasi Teshigawara membaca buku saat jam istirahat.....	44
Gambar 4.7 Situasi penumpang kereta membaca buku di dalam kereta.....	45
Gambar 4.8 Situasi Mitsuha dan Yotsuha sedang melaksanakan ritual/tradisi pembuatan kuchikamizake.....	50
Gambar 4.9 Situasi Mitsuha menawarkan diri untuk menggendong nenek saat berjalan di jalan setapak yang menanjak menuju puncak gunung.....	48
Gambar 4.10 Situasi Taki sedang bekerja paruh waktu di restoran Italia.....	56
Gambar 4.11 Situasi pramusaji dan koki yang bekerja dengan gesit dan sungguh-sungguh.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Data

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara yang mampu bangkit dari keterpurukan hingga akhirnya menjadi salah satu negara maju di dunia. Hal tersebut dikarenakan orang Jepang sejak dahulu kala sadar akan pentingnya pendidikan. Banyak hal yang dilakukan oleh pemerintahan baru *meiji* dalam upaya menuju modernisasi. Salah satu kebijakan yang paling penting adalah pendidikan. Bahkan setelah memasuki zaman *meiji*, pembangunan Negara dan modernisasi didasari oleh pemikiran bahwa pendidikan-lah yang akan menghasilkan orang-orang hebat (Shindo, 2015:24-25).

Nilai adalah sesuatu yang diyakini masyarakat sebagai sebuah kebenaran, kebermanfaatan, dan kebermanfaatan. Nilai-nilai yang dianut masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu dianggap penting untuk dijaga demi tercapainya keberlangsungan pewarisan budaya dan karakter bangsa untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat di masa mendatang (Kemdikbud, 2010:4), sebagaimana Jepang telah mampu bangkit dari keterpurukan di masa lalu dengan cara pendidikan. Oleh karenanya, upaya penanaman nilai karakter melalui pendidikan penting dilakukan.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, terdapat 18 nilai karakter yang harus diketahui dan dimiliki oleh warga negara Indonesia, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Penanaman 18 nilai karakter tersebut terintegrasi dalam SK, KD, nilai, dan indikator di setiap mata pelajaran bagi setiap jenjang pendidikan, mulai

dari pendidikan dasar (SD) hingga pendidikan menengah (SMP dan SMA). (Kemdikbud, 2010:31)

Salah satu cara untuk menanamkan nilai karakter adalah melalui pendidikan karakter. Selain melalui pembelajaran di dalam kelas pada lembaga pendidikan, media komunikasi visual, seperti video, film, dan atau animasi dapat menjadi salah satu media untuk menanamkan nilai karakter. Sebab di dalamnya terkandung pesan, nilai moral, dan nilai karakter yang dapat diambil pelajarannya.

Di Indonesia, selain film, *anime* pun memiliki popularitas yang cukup tinggi. Berdasarkan Google Trends (2020), Indonesia menduduki peringkat keenam sebagai negara penggemar *anime* terbanyak di dunia. *Anime* merupakan animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi.

Salah satu judul *anime* yang terkenal adalah "*Kimi no Na wa*" karya Makoto Shinkai. *Anime* "*Kimi no Na wa*" menceritakan tentang seorang gadis bernama Mitsuha yang tinggal di desa Itomori, dan pemuda bernama Taki yang tinggal di Tokyo, mereka mengalami mimpi seolah sedang bertukar jiwa. *Anime* tersebut merupakan salah satu anime terbaik sepanjang masa, menempati posisi *anime* terbaik ke-5 di dunia, dan memenangkan berbagai penghargaan di dalam dan luar Jepang (tirto.id, 2017). Selain itu, latar waktu dan tempat anime tersebut sesuai dengan realita (Kusumawesti, 2017:56-62), sehingga dapat dianalisis nilai-nilai karakter di dalamnya dan sesuai dengan keadaan budaya Jepang yang sesungguhnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: "**Analisis Nilai Karakter dalam *Anime* Jepang '*Kimi no Na wa*'**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah: Apa saja nilai karakter yang terdapat pada anime "*Kimi no Na wa*"?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan ataupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah: wujud data yang dianalisis hanya berupa dialog dan situasi yang terdapat dalam anime "*Kimi no Na wa*". Peneliti tidak mengambil data berupa unsur-unsur intrinsik (tema, latar, tokoh, penokohan, dll) di dalam anime karena adanya keterbatasan bidang ilmu yang dimiliki oleh peneliti.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah: Mendeskripsikan nilai karakter yang ada dalam anime "*Kimi no Na wa*"

1.5 Manfaat Penelitian

1) Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori mengenai pendidikan nilai karakter melalui media anime Jepang.

2) Manfaat praktis

Dapat menjadi bahan referensi khususnya dalam pelaksanaan pendidikan nilai karakter bagi sekolah dasar, menengah, maupun perguruan tinggi.

1.6 Sistematika Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang ketertarikan penulis terhadap penelitian tersebut, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS

Pada bab ini dijelaskan tentang pendapat para ahli dari berbagai sumber kepustakaan yang mendukung penelitian ini mengenai, nilai karakter, film sebagai media pembelajaran, *anime*, dan budaya Jepang.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dibahas tentang metode penelitian yang memuat tentang desain penelitian, wujud data, asumsi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, serta teknik analisis data dan penafsiran data.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan analisis data mengenai nilai karakter yang terdapat dalam *anime* “*Kimi no Na wa*”

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini penulis memaparkan simpulan hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka bertujuan untuk mendapatkan bahan bandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari plagiarisme. Maka dalam tinjauan pustaka ini peneliti mencantumkan penelitian terdahulu sebagai berikut.

Penelitian pertama dilakukan oleh Pala (2011) berjudul “*The Need For Character Education*” (Perlunya Pendidikan Karakter). Dalam penelitiannya, Pala mengkaji tentang perlunya pendidikan karakter secara efektif dan komprehensif, serta perlunya pendidikan karakter untuk membantu siswa mengembangkan karakter yang baik.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu penelitian dekriptif kualitatif dengan kajian tentang nilai karakter. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Pala mendeskripsikan secara rinci tentang implementasi pendidikan nilai karakter di sekolah berbagai aktivitas, seperti: diskusi, presentasi, dan membuat bulletin bulanan dengan partisipasi tiga kalangan, yaitu siswa, guru, dan keluarga, sedangkan dalam penelitian ini mendeskripsikan tentang nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam *anime* sebagai salah satu bahan pembelajaran penanaman nilai karakter.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Miranti (2014) berjudul “Evaluasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film *Frozen* Produksi Walt Disney”. Dalam penelitiannya, Miranti mengkaji tentang evaluasi nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam film “*Frozen*”.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian kali ini, yaitu merupakan penelitian deskriptif kualitatif dan mengkaji mengenai nilai-nilai

karakter yang terdapat dalam film sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian Miranti dengan penelitian ini adalah penelitian Miranti menggunakan film berbahasa Inggris dengan pengaruh budaya barat, sedangkan penelitian kali ini menggunakan media *anime* berbahasa Jepang sebagai pengaruh budaya Jepang. Selanjutnya, pada hasil penelitian Miranti mengevaluasi bahwa film tersebut mengandung nilai-nilai karakter yang cocok untuk anak-anak, namun guru dan orang tua pun memiliki peran untuk mendampingi anak ketika menonton film tersebut sembari menjelaskan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rochmawati (2016) berjudul “Analisis Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film ‘*The Miracle Worker*’”. Dalam penelitiannya, Warda Putri Rochmawati mengkaji tentang nilai-nilai karakter yang terdapat dalam Film “*The Miracle Worker*”, metode-metode untuk menanamkan nilai karakter, serta implikasi penggunaan media film dalam pembentukan karakter pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian Rochmawati memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Selain itu, penelitian tersebut juga sama-sama mengkaji tentang nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian Rochmawati menggunakan metode analisis semiotika, sedangkan penelitian ini menggunakan metode analisis isi. Hasil penelitian Rochmawati menunjukkan bahwa terdapat nilai karakter yang sesuai dengan budi pekerti dalam Al-quran dan Hadits, yaitu: keyakinan, kerja keras, ketulusan, sabar, menghargai. Metode-metode untuk menanamkan nilai karakter adalah memberikan keteladanan dan penghargaan, memberikan kepercayaan dan pendampingan, belajar dari pengalaman yang sukses maupun kegagalan.

Dari penelitian-penelitian terdahulu belum ada yang meneliti nilai karakter dari *anime* Jepang, sehingga penelitian ini belum ada yang melakukannya, karena penelitian terdahulu mengkaji tentang pentingnya pendidikan karakter,

evaluasi nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam film, dan metode-metode untuk menanamkan nilai karakter, tetapi penelitian ini mengkaji nilai-nilai karakter yang terdapat dalam *anime* berdasarkan 18 nilai karakter yang ditentukan oleh kemdikbud.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Nilai Karakter

2.2.1.1 Pengertian Nilai

Segala yang ada di dunia ini memiliki nilai, baik itu positif maupun negatif. Nilai menjadi tolok ukur apakah sesuatu itu bermanfaat atau tidak. Nilai merupakan hal dasar yang bersifat umum. Namun, sesuatu tidak akan mempunyai nilai jika tidak ada subjek yang mengukur nilai tersebut. Nilai memiliki banyak makna, seperti yang didefinisikan oleh para ahli. Namun, secara umum, nilai memiliki makna sesuatu yang diyakini sebagai hal yang penting dan bermanfaat.

Nilai atau *value* (bahasa Inggris) menurut Kamus Oxford, *value* memiliki dua pengertian, yaitu: (1) *The regard that something is held to deserve; the importance, worth, or usefulness of something.* (Anggapan bahwa sesuatu dianggap layak, penting, bernilai, kegunaan sesuatu); (2) *Principles or standards of behaviour; one's judgement of what is important in life.* (Prinsip atau standar perilaku, Pandangan seseorang terhadap hal yang penting dalam kehidupan.)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV, nilai memiliki makna sebagai berikut:

- (1) Harga (dalam arti taksiran harga)
- (2) Harga uang
- (3) Angka kepandaian
- (4) Banyak sedikitnya isi, kadar, mutu
- (5) Sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau yang berguna bagi kemanusiaan
- (6) Sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikatnya (etika)

Pengertian di atas menunjukkan bahwa nilai dapat berarti harga. Sesuatu dapat dianggap penting karena bernilai harga tinggi. Nilai juga berarti pengukur kepandaian atau banyak sedikitnya isi, kadar, atau mutu suatu barang. Nilai juga dapat berarti sifat-sifat atau keadaan yang bermanfaat bagi kemanusiaan. Serta pengertian terakhir, nilai dapat berarti sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikatnya. Di antara ke-enam pengertian di atas, yang mendekati pembahasan pada penelitian ini adalah pengertian ke-lima, yaitu hal penting yang bermanfaat bagi kemanusiaan.

Selain pengertian nilai yang disebutkan di atas, Masrukhi (2012:23), mendefinisikan hal yang serupa bahwa nilai adalah sesuatu yang diyakini sebagai sebuah kebenaran, kebermanfaatan, dan kebermanfaatan, dalam parameter kemanusiaan, dan oleh karenanya bersifat universal. Nilai yang bersifat universal merupakan nilai yang disepakati bersama. Pada mulanya, nilai-nilai yang disepakati masyarakat, kemudian menjadi hal yang ditaati dan dipatuhi bersama menjadi hal yang umum dan wajar, dan jika nilai tersebut dilanggar maka pelanggar akan mendapat sanksi, umumnya sanksi secara tidak tertulis. Nilai yang dimaksud di sini memiliki makna yang dekat dengan 'nilai moral' atau 'nilai norma'.

Walaupun nilai merupakan hal yang umum yang telah disepakati bersama oleh suatu masyarakat, nilai bersifat subjektif. Seperti yang diungkapkan oleh Wibowo, dkk (2017:19), Nilai berbeda dengan fakta. Nilai selalu berkaitan dengan penilaian seseorang, sedangkan fakta berkaitan dengan ciri-ciri objektif sesuatu. Fakta mendahului nilai, dalam arti terlebih dahulu ada fakta yang berlangsung, baru kemudian melakukan penilaian terhadap fakta itu. Dengan demikian, satu fakta tertentu bisa menimbulkan penilaian yang berbeda-beda tergantung sudut pandang si penilai.

Berdasarkan berbagai pengertian mengenai nilai, dapat disimpulkan bahwa nilai merupakan prinsip, standar perilaku, atau penilaian atau pandangan seseorang terhadap hal-hal umum yang bersifat penting atau yang berguna terhadap kemanusiaan dan diyakini sebagai suatu kebenaran, kebermanfaatan,

kebermanfaatan dalam parameter kemanusiaan. Walau nilai merupakan hal yang umum, nilai bersifat subjektif karena nilai berbeda dengan fakta.

2.2.1.2 Pengertian Nilai Karakter

Terdapat beberapa pendapat mengenai pengertian nilai karakter, salah satunya menurut Direktorat Pembinaan PAUD (2014:4), bahwa nilai-nilai karakter adalah sikap dan perilaku yang didasarkan pada norma dan nilai yang berlaku di masyarakat, yang mencakup aspek spiritual, aspek personal/kepribadian, aspek sosial, dan aspek lingkungan.

Pengertian lain mengenai nilai karakter adalah seperti yang dikemukakan oleh Mumpuni (2018:11) bahwa nilai karakter merupakan hal yang diyakini kebenarannya dalam kehidupan bermasyarakat sebagai indikator terhadap baik buruknya sesuatu. Nilai-nilai yang telah melekat erat dalam diri manusia dan telah dikatakan sebagai kebiasaan disebut karakter. Jadi, 'nilai' merupakan sebuah hal yang bersifat pandangan, keyakinan, sedangkan karakter adalah nilai yang telah diterapkan dan menjadi kebiasaan.

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai karakter adalah hal yang diyakini kebenarannya dalam bermasyarakat sebagai indikator baik buruknya sesuatu sehingga dapat menimbulkan sikap dan perilaku yang didasarkan pada norma dan nilai yang berlaku di masyarakat.

2.2.1.3 Nilai-nilai Karakter

Terdapat beragam pandangan mengenai nilai-nilai apa saja yang harus ditanamkan dalam penanaman nilai karakter. Masing-masing memiliki kepentingan dan kondisi untuk apa pengembangan nilai karakter itu dilaksanakan. Sebagai contoh, karakter cinta damai dan toleransi penting untuk ditanamkan karena keberagaman dan kemajemukan bangsa Indonesia. Karakter jujur dan tanggung jawab perlu ditanamkan karena maraknya kasus korupsi, dan sebagainya.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional (2010:8-10), nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa

diidentifikasi dari sumber-sumber agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan sumber-sumber tersebut, Kemdiknas dapat diidentifikasi delapan belas nilai-nilai yang diterapkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa, yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.2 Deskripsi Nilai Karakter

No.	Nilai	Deskripsi
1.	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2.	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3.	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5.	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya

6.	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7.	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8.	Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9.	Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10.	Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11.	Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12.	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13.	Bersahabat/	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang

	Komunikatif	berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14.	Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
15.	Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
16.	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17.	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
18.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa

Sumber : Kementerian Pendidikan Nasional (2010: 9-10)

Nilai-nilai karakter tersebut merupakan nilai dasar. Sekolah maupun guru diperbolehkan menambah atau mengurangi nilai-nilai karakter tersebut sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang dilayani sekolah, hakekat materi SK/KD,

serta materi bahasan suatu mata pelajaran. Namun setidaknya, ada lima nilai karakter yang harus ditanamkan di setiap sekolah.

Kemudian, menurut Sudewo (2011:65-161) mengategorikan karakter menjadi tiga, yaitu karakter dasar, karakter unggul, dan karakter pemimpin. Karakter dasar sebagai pondasi, yang menjadi landasan hidup manusia. Karakter unggul, merupakan karakter yang seharusnya sudah menjadi perilaku sehari-hari. Sedangkan karakter pemimpin, karakter yang sebaiknya dimiliki oleh seorang pemimpin. Selanjutnya, Hardati, dkk. (2015:55-58) mengemukakan 11 nilai karakter konservasi yang harus dimiliki oleh mahasiswa, yaitu: religius, jujur, cerdas, adil, tanggung jawab, peduli, toleran, demokratis, cinta tanah air, tangguh, dan santun.

2.2.1.4 Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter pada umumnya merupakan pendidikan yang bertujuan agar siswa memiliki kemampuan akademis dan memiliki karakter yang baik. Hal tersebut sesuai dengan pengertian pendidikan karakter yang diungkapkan oleh Megawangi dalam Komalasari (2017:15) bahwa pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

Selanjutnya, Larson (2009:5) mengemukakan beberapa manfaat tentang dilaksanakannya pendidikan karakter. Pendidikan karakter diselenggarakan untuk melatih siswa secara akademik, personal, dan sosial dengan cara siswa mendemonstrasikan kepedulian, tanggung jawab, dan menghargai orang lain. Pendidikan karakter juga mendorong siswa untuk membangun hubungan baik dengan orang lain. Nilai moral dan nilai karakter yang kuat dapat membantu siswa dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah sehari-hari.

Hal tersebut sejalan dengan fungsi pendidikan yang telah diatur oleh pemerintah dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang berbunyi sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dengan demikian, pendidikan nasional tidak hanya berfungsi untuk mencerdaskan peserta didik secara akademik, namun juga mendidik untuk memiliki karakter yang baik sesuai dengan nilai norma yang dianut bangsa Indonesia.

Namun, untuk menanamkan nilai karakter dalam pendidikan, tidak hanya sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah. Pendidikan karakter juga erat kaitannya dengan ‘*habit*’ atau kebiasaan. Pembentukan karakter memerlukan pengembangan keteladanan yang ditularkan, intervensi melalui proses pembelajaran, pelatihan, pembiasaan, terus-menerus dalam jangka panjang yang dilakukan secara konsisten dan penguatan. (Komalasari, 2017:16)

Pendidikan karakter pada umumnya dilaksanakan di dalam lingkungan sekolah. Tetapi, bukan berarti tidak terdapat pendidikan karakter di luar lingkungan sekolah atau di suatu lembaga pendidikan, pendidikan karakter juga dapat dilakukan pada kalangan masyarakat umum. Pendidikan karakter pada kalangan masyarakat umum dapat dilakukan dengan mengembangkan nilai-nilai melalui belajar pembiasaan dengan penayangan acara secara rutin sehingga masyarakat memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan nilai-nilai karakter yang baik.

Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Suranto (2016), dengan mengambil contoh pendidikan karakter pada kalangan masyarakat umum dilakukan melalui media tayangan televisi, “Mario teguh Golden Ways”. Acara tersebut dipandu oleh motivator dan inspirator, mengangkat tema yang menjadi masalah hidup dan memberikan alternatif terhadap masalah tersebut. Sebuah tayangan televisi termasuk salah satu contoh media audiovisual dalam pendidikan

karakter. Dalam proses belajar, penggunaan panca indera pendengaran dan penglihatan dalam waktu yang bersamaan memudahkan daya serap pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk mendidik siswa secara akademik dan membangun karakter yang baik, untuk dapat memiliki kemampuan pengambilan keputusan yang bijak, sehingga siswa dapat bermanfaat bagi bangsa dan negaranya. Pendidikan karakter tidak terbatas pada sekolah atau lembaga pendidikan, namun juga dapat dilaksanakan pada masyarakat umum, melalui pembiasaan terus-menerus dalam jangka panjang, salah satunya melalui media tayangan televisi yang bertujuan untuk membangun karakter.

2.2.2 Film Sebagai Media Pembelajaran

Kata 'media' berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata '*medium*' yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. (Sardiman, 2004:6).

Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Pribadi (2017:15) bahwa media merupakan perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber (*resources*) dan penerima informasi (*receiver*). Sedangkan media dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi.

Pengertian media lainnya diungkapkan oleh Komalasari (2017:63) mendefinisikan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan performansi siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan pengantar atau perantara komunikasi yang menjembatani terjadinya proses penyampaian

informasi atau pesan yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih mudah menangkap materi jika menggunakan media audiovisual dibandingkan hanya dengan menggunakan media pembelajaran yang mengandalkan penglihatan saja atau pendengaran saja. Hal tersebut dapat disimpulkan dari hasil penelitian oleh Piran W. dan Sasonohardjo (2002) yang dikutip dalam Bahan Ajar oleh Arsyad (2011:3), bahwa daya serap dalam pembelajaran menggunakan indera penglihatan sebesar 82% dan indera pendengaran sebesar 11%. Oleh karena itu, media audiovisual dipandang dapat meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran dan menanamkan nilai karakter.

Selanjutnya, Pribadi (2017:18-22) mengklasifikasikan media menjadi lima jenis, yaitu: media cetak, media pameran, media audio, media gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis web/internet. Media cetak (termasuk media visual) berisi teks maupun gambar, yang telah lama digunakan sebagai aktivitas belajarmisalnya buku. Media pameran atau *display media* digunakan sebagai sarana informasi yang menarik, contoh: alat peraga, benda asli maupun tiruan, atau replika. Media audio melatih kemampuan mendengar informasi dan pengetahuan lisan. Media gambar bergerak (audiovisual) menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara, contohnya adalah film dan video. Multimedia merupakan gabungan kombinasi dari media teks, audio, grafis, animasi. Media internet merupakan bagian dari multimedia.

Masing-masing media memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media cetak yang adalah sifatnya kongkrit, artinya dapat mengurangi keterbatasan media audio, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu karena tidak semua benda bisa dibawa ke dalam ruang pembelajaran, serta harganya cenderung murah. Sedangkan kelemahan media cetak adalah media gambar hanya menekankan persepsi indera penglihatan.

Media audio memiliki kelebihan di antaranya relatif murah, fleksibel dan mudah digunakan, serta bersifat portabel. Relatif murah, karena mudah untuk merekam dan diputar-ulang, sehingga mudah untuk menyebarkan pengetahuan

dan informasi verbal. Sedangkan kelemahan media audio adalah media audio merupakan media komunikasi satu arah, pendengar tidak bisa memberikan umpan balik terhadap informasi yang diperoleh. Media audio efektif dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan tertentu secara verbal, namun terkadang pembelajar sulit untuk menggambarkan atau memvisualisasikan suatu informasi.

Media audiovisual merupakan keseimbangan antara media audio dan media visual. Media audiovisual mampu menggambarkan suatu informasi yang diterima secara verbal dengan menyajikan gambar (visual) secara sekaligus. Yang termasuk media audiovisual adalah film, video, dan animasi.

Film atau juga disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat yang diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan cepat dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan impresif bagi pemirsanya, (Riyana, 2012:41)

Film sebagai media memiliki banyak keunggulan. Arsyad (2011) menyebutkan 11 manfaat film sebagai media pembelajaran, yaitu:

1. Merupakan suatu denominator belajar yang umum. Baik peserta didik yang cerdas maupun yang lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama.
2. Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
3. Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau
4. Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu negara yang lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas.
5. Film dapat menyajikan baik teori maupun praktik, dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya.
6. Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya di kelas.
7. Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu.

8. Film memikat perhatian setiap orang
9. Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dapat dihentikan, dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal abstrak menjadi jelas.
10. Film dapat mengatasi keterbatasan daya indera (penglihatan).
11. Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan para peserta didik.

Dengan kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan, maka film merupakan salah satu media yang cocok dipakai sebagai media pembelajaran.

Terdapat beberapa jenis film dilihat dari berbagai segi, yaitu dari segi isi, media proyeksi gerak, durasi, dan pemeran. Dilihat dari segi isi, film terbagi menjadi tiga, yaitu film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Dari segi media proyeksi gerak, film dapat dikategorikan menjadi film bisu, film gelang, dan film bersuara. Dari segi durasi, film dibagi menjadi dua jenis, yaitu film cerita panjang yang berdurasi lebih dari 60 menit atau lazimnya berdurasi 90-100 menit, dan film pendek yang berdurasi di bawah 60 menit. Dan yang terakhir, dilihat dari segi pemeran, film dibagi menjadi dua jenis, yaitu film animasi dan film non-animasi. (Dityatama Putri, 2013)

Film yang menjadi objek penelitian ini adalah film dengan jenis film animasi cerita panjang. Film animasi merupakan film yang dasarnya adalah ilustrasi gambar (ilustrasi desain grafis) yang dibuat dalam jumlah banyak dengan pergerakan yang cepat dan halus, sehingga gambar memiliki kesan bergerak. Umumnya, animasi memiliki 24-30 gambar (*frame*) dalam satu detik.

2.2.3 *Anime*

Anime merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa Inggris, '*animation*' yang berarti aktif, bergerak. Pergerakan yang dimaksud dalam teori grafis adalah pergerakan semu atau usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak dapat bergerak sendiri. Lebih lanjut, Ibiz Fernandez (2002) menjelaskan bahwa animasi merupakan sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Internasional Design School (IDS) (2015) bahwa animasi merupakan suatu proses gerakan yang kontinu, dan melibatkan ilusi perubahan bentuk. Cara membuat ilusi ini adalah dengan menggunakan gambar statis yang dibuat sedemikian rupa agar menampilkan sebuah sekuens atau rangkaian yang urut. Makin halus animasi, makin banyak gambar statis yang harus dibuat oleh sang pembuat, yang biasa disebut dengan Animator.

Maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sebuah proses merekan dan memainkan kembali serangkaian gambar statis yang kontinu, untuk mendapatkan hasil sebuah sekuens atau rangkaian yang urut sehingga mendapatkan hasil sebuah ilusi pergerakan. Semakin halus ilusi yang ingin pergerakan didapatkan, maka semakin banyak gambar statis yang harus dibuat oleh animator.

Film animasi terbagi dalam beberapa jenis menurut IDS, antara lain: Animasi 2 Dimensi (2D), Animasi 3 Dimensi (3D), Animasi *Stop Motion*, dan *Anime*. Animasi 2 Dimensi atau yang sering disebut dengan film kartun, menggunakan teknik gambar manual maupun *software*. Animasi 3 Dimensi merupakan pengembangan dari animasi 2 Dimensi dengan menambahkan aspek kedalaman atau ruang pada objek-objeknya. Animasi *Stop Motion* merupakan gabungan dari teknik fotografi dan animasi. Sedangkan *anime* adalah animasi khas Jepang.

Anime sebenarnya berasal dari bahasa Inggris, “*animation*” dan memiliki makna yang sama dengan *animasi*, namun di luar Jepang, penggunaan istilah *anime* kemudian dikhususkan pada animasi yang diproduksi Negara Jepang. *Anime* pertama kali dibuat pada tahun 1907 hingga 1911 dengan hanya bentuk gambar bergerak tanpa dialog atau pun suara. Kemudian sekitar tahun 1930, anime dibuat dengan tujuan militer dan propaganda Jepang. Era baru industri anime Jepang dimulai sekitar tahun 1948, ditandai dengan berdirinya studio animasi Toei Animation. (Tim JS, 2015:73-76)

Pada 1960, anime pertama tayang di televisi Jepang berjudul *Mitsu no Hanashi*. Kemudian, pada tahun 1963, serial “*Astro Boy*” tayang secara rutin dan

menjadi salah satu anime paling terkenal di masanya. Pada 1980-an, anime telah menjadi produk budaya Jepang yang sukses. Pada 1985, Studio Ghibli didirikan dan akan menghasilkan film-film anime terkenal seperti “*Grave of the Fireflies*” (1988), “*Only Yesterday*” (1991), dan “*Spirited Away*” (2001). (Tim JS:77-79)

Di Indonesia, anime mulai masuk pada awal 1980, namun hanya kalangan tertentu saja yang dapat melihat karena anime didistribusikan dalam bentuk kaset video yang diputar dengan VCR player. *Anime* yang tayang perdana di stasiun televisi adalah *Kum Kum* produksi 1975-1976 yang ditayangkan TVRI. Anime kembali populer pada tahun 1990-an ketika bermunculan stasiun televisi swasta yang menayangkan anime. Salah satu anime yang populer adalah Doraemon. (Tim JS:83-85)

Sekitar tahun 1990, anime sudah menjadi produk budaya Jepang yang memiliki basis penggemar di berbagai negara, termasuk Indonesia. Ketika industri animasi Amerika mulai berpaling ke animasi 3 Dimensi pada pertengahan 1990, anime masih menggunakan gaya menggambar tradisional 2 Dimensi. Pada 2003, *Spirited Away* (2001) menjadi anime pertama dan satu-satunya yang memenangi Academy Awards kategori *Best Animated Picture*. (Agung, 2018)

Menyusul prestasi film animasi *Spirited Away* (2001), film *Kimi no Na wa* karya Makoto Shinkai menuai kesuksesan tak lama setelah film resmi diluncurkan. Film animasi ini menghasilkan lebih dari 15,4 miliar yen atau 48 juta USD pada 52 hari penayangannya, membuat film ini menjadi film paling laris nomor lima dalam sejarah Anime Jepang. (Dhani, 2016)

Anime “Kimi no Na wa” menceritakan tentang seorang gadis bernama Mitsuha yang tinggal di desa Itomori, dan pemuda bernama Taki yang tinggal di Tokyo, mereka mengalami mimpi seolah sedang bertukar jiwa. Ketika mereka mulai terbiasa menjalani kehidupan yang tertukar, tiba-tiba Taki tidak pernah mengalami mimpi pertukaran jiwa itu lagi. Merasa penasaran, Taki mulai mencari desa Itomori, tempat tinggal Mitsuha. Namun Taki terkejut ketika mengetahui desa tempat Mitsuha tinggal adalah desa yang telah hancur akibat bencana hantaman komet tiga tahun lalu.

Taki pun berusaha menghubungkan kembali dirinya dengan Mitsuha dengan cara berkunjung ke kuil di puncak bukit desa Itomori, yang pernah Taki kunjungi sebelumnya saat ia berada di tubuh Mitsuha. Taki pun berusaha melakukan usaha evakuasi dan peringatan kepada masyarakat desa agar dapat meminimalisir jumlah korban akibat bencana hantaman meteor.

Kimi no Na wa sukses di banyak negara. Film ini juga memenangkan The Los Angeles Film Critics Association (LAFCA) dan dianugerahi penghargaan Animasi Terbaik tahun 2016. Film ini juga memenangkan penghargaan Best Animated Feature Film Award di Spanyol dalam ajang Sitges International Fantastic Film Festival ke-49. Lebih dari itu, Makoto Shinkai disebut-sebut sebagai penerus animator Hayao Miyazaki, salah satu pendiri Studio Ghibli yang membuat film animasi pemenang Oscar, *Spirited Away*. (Ramadhani, 2017).

Terdapat beberapa alasan mengapa anime ini layak disebut sebagai anime terbaik sepanjang sejarah anime. Rizal, dikutip dalam idntimes.com (2017), mengungkapkan 9 alasan anime “Kimi no na Wa” layak disebut sebagai anime terbaik, di antaranya sebagai berikut:

1. Komposisi cerita yang ringan dan bisa diterima oleh semua penonton dengan segala umur.
2. Memiliki plot cerita yang mengguncang hati (terutama saat terjadi bencana alam yang memusnahkan populasi manusia di Jepang).
3. Bebas dari pornografi, penuh dengan adegan yang menyentuh.
4. *Ending*-nya membuat banyak penonton nangis
5. Penampilan visual pemandangan sekitar Jepang dengan komposisi 3D yang benar-benar nyata dan sangat indah.
6. Dikemas dengan lantunan musik yang indah dan menyentuh di hati.
7. *Kimi No Na Wa* memberikan pembelajaran kepada penontonnya bahwa tidak boleh menyerah dalam menggapai apa yang diinginkan.
8. Kental dengan budaya Jepang yang positif dan anggun di masa lampau.
9. Memiliki cerita unik yang beda dan belum pernah ditemukan sebelumnya di anime mana pun.

Sejalan dengan alasan tersebut, penulis memilih anime “*Kimi no Na wa*” sebagai objek penelitian, karena anime tersebut memiliki alur cerita yang menarik sehingga terkenal di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Alur cerita yang menarik dan berbeda dengan anime lain, membuat anime tersebut terkenal khususnya di kalangan remaja. Selain itu, alur cerita dan permasalahan yang diangkat dalam anime tersebut dekat dengan permasalahan remaja. Anime tersebut juga memiliki pesan moral yang dapat diterapkan dalam penanaman nilai karakter.

2.2.4 Budaya Jepang

2.2.4.1 Aisatsu

Aisatsu dalam bahasa Jepang dapat diartikan sebagai salam atau sapaan, baik ketika bertemu atau ketika akan berpisah. Orang Jepang terbiasa memberi salam saat bertemu dengan keluarga, teman, kerabat, bahkan kepada orang yang tidak dikenal sekali pun. Mereka mengucapkan salam di mana saja, kapan saja, oleh siapa saja, dan kepada siapa saja. (Koshino, 2018:50)

Di sekolah, terdapat pelajaran pendidikan moral yang salah satu pembahasan materinya adalah tentang pentingnya *aisatsu*. Mereka diajarkan mengenai bagaimana cara mengucapkan salam dengan lantang, bangga, dan tulus.

Dilansir dari situs berita Japan Today, Di Jepang, *aisatsu* atau mengucapkan salam ketika bertemu dengan orang lain dianggap sangat penting, karena mengucapkan salam menunjukkan sikap menghargai orang lain. Selain itu, tiga alasan mengapa *aisatsu* dianggap penting adalah: (1) dapat mencairkan suasana yang canggung, (2) dapat meyakinkan seseorang untuk dapat membantu dalam suatu pekerjaan, dan (3) jika tidak menyapa, maka akan menyebabkan rasa tidak nyaman.

2.2.4.2 Bushido

Bushido adalah kode prinsip moral yang harus dipegang teguh oleh para *samurai* (ksatria). *Bushido* bukanlah kode tertulis, melainkan berisi beberapa peribahasa yang diturunkan dari mulut ke mulut atau berasal dari goresan pena pahlawan atau cendekiawan terkenal. Lebih seringnya *bushido* menjadi kode yang

tak tertulis, memiliki sanksi yang lebih kuat dan hukum yang tertulis secara mendalam di hati (Nitobe, 2015:24). Walau pun zaman sekarang secara fisik sosok *samurai* sudah tidak ada, namun, secara mental, nilai-nilai yang dimiliki oleh para *samurai* masih tertanam dan diwariskan secara turun temurun di masyarakat Jepang. Tujuh prinsip *bushido* adalah kebajikan (*gi*), keberanian (*yu*), kemurahan hati (*jin*), kesopanan (*rei*), kejujuran (*makoto*), kehormatan (*meiyo*), dan kesetiaan (*chuu*).

2.2.4.3 Budaya Membaca di Jepang

Jepang adalah Negara dengan budaya membaca dan minat membaca yang tinggi. Koshino dalam kompiasanya menyebutkan bahwa pada sekolah dasar, dalam mata pelajaran bahasa Jepang (*kokugo-ondoku*), ketika di rumah, siswa harus membaca buku yang sudah ditetapkan dengan suara yang lantang, kemudian orang tua wajib mengoreksi ketika ada pengucapan yang salah. Hal tersebut dilakukan setiap hari, sehingga terbentuk kebiasaan membaca dan timbul rasa gemar membaca.

Selain itu, orang Jepang terbiasa memanfaatkan waktu luang ketika berada di transportasi umum dengan membaca buku. Hal tersebut berbeda dengan kebiasaan orang Indonesia, sebagaimana yang disebutkan oleh Shindo (2015:123). Ketika di dalam transportasi umum, orang Indonesia cenderung menyukai berbicara dengan penumpang lainnya, sedangkan orang Jepang cenderung diam dan membaca buku atau majalah. Itulah perbedaan “budaya membaca” dan “budaya berbicara” antara Indonesia dengan Jepang ketika berada di dalam transportasi umum.

Di Jepang juga terdapat istilah *tachiyomi* yang berarti “membaca sambil berdiri”. *Tachiyomi* diartikan sebagai membaca sambil berdiri. Kebiasaan ini untuk anak muda maupun yang sudah usia lanjut untuk memanfaatkan waktu senggang dengan membaca di depan toko buku. Pemilik toko buku biasanya menyediakan buku yang masih tersegel untuk dibaca. (Restu, 2019 melalui bacatangerang.com). Selain *tachiyomi*, pemerintah Jepang juga berupaya agar

masyarakatnya lebih semangat membaca buku, salah satunya dengan cara menyediakan fasilitas perpustakaan dengan koleksi buku yang lengkap, *update*, dan nyaman dikunjungi (Koshino, 2018:80).

2.2.4.4 Pendidikan Sekolah Dasar di Jepang

Pendidikan di Jepang menerapkan model pembelajaran diskusi. Tidak seperti di Indonesia maupun Amerika yang lebih menekankan hafalan, siswa di Jepang dilatih untuk berpikir untuk memecahkan suatu masalah berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki (Hanford, 2015). Oleh karena itu, orang Jepang terbiasa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam upaya memecahkan suatu masalah. Dalam upaya tersebut, terkadang pengetahuan yang dimiliki terbatas, sehingga mereka berusaha menggali informasi lebih mendalam. Selain itu, orang Jepang menghargai pentingnya suatu informasi dan ilmu pengetahuan. (Gamota dalam Arrison, 1992:22)

Mata pelajaran kelas satu SD di Jepang tidak terlalu berat, materinya ringan dan tidak terlalu banyak PR. Buku-buku pelajaran bergambar dan berwarna, untuk memancing minat baca anak-anak. Terdapat sebanyak 7 mata pelajaran untuk siswa kelas satu, yaitu sebagai berikut:

1. *Kokugo* (bahasa Jepang), mengajarkan membaca dan menulis *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Ketika di rumah, siswa harus membaca buku yang sudah ditetapkan dengan suara yang lantang, kemudian orang tua wajib mengoreksi ketika ada pengucapan yang salah. Hal tersebut dilakukan setiap hari, sehingga terbentuk kebiasaan membaca dan timbul rasa gemar membaca.
2. *Sansuu* (Matematika), mengajarkan penjumlahan dan pengurangan
3. *Ongaku* (seni musik), mengajarkan menyanyi dan bermain alat musik.
4. *Seikatsu* (kehidupan), mengajarkan tentang lingkungan hidup, melihat bagaimana tanaman tumbuh, mengamati bentuk daun dan buah pada pohon, dll
5. *Zukou*, mengajarkan melukis dan membuat prakarya dari bahan-bahan dengan memanfaatkan sampah rumah tangga yang ada di rumah,

seperti: boks tisu, karton susu, sedotan, gelas kertas, dan kardus bekas makanan.

6. *Doutoku* (moral), mengajarkan pendidikan moral dengan contoh kehidupan sehari-hari dalam bentuk wacana yang dipaparkan dalam berbagai situasi, misalnya ketika ada anak yang berkelahi apa yang harus dilakukan, atau ketika ada orang buta ingin menyeberang jalan, apa yang sebaiknya dilakukan.
7. *Taiiku* (olahraga), berupa kegiatan olahraga, lari, lompat, dan sebagainya. (Koshino, 2018:24-26)

Selain pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran di luar kelas berupa kegiatan sekolah juga dapat mendidik mental anak. Kegiatan tersebut meliputi piket kebersihan lingkungan sekolah, *nicchoku*, piket pembagian makan siang, dan lain sebagainya. Kegiatan tersebut memiliki tujuan agar siswa berkembang secara individu maupun menyeluruh, sehingga dapat mengembangkan sikap mandiri dan membangun kehidupan yang lebih baik melalui hubungan antara diri sendiri dengan kelompok dan kehidupan sosial (Bamkin, 2015:13).

2.2.4.5 *Omoiyari*

Omoiyari adalah kepekaan seseorang terhadap perasaan dan urusan orang lain, termasuk masalah yang dihadapi orang lain. (Shinmura, dalam Hara, 2006:27). *Omoiyari* ditanamkan sejak dini melalui pendidikan moral di sekolah. Jepang adalah Negara dengan masyarakat yang homogen, tidak seperti Indonesia yang multikultural. Masyarakat Jepang cenderung rendah hati dan enggan untuk memperlihatkan kelebihannya. Orang Jepang menyamakan dirinya dengan keadaan orang lain yang sedang dirundung malu atau kesusahan (Koshino, 2016:212-219).

Konsep *Omoiyari* telah membudaya dan menjadi norma sosial di Jepang. Termasuk pemerintah juga memberikan kepedulian sosial dengan cara mengatur secara hukum hal-hal tentang disabilitas, salah satunya keharusan pemilik bangunan yang digunakan publik (hotel, rumah sakit, department store, dll) untuk memberikan fasilitas ramah difabel. (Hukum akses bangunan dan fasilitas untuk

lansia dan penyandang disabilitas no. 44 tahun 1994, dikutip dalam dinf.ne.jp, 2007).

2.2.4.6 Politik Dumping di Jepang

Politik *dumping* yaitu politik dagang yang menentukan harga jual di luar negeri lebih rendah dibandingkan harga jual di dalam negeri. Politik *dumping* bertujuan untuk meminimalisir kerugian industri dalam negeri akibat adanya impor produk luar negeri yang bersaing dengan produk lokal. (Nihonmatsu, dalam thelawreviews.co.uk, 2019)

Dilihat dari segi ekonomi, Jepang merupakan salah satu Negara maju di dunia dengan GDP (produk domestik bruto, yaitu nilai semua barang dan jasa yang dihasilkan Jepang dalam setahun) kedua tertinggi di dunia. Jepang lebih banyak mengekspor barang dibandingkan mengimpor barang dikarenakan adanya kebijakan ekonomi politik *dumping*.

Terdapat tiga jenis kebijakan politik *dumping*, yaitu: *sporadic dumping*, *predatory dumping*, dan *persistent dumping*. *Sporadic* terjadi ketika suatu perusahaan membuang kelebihan persediaan di pasar luar negeri dengan cara menjualnya lebih mahal di luar negeri dibandingkan di dalam negeri. *Predatory dumping* adalah tindakan perusahaan yang menjual hasil produksinya dengan harga yang lebih rendah dalam jangka waktu tertentu. *Persistent dumping* adalah kebijakan dengan tujuan untuk memaksimalkan pendapatan, produser secara konsisten menjual produknya di luar negeri dengan harga lebih murah dibandingkan harga di dalam negeri (Carbaugh, 2009:163). *Persistent dumping* inilah yang diterapkan Jepang.

2.2.4.7 Monozukuri dan kreatifitas di Jepang

Menurut Adobe State of Create Study (dikutip dari toyokeizai.net, 2015), Jepang dianggap sebagai negara paling kreatif di dunia, mengalahkan Amerika Serikat. Honda Tetsuya, dilansir dalam toyokeizai.net (2015), menyatakan tiga alasan mengapa Jepang di zaman modern ini memiliki kreatifitas yang tinggi.

Yang pertama adalah *Perfectly Rejecting Perfection* (PRP), yaitu keindahan dalam ketidaksempurnaan, yang berasal dari konsep agama Shinto. Kemudian, konsep *inner-child*, yaitu sisi kekanakan yang terdapat dalam diri seseorang, sebagai bentuk ekspresi. Mengeluarkan sisi kekanakan dalam tubuh orang dewasa, akhirnya akan menciptakan suatu karya yang unik dan kreatif. Yang terakhir adalah *Next Stage Creative* yang merupakan perpaduan antara PRP dan *inner-child*.

Monozukuri memiliki arti harfiah “membuat benda” atau “membuat produk”, namun *monozukuri* memiliki arti lebih dari itu. Setelah perang berakhir, Jepang dapat meraih perkembangan ekonomi yang luar biasa, terutama di bidang manufaktur, satu demi satu mampu memproduksi produk baru yang berkualitas. Yang melatarbelakangi industri Jepang memproduksi produk yang berkualitas tinggi adalah budaya *monozukuri* (Shindo, 2015:199).

2.2.4.8 *Arubaito*

Arubaito berasal dari bahasa Jerman “*arbeit*” yang berarti “bekerja”. Dalam konteks bahasa Jepang, *arubaito* memiliki arti para pekerja muda yang dibayar dalam kontrak jam pendek dalam berbagai jenis pekerjaan beragam tempat, seperti *mini market*, restorasi. Atau toko alat musik untuk membiayai pendidikan mereka dan untuk memiliki kemandirian secara finansial dari orang tua mereka. Sebagian besar pekerja *arubaito* bekerja di akhir pekan pada saat malam hari (Ribault dalam Sasaki, 2012:119). *Arubaito* dapat diartikan sebagai pekerjaan paruh waktu.

Di Jepang, bekerja paruh waktu banyak dilakukan oleh pelajar SMA dan mahasiswa untuk melatih kemandirian dan menambah pendapatan sehari-hari. Pendapatan yang dihasilkan dari kerja paruh waktu digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Bagi mahasiswa, sebagian pendapatan digunakan untuk meringankan beban orang tua dalam membiayai kuliah, atau digunakan sebagai biaya transportasi ketika pulang ke kampung halaman. Dengan bekerja paruh waktu, siswa SMA dan mahasiswa di Jepang belajar mengatur keuangan sendiri sehingga dapat meningkatkan kemandirian.

2.2.4.9 *Budaya Malu di Jepang*

Rasa malu adalah reaksi terhadap kritik yang dilancarkan orang lain. Orang dibuat malu kalau secara terbuka diperolokkan dan ditolak, atau kalau ia membayangkan kalau dirinya seolah diperolokkan (Benedict, 1982:233). Keutamaan rasa malu dalam kehidupan orang Jepang berarti bahwa setiap orang memperhatikan penilaian pendapat umum atas perbuatan-perbuatannya. Ia hanya perlu membayangkan apa kira-kira keputusan pendapat umum itu nanti, tetapi ia mengarahkan dirinya sesuai dengan keputusan orang lain. (Benedict, 1982:235)

Masyarakat Jepang adalah masyarakat yang mengutamakan harmonisasi, mementingkan hubungan dengan orang lain, terlebih dalam kelompok di lapisan masyarakat dimana mereka berada (Shindo, 2015:64). Di Jepang, seringkali terjadi permohonan maaf seorang *public figure* dengan sikap menundukkan kepala berulang kali di depan media. Hal tersebut terjadi karena sanksi sosial di Jepang masih berlaku dan sangat ditakuti oleh masyarakat Jepang. Masyarakat Jepang terkenal *kibishii* (ketat) terhadap segala macam tindakan kejahatan atau perbuatan yang menyimpang dari norma-norma masyarakat. Apalagi kalau sudah yang menyangkut kehidupan orang banyak dan menyalahgunakan kepercayaan (Koshino, 2016:115).

Lebih takutnya sanksi sosial dari masyarakat bagi para pelaku yang bertindak kesalahan ini, pastilah tidak terlepas dari didikan dasar dan budaya orang Jepang yang selalu ingin terlihat sama dalam segala hal. Adanya perasaan merasa dikucilkan apabila ada salah satu yang menonjol atau lain sendiri, menimbulkan rasa ketidaknyamanan dalam diri orang Jepang. Karena ingin terlihat sama itulah, maka masyarakat Jepang lebih mudah untuk diatur dan diarahkan, sehingga bisa terlihat kalau Jepang adalah negara yang aman, tertib, dan teratur. (Koshino, 2016:117)

Bagusnya budaya ini sudah ditanamkan sejak kecil untuk mempunyai rasa malu yang besar. Mereka digembleng untuk menjadi malu saat mereka berbuat kesalahan. Karena itu sebisa mungkin mereka akan *ganbaru* (usaha sekuat tenaga) untuk selalu berperilaku baik agar terhindar dari kecaman masyarakat. (Koshino, 2016:117-118)

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, kerangka berpikir berfungsi untuk memperjelas kemana arah dan tujuan penelitian. Oleh karena itu, peneliti menyusun sebuah rancangan penelitian dengan kerangka sebagai berikut.

Nilai adalah sesuatu yang diyakini masyarakat sebagai sebuah kebenaran, kebermaknaan, dan kebermanfaatan. Nilai-nilai yang dianut masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu dianggap penting untuk dijaga demi tercapainya keberlangsungan pewarisan budaya dan karakter bangsa untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat di masa mendatang (Kemdikbud, 2010:4), sebagaimana Jepang telah mampu bangkit dari keterpurukan di masa lalu dengan cara pendidikan. Oleh karenanya, upaya penanaman nilai karakter melalui pendidikan penting dilakukan.

Salah satu cara untuk menanamkan nilai karakter adalah melalui pendidikan karakter. Selain melalui pembelajaran di dalam kelas pada lembaga pendidikan, media komunikasi visual, seperti video, film, dan atau animasi dapat menjadi salah satu media untuk menanamkan nilai karakter. Sebab di dalamnya terkandung pesan, nilai moral, dan nilai karakter yang dapat diambil pelajarannya.

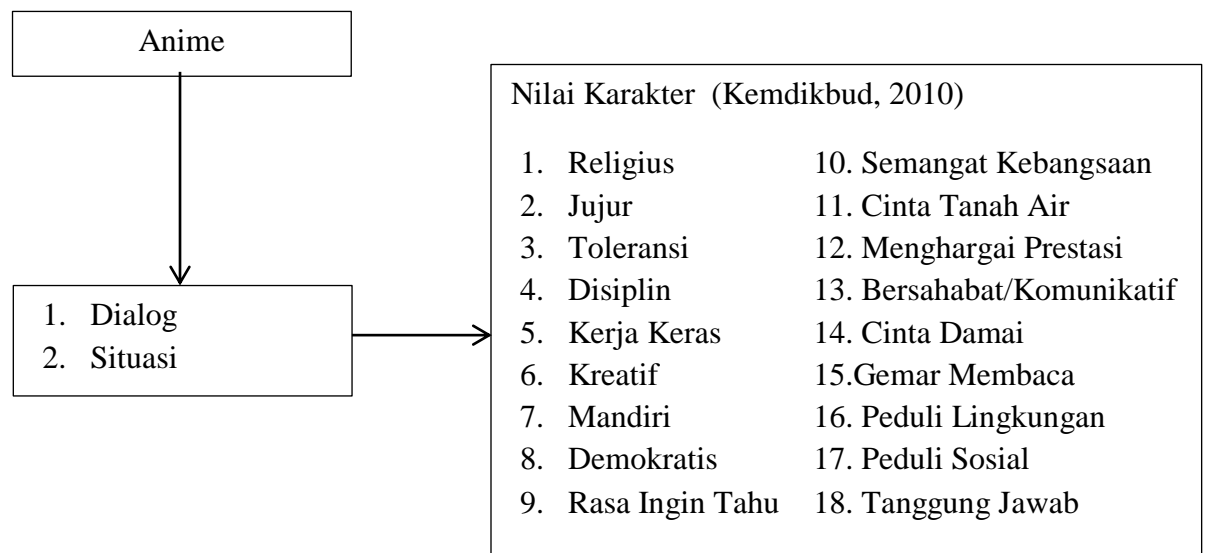
Anime merupakan animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. *Anime* merupakan budaya dari Jepang, namun tidak menutup kemungkinan bahwa di dalam *anime* terdapat nilai-nilai karakter. Maka dalam penelitian ini *anime* yang dipilih adalah *anime* karya Makoto Shinkai yang berjudul "*Kimi no Na wa*". *Anime* tersebut merupakan salah satu *anime* terbaik sepanjang masa, menempati posisi *anime* terbaik ke-5 di dunia, dan memenangkan berbagai penghargaan di dalam dan luar Jepang (tirto.id, 2017). Selain itu, latar waktu dan tempat *anime* tersebut sesuai dengan realita (Kusumawesti, 2017:56-62), sehingga dapat dianalisis nilai-nilai karakter di dalamnya dan sesuai dengan keadaan budaya Jepang yang sesungguhnya.

Data yang dianalisis hanya berupa dialog dan situasi yang terdapat dalam *anime* "*Kimi no Na wa*". Peneliti tidak mengambil data berupa unsur-unsur

intrinsik (tema, latar, tokoh, penokohan, dll) di dalam *anime* karena adanya keterbatasan bidang ilmu yang dimiliki oleh peneliti.

Secara skematis kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai karakter yang terdapat dalam *anime* Jepang “*Kimi no Na wa*” (2016). Penemuan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam *anime* tersebut dipaparkan hasilnya secara deskriptif dan terperinci.

3.2 Wujud Data

Wujud data dalam penelitian ini adalah dialog dan situasi yang terdapat di dalam *anime* “*Kimi no Na wa*” (2016). Wujud data tersebut digunakan untuk mengungkapkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam *anime* tersebut.

3.3 Asumsi Penelitian

Nilai merupakan upaya memelihara atau melestarikan sesuatu yang diyakini masyarakat sebagai sebuah kebenaran, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan. Salah satu cara untuk menanamkan, memelihara, dan menanamkan nilai karakter adalah melalui pendidikan nilai karakter. Selain melalui pembelajaran di dalam kelas pada lembaga pendidikan, media komunikasi visual, seperti video, film, animasi, atau *anime* dapat menjadi salah satu media untuk menanamkan nilai karakter.

Anime merupakan animasi dari Jepang, namun tidak menutup kemungkinan bahwa di dalam *anime* terdapat nilai-nilai karakter. Maka dalam penelitian ini *anime* yang dipilih adalah *anime* karya Makoto Shinkai yang

berjudul “*Kimi no Na wa*”. *Anime* tersebut merupakan salah satu anime terbaik sepanjang masa, menempati posisi *anime* terbaik ke-5 di dunia, dan memenangkan berbagai penghargaan di dalam dan luar Jepang (tirto.id, 2017). Selain itu, latar waktu dan tempat anime tersebut sesuai dengan realita (Kusumawesti, 2017:56-62), sehingga dapat dianalisis nilai-nilai karakter di dalamnya dan sesuai dengan keadaan budaya Jepang yang sesungguhnya.

Adapun Data yang dianalisis hanya berupa dialog dan situasi yang terdapat dalam *anime* “*Kimi no Na wa*”. Peneliti tidak mengambil data berupa unsur-unsur intrinsik (tema, latar, tokoh, penokohan, dll) di dalam *anime* karena adanya keterbatasan bidang ilmu yang dimiliki oleh peneliti. Dari dialog dan situasi yang ada di dalam anime tersebut dianalisis apa saja nilai-nilai karakter yang ada. Anime merupakan salah satu karya sastra yang sarat dengan simbol atau pesan di dalamnya, sehingga anime tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Tujuannya adalah mendeskripsikan pesan-pesan dalam anime yang mengandung nilai karakter.

3.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah film anime Jepang berjudul “*Kimi no Na wa*” karya Makoto Shinkai yang tayang pertama kali pada tahun 2016 dengan total durasi 1 jam 45 menit 35 detik. Peneliti memilih “*Kimi no Na wa*” karena anime tersebut merupakan salah satu anime terbaik sepanjang masa, menempati posisi anime terbaik ke-5 di dunia, dan memenangkan berbagai penghargaan di dalam dan luar Jepang (tirto.id, 2017). Selain itu, latar waktu dan tempat anime tersebut sesuai dengan realita (Kusumawesti, 2017), sehingga dapat dianalisis nilai-nilai karakter di dalamnya dan sesuai dengan keadaan budaya Jepang yang sesungguhnya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penelitian ini teknik simak dan catat. Teknik simak yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Teknik catat adalah teknik penjarangan data dengan mencatat hasil penyimakan data pada kartu data. Peneliti menyimak anime tersebut dengan melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berulang agar mendapatkan data yang akurat. Setelah itu, peneliti mencatat temuan data pada kartu data. Kartu data disusun berdasarkan teori analisis isi. Analisis isi adalah suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi dari suatu informasi (Eriyanto, 2015:15). Contoh kartu data adalah sebagai berikut.

No.	Durasi	Situasi	Dialog	Nilai Karakter	Analisis
1.	00.07.12 — 00.07.14	Pembicaraan Mitsuha dengan Sayaka pada saat keduanya bertemu ketika akan berangkat ke sekolah.	Mitsuha : おはよう。 さやちん、 てっしー。 <i>Ohayou, Sayachin, Tesshi.</i> (Pagi, Sayachin, Tesshi.) Sayaka : おはよう。 <i>Ohayou.</i> Pagi.	Bersahabat / Komunikatif	Dialog menunjukkan Mitsuha dan yang mengucapkan salam ketika bertemu dengan Sayaka di pagi hari. Mengucapkan salam bertujuan untuk menjaga hubungan baik dengan orang lain. Salah satu bentuk dari sikap bersahabat adalah menjaga hubungan baik dengan orang lain. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter bersahabat/komunikatif yang ditunjukkan dengan mengucapkan salam ketika bertemu dengan orang lain.

3.6 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti kualitatif sebagai *human instrument* berfungsi menetapkan fokus penelitian, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya.

Untuk meningkatkan kredibilitas data, maka peneliti melakukan upaya meningkatkan ketekunan (Sugiyono, 2009:272). Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan meningkatkan ketekunan, maka peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diteliti.

3.7 Teknik Analisis Data dan Penafsiran Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi. Teknik analisis ini dipilih karena film anime merupakan salah satu bagian dari media dan teks media yang sarat akan pesan. Analisis isi adalah suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi dari suatu informasi (Eriyanto, 2015:15). Informasi yang dimaksud adalah informasi yang terdapat dalam media massa, seperti berita, radio, tayangan televisi, karikatur media cetak, iklan, dan film, sehingga peneliti merasa analisis isi tepat untuk mengungkapkan nilai-nilai karakter pada *anime* Jepang "*Kimi no Na wa*".

Data yang telah ditemukan berupa situasi dan dialog yang dicatat dalam kartu data selanjutnya dianalisis dengan cara mengkonfirmasi, menghubungkan, dan membandingkan dengan deskripsi 18 nilai karakter yang ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Data yang telah terkumpul adalah sejumlah 22 data dan mengandung 11 nilai karakter dari 18 nilai karakter yang ditentukan oleh Kementerian Pendidikan Nasional. Nilai karakter tersebut di antaranya adalah: bersahabat/komunikatif, disiplin, rasa ingin tahu, gemar membaca, tanggung jawab, peduli sosial, cinta tanah air, menghargai karya, kreatif, mandiri, dan kerja keras. Nilai-nilai karakter tersebut terdapat dalam anime berupa dialog sebanyak 50% dan situasi sebanyak 50%. Peneliti mengamati dialog dan situasi dengan metode analisis isi untuk dapat mengetahui nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan menggunakan acuan nilai karakter menurut kementerian pendidikan nasional.

4.2 Pembahasan

Berikut adalah pembahasan dari 22 data nilai karakter yang terdapat dalam anime Jepang “Kimi no Na wa” yang diambil dari dialog dan situasi, sebagai berikut:

4.2.1 Nilai Karakter Bersahabat/komunikatif

Data 1. Dialog

Pembicaraan Mitsuha dengan Sayaka pada saat keduanya bertemu ketika akan berangkat ke sekolah.

三葉 : おはよう、サヤチン、テッシー！ (00.07.13)

Mitsuha : *Ohayou, Sayachin, Tesshi!*

Pagi, Sayachin, Tesshi!

草耶香 : おはよう。 (00.07.12)

Sayaka : *Ohayou.*

Pagi.

Berdasarkan dialog tersebut, Mitsuha mengucapkan salam ketika bertemu dengan Sayaka dan Teshi di pagi hari. Mengucapkan salam bertujuan untuk menjaga hubungan baik dengan orang lain. Salah satu bentuk dari sikap bersahabat adalah menjaga hubungan baik dengan orang lain. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter bersahabat/komunikatif yang ditunjukkan dengan mengucapkan salam ketika bertemu dengan orang lain.

Data 2. Dialog

Pembicaraan antara seorang pengendara motor dengan Sayaka dan Teshigawara pada saat berpapasan di sore hari.

バイクに乗っている人 : こんにちは (00.11.26)

Pengendara motor : *Konnichiwa*

Selamat sore

草耶香&勅使河原 : こんにちは (00.11.27)

Sayaka & Teshigawara : *Konnichiwa*

Selamat sore.

Berdasarkan dialog tersebut, seorang pengendara motor yang melewati Teshigawara dan Sayaka menyapa ketika berpapasan dengan mereka di sore hari. Walau pun tidak mengenal satu sama lain, namun seorang pengendara motor yang lewat menyapa orang lain dengan tujuan menghormati dan menjaga hubungan baik dengan orang lain. Salah satu bentuk dari sikap bersahabat adalah menjaga hubungan baik dengan orang lain. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter

bersahabat / komunikatif yang ditunjukkan dengan mengucapkan salam ketika bertemu dengan orang lain.

Data 3. Dialog

Pembicaraan antara Miyamizu Toshiki dengan direktur pada saat *nomikai*.

としき : 今回も社長にはお世話になるで (00.13.47)

Toshiki : *Konkai shachou niwa osewani naru de.*

Kali ini saya mohon bantuannya juga, direktur.

社長 : 任しとってください (00.13.48)

Direktur : *Makashitotte kudasai.*

Serahkan saja pada saya.

Berdasarkan dialog tersebut, Miyamizu Toshiki memohon bantuan lagi pada kali ini kepada direktur. *Osewani naru* yang diucapkan Miyamizu Toshiki memiliki unsur ucapan terima kasih atas bantuan yang telah diberikan sebelumnya. Dalam hal tersebut ditemukan adanya unsur rasa senang bekerja sama Miyamizu Toshiki terhadap Direktur. Salah satu bentuk dari sikap komunikatif adalah rasa senang bekerja sama dengan orang lain. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter bersahabat/komunikatif yang ditunjukkan melalui Miyamizu Toshiki yang berterima kasih atas bantuan yang telah diterima dan meminta bantuan kepada orang lain.

Data 4. Dialog

Pembicaraan antara Tsukasa dengan Taki, pada saat jam istirahat, Tsukasa mengajak Taki, teman sekelasnya untuk makan siang bersama.

司 : メシ行こうぜ (00.21.07)

Tsukasa : *Meshi ikouze.*

Makan, yuk.

Berdasarkan dialog tersebut, Tsukasa mengajak Taki makan siang bersama dan tidak membiarkan Taki makan sendirian. Mengajak orang lain untuk melakukan suatu hal bersama-sama adalah bentuk dari sikap bersahabat. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter bersahabat/komunikatif yang ditunjukkan melalui Tsukasa yang mengajak Taki untuk makan bersama.

Berdasarkan keempat data tersebut, dapat diketahui bahwa Orang Jepang memiliki sifat bersahabat/komunikatif. Sikap bersahabat/komunikatif ditanamkan sejak dini, yaitu sejak usia TK maupun SD. Di sekolah, terdapat pelajaran pendidikan moral yang salah satu pembahasannya adalah tentang pentingnya *aisatsu*. Mereka diajarkan mengenai bagaimana cara mengucapkan salam dengan lantang, bangga, dan tulus.

Dilansir dari situs berita Japan Today, Di Jepang, *aisatsu* atau mengucapkan salam ketika bertemu dengan orang lain dianggap sangat penting. Sebab, mengucapkan salam menunjukkan sikap menghargai orang lain, sehingga dapat membuat hati orang lain senang. Selain itu, mengucapkan salam dapat mencairkan suasana canggung dan menjadi sarana atau kesempatan untuk dapat berbicara dan berkomunikasi dengan orang yang pertama kali dikenal.

4.2.2 Nilai Karakter Disiplin

Data 5. Situasi

Situasi pada saat berlangsung kegiatan belajar mengajar. Guru sedang menjelaskan mengenai *tasogare*. Ketika guru sedang menjelaskan, semua siswa memperhatikan dengan tertib.



Gambar 4.1 Situasi siswa tertib saat sedang berlangsung kegiatan belajar mengajar di kelas (00.08.52)

Berdasarkan gambar tersebut, situasi tersebut menggambarkan suasana tertib saat proses belajar mengajar di kelas. Ketika guru sedang menjelaskan materi, siswa dengan tertib mendengarkan penjelasan guru. Tidak ditemukan siswa yang bicara sendiri atau tidak memperhatikan pelajaran di kelas. Salah satu bentuk dari sikap disiplin adalah bersikap tertib menaati peraturan dan ketentuan yang berlaku. Dalam hal ini, para siswa menaati peraturan dan ketentuan sekolah untuk dapat mengikuti pembelajaran di kelas dengan tertib. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter disiplin.

Data 6. Situasi

Situasi pada saat Mitsuha terburu-buru mengejar kereta yang akan ia naiki, namun walaupun sedang terburu-buru, Mitsuha dengan tertib mendahulukan penumpang yang turun terlebih dahulu.



Gambar 4.2 Situasi Mitsuha mendahulukan penumpang yang turun dari kereta terlebih dahulu sebelum menaiki kereta. (01.14.44)

Berdasarkan gambar tersebut, situasi menggambarkan Mitsuha yang mendahulukan penumpang yang turun dari kereta terlebih dahulu sebelum memasuki gerbong kereta. Salah satu bentuk dari sikap disiplin adalah bersikap tertib menaati peraturan dan ketentuan yang berlaku. Dalam hal ini, ketentuan yang berlaku ketika akan menaiki kereta adalah mendahulukan penumpang yang turun terlebih dahulu. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter disiplin.

Data 7. Situasi

Situasi pada saat Taki turun dari kereta. Terlihat orang-orang yang menunggu kedatangan kereta dengan tertib sesuai dengan aturan yang berlaku, yaitu berdiri di belakang garis kuning.



Gambar 4.3 Situasi orang-orang yang menunggu kereta dengan tertib sesuai aturan yang berlaku, yaitu berdiri di belakang garis kuning (01.33.14)

Berdasarkan gambar tersebut, situasi menggambarkan orang-orang menunggu kereta dengan tertib sesuai aturan yang berlaku, yaitu berdiri di belakang garis kuning. Salah satu bentuk dari sikap disiplin adalah bersikap tertib menaati peraturan dan ketentuan yang berlaku. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter disiplin.

Berdasarkan ketiga data tersebut, dapat diketahui bahwa orang Jepang memiliki sikap disiplin. Sikap disiplin ditanamkan sejak kecil melalui pendidikan di keluarga dan di sekolah. Pendidikan di sekolah difokuskan bagi perkembangan anak dan didesain untuk mendukung kehidupan sosial anak serta untuk mengembangkan kesadaran sebagai warga negara Jepang (Bennet, 2001). Kesadaran tersebut mengarah kepada kesadaran sosial di mana kedisiplinan adalah salah satu norma sosial di Jepang. Sedangkan di lingkungan keluarga, orang tua memegang peran penting dalam membentuk sikap disiplin anak. Lewis (2017) mengungkapkan dua cara orang tua mendidik anak, yaitu: menghukum anak yang tidak disiplin secara privasi bukan di tempat umum, dan yang dihukum adalah perilakunya.

Menurut website lembaga kursus dan penerjemahan bahasa Jepang, Tensai Indonesia, menyatakan enam alasan mengapa orang Jepang disiplin. Salah satunya adalah karena orang Jepang menerapkan prinsip *bushido* (武士道) dalam kehidupan sehari-hari. *Bushido* merupakan jalan hidup seorang ksatria atau

samurai. Walau pun zaman sekarang secara fisik sosok samurai sudah tidak ada, namun, secara mental, nilai-nilai yang dimiliki oleh para samurai masih tertanam dan diwariskan secara turun temurun di masyarakat Jepang.

4.2.3 Nilai Karakter Rasa Ingin Tahu

Data 8. Situasi

Situasi pada saat Taki menggambar sketsa desa Itomori. Selagi menggambar, Taki mencari informasi mengenai desa Itomori dengan cara membaca buku dan mencari di internet.



Gambar 4.4 Situasi Taki menggambar sketsa desa Itomori setelah mencari tahu tentang desa Itomori (00.45.02 – 00.45.52)

Berdasarkan gambar tersebut, situasi menunjukkan bahwa Tachibana Taki menggambar desa Itomori setelah membaca buku dan mencari di Internet. Setelah mendapatkan informasi yang diinginkan, Taki mencoba menggambar desa Itomori. Salah satu bentuk dari sikap rasa ingin tahu adalah mencari tahu lebih mendalam mengenai suatu hal dan menggali informasi melalui berbagai bacaan. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter rasa ingin tahu yang ditunjukkan melalui Taki yang menggali informasi mengenai desa Itomori dengan membaca buku dan mencari di internet.

Data 9. Situasi

Situasi pada saat Taki, Okudera, dan Tsukasa mencari tahu informasi mengenai desa Itomori dengan cara membaca berbagai buku dan artikel di perpustakaan Harukawa setelah mengetahui bahwa desa Itomori yang mereka cari ternyata adalah desa yang hancur setelah dihantam meteor tiga tahun lalu. Kemudian mereka mencari informasi lebih mendalam mengenai desa Itomori yang hilang, peristiwa jatuhnya meteor, dan nama-nama korban akibat bencana jatuhnya meteor.



Gambar 4.5 Taki, Okudera, dan Tsukasa mencari tahu informasi tentang desa Itomori di perpustakaan Harukawa (00.51.33 – 00.52.14)

Berdasarkan gambar tersebut, situasi menunjukkan bahwa setelah mengetahui bahwa desa yang dicari merupakan desa Itomori yang hilang akibat bencana meteor yang menimpa 3 tahun sebelumnya, Taki, Okudera, dan Tsukasa mencari tahu informasi lebih dalam mengenai desa Itomori di perpustakaan Harukawa dengan membaca berbagai buku, artikel, dan informasi di internet. Salah satu bentuk dari sikap rasa ingin tahu adalah mencari tahu lebih mendalam mengenai suatu hal dan menggali informasi melalui berbagai bacaan. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter rasa ingin tahu yang digambarkan melalui Taki, Okudera, dan Tsukasa yang mencari informasi tentang desa Itomori di perpustakaan.

Berdasarkan kedua data tersebut, dapat diketahui bahwa orang Jepang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu ditanamkan melalui pendidikan di sekolah. Pendidikan di Jepang menerapkan model pembelajaran diskusi. Tidak seperti di Indonesia maupun Amerika yang lebih menekankan hafalan, siswa di Jepang dilatih untuk berpikir untuk memecahkan suatu masalah berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki (Hanford, 2015). Oleh karena itu, orang Jepang terbiasa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam upaya memecahkan suatu masalah. Dalam upaya tersebut, terkadang pengetahuan yang dimiliki terbatas, sehingga mereka berusaha menggali informasi lebih mendalam. Selain itu, orang Jepang menghargai pentingnya suatu informasi dan ilmu pengetahuan. (Gamota dalam Arrison, 1992:22)

4.2.4 Nilai Karakter Gemar Membaca

Data 10. Situasi

Situasi pada saat jam istirahat, Sayaka, dan Mitsuha sedang bercakap-cakap di bawah pohon di halaman sekolah. Mereka membicarakan tentang mimpi Mitsuha. Selagi Sayaka dan Mitsuha mengobrol, Teshigawara mendengarkan mereka berbicara sambil membaca buku.



Gambar 4.6 Situasi Teshigawara membaca buku saat jam istirahat (00.10.05)

Berdasarkan gambar tersebut, situasi menunjukkan bahwa Teshigawara membaca buku di bawah pohon di halaman sekolah pada saat jam istirahat. Hal tersebut menunjukkan kebiasaan mengisi waktu luang dengan membaca hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya. Hal tersebut merupakan cerminan dari nilai karakter gemar membaca.

Data 11. Situasi

Situasi pada saat Taki menaiki kereta ketika akan pergi wawancara kerja, terlihat beberapa penumpang kereta yang sedang duduk sambil membaca buku.



**Gambar 4.7 Situasi penumpang kereta membaca buku di dalam kereta
(01.32.59)**

Berdasarkan gambar tersebut, situasi menunjukkan bahwa beberapa penumpang kereta membaca buku di gerbang kereta selagi menunggu kereta berhenti di tempat tujuan. Hal tersebut menunjukkan kebiasaan mengisi waktu luang dengan membaca hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya. Hal tersebut merupakan cerminan dari nilai karakter gemar membaca yang ditunjukkan melalui penumpang yang membaca buku di kereta untuk mengisi waktu luang sampai kereta berhenti di tempat tujuan.

Berdasarkan kedua data tersebut, dapat diketahui bahwa orang Jepang memiliki sikap gemar membaca. Orang Jepang memiliki kegemaran membaca

karena sejak kecil mereka dibiasakan untuk membaca buku. Kebiasaan membaca tidak hanya ditanamkan di sekolah, namun keluarga juga turut berperan dalam menanamkan sikap gemar membaca. Koshino dalam kompiasnya menyebutkan bahwa pada sekolah dasar, dalam mata pelajaran bahasa Jepang (*kokugo-ondoku*), ketika di rumah, siswa harus membaca buku yang sudah ditetapkan dengan suara yang lantang, kemudian orang tua wajib mengoreksi ketika ada pengucapan yang salah. Hal tersebut dilakukan setiap hari, sehingga terbentuk kebiasaan membaca dan timbul rasa gemar membaca.

4.2.5 Nilai Karakter Tanggung Jawab

Data 12. Situasi

Situasi pada saat Mitsuha dan Yotsuha, kakak beradik yang melaksanakan tugasnya sebagai penjaga kuil Miyamizu, yaitu melakukan ritual pembuatan *kuchikamizake*. Mereka menari sambil mengenakan pakaian tradisional *miko* (penjaga kuil), membunyikan lonceng, kemudian mereka membuat *kuchikamizake*, yaitu sake yang terbuat dari nasi yang dikunyah, kemudian difermentasikan. Sake ini akan dipersembahkan kepada dewa di badan kuil Miyamizu di puncak gunung.



Gambar 4.8 situasi Mitsuha dan Yotsuha sedang melaksanakan ritual/tradisi pembuatan kuchikamizake (00.14.36 – 00.16.12)

Berdasarkan gambar tersebut, situasi menunjukkan bahwa Mitsuha dan Yotsuha sedang menjalankan tugasnya sebagai penjaga kuil Miyamizu untuk melaksanakan ritual/tradisi pembuatan *kuchikamizake* dengan diiringi ritual menari menggunakan pakaian tradisional penjaga kuil dan membunyikan lonceng. Kemudian mereka membuat *kuchikamizake*, yaitu sake yang terbuat dari nasi yang dikunyah kemudian difermentasikan. Salah satu bentuk dari sikap tanggung jawab adalah melaksanakan sesuatu yang sudah menjadi kewajiban atau tugasnya. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter tanggung jawab, yang ditunjukkan melalui Mitsuha dan Yotsuha yang menjalankan tugasnya sebagai penjaga kuil Miyamizu, yaitu melaksanakan tradisi pembuatan *kuchikamizake*.

Data 13. Dialog

Pembicaraan antara Miyamizu Hitoha dengan kedua cucunya, Mitsuha dan Yotsuha pada saat membuat seni anyaman *kumihimo* bersama keduanya di kediaman keluarga Miyamizu. Miyamizu Hitoha, sang nenek, membicarakan tentang sejarah desa Itomori dan seni anyaman *kumihimo*.

宮水一葉 : それがわしら宮水神社の大切なお役目。(00.13.22)

Miyamizu Hitoha : *Sore ga washira Miyamizu Jinja no taisetsuna oyakume.*

Itulah tugas penting kita sebagai penjaga kuil Miyamizu.

Berdasarkan dialog tersebut, Miyamizu Hitoha menjelaskan tugas penting keluarga Miyamizu sebagai penjaga kuil Miyamizu. Tugas penting itu adalah menjaga tradisi agar tidak punah. Salah satu sikap tanggung jawab adalah melaksanakan sesuatu yang sudah menjadi kewajiban atau tugasnya. Dalam hal ini, bentuk tanggung jawab Miyamizu Hitoha dalam melaksanakan tugas sebagai penjaga kuil adalah mengajarkan seni anyaman tradisional kepada cucunya, Mitsuha dan Yotsuha agar tradisi tidak punah. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter tanggung jawab yang ditunjukkan melalui Miyamizu Hitoha yang menjalankan tugasnya sebagai penjaga kuil Miyamizu.

Berdasarkan kedua data tersebut, dapat diketahui bahwa orang Jepang memiliki sikap tanggung jawab. Sikap tanggung jawab ditanamkan melalui kegiatan dan program yang diadakan di sekolah, yaitu piket kebersihan lingkungan sekolah, *nicchoku*, piket pembagian makan siang, dan lain sebagainya. Kegiatan tersebut memiliki tujuan agar siswa berkembang secara individu maupun menyeluruh, sehingga dapat mengembangkan sikap mandiri dan membangun kehidupan yang lebih baik melalui hubungan antara diri sendiri dengan kelompok dan kehidupan sosial (Bamkin, 2015:13). Dalam berkehidupan sosial, tentunya terdapat peran dan tanggung jawab suatu individu. Kesadaran inilah yang ditanamkan di sekolah.

4.2.6 Nilai Karakter Peduli Sosial

Data 14. Dialog

Pembicaraan antara Tsukasa, Takagi, dan Taki pada saat istirahat makan siang di sekolah. Mereka adalah teman sekelas yang sedang membicarakan mengenai *bento* (bekal makan siang) yang ternyata Taki lupa membawa *bento*-nya. Kemudian Tsukasa dan Takagi berbagi bekalnya kepada Taki.

司 : 瀧、弁当は？ (00.21.42)

Tsukasa : *Taki, bentou wa?*

Taki, mana bekalmu?

瀧 : ええっ！？ (00.21.43)

Taki : Eeeh!?

司 : まったく・・・ (00.21.44)

Tsukasa : *Mattaku ...*

Dasar ...

高木 : 寝ぼけてんのか？ (00.21.45)

Takagi : *Nebotennoka?*

Apa kau ini ngelindur?

司 : なんかあるか? (00.21.47)

Tsukasa : *Nanka aru ka?*

Ada sesuatu (untuk isiannya)?

高木 : たまごコロケサンドにしょうぜ (00.21.48)

Takagi : *Tamago korokke ni shiyouze*

Kita buat sandwich kroket telur saja.

Berdasarkan data tersebut, dialog menunjukkan bahwa Takagi membuat *sandwich* kroket telur untuk Taki setelah mengetahui Taki tidak membawa bekal ke sekolah. Takagi membuat kroket *sandwich* telur dengan cara menggabungkan bekal yang ia bawa dengan bekal Tsukasa. Salah satu bentuk dari sikap peduli sosial adalah membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan. Dalam hal ini, Takagi membantu Taki yang membutuhkan bantuan makanan karena Taki tidak membawa bekal. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter peduli sosial yang ditunjukkan melalui Takagi yang membuat bekal untuk Taki dengan cara menggabungkan bekal miliknya dengan bekal Tsukasa.

Data 15. Situasi

Situasi pada saat tiga perempuan keluarga Miyamizu: Hitoha sang nenek, Mitsuha sang kakak, dan Yotsuha sang adik, berjalan menyusuri jalan setapak yang menanjak menuju *goshintai* kuil Miyamizu yang berada di puncak gunung. Melihat nenek yang kelelahan berjalan, Mitsuha berlari menyusul nenek yang memimpin jalan di depan, kemudian berjongkok, menawarkan diri untuk menggendong nenek.



Gambar 4.9 Situasi Mitsuha menawarkan diri untuk menggendong nenek saat berjalan di jalan setapak yang menanjak menuju puncak gunung. (00.33.58)

Berdasarkan gambar tersebut, situasi menunjukkan bahwa Mitsuha yang berjalan mendahului nenek, kemudian berjongkok untuk menawarkan diri menggendong nenek ketika melalui jalan setapak menanjak menuju puncak gunung. Salah satu bentuk dari sikap peduli sosial adalah peka terhadap kesulitan yang dihadapi orang lain dan membantu ketika orang lain membutuhkan bantuan. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter peduli sosial, yang ditunjukkan melalui Mitsuha yang menawarkan diri menggendong neneknya ketika mengetahui neneknya mengalami kesulitan saat berjalan melewati jalan setapak menanjak menuju puncak gunung.

Berdasarkan kedua data tersebut, dapat diketahui bahwa orang Jepang memiliki sikap peduli sosial. Orang Jepang memiliki sikap kepedulian sosial yang tinggi karena terdapat konsep *omoiyari*, yaitu kepekaan seseorang terhadap perasaan dan urusan orang lain, termasuk masalah yang dihadapi orang lain. (Shinmura, dalam Hara, 2006:27). *Omoiyari* ditanamkan sejak dini melalui pendidikan moral di sekolah.

Konsep *Omoiyari* telah membudaya dan menjadi norma sosial di Jepang. Termasuk pemerintah juga memberikan kepedulian sosial dengan cara mengatur secara hukum hal-hal tentang disabilitas, salah satunya keharusan pemilik bangunan yang digunakan publik (hotel, rumah sakit, department store, dll) untuk

memberikan fasilitas ramah difabel. (Hukum akses bangunan dan fasilitas untuk lansia dan penyandang disabilitas no. 44 tahun 1994, dikutip dalam dinf.ne.jp, 2007).

4.2.7 Nilai Karakter Cinta Tanah Air

Data 16. Dialog

Pembicaraan antara Miyamizu Hitoha dengan kedua cucunya, Mitsuha dan Yotsuha pada saat membuat seni anyaman *kumihimo* bersama keduanya di kediaman keluarga Miyamizu. Miyamizu Hitoha, sang nenek, membicarakan tentang sejarah desa Itomori dan seni anyaman *kumihimo*.

宮水一葉 : わしらの組紐にはな、糸守千年の歴史が
刻まれとる (00.13.14)

Miyamizu Hitoha : *Washira no himokumi niwa na, Itomori sen nen no rekishi ga kizamaretoru.*

1000 tahun sejarah itomori itu terukir dalam anyaman buatan kita.

Berdasarkan dialog tersebut, Miyamizu Hitoha, sang nenek, menjelaskan tentang seribu tahun sejarah Itomori yang terukir dalam anyaman buatan mereka. Miyamizu Hitoha memiliki kebanggaan atas seni anyaman tradisional dan menceritakan sejarah Itomori yang terkandung di dalam anyamannya. Salah satu bentuk dari sikap cinta tanah air adalah memiliki kebanggaan atas nilai-nilai sejarah dan budaya tanah air. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter cinta tanah air yang ditunjukkan melalui Hitoha yang menceritakan seribu tahun sejarah Itomori yang terkandung dalam anyaman buatan mereka.

Data 17. Dialog

Pembicaraan antara Miyamizu Hitoha dengan kedua cucunya, Mitsuha dan Yotsuha pada saat membuat seni anyaman *kumihimo* bersama keduanya di

kediaman keluarga Miyamizu. Miyamizu Hitoha, sang nenek, membicarakan tentang sejarah desa Itomori dan seni anyaman *kumihimo*.

宮水一葉 : せやけど、文字は消えても
 伝統は消しちゃいかん。(00.13.18)

Miyamizu Hitoha : *Seyakedo, moji wa kietemo dentou wa keshicha ikan.*
 walau secara tertulis sudah menghilang, tapi tradisi tidak
 boleh punah.

Berdasarkan dialog tersebut, Miyamizu Hitoha menegaskan bahwa walaupun secara tertulis tradisi sudah menghilang, namun tradisi tidak boleh punah. Artinya, tidak ada ilmu tradisi yang diwariskan secara literasi. Namun, walau pun demikian, menurut Miyamizu Hitoha, tradisi tidak boleh punah, Hal tersebut menunjukkan bahwa Hitoha memiliki kepedulian yang tinggi agar tradisi yang telah diwariskan tidak punah. Salah satu bentuk dari sikap cinta tanah air adalah memiliki kepedulian yang tinggi atas tradisi dan budaya yang ada di tanah air. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter cinta tanah air yang ditunjukkan melalui Hitoha yang menegaskan walau pun secara tertulis sudah menghilang, namun tradisi harus tetap dilestarikan.

Berdasarkan kedua data tersebut, dapat diketahui bahwa orang Jepang memiliki sikap cinta tanah air. Salah satu bentuk cinta tanah air di Jepang adalah menghargai produk lokal. Hal tersebut didukung oleh kebijakan pemerintah mengenai politik *dumping* yang berlaku di Jepang. Politik *dumping* yaitu politik dagang yang menentukan harga jual di luar negeri lebih rendah dibandingkan harga jual di dalam negeri. Politik *dumping* bertujuan untuk meminimalisir kerugian industri dalam negeri akibat adanya impor produk luar negeri yang bersaing dengan produk lokal. (Nihonmatsu, dalam thelawreviews.co.uk, 2019)

4.2.8 Nilai Karakter Menghargai Karya

Data 18. Dialog

Pembicaraan antara pelayan toko dengan Taki pada saat memesan ramen di restoran Takayama. Ketika memesan ramen, Taki mengeluarkan gambar sketsa desa Itomori. Pelayan toko melihat gambar tersebut, kemudian memberikan pujian.

店員 : おや、お兄ちゃん。それ糸守やろ？
よう描けとるわ。(00.49.03)

Pelayan toko : *Oya, oniichan. Sore Itomori yaro? You kaketoru wa.*
Oh, nak. Bukankah itu Itomori? Gambaranmu bagus.

Berdasarkan dialog tersebut, pelayan restoran memberikan pujian kepada Taki karena gambarannya bagus. Salah satu bentuk dari sikap menghargai karya adalah memberikan pujian atau timbal balik positif terhadap hasil karya orang lain. Dalam hal ini, pelayan restoran menghargai karya Taki yang telah menggambar desa Itomori dengan cara memujinya. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter menghargai karya yang ditunjukkan melalui pelayan restoran yang memuji gambar Taki.

Data 19. Dialog

Pembicaraan antara pemilik restoran Takayama dan Taki pada saat pemilik restoran mengantarkan Taki menggunakan mobil menuju jalur pendakian, kemudian memberikan Taki bekal untuk perjalanan memnuju puncak gunung sambil memberikan pujian atas sketsa desa Itomori yang digambar oleh Taki.

店主 : 弁当、上で食べや。あんたの描いた糸守。
あら良かった。(00.57.38)

Pemilik toko : *Bentou, ue de tabeya. Anta no kaita Itomori. Ara yokatta.*

Makanlah bekal ini di atas. Lukisan Itomori buatanmu sangat bagus.

Berdasarkan dialog tersebut, pemilik restoran memberikan bekal kepada Taki sebagai bentuk apresiasi karena telah menggambar desa Itomori dengan bagus. Salah satu bentuk dari sikap menghargai karya adalah memberikan pujian atau timbal balik positif terhadap hasil karya orang lain. Dalam hal ini, pemilik restoran Takayama menghargai karya Taki yang telah menggambar desa Itomori dengan cara memberikan Taki sebuah bekal sebagai bentuk apresiasi dan memberikan pujian atas gambaran Taki. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter menghargai karya yang ditunjukkan melalui pemilik restoran yang memberikan bekal kepada Taki dan memuji gambaran Taki.

Berdasarkan kedua data tersebut, dapat diketahui bahwa orang Jepang memiliki sikap menghargai karya. Memberikan pujian adalah salah satu bentuk apresiasi dan penghargaan terhadap suatu karya atau keahlian yang dimiliki orang lain. Orang Jepang senang memberikan pujian dan apresiasi karena dalam pendidikan karakter di Jepang, anak-anak dilatih untuk menghargai karya.

4.2.9 Nilai Karakter Kreatif

Data 20. Dialog

Pembicaraan antara Teshigawara dengan Mitsuha pada saat merencanakan strategi yang akan digunakan untuk mengevakuasi penduduk desa sebelum meteor jatuh dan menghancurkan hampir seluruh desa Itomori.

三葉 : 防災無線? (01.06.37)

Mitsuha *Bousaimusen?*

Sistem peringatan dini?

勅使河原 : 街中にスピーカーあるやろ? それを使うんや (01.06.40)

Teshigawara : *Machichuu ni supi-ka- aruyarou? Sore wo tsukaunya.*

Di penjuru desa ada speaker, kan? Kita pakai itu.

Berdasarkan dialog tersebut, Mitsuha bertanya tentang sistem peringatan dini. Teshi menjawab bahwa ia akan menggunakan speaker yang ada di penjuru desa. Mitsuha dan Teshi sedang berusaha menyusun rencana untuk mengevakuasi warga desa sebelum komet jatuh dan menimpa sebagian wilayah desa. Rencana yang diusulkan oleh Teshi adalah menggunakan sistem peringatan dini yang akan disalurkan melalui speaker yang ada di penjuru desa. Salah satu bentuk dari sikap kreatif adalah memanfaatkan hal-hal yang ada di sekitar untuk menghasilkan sesuatu agar dapat bermanfaat bagi orang lain. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter kreatif yang ditunjukkan melalui Teshigawara yang memanfaatkan speaker yang ada di penjuru desa untuk menyalurkan sistem peringatan dini sehingga dapat melakukan evakuasi sebelum komet jatuh.

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa orang Jepang memiliki sikap kreatif. Di Jepang, nilai karakter kreatif ditunjukkan sikap semangat berinovasi dalam menciptakan suatu karya agar dapat bermanfaat bagi orang lain. Inovasi tersebut dapat berupa menciptakan sesuatu yang baru atau memanfaatkan sesuatu yang telah ada kemudian mengembangkannya menjadi lebih baik lagi. Sikap kreatif ditanamkan melalui pendidikan sejak dini. Sebagai contoh, TK di Jepang mengajarkan prakarya dengan memanfaatkan sampah rumah tangga yang ada di rumah. Hal tersebut dapat melatih anak berpikir kreatif dan ekonomis, agar barang yang tidak terpakai itu dapat menjadi karya yang indah dan menarik (Koshino, 2018:45).

Selain itu, Honda Tetsuya, dilansir dalam *toyokeizai.net* (2015), menyatakan tiga alasan mengapa Jepang di zaman modern ini memiliki kreatifitas yang tinggi. Yang pertama adalah *Perfectly Rejecting Perfection* (PRP), yaitu keindahan dalam ketidaksempurnaan, yang berasal dari konsep agama Shinto. Kemudian, konsep *inner-child*, yaitu sisi kekanakan yang terdapat dalam diri seseorang, sebagai bentuk ekspresi. Mengeluarkan sisi kekanakan dalam tubuh orang dewasa, akhirnya akan menciptakan suatu karya yang unik dan kreatif.

Yang terakhir adalah *Next Stage Creative* yang merupakan perpaduan antara PRP dan *inner-child*.

4.2.10 Nilai Karakter Mandiri

Data 21. Situasi

Situasi pada saat Taki sedang bekerja paruh waktu di sebuah restoran Italia. Taki bertugas sebagai pramusaji yang menyajikan makanan dan mencatat pesanan.



Gambar 4.10 Situasi Taki sedang bekerja paruh waktu di restoran Italia (00.23.07 - 00.24.55)

Berdasarkan gambar tersebut, situasi menunjukkan bahwa Tachibana Taki yang sedang bekerja paruh waktu di sebuah restoran Italia. Salah satu bentuk sikap mandiri adalah tidak bergantung kepada orang lain. Dalam hal ini, Taki yang masih siswa SMA melakukan kerja paruh waktu agar tidak bergantung sepenuhnya kepada orang tua secara ekonomi. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter mandiri yang ditunjukkan melalui Taki yang melakukan kerja paruh waktu.

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa Orang Jepang memiliki sikap mandiri. Sikap mandiri ditanamkan sejak kecil melalui pendidikan moral di sekolah. Pendidikan moral bertujuan untuk melatih kesadaran diri akan kemandirian, kedisiplinan, dan tanggung jawab. (Bamkin, 2015:7)

Di Jepang, bekerja paruh waktu banyak dilakukan oleh pelajar SMA dan mahasiswa untuk melatih kemandirian dan menambah pendapatan sehari-hari. Pendapatan yang dihasilkan dari kerja paruh waktu digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Bagi mahasiswa, sebagian pendapatan digunakan untuk meringankan beban orang tua dalam membiayai kuliah, atau digunakan sebagai biaya transportasi ketika pulang ke kampung halaman. Dengan bekerja paruh waktu, siswa SMA dan mahasiswa di Jepang belajar mengatur keuangan sendiri sehingga dapat meningkatkan kemandirian.

4.2.11 Nilai Karakter Kerja Keras

Data 22. Situasi

Situasi di dalam dapur restoran ketika Taki sedang melakukan kerja paruh waktu. Seluruh staf termasuk pramusaji dan koki bekerja dengan gesit dan sungguh-sungguh. Pelayan yang telah mengambil pesanan pelanggan, mengkomunikasikan nomor meja yang telah menunggu pesanan, kemudian para koki menyiapkan makanan dengan gesit. Setelah masakan siap tersaji, koki meneriakkan nomor meja kepada pramusaji untuk segera menyajikan makanan.



Gambar 4.11 Situasi pramusaji dan koki yang bekerja dengan gesit dan sungguh-sungguh. (00.23.04)

Berdasarkan gambar tersebut, situasi menunjukkan bahwa pramusaji yang bekerja dengan gesit di dapur restoran. Terdapat komunikasi dan kerja sama

antara pramusaji dan koki yang menyiapkan makanan. Pramusaji melaksanakan tugasnya dengan sungguh-sungguh, gesit, dan penuh semangat untuk dapat menyiapkan makanan kepada pelanggan secepat mungkin. Salah satu bentuk dari sikap kerja keras adalah melakukan pekerjaan dengan penuh semangat dan sungguh-sungguh. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter kerja keras yang ditunjukkan melalui pramusaji dan koki yang bekerja dengan sungguh-sungguh, gesit, dan penuh semangat untuk dapat secepat mungkin menyajikan makanan kepada pelanggan.

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa orang Jepang memiliki sikap kerja keras. Di Jepang, nilai karakter kerja keras ditunjukkan melalui pekerjaan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, gesit, dan penuh semangat. Budaya kerja keras di Jepang telah mengakar dan menjadi kebiasaan. Salah satu faktor mengapa orang Jepang memiliki budaya kerja keras dan etos kerja yang tinggi adalah karena masyarakat Jepang memiliki budaya malu. Budaya malu ditanamkan sejak kecil, anak digembleng untuk merasa malu jika melakukan kesalahan atau jika tidak melakukan kewajibannya dengan baik. Oleh karena itu, orang Jepang sebisa mungkin *ganbaru* atau berusaha sekuat tenaga untuk berperilaku baik. (Koshino, 2016:117).

Kebiasaan malu yang ditanamkan sejak kecil akan terbawa hingga dewasa dan ketika memasuki lingkungan kerja, akan tertanamkan sikap malu ketika tidak dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan baik, malu ketika tidak datang tepat waktu, malu ketika pulang kerja lebih awal. Dengan demikian, maka masyarakat Jepang memiliki sikap kerja keras dan sungguh-sungguh dalam menyelesaikan pekerjaannya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa diperoleh 22 data dengan 11 nilai karakter dalam anime “*Kimi no Na wa*”, yaitu: nilai karakter bersahabat/komunikatif, disiplin, rasa ingin tahu, gemar membaca, tanggung jawab, peduli sosial, cinta tanah air, menghargai karya, kreatif, mandiri, dan kerja keras. Anime ini menceritakan tentang persahabatan, maka nilai karakter yang ditonjolkan dalam anime ini adalah nilai karakter bersahabat/komunikatif.

Nilai-nilai karakter tersebut tidak diperoleh dengan instan, melainkan melalui proses pengajaran yang ditanamkan sejak dini dan secara kontinu, baik melalui pendidikan di sekolah atau pun pendidikan dasar di lingkungan keluarga. Keluarga menjadi tempat pendidikan awal bagi anak sebelum menjalani perannya di masyarakat. Selain karena faktor pendidikan, nilai-nilai karakter orang Jepang juga dipengaruhi oleh pandangan hidup orang Jepang yang telah dianut secara turun temurun dari generasi ke generasi, yaitu prinsip *bushido* yang mengajarkan kedisiplinan. Budaya malu yang mengakibatkan orang Jepang memiliki etos kerja yang tinggi, serta adanya pandangan *omoiyari* sehingga masyarakat Jepang memiliki kepedulian sosial yang tinggi. Nilai-nilai karakter yang dipengaruhi oleh prinsip *bushido* adalah disiplin, tanggung jawab, dan kerja keras, sedangkan nilai-nilai karakter yang dipengaruhi oleh prinsip *omoiyari* adalah bersahabat/komunikatif, peduli sosial, dan menghargai karya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Analisis Nilai Karakter dalam Anime ‘*Kimi no Na wa*’”, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pembelajar bahasa Jepang yang menyukai anime, sebaiknya melihat anime tidak hanya dari sisi hiburan saja, namun juga dapat menggali nilai-nilai karakter dalam anime tersebut yang bermanfaat bagi pembelajar.
2. Bagi pendidik bahasa Jepang, karena anime banyak diminati oleh pembelajar bahasa Jepang, maka dapat dipertimbangkan sebagai media untuk mempelajari bahasa Jepang dan nilai-nilai karakter di balik anime tersebut.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti penelitian sejenis, sebaiknya mengambil data berupa unsur-unsur intrinsik yang ada di dalam anime, tidak hanya situasi dan dialog.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Bahan Ajar Media Pembelajaran*. Bandung: UPI Press. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Benedict, Ruth. 1982. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni: Pola-pola Kebudayaan Jepang*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Carbaugh, Robert J. 2009. *International Economics 12th. Ed.* Ohio: South-Western Cengage Learning.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. *Pedoman Penanaman Sikap Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Eriyanto. 2015. *Analisis Isi : Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya (Cetakan ke-3)*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Fernandez, Ibis. 2002. *Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide*. New York: McGraw-Hill/Osborne.
- Gamota, George. 1992. *Technology Assesment in the U.S – Japan Context*. Di dalam Arrison, Thomas S, dkk (ed.). hlm. 21-41.
- Hara, Kazuya. 2006. *The Concept of Omoiyari (Altruistic Sensitivity) in Japanese Relational Communication*. Intercultural Communication Studies 15 (1): 24-32.
- Hardati, Puji, dkk. 2015. *Pendidikan Konservasi*. Semarang: Magnum Pustaka Utama
- Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian Pengembangan dan Kurikulum. 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kesuma, Tri Mastoyo Jati. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Komalasari, Kokom dan Didin Saripudin. 2017. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasi Living Values Education*. Bandung: Refika Aditama.
- Koshino, Weedy. 2016. *Unbelievable Japan!*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Koshino, Weedy. 2018. *Amazing Japan! Membangun Karakter dari Sekolah*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

- Kusumawesti, Rimarta. 2017. *Struktur Film Kimi No Na Wa Karya Makoto Shinkai*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Larson, Kelli. 2009. *Understanding The Importance Of Character Education*. Research Paper. Wisconsin: University of Wisconsin-Stout.
- Masrukhi. 2012. *Membangun Karakter Berbasis Nilai Konservasi*. Indonesian Journal of Conservation. 1 (1): 20-29.
- Miranti, Ira. 2014. *Evaluasi Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film Frozen Produksi Walt Disney*. DEIKSIS VI (2):101-114.
- Mumpuni, Atikah. 2018. *Integrasi Nilai Karakter dalam Buku Pelajaran: Analisis Konten Buku Teks Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nitobe, Inazo. 2015. *Bushido The Soul of Samurai: Jalan Kebijaksanaan Para Kesatria Jepang*. Jakarta: Daras Books.
- Pala, Aynur. 2011. *The Need for Character Education*. INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES AND HUMANITY STUDIES III (2): 23-32
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pusat Bahasa. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi IV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Riyana, Cepy. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Rochmawati, Warda Putri. 2016. *Analisis Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Film "The Miracle Worker"*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sasaki, Lindsey. 2012. *Arubaito, or Short-Term Working Abroad in Japan: a case study of Brazilian university students of Japanese descent*. Research in Comparative and International Education VII (1):115-125.
- Shindo, Yusuke. 2015. *Mengenal Jepang*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Sudewo, Erie. 2011. *Character Building : Menuju Indonesia Lebih Baik*. Jakarta: Republika.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suranto. 2016. *Nilai-nilai Pendidikan Karakter yang Terkandung Dalam Tayangan “Mario Teguh Golden Ways”*. Jurnal Pendidikan Karakter IV (2):181-191

Tim JS. 2015. *Japanese Station Book*. Jakarta: Bukune.

Turnbull, Joanna, Margaret Deuter, dan Jennifer Bradberry. *Oxford Dictionary for Advanced Learners (Sixth Edition 2000)*. Oxford: Oxford University Press 2000.

Wibowo, Mungin Eddy, dkk. 2017. *Tiga Pilar Konservasi: Penopang Rumah Ilmu Pengembang Peradaban Unggul*. Semarang: Unnes Press.

Sumber internet :

Agung, Gilbert. 2018. *Sejarah Anime, 1907 Hingga Sekarang*. Tersedia di : <https://www.kaskus.co.id/thread/5ad1dbba162ec25c398b457d/sejarah-anime-1907-hingga-sekarang/> [diakses pada 14/07/2019]

Bamkin, Sam. 2015. *Moral Education at Japanese Elementary School*. Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/327464461_Moral_education_at_Japanese_elementary_school. [diakses pada 11/01/2020]

Bennett, Linda. 2001. *Expectations for Japanese Children*. Tersedia di: <http://www.socialstudies.org/sites/default/files/publications/vl/1003/100306.html>. [diakses pada 19/11/2019]

Dhani, Arman. 2016. *Tangan Midas Sutradara Anime Makoto Shinkai*. Tersedia di: <https://tirto.id/tangan-midas-sutradara-anime-makoto-shinkai-bW7r>. [diakses pada 14/07/2019]

Disability Information Resources (DINF). 2007. *Laws on Disabilities "The 38 Selected Japanese Laws Related to Persons with Disabilities: Chapter 7*. Tersedia di: <https://www.dinf.ne.jp/doc/english/law/japan/selected38/chapter7.html>. [diakses pada 20/11/2019]

Hanford, Emily. 2015. *A Different Approach to Teacher Learning: Lesson Study*. Tersedia di: <http://www.americanradioworks.org/segments/a-different-approach-to-teacher-learning-lesson-study/> [diakses pada 19/11/2019]

Honda, Tetsuya. 2015. *How Japanese Creativity Changes the World*. Tersedia di: <https://toyokeizai.net/articles/-/76274>. [diakses pada 19/11/2019].

International Design School. 2015. *Jenis-jenis Film Animasi*. Tersedia di: <https://idseducation.com/articles/jenis-jenis-film-animasi/> [diakses pada 14/07/2019]

- International Design School. 2015. *Memahami Definisi Animasi*. Tersedia di: <https://idseducation.com/articles/memahami-definisi-animasi/>. [diakses pada 14/07/2019]
- Koshino, Weedy. *Budaya Membaca Orang Jepang*. 2014. Tersedia di: <https://www.kompasiana.com/weedykoshino/54f77558a33311a3648b4590/budaya-membaca-orang-jepang> [diakses pada 19/11/2019.]
- Lewis, Kate. 2017. *How Disciplining in Private Helps Child Behave in Public*. Tersedia di : <https://savvytokyo.com/japanese-way-disciplining-children/> [dikases pada:19/11/2019]
- Nihonmatsu, Yuko dan Fumiko Oikawa. 2019. *The International Trade Law Review – Edition 5: Japan*. Tersedia di : <https://thelawreviews.co.uk/edition/the-international-trade-law-review-edition-5/1197830/japan>. [diakses pada 14/01/2020]
- Oxford University Press. 2019. Meaning of Value in English. Tersedia di <https://www.lexico.com/definition/value>. [diakses pada 02/06/2019].
- Phro, Preston. 2013. *The Importance of 'aisatsu' in Japan*. Tersedia di: <https://japantoday.com/category/features/the-importance-of-aisatsu-in-japan>. [Diakses pada 19/112019].
- Putri, Dityatama. 2013. *Mengenal Genre Film dari Isinya*. Tersedia di: <https://idseducation.com/articles/mengenal-genre-film-dari-isinya/> [diakses pada 14/07/2019]
- Putri, Dityatama. 2013. *Mengenal Jenis Film dari Jenis Pemeran dan Durasinya*. Tersedia di: <https://idseducation.com/articles/mengenal-jenis-film-dari-jenis-pemeran-dan-durasinya/> [diakses pasa 14/07/2019]
- Ramadhani, Yulaikha. 2017. *Makoto Shinkai Ceritakan Inspirasi Film Kimi no Na wa*. Tersedia di: <https://tirto.id/makoto-shinkai-ceritakan-inspirasi-film-kimi-no-nawa-cmeG>. [diakses pada 14/07/2019]
- Restu, Fajar. 2019. *Tachiyomi: Kultur Membaca di Jepang*. Tersedia di: <https://www.bacatangerang.com/tachiyomi-kultur-membaca-di-jepang/> [diakses pada 28/07/2020]
- Rizal. 2017. *Ini 9 Alasan Kenapa Anime Kimi No Nawa (Your Name) Layak Jadi Anime Terbaik!*. Tersedia di: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/rizal/ini-9-alasan-kenapa-anime-kimi-no-nawa-your-name-layak-jadi-anime-terbaik/full> [diakses pada 14/07/2019]
- Tensai Indonesia. 2017. *Mengapa Orang Jepang Begitu Disiplin*. Tersedia di: <https://tensai-indonesia.com/mengapa-orang-jepang-begitu-disiplin/> [diakses pada 19/11/2019]

LAMPIRAN

KARTU DATA

No	Durasi	Situasi	Dialog	Nilai Karakter	Analisis
1	00.07.12 – 00.07.14	Pembicaraan Mitsuha dengan Sayaka pada saat keduanya bertemu ketika akan berangkat ke sekolah.	<p>Mitsuha : おはよう。 さやちゃん、 てっしー。 <i>Ohayou, Sayachin, Tesshi.</i> (Pagi, Sayachin, Tesshi.)</p> <p>Sayaka : おはよう。 <i>Ohayou.</i> Pagi.</p>	Bersahabat / Komunikatif	Dialog menunjukkan Mitsuha dan yang mengucapkan salam ketika bertemu dengan Sayaka di pagi hari. Mengucapkan salam bertujuan untuk menjaga hubungan baik dengan orang lain. Salah satu bentuk dari sikap bersahabat adalah menjaga hubungan baik dengan orang lain. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter bersahabat/komunikatif yang ditunjukkan dengan mengucapkan salam ketika bertemu dengan orang lain.
2	00.11.26 – 00.11.27	Pembicaraan antara seorang pengendara motor dengan Sayaka dan Teshigawara pada saat berpapasan di sore hari.	<p>Pengendara motor : こんにちは。 <i>Konnichiwa.</i> Selamat sore.</p> <p>Sayaka&Teshigawara : こんにちは。 <i>Konnichiwa.</i> Selamat siang.</p>	Bersahabat / komunikatif	Dialog menunjukkan seorang pengendara motor yang melewati Teshigawara dan Sayaka menyapa ketika berpapasan dengan mereka di sore hari. Walau pun tidak mengenal satu sama lain, namun seorang pengendata motor yang lewat menyapa orang lain dengan tujuan menghormati dan menjaga hubungan baik dengan orang lain.

					Salah satu bentuk dari sikap bersahabat adalah menjaga hubungan baik dengan orang lain. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter bersahabat / komunikatif yang ditunjukkan dengan mengucapkan salam ketika bertemu dengan orang lain.
3	00.13.47 – 00.13.48	Pembicaraan antara Miyamizu Toshiki dengan direktur pada saat <i>nomikai</i> .	<p>Toshiki : 今回も社長にはお世話になるで <i>Konkai mo shachou ni osewani naru de.</i> (Kali ini saya mohon bantuannya juga, direktur)</p> <p>Direktur : 任しとってください <i>Makashitotte kudasai.</i> Serahkan saja pada saya.</p>	Bersahabat / komunikatif	Dialog menunjukkan bahwa Miyamizu Toshiki memohon bantuan lagi pada kali ini kepada direktur. <i>Osewani naru</i> yang diucapkan Miyamizu Toshiki memiliki unsur ucapan terima kasih atas bantuan yang telah diberikan sebelumnya. Dalam hal tersebut ditemukan adanya unsur rasa senang bekerja sama Miyamizu Toshiki sebagai walikota terhadap Direktur. Salah satu bentuk dari sikap komunikatif adalah rasa senang bekerja sama dengan orang lain. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter bersahabat/komunikatif yang ditunjukkan melalui Miyamizu Toshiki yang berterima kasih atas bantuan yang telah diterima dan

					meminta bantuan kepada orang lain.
4	00.21.07	Pembicaraan antara Tsukasa dengan Taki, pada saat jam istirahat, Tsukasa mengajak Taki, teman sekelasnya untuk makan siang bersama.	Tsukasa : メシ行こうぜ <i>Meshi ikouze.</i> Makan, yuk.	Bersahabat / komunikatif	Dialog menunjukkan bahwa Tsukasa mengajak Taki makan siang bersama dan tidak membiarkan Taki makan sendirian. Mengajak orang lain untuk melakukan suatu hal bersama-sama adalah bentuk dari sikap bersahabat. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter bersahabat/komunikatif yang ditunjukkan melalui Tsukasa yang mengajak Taki untuk makan bersama.
5	00.08.52	Situasi pada saat berlangsung kegiatan belajar mengajar. Guru sedang menjelaskan mengenai <i>tasogare</i> . Ketika guru sedang menjelaskan, semua siswa memperhatikan dengan tertib.		Disiplin	Situasi menggambarkan suasana tertib saat proses belajar mengajar di kelas. Ketika guru sedang menjelaskan materi, siswa dengan tertib mendengarkan penjelasan guru. Tidak ditemukan siswa yang bicara sendiri atau tidak memperhatikan pelajaran di kelas. Salah satu bentuk dari sikap disiplin adalah bersikap tertib menaati peraturan dan ketentuan yang berlaku. Dalam hal ini, para siswa menaati peraturan dan

					ketentuan sekolah untuk dapat mengikuti pembelajaran di kelas dengan tertib. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter disiplin.
6	01.14.44	Situasi pada saat Mitsuha terburu-buru mengejar kereta yang akan ia naiki, namun walaupun sedang terburu-buru, Mitsuha dengan tertib mendahulukan penumpang yang turun terlebih dahulu.		Disiplin	Situasi menggambarkan Mitsuha yang mendahulukan penumpang yang turun dari kereta terlebih dahulu sebelum memasuki gerbong kereta. Salah satu bentuk dari sikap disiplin adalah bersikap tertib menaati peraturan dan ketentuan yang berlaku. Dalam hal ini, ketentuan yang berlaku ketika akan menaiki kereta adalah mendahulukan penumpang yang turun terlebih dahulu. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter disiplin.
7	01.33.14	Situasi pada saat Taki turun dari kereta. Terlihat orang-orang yang menunggu kedatangan kereta dengan tertib sesuai dengan aturan yang berlaku, yaitu berdiri di belakang garis kuning.		Disiplin	Situasi menggambarkan orang-orang menunggu kereta dengan tertib sesuai aturan yang berlaku, yaitu berdiri di belakang garis kuning. Salah satu bentuk dari sikap disiplin adalah bersikap tertib menaati peraturan dan ketentuan yang berlaku. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter disiplin.
8	00.45.02 –	Situasi pada saat Taki		Rasa Ingin	Situasi menggambarkan Tachibana

	00.45.52	menggambar sketsa desa Itomori. Selagi menggambar, Taki mencari informasi mengenai desa Itomori dengan cara membaca buku dan mencari di internet.		Tahu	Taki menggambar desa Itomori setelah membaca buku dan mencari di Internet. Setelah mendapatkan informasi yang diinginkan, Taki mencoba menggambar desa Itomori. Salah satu bentuk dari sikap rasa ingin tahu adalah mencari tahu lebih mendalam mengenai suatu hal dan menggali informasi melalui berbagai bacaan. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter rasa ingin tahu yang ditunjukkan melalui Taki yang menggali informasi mengenai desa Itomori dengan membaca buku dan mencari di internet.
9	00.51.33 – 00.52.14	Situasi pada saat Taki, Okudera, dan Tsukasa mencari tahu informasi mengenai desa Itomori dengan cara membaca berbagai buku dan artikel di perpustakaan Harukawa setelah mengetahui bahwa desa Itomori yang mereka cari ternyata adalah desa yang hancur setelah dihantam meteor tiga tahun lalu. Kemudian mereka mencari informasi lebih		Rasa Ingin Tahu	Situasi menggambarkan setelah mengetahui bahwa desa yang dicari merupakan desa Itomori yang hilang akibat bencana meteor yang menimpa 3 tahun sebelumnya, Taki, Okudera, dan Tsukasa mencari tahu informasi lebih dalam mengenai desa Itomori di perpustakaan Harukawa dengan membaca berbagai buku, artikel, dan informasi di internet. Salah

		mendalam mengenai desa Itomori yang hilang, peristiwa jatuhnya meteor, dan nama-nama korban akibat bencana jatuhnya meteor.			satu bentuk dari sikap rasa ingin tahu adalah mencari tahu lebih mendalam mengenai suatu hal dan menggali informasi melalui berbagai bacaan. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter rasa ingin tahu yang digambarkan melalui Taki, Okudera, dan Tsukasa yang mencari informasi tentang desa Itomori di perpustakaan.
10	00.10.05	Situasi pada saat jam istirahat, Sayaka, dan Mitsuha sedang bercakap-cakap di bawah pohon di halaman sekolah. Mereka membicarakan tentang mimpi Mitsuha. Selagi Sayaka dan Mitsuha mengobrol, Teshigawara mendengarkan mereka berbicara sambil membaca buku.		Gemar Membaca	Situasi menunjukkan Teshigawara membaca buku di bawah pohon di halaman sekolah pada saat jam istirahat. Hal tersebut menunjukkan kebiasaan mengisi waktu luang dengan membaca hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya. Hal tersebut merupakan cerminan dari nilai karakter gemar membaca.
11	01.32.59	Situasi pada saat Taki menaiki kereta ketika akan pergi wawancara kerja, terlihat beberapa penumpang kereta yang sedang duduk sambil membaca buku.		Gemar Membaca	Situasi menunjukkan beberapa penumpang kereta membaca buku di gerbang kereta selagi menunggu kereta berhenti di tempat tujuan. Hal tersebut menunjukkan kebiasaan mengisi waktu luang dengan membaca hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya. Hal

					tersebut merupakan cerminan dari nilai karakter gemar membaca yang ditunjukkan melalui penumpang yang membaca buku di kereta untuk mengisi waktu luang sampai kereta berhenti di tempat tujuan.
12	00.14.36 – 00.16.12	Situasi pada saat Mitsuha dan Yotsuha, kakak beradik yang melaksanakan tugasnya sebagai penjaga kuil Miyamizu, yaitu melakukan ritual pembuatan <i>kuchikamizake</i> . Mereka menari sambil mengenakan pakaian tradisional <i>miko</i> (penjaga kuil), membunyikan lonceng, kemudian mereka membuat <i>kuchikamizake</i> , yaitu sake yang terbuat dari nasi yang dikunyah, kemudian difermentasikan. Sake ini akan dipersembahkan kepada dewa di badan kuil Miyamizu di puncak gunung.		Tanggung Jawab	Situasi menggambarkan Mitsuha dan Yotsuha sedang menjalankan tugasnya sebagai penjaga kuil Miyamizu untuk melaksanakan ritual/tradisi pembuatan <i>kuchikamizake</i> dengan diiringi ritual menari menggunakan pakaian tradisional penjaga kuil dan membunyikan bel. Kemudian mereka membuat <i>kuchikamizake</i> , yaitu sake yang terbuat dari nasi yang dikunyah kemudian difermentasikan. Salah satu bentuk dari sikap tanggung jawab adalah melaksanakan sesuatu yang sudah menjadi kewajiban atau tugasnya. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter tanggung jawab, yang ditunjukkan melalui Mitsuha dan Yotsuha yang menjalankan tugasnya sebagai penjaga kuil

					Miyamizu, yaitu melaksanakan tradisi pembuatan kuchikamizake.
13	00.13.22	Pembicaraan antara Miyamizu Hitoha dengan kedua cucunya, Mitsuha dan Yotsuha pada saat membuat seni anyaman <i>kumihimo</i> bersama keduanya di kediaman keluarga Miyamizu. Miyamizu Hitoha, sang nenek, membicarakan tentang sejarah desa Itomori dan seni anyaman <i>kumihimo</i> .	Hitoha : <i>それがわしら宮水神社の大切なお役目。 Sore ga washira Miyamizu Jinja no taisetsuna oyakume.</i> (Itulah tugas penting kita sebagai penjaga kuil Miyamizu.)	Tanggung Jawab	Dialog menunjukkan bahwa Miyamizu Hitoha menjelaskan tugas penting keluarga Miyamizu sebagai penjaga kuil Miyamizu. Tugas penting itu adalah menjaga tradisi agar tidak punah. Salah satu sikap tanggung jawab adalah melaksanakan sesuatu yang sudah menjadi kewajiban atau tugasnya. Dalam hal ini, bentuk tanggung jawab Miyamizu Hitoha dalam melaksanakan tugas sebagai penjaga kuil adalah mengajarkan seni anyaman tradisional kepada cucunya, Mitsuha dan Yotsuha agar tradisi tidak punah. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter tanggung jawab yang ditunjukkan melalui Miyamizu Hitoha yang menjalankan tugasnya sebagai penjaga kuil Miyamizu.
14	00.21.42 – 00.21.48	Pembicaraan antara Tsukasa, Takagi, dan Taki pada saat istirahat makan siang di sekolah. Mereka adalah teman sekelas yang sedang membicarakan	Tsukasa : <i>瀧、弁当は？ Taki, bentou wa?</i> Taki, mana bekalmu? Taki : <i>ええっ！？</i>	Peduli Sosial	Dialog menunjukkan bahwa Takagi membuat sandwich kroket telur untuk Taki setelah mengetahui Taki tidak membawa bekal ke sekolah. Takagi membuat

		mengenai <i>bento</i> (bekal makan siang) yang ternyata Taki lupa membawa <i>bento</i> -nya. Kemudian Tsukasa dan Takagi berbagi bekalnya kepada Taki.	<p>Eeeh!?</p> <p>Tsukasa : まったく・・・ <i>Mattaku ...</i> Dasar ...</p> <p>Takagi : 寝ぼけてんのか? <i>Nebotennoka?</i> Apa kau ini ngelindur?</p> <p>Tsukasa : なんかないか? <i>Nanka aru ka?</i> Ada sesuatu (untuk isiannya)?</p> <p>Takagi : たまごコロケサンドにし ようぜ <i>Tamago korokke ni shiyouze</i> Kita buat sandwich kroket telur saja.</p>		kroket sandwich telur dengan cara menggabungkan bekal yang ia bawa dengan bekal Tsukasa. Salah satu bentuk dari sikap peduli sosial adalah membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan. Dalam hal ini, Takagi membantu Taki yang membutuhkan bantuan makanan karena Taki tidak membawa bekal. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter peduli sosial yang ditunjukkan melalui Takagi yang membuat bekal untuk Taki dengan cara menggabungkan bekal miliknya dengan bekal Tsukasa.
15	00.33.58	Situasi pada saat tiga perempuan keluarga Miyamizu: Hitoha sang nenek, Mitsuha sang kakak, dan Yotsuha sang adik, berjalan menyusuri jalan setapak yang menanjak menuju <i>goshintai</i> kuil Miyamizu yang berada di puncak gunung. Melihat nenek yang kelelahan berjalan, Mitsuha		Peduli Sosial	Situasi menggambarkan Mitsuha yang berjalan mendahului nenek, kemudian berjongkok untuk menawarkan diri menggendong nenek ketika melalui jalan setapak menanjak menuju puncak gunung. Salah satu bentuk dari sikap peduli sosial adalah peka terhadap kesulitan yang dihadapi orang lain

		berlari menyusul nenek yang memimpin jalan di depan, kemudian berjongkok, menawarkan diri untuk menggendong nenek.			dan membantu ketika orang lain membutuhkan bantuan. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter peduli sosial, yang ditunjukkan melalui Mitsuha yang menawarkan diri menggendong neneknya ketika mengetahui neneknya mengalami kesulitan saat berjalan melewati jalan setapak menanjak menuju puncak gunung.
16	00.12.41	Pembicaraan antara Miyamizu Hitoha dengan kedua cucunya, Mitsuha dan Yotsuha pada saat membuat seni anyaman <i>kumihimo</i> bersama keduanya di kediaman keluarga Miyamizu. Miyamizu Hitoha, sang nenek, membicarakan tentang sejarah desa Itomori dan seni anyaman <i>kumihimo</i> .	わしらの組紐にはな、糸守千年の歴史が刻まれとる <i>Washira no himokumi niwa na, Itomori sen nen no rekishi ga kizamaretoru.</i> (1000 tahun sejarah itomori itu terukir dalam anyaman buatan kita)	Cinta Tanah Air	Dialog menunjukkan bahwa Miyamizu Hitoha, sang nenek. Menjelaskan tentang seribu tahun sejarah Itomori yang terukir dalam anyaman buatan mereka. Miyamizu Hitoha memiliki kebanggaan atas seni anyaman tradisional dan menceritakan sejarah Itomori yang terkandung di dalam anyamannya. Salah satu bentuk dari sikap cinta tanah air adalah memiliki kebanggaan atas nilai-nilai sejarah dan budaya tanah air. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter cinta tanah air yang ditunjukkan melalui Hitoha yang menceritakan seribu tahun sejarah Itomori yang terkandung dalam

					anyaman buatan mereka.
17	00.13.18	Pembicaraan antara Miyamizu Hitoha dengan kedua cucunya, Mitsuha dan Yotsuha pada saat membuat seni anyaman <i>kumihimo</i> bersama keduanya di kediaman keluarga Miyamizu. Miyamizu Hitoha, sang nenek, membicarakan tentang sejarah desa Itomori dan seni anyaman <i>kumihimo</i> .	せやけど、文字は消えても 伝統は消しちゃいかん。 <i>Seyakedo, moji wa kietemo dentou wa keshicha ikan.</i> (walau secara tertulis sudah menghilang, tapi tradisi tidak boleh punah.)	Cinta Tanah Air	Dialog menunjukkan Miyamizu Hitoha menegaskan bahwa walaupun secara tertulis tradisi sudah menghilang, namun tradisi tidak boleh punah. Artinya, tidak ada ilmu tradisi yang diwariskan secara literasi. Namun, walau pun demikian, menurut Miyamizu Hitoha, tradisi tidak boleh punah, Hal tersebut menunjukkan bahwa Hitoha memiliki kepedulian yang tinggi agar tradisi yang telah diwariskan tidak punah. Salah satu bentuk dari sikap cinta tanah air adalah memiliki kepedulian yang tinggi atas tradisi dan budaya yang ada di tanah air. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter cinta tanah air yang ditunjukkan melalui Hitoha yang menegaskan walau pun secara tertulis sudah menghilang, namun tradisi harus tetap dilestarikan.
18	00.49.03 – 00/49.08	Pembicaraan antara pelayan toko dengan Taki pada saat memesan ramen di restoran Takayama. Ketika memesan ramen, Taki	Pelayan Toko : おや、お兄ちゃん。それ糸守やる？よう描けとるわ。 <i>Oya, oniichan. Sore</i>	Menghargai Karya	Dialog menunjukkan bahwa pelayan restoran memberikan pujian kepada Taki karena gambarannya bagus. Salah satu

		mengeluarkan gambar sketsa desa Itomori. Pelayan toko melihat gambar tersebut, kemudian memberikan pujian.	<i>Itomori yaro? You kaketoru wa.</i> Oh, nak. Bukankah itu Itomori? Gambaranmu bagus.		bentuk dari sikap menghargai karya adalah memberikan pujian atau timbal balik positif terhadap hasil karya orang lain. Dalam hal ini, pelayan restoran menghargai karya Taki yang telah menggambar desa Itomori dengan cara memujinya. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter menghargai karya yang ditunjukkan melalui pelayan restoran yang memuji gambar Taki.
19	00.57.38	Pembicaraan antara pemilik restoran Takayama dan Taki pada saat pemilik restoran mengantarkan Taki menggunakan mobil menuju jalur pendakian, kemudian memberikan Taki bekal untuk perjalanan menuju puncak gunung sambil memberikan pujian atas sketsa desa Itomori yang digambar oleh Taki.	Pemilik restoran : 弁当、上で食べや。あなたの描いた糸守。あら良かった。 <i>Bentou, ue de tabeya. Anta no kaita Itomori. Ara yokatta.</i> Makanlah bekal ini di atas. Lukisan Itomori buatanmu sangat bagus.	Menghargai Karya	Dialog menunjukkan pemilik restoran memberikan bekal kepada Taki sebagai bentuk apresiasi karena telah menggambar desa Itomori dengan bagus. Salah satu bentuk dari sikap menghargai karya adalah memberikan pujian atau timbal balik positif terhadap hasil karya orang lain. Dalam hal ini, pemilik restoran Takayama menghargai karya Taki yang telah menggambar desa Itomori dengan cara memberikan Taki sebuah bekal sebagai bentuk apresiasi dan memberikan pujian atas gambaran

					Taki. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter menghargai karya yang ditunjukkan melalui pemilik retorika yang memberikan bekal kepada Taki dan memuji gambaran Taki.
20	01.06.37 – 01.06.40	Pembicaraan antara Teshigawara dengan Mitsuha pada saat merencanakan strategi yang akan digunakan untuk mengevakuasi penduduk desa sebelum meteor jatuh dan menghancurkan hampir seluruh desa Itomori.	<p>Mitsuha : 防災無線? <i>Bousaimusen?</i> Sistem peringatan dini?</p> <p>Teshigawara : 街中にスピーカーあるやろ? それを使うんや <i>Machichuu ni supi-ka-aruyarou? Sore wo tsukaunya.</i> Di penjurusan desa ada speaker, kan? Kita pakai itu.</p>	Kreatif	Dialog menunjukkan bahwa Mitsuha bertanya tentang sistem peringatan dini. Teshi menjawab bahwa ia akan menggunakan speaker yang ada di penjurusan desa. Mitsuha dan Teshi sedang berusaha menyusun rencana untuk mengevakuasi warga desa sebelum komet jatuh dan menimpa sebagian wilayah desa. Rencana yang diusulkan oleh Teshi adalah menggunakan sistem peringatan dini yang akan disalurkan melalui speaker yang ada di penjurusan desa. Salah satu bentuk dari sikap kreatif adalah memanfaatkan hal-hal yang ada di sekitar untuk menghasilkan sesuatu agar dapat bermanfaat bagi orang lain. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter kreatif yang ditunjukkan melalui Teshigawara yang memanfaatkan

					speaker yang ada di penjuru desa untuk menyalurkan sistem peringatan dini sehingga dapat melakukan evakuasi sebelum komet jatuh.
21	00.23.07 – 00.24.55	Situasi pada saat Taki sedang bekerja paruh waktu di sebuah restoran Italia. Taki bertugas sebagai pramusaji yang menyajikan makanan dan mencatat pesanan.		Mandiri	Situasi menggambarkan Tachibana Taki yang sedang bekerja paruh waktu di sebuah restoran italia. Salah satu bentuk sikap mandiri adalah tidak bergantung kepada orang lain. Dalam hal ini, Taki yang masih siswa SMA melakukan kerja paruh waktu agar tidak bergantung sepenuhnya kepada orang tua secara ekonomi. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter mandiri yang ditunjukkan melalui Taki yang melakukan kerja paruh waktu.
22	00.23.04	Situasi di dalam dapur restoran ketika Taki sedang melakukan kerja paruh waktu. Seluruh staf termasuk pramusaji dan koki bekerja dengan gesit dan sungguh-sungguh. Pelayan yang telah mengambil pesanan pelanggan, mengkomunikasikan nomor meja yang telah		Kerja Keras	Situasi menggambarkan pramusaji yang bekerja dengan gesit di dapur restoran. Terdapat komunikasi dan kerja sama antara pramusaji dan koki yang menyiapkan makanan. Pramusaji melaksanakan tugasnya dengan sungguh-sungguh, gesit, dan penuh semangat untuk dapat menyiapkan makanan kepada

		<p>menunggu pesanan, kemudian para koki menyiapkan makanan dengan gesit. Setelah masakan siap tersaji, koki meneriakkan nomor meja kepada pramusaji untuk segera menyajikan makanan.</p>		<p>pelanggan secepat mungkin. Salah satu bentuk dari sikap kerja keras adalah melakukan pekerjaan dengan penuh semangat dan sungguh-sungguh. Oleh karena itu, terdapat nilai karakter kerja keras yang ditunjukkan melalui pramusaji dan koki yang bekerja dengan sungguh-sungguh, gesit, dan penuh semangat untuk dapat secepat mungkin menyajikan makanan kepada pelanggan.</p>
--	--	--	--	---