

**KARAKTER TANGGUNG JAWAB DALAM FILM ANIMASI “PETUALANGAN IKO
DI DUNIA MAYA” PRODUKSI PT. STUDIOKASATMATA**

Irfan Arifsah Batubara

UIN Sumatera Utara, Medan

email : irfanarifsah@gmail.com

Abstrak

Pendidikan moral dan rasa tanggung jawab saat ini cenderung mengalami kemerosotan, sehingga membutuhkan gagasan atau pengembangan untuk mendidik anak sejak dini untuk mempelajari ilmu pendidikan agama Islam terutama mengenai moral dan tanggung jawab dengan berbagai media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan media film. Film animasi tiga dimensi “Petualangan Iko di Dunia Maya” mengandung nilai moral tanggung jawab, dan implementasinya ada pada hasil jadinya yaitu pada film itu sendiri, melalui dialog yang ada pada film tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakter tanggung jawab dan moral pada film berjudul “Petualangan Iko di Dunia Maya” produksi PT. Studiokasatmata. Dalam film ini berupa uraian tentang karakter atau tokoh Iko, Papa, PAL, dan Mama. Data dikumpulkan melalui pengamatan terhadap objek material penelitian berupa dialog dan perilaku Iko, Papa, PAL, dan Mama. Melalui penelitian pada film ini diharapkan mampu mendidik anak berupa moral tanggung jawab dengan menggunakan media film.

Kata kunci : moral, tanggung jawab, animasi.

A. Pendahuluan

Film merupakan salah satu media massa yang telah dikenal oleh hampir seluruh lapisan masyarakat melalui media televisi dan telah menjadi salah satu media massa yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga lansia. Film dianggap sebagai salah satu media informasi yang paling efektif, selain itu film juga dapat memberikan hiburan maupun berbagai jenis pesan moral dan sosial.

Film bukan hanya suatu hasil rekaman dari suatu adegan cerita sandiwara antara tokoh-tokoh yang merupakan manusia saja, tetapi juga segala sesuatu yang merupakan hasil dari rekaman benda mati yang digerakkan dan yang dapat diputar ulang melalui proses-proses tertentu. Film yang menggunakan benda yang mati atau tidak dapat bergerak dengan sendirinya yang kemudian digerakkan oleh manusia

dan disusun kemudian direkam sehingga menimbulkan ilusi seakan-akan benda tersebut hidup disebut dengan film animasi.

Film animasi juga berisi tentang sebuah cerita, dan telah menjadi salah satu jenis film yang paling populer dikalangan masyarakat berbagai usia, karena memiliki keunikan dan menarik untuk ditonton. Karena masyarakat penikmat film animasi itu beragam dan dari berbagai usia, maka film animasi pun juga memiliki beberapa klasifikasi atau target *audience*. Film animasi yang merupakan konsumsi masyarakat tersebut sewajarnya memiliki pesan-pesan yang positif yang disisipkan melalui adegan maupun dialog dalam film. Masyarakat sebaiknya selektif dalam memilih tayangan yang pantas untuk dikonsumsi, terutama jika tayangan tersebut diperuntukkan untuk anak-anak, tayangan atau film animasi juga demikian, film animasi sebaiknya memiliki pesan positif seperti nilai moral, kebajikan, dan nilai positif lainnya, sehingga dampak yang dihasilkan dari menonton film animasi tersebut merupakan dampak yang positif.

Salah satu nilai moral positif yang dapat disisipkan lewat sebuah film animasi adalah “tanggung jawab”. Tanggung jawab merupakan bagian dari nilai moral yang pada zaman sekarang sudah mulai memudar dan sudah mulai tidak diindahkan lagi oleh masyarakat. Hal tersebut dapat terlihat dari beberapa tindakan kriminal yang sering terjadi, seperti penghancuran fasilitas umum tanpa adanya pertanggungjawaban dari pihak yang melakukan penghancuran, tindakan kekerasan terhadap orang lain yang dilakukan tanpa disertai pertanggungjawaban seperti membawa korban ke rumah sakit, kemudian perilaku kurang bertanggung jawab juga terjadi di dalam lingkungan keluarga seperti seorang ayah yang seharusnya menafkahi anak istrinya, atau seorang ibu yang seharusnya mengurus suami dan anak-anaknya, atau seorang anak yang harusnya bisa bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya, dan lain sebagainya, hal ini tentu saja sangat memprihatinkan, kebanyakan orang sudah mulai melupakan tanggung jawab dan lebih menuntut pada hak individualnya, dan hal tersebut mencerminkan kurangnya pendidikan moral yang diterima pada waktu kecil. Nilai-nilai yang merupakan nilai moral positif sebaiknya ditanamkan sejak kecil agar dapat benar-benar tertanam pada diri seseorang, dan salah satu sarannya selain dari pendidikan formal juga dapat melalui media seperti film animasi.

Film animasi atau yang lebih dikenal dengan film kartun merupakan film yang berupa serial gambar yang difilmkan. Film animasi sudah ditayangkan lewat televisi, CD, DVD, maupun media visual lainnya, biasanya film animasi ada beberapa macam, contohnya animasi dua dimensi, tiga dimensi, maupun film animasi sinematografi. Film animasi tidak hanya dinikmati oleh anak-anak tetapi juga oleh orang dewasa, karena film animasi itu sendiri memiliki cerita yang dapat disesuaikan dengan penikmat tayangan tersebut. Dahulunya film animasi hanya digunakan sebagai hiburan, akan tetapi seiring perkembangan jaman maka film animasi sendiri telah bertambah fungsinya yaitu sebagai media penyampaian pesan lewat tayangan-

tayangan, adegan, peran, maupun cerita dalam film tersebut. Film animasi biasanya dikemas secara menarik sehingga mampu membuat penonton benar-benar memahami isi dari film tersebut dikarenakan mereka benar-benar memperhatikan tayangan-tayangan yang ada pada film tersebut, dan dengan memperhatikan maka pesan-pesan yang ada didalam film dapat lebih melekat pada audiencenya.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti telah memilih satu film animasi tiga dimensi yang dijadikan sebagai subjek penelitian untuk mengetahui nilai moral tanggung jawab yang ada pada film tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai moral tanggung jawab yang ada pada film animasi tiga dimensi “Petualangan Iko di Dunia Maya” yang diproduksi oleh salah satu studio animasi yang cukup terkenal di Yogyakarta yaitu PT. Studiokasatmata. Alasan memilih film tersebut antara lain karena film tersebut merupakan film pesanan dari Depkominfo dan merupakan film yang diperuntukkan untuk anak-anak yang berada pada usia 7-12 tahun dan juga untuk orang tua. Film animasi yang diperuntukkan untuk anak-anak biasanya merupakan film yang berisi pesan atau ajaran-ajaran yang dapat ditiru oleh anak, sehingga cara penyampaian pesannyapun harus dapat dimengerti oleh anak-anak. Cara menyampaikan dan menyisipkan pesan-pesan didalam film dapat melalui visual dan audio yang ada dalam film tersebut, termasuk dengan penggunaan bahasa dan mimik yang tepat. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mendeskripsikan karakter tanggung jawab yang ada pada film tersebut.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan karakter tanggung jawab yang ada pada film animasi tiga dimensi Petualangan Iko di Dunia Maya produksi PT.Studiokasatmata, dan bagaimana representasi nilai moral tanggung jawab dalam film tersebut.

C. Kajian Teori

1. Pengertian Animasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:53) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis, sehingga tampak dilayar menjadi bergerak. Kata animasi berasal dari bahasa latin, anima yang berarti hidup atau animare yang berarti meniupkan arwah atau hidup kedalam benda mati, kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau animation yang berarti ilusi dari gerakan. Istilah animation diartikan membuat film kartun (*the making of cartoons*) tetapi pada bahasa Indonesia disebut animasi. (Ranang, dkk. 2010: 9).

Roy Madsen dalam bukunya “Animation Film Concept” menerangkan bahwa animasi adalah seni, teknik dan proses yang terlibat dalam memberikan kesan hidup dan bergerak pada benda mati atau tidak bergerak dengan ilmu sinematografi. Animasi adalah sebuah ilusi yang memperdayakan mata manusia, seperti yang diungkapkan dengan teori *Persistence of Vision*. Roy Madsen (1996:4), *Persistence of Vision* adalah sebuah fenomena ketika mata manusia masih menangkap bayangan objek yang ia lihat setelah objek tersebut digerakkan. Hal ini menunjukkan bahwa sekelompok gambar digerakkan dengan kecepatan tertentu akan menghasilkan gabungan dari gambar-gambar diam tersebut secara berkesinambungan yang menjadi konsep dasar pembuatan animasi.

Dengan animasi maka manusia bisa membuat benda yang tidak hidup seakan hidup. Film kartun atau film animasi adalah film yang berupa serial gambar yang difilmkan satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga muncul sebagai satu gerakan dalam film kemudian disusun sesuai dengan storyboard sehingga menghasilkan satu film animasi yang utuh. Jenis - Jenis Animasi :

- **Animasi *Stop-Motion***

Sering pula disebut dengan *claymation* (animasi tanah liat) yaitu animasi yang menggunakan media tanah liat atau clay yang digerakkan. Teknik animasi stop-motion pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906 dengan menggambar ekspresi wajah tokoh kartun pada papan tulis, kemudian diambil gambarnya dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya dan terus-terusan dilakukan proses yang sama. Teknik animasi ini sering digunakan dalam efek visual untuk film-film di era 1950-1960-an bahkan sampai saat ini (Ranang, dkk, 2010: 44-45). Animasi jenis ini termasuk animasi yang membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatannya dikarenakan memerlukan ketelitian dalam membuat setiap gerakannya.

- **Animasi Tradisional**

Animasi sudah bukan merupakan hal baru, sejak diketahui bahwa penglihatan manusia hanya bisa menerima gambar dalam kecepatan tertentu sehingga menimbulkan ilusi bahwa gambar-gambar tersebut bergerak. Ketika dahulu animasi yang menggunakan komputer belum ditemukan, para animator (pembuat animasi) mengerjakan rangkaian gambar teranimasi yang masih dalam sistem pengerjaan tradisional, yaitu dengan menggabungkan satu persatu tiap-tiap gambar buatan tangan, padahal dalam satu buah rangkaian animasi terdiri dari banyak gambar-gambar yang berbeda, sehingga dibutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya.

- **Animasi Komputer**

Para pembuat animasi sekarang lebih memilih komputer sebagai sarannya, dikarenakan dengan menggunakan komputer pengerjaan sebuah film animasi dapat dilakukan lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan cara tradisional. Dalam pembuatan animasi komputer ada teknik yang mempermudah proses pembuatan film animasi, antara lain teknik *keyframe*, yaitu hanya dengan cara membuat frame awal dan akhirnya saja, selanjutnya komputer dalam hal ini aplikasi program (*software*) yang akan membuat frame-frame diantaranya yang disebut *inbetween*, sehingga tercipta animasi yang lebih luas. Animasi komputer yaitu bisa berupa animasi dua dimensi dan animasi tiga dimensi, bedanya hanya animasi dua dimensi masih menggunakan gambar manual, tetapi animasi tiga dimensi pengerjaannya sebagian besar sudah dilakukan di komputer.

- **Animasi Tiga Dimensi**

Awal perkembangan animasi tiga dimensi sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 1964, ketika Ivan Sutherland dari Massachusetts Institute of Technology berhasil menggambar sinar-sinar garis langsung pada Cathoda Ray Tube (CRT). Yang hasilnya adalah sebuah objek yang sederhana dan mendasar, sebuah kubus dengan garis-garis, kelompok gambar geometris yang sangat sederhana namun membuka pandangan manusia tentang bagaimana grafis komputer bisa digunakan (Ranang, dkk, 2010: 49). Sampai saat ini banyak sekali perangkat lunak atau software yang dapat digunakan untuk memproduksi film animasi, seperti Alias Power Animator, Soft-Image, Maya, 3D Max dan lain sebagainya.

Secara garis besar proses animasi tiga dimensi bisa dibagi menjadi empat tahap, yaitu:

- a. *Modelling* (Pembuatan Model)

Modelling merupakan tahap pembuatan objek-objek yang akan dibutuhkan pada tahap animasi selanjutnya setelah pembuatan storyboard, naskah, dan lain sebagainya yang ada pada masa pra produksi. Objek yang dibuat dapat berbentuk objek sederhana yaitu bentuk dasar seperti bola, kubus, sampai objek yang bentuknya lebih kompleks yaitu karakter, bangunan, dan lain sebagainya. Suatu karakter dibuat berdasarkan perannya didalam film animasi.

- b. *Animating* (Penganimasian)

Proses menggerakkan karakter dalam animasi komputer tidak membutuhkan animator untuk yang harus ada dalam proses pembuatan animasi tradisional. Animator hanya perlu membuat gerakan kunci atau *keyframe* pada objek yang akan digerakkan, setelah gerakan kunci telah ditentukan, maka dengan perangkat lunak komputer animator bisa langsung melihat hasilnya karena komputer secara otomatis telah membuat *inbetween* sesuai dengan data yang dimasukkan oleh animator (Ranang, dkk, 2010: 50).

c. *Texturing* (Pembuatan Tekstur)

Proses ini menentukan karakteristik sebuah materi objek dari segi tekstur permukaannya. Materi sebuah objek dapat membuat kesan raba yang ada pada objek seperti tingkat kehalusan atau kekasaran sebuah lapisan objek secara lebih detail (Ranang, dkk, 2010: 50).

d. *Rendering* (Pembuatan menjadi sebuah hasil jadi)

Rendering merupakan proses pengkalkulasian akhir dari keseluruhan tahapan dalam pembuatan film animasi tiga dimensi. Dalam rendering, semua data yang sudah dimasukkan di dalam proses pemodelan, animasi, pembuatan tekstur dan pencahayaan akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk keluaran atau output sebagai sebuah kesatuan film animasi tiga dimensi. Pada proses inilah animasi yang utuh akan bisa langsung terlihat hasilnya (Ranang, dkk, 2010: 51).

2. Nilai

a. Pengertian

Nilai atau *value* didefinisikan sebagai sesuatu yang berarti dan dihayati dalam kehidupan manusia. Nilai diperjuangkan karena bermakna baik, menarik, menyenangkan, dan berguna bagi manusia sebagai individu maupun kelompok atau organisasi. Nilai selalu berkonotasi positif dan tersembunyi, dan baru dapat muncul setelah fakta atau obyek ditafsirkan oleh subyek dan bersifat subyektif (Ranang, dkk. 2010: 52). Menurut Milton dan Rokeach dalam Robbins (2009) mengatakan bahwa nilai adalah keyakinan abadi (*enduring belief*) yang dipilih oleh seseorang atau sekelompok orang sebagai dasar untuk melakukan kegiatan tertentu (*mode of conduct*) atau sebagai tindakan (*end state of existence*) dan juga merupakan standar untuk melakukan penilaian, untuk menentukan pilihan, bersikap serta berargumentasi dengan individu lainnya mengenai suatu obyek.

Menurut Survei Nilai Rokeach (RVS) ada dua peringkat nilai berdasarkan survei Rokeach yang dikutip oleh Robbins (2009) yaitu :

a). Nilai terminal yaitu merupakan bentuk akhir keberadaan yang sarannya sangat diinginkan atau yang ingin dicapai oleh seseorang atau individu dalam hidupnya seperti cita-cita maupun keinginan lainnya yang ingin dicapai.

b). Nilai instrumental yaitu merupakan bentuk perilaku atau upaya pencapaian nilai-nilai terminal yang disukai oleh seseorang.

Filsafat nilai yang dalam kajiannya dikenal dengan Aksiologi merupakan pengetahuan yang menyelidiki hakekat nilai, yang umumnya ditinjau dari sudut pandang kefilosofan. Menurut Suriasumantri (2001:32) Secara garis besar pokok permasalahan yang dikaji filsafat ada tiga hal yakni apa yang disebut benar dan apa

yang disebut salah (logika), mana yang dianggap baik dan mana yang dianggap buruk (etika), serta apa yang termasuk indah dan apa yang termasuk jelek (estetika).

Dalam filsafat, nilai dibedakan dalam tiga macam, yaitu:

1). Nilai logika adalah nilai benar salah.

Filsafat nilai logika adalah melakukan penalaran terhadap suatu hal untuk mendapatkan suatu kesimpulan baru yang dianggap benar (valid). Ada dua model penalaran logika untuk mengambil suatu kesimpulan yaitu logika induktif dan logika deduktif.

2). Nilai estetika adalah nilai indah atau tidak indah.

Filsafat estetika adalah suatu proses berpikir untuk memahami dan mengkaji secara mendalam tentang hakikat dari yang apa dinamakan Indah . Sehingga nilai filsafat estetika erat kaitannya dengan karya seni.

3). Nilai etika/moral adalah nilai baik buruk.

Etika merupakan cabang aksiologi yang lebih khusus membicarakan sifat-sifat yang menyebabkan orang dapat disebut susila atau tidak. filsafat etika lebih mengarah pada hubungan sosial yang pada umumnya belum masuk dalam katagori hukum, objek kajiannya lebih mengarah pada permasalahan nilai moral sosial. Hubungan moral dan etika amat erat, moral menunjukkan tentang kondisi mental yang membuat seseorang tetap berani, bersemangat, bergairah, berdisiplin, dsb, tentang isi hati atau perasaan sebagaimana terungkap dalam perbuatan (Kamus bahasa Indonesia, Jakarta) dalam Urgensi Pendidikan Moral (2009). Dengan demikian moral menunjukkan baik-buruknya perbuatan atau tingkah laku manusia sebagai manusia, dan tolok ukur untuk menilai baik-buruknya tingkah laku manusia disebut norma. Prinsip moral yang amat penting adalah melakukan yang baik dan menolak yang buruk, apabila prinsip tersebut tidak dimiliki maka tidak ada moralitas (MD. Susilawati, dkk, 2009 : 7).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa inti moral adalah hal-hal yang berkaitan dengan kebaikan, dan nilai moral adalah ukuran suatu perbuatan atau tingkah laku yang mengandung kebaikan atau keburukan.

b. Fungsi Nilai

Menurut Tambunan (2008) fungsi utama nilai yaitu Membimbing individu dalam mengambil posisi tertentu dalam kehidupan bermasyarakat, Mempengaruhi individu dalam perubahan ideologi, Mengarahkan cara berpenampilan atau menampilkan diri didepan individu lainnya, Mengarahkan tampilan tingkah laku dalam membujuk dan mempengaruhi orang lain, Nilai berperan sebagai alat untuk

memecahkan konflik, Mengarahkan tingkah laku individu dalam situasi sehari-hari dan untuk mengekspresikan kebutuhan dasar sehingga nilai dapat dikatakan memiliki fungsi motivasional.

3. Tanggung Jawab

Tanggung jawab menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. sehingga bertanggung jawab adalah berkewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya, dan memberikan jawab serta menanggung akibatnya. Menurut MD. Susilawati, dkk dalam Urgensi Pendidikan Moral (2009), tanggung jawab menyangkut dua hal yaitu, individu itu sendiri yang bertanggung jawab mempergunakan ruang yang telah disediakan oleh masyarakat dan putusan itu sendirilah yang harus dapat dipertanggungjawabkan terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang merupakan kewajiban seorang individu terhadap harapan orang lain. Kebebasan eksistensial dan kebebasan sosial berbeda, tetapi tetap pada ranah kebebasan yang dimiliki oleh masing-masing individu. Kebebasan sosial merupakan ruang gerak yang diberikan oleh masyarakat kepada individu dengan batasan-batasan yang sudah ada seperti norma-norma yang ada pada masyarakat.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab itu bersifat kodrati, artinya sudah menjadi bagian hidup manusia, bahwa setiap manusia dibebani dengan tanggung jawab. Apabila di kaji tanggung jawab itu adalah kewajiban yang harus dipikul sebagai akibat dari perbuatan pihak yang berbuat. Tanggung jawab adalah ciri manusia yang beradab, manusia merasa bertanggung jawab karena menyadari akibat baik atau buruk perbuatannya itu, dan menyadari pula bahwa pihak lain memerlukan pengadilan atau pengorbanan, sehingga manusia tidak hanya bertanggungjawab pada dirinya sendiri, tetapi juga pada orang lain.

Macam-Macam Tanggung Jawab :

- a. Tanggung jawab terhadap diri sendiri
- b. Tanggung jawab terhadap keluarga
- c. Tanggung jawab terhadap masyarakat
- d. Tanggung jawab kepada Bangsa dan Negara
- e. Tanggung Jawab terhadap Tuhan

4. Psikologi Perkembangan Masa Kanak-Kanak Akhir

Menurut Piaget (Partini, 1995: 52-53) dalam Perkembangan Peserta Didik (2008: 106), masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret dalam berfikir yaitu antara usia 7 sampai 12 tahun, dimana konsepnya lebih jelas. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual,

anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret dan anak mampu berfikir logis meski masih terbatas. hal pemeliharaan, misalnya memelihara mainannya, atau merawat hewan peliharaannya.

Perkembangan moral pada anak ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan estetika yang berlaku di masyarakat. Perkembangan moral terlihat dari perilaku moralnya di masyarakat yang menunjukkan kesesuaian dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat. Perilaku moral ini banyak dipengaruhi oleh pola asuh orang tua serta perilaku moral dari orang-orang disekitarnya, perkembangan ini tidak terlepas dari perkembangan kognitif dan emosi anak.

Teori perkembangan kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget, seorang psikolog Swiss yang hidup tahun 1896-1980 memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Piaget mengembangkan kemampuan untuk secara lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasar pada kenyataan. Teori ini membahas munculnya dan diperolehnya skemata—skema tentang bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya. Dalam tahapan-tahapan perkembangan, saat seseorang memperoleh cara baru dalam merepresentasikan informasi secara mental. Teori ini digolongkan ke dalam konstruktivisme, yang berarti, tidak seperti teori nativisme (yang menggambarkan perkembangan kognitif sebagai pemunculan pengetahuan dan kemampuan bawaan), teori ini berpendapat bahwa kita membangun kemampuan kognitif kita melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan. Untuk pengembangan teori ini, Piaget memperoleh Erasmus Prize. Piaget membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia:

5. Suara Hati Sebagai Pedoman dan Tolok Ukur Moral

Penilaian moral adalah penilaian baik-buruknya tingkah laku manusia sebagai manusia. Kebaikan manusia dinilai dari segi lahiriah maupun batiniah. Untuk penilaian tersebut dibutuhkan alat atau tolok ukur, yakni ukuran moral. Ada dua ukuran yang berbeda, yakni suara hati sebagai ukuran dalam diri kita, dan norma sebagai ukuran yang dipakai oleh orang lain untuk menilai diri kita. Suara hati atau hati nurani menyediakan ukuran subyektif, sedangkan norma-norma menunjuk pada ukuran yang bersifat obyektif. Baik yang subyektif maupun obyektif mengandung ukuran yang benar atas moralitas manusia.

Dalam menjalani hidupnya, manusia dipandu oleh dua macam pedoman moral. Pertama, pedoman objektif, yaitu dari luar dirinya yang disebut norma yang menggariskan mana yang baik atau buruk menurut persepsi kelompok atau

masyarakat. Kedua, pedoman subjektif, yang datang dari dalam dirinya yaitu suara hati/hati nurani, yaitu yang menggariskan mana yang baik atau buruk menurut persepsi masing-masing subjek. Baik norma maupun hati nurani mempunyai arah yang sama, yaitu memberi pedoman atau petunjuk kearah perilaku yang baik, yaitu sesuai dengan keluhuran martabat manusia dan mengarah pada summum Bonum (kebaikan tertinggi). (MD. Susilawati, dkk. Urgensi Pendidikan Moral, 2009 : 39).

D. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan karena penelitian berupaya mendeskripsikan nilai karakter tanggung jawab pada film yang menjadi objek pada penelitian ini.

E. Hasil dan Pembahasan

1. Film Animasi Tiga Dimensi “Petualangan Iko di Dunia Maya”

Film animasi tiga dimensi “Petualangan Iko di Dunia Maya” merupakan film yang dibuat berdasarkan pesanan dari Depkominfo (Departemen Komunikasi dan Informatika), yang membutuhkan waktu selama tiga sampai empat bulan proses pengerjaannya dan selesai pada tahun 2009. Produksi film tersebut dipimpin oleh Gangsar Waskito, dan membutuhkan delapan orang kru atau animator. Program yang digunakan untuk menghasilkan film tersebut adalah Microsoft Office, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, 3Ds Max 2008, Sony Vegas, dan Nero. Tujuan yang ingin disampaikan melalui film tersebut adalah mensinergikan orang tua dan anak dalam menggunakan internet secara bijak. Menurut Gangsar, cara pengimplemetasiannya adalah “pertama-tama harus datang dari keluarga. Orang tua hendaknya mendiskusikan kepada anaknya tentang penggunaan Parental Control. Intinya bukan untuk membatasi namun melindungi. Dengan keterbukaan ini diharapkan anak akan menggunakan internet secara bijak.” Target *audience* dari film tersebut adalah umumnya keluarga dan khususnya anak-anak dan remaja di bawah 18 tahun atau pengguna internet dengan pengawasan orang tua.

Selain berperan sebagai kepala produksi, Gangsar Waskito juga berperan sebagai penulis naskah. Berikut ini pernyataan Gangsar saat ditanyai tentang proses mendapatkan ide kreatifnya : “Sebagaimana biasanya seorang penulis ketika mendapatkan cerita, duduk dan menulis. Nilai tambah yang ditawarkan dalam film Petualangan Iko di Dunia Maya, adalah penggambaran Iko saat berselancar di Internet.” Lewat cerita tersebut Gangsar ingin memberikan informasi sekaligus hiburan kepada penonton dan menyisipkan nilai-nilai tentang kepercayaan antara anak-anak dan orang tua dan tentang internet yang bermanfaat namun bisa juga merusak serta tentang berinternet secara bijak.

Film ini mengisahkan sosok Iko yang diberi tugas pekerjaan rumah yang sulit dari sekolah. Maka dari itu Papa memperkenalkannya dengan internet. Iko pun mengetahui dengan alat bantu ini, ia bisa mencari informasi hampir apapun. Dari situ munculah ide nakalnya. Saat sedang sendiri Iko berniat untuk membuka situs dewasa. Ia tidak sadar bahwa ada sosok misterius yang selalu mengawasi gerak-geriknya saat berinternet.

Tokoh atau Karakter pada film tersebut , yaitu :

Iko : Anak SD kelas 5 yang bandel dan gemar nge-*game*.

Papa : Seorang bapak yang bijak dan lemah lembut.

PAL : Program Parental Control yang diinstall Papa untuk mengawasi Iko saat berinternet.

Mama (suara) : Seorang ibu yang tegas dan keras.

2. Visualisasi Tokoh atau Karakter

Karena desain karakter yang asli telah hilang, dan hanya tinggal film jadinya saja yang ada, maka penulis membuat kembali karakter dalam bentuk dua dimensi yang menggunakan karakter aslinya sebagai model, guna mempermudah penjabaran setiap karakter.

3. Kategori Adegan Film "Petualangan Iko di Dunia Maya"

Berdasarkan film yang berdurasi 14 menit 7 detik, yang terdiri dari 103 adegan, dibagi ke dalam beberapa kategori berdasarkan analisis dan interpretasi dengan semiotika Charles Sanders Peirce, yaitu : realita, khayalan, perubahan sikap atau tingkah laku, kontradiksi, dan kesadaran. Penyajian data melalui gambar atau screen shot atau potongan setiap adegan, dengan melihat teknik shot kamera, dimana setiap teknik memiliki fungsi dan makna yang berbeda, yaitu :

Long shoot/Wide Shot (LS/WS): Dengan teknik ini bisa diketahui siapa, dimana dan kapan sesuatu yang berkaitan dengan subjek. Selain itu, juga bias diketahui gendernya, kostum, gerakan subjek, dan ekspresi wajah secara *full body*.

Medium shots (MS): Dengan teknik ini bisa diketahui siapa, dimana dan suasana yang berkaitan dengan subjek. Selain itu, juga bisa diketahui gendernya, kostum, gerakan subjek, dan ekspresi wajah secara setengah badan.

Close-up (CU): Disebut juga *intimate shot*. Untuk menghasilkan gambaran orang, objek, atau tindakan yang terlihat besar, sehingga bisa mendapatkan informasi yang detail tentang objek, serta bisa menunjukkan ekspresi tokoh.

Extreme Long Shot (XLS): Digunakan untuk menunjukkan lingkungan urban, suburban, rural, pegunungan, gurun, laut, dan lain-lain. Juga digunakan untuk menunjukkan kondisi siang, malam, musim dingin, musim panas, dan lain sebagainya.

Very Long Shot (VSL): Memperlihatkan lebih jelas lagi tentang siapa dan dimana subjek berada.

- **Perubahan Sikap atau Tingkah Laku**

Adegan-adegan yang masuk ke dalam kategori ini merupakan adegan yang mencerminkan atau merepresentasikan perubahan sikap atau tingkah laku dari tokoh dalam film khususnya Iko. Adegan no. 13, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30

- **Kontradiksi**

Adegan-adegan yang masuk ke dalam kategori ini merupakan adegan yang mencerminkan atau merepresentasikan kontradiksi, perbedaan atau perselisihan, dan adanya konflik antara tokoh yang ada dalam film. Adegan no. 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50.

- **Penyadaran**

Adegan-adegan yang masuk ke dalam kategori ini merupakan adegan yang mencerminkan atau merepresentasikan penyadaran diri, yaitu menyadari kesalahan yang telah diperbuat dan berbuat sesuatu untuk memperbaikinya, khususnya tokoh Iko.

Adegan no. 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92.

4. Representasi Moral Tanggung Jawab

- **Tanggung jawab terhadap diri sendiri**

Menuntut kesadaran setiap orang untuk memenuhi kewajibannya sendiri dalam mengembangkan kepribadian sebagai manusia pribadi. Dengan demikian bisa memecahkan masalah-masalah kemanusiaan mengenai dirinya sendiri.

- **Tanggung jawab terhadap Masyarakat**

Pada hakekatnya manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan manusia lain, dengan demikian manusia merupakan anggota masyarakat yang tentunya mempunyai rasa tanggung jawab agar dapat melangsungkan hidupnya dalam masyarakat tersebut, karena seorang individu adalah bagian dari masyarakat. Masyarakat yang dimaksud adalah masyarakat luas mulai dari tetangga hingga warga yang ada pada satu kota atau provinsi..

Representasi moral tanggung jawab yang ada pada film tersebut yaitu tanggung jawab terhadap diri sendiri pada adegan : 91 dan 96, tanggung jawab terhadap keluarga pada adegan : 2, 4, 10, 11, 12, 13, 22, 80, dan 82 , tanggung jawab terhadap masyarakat pada adegan : 38, 39, 40, 41, 42, 52, 53, 54, 55, 56, 57, dan 58, tanggung jawab kepada Bangsa dan Negara, dan tanggung jawab terhadap Tuhan yang ditunjukkan oleh tokoh Iko, Papa, Mama, dan PAL.

F. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian pada film animasi tiga dimensi “Petualangan Iko di Dunia Maya” produksi PT. Studiokasatmata, maka dapat diperoleh simpulan bahwa film animasi tiga dimensi “Petualangan Iko di Dunia Maya” mengandung nilai moral tanggung jawab, dan implementasinya ada pada hasil jadinya yaitu pada film itu sendiri, melalui dialog yang ada pada film tersebut.

Individu tidak dapat melempar tanggung jawab itu kepada orang lain, tidak boleh mengikuti begitu saja pendapat orang, juga tidak secara buta menaati tuntutan ideologi tertentu, melainkan secara mandiri harus mencari kejelasan tentang kewajibannya. Setiap orang memiliki kesadaran tentang apa yang menjadi tanggung jawab dan kewajibannya. Suara hati adalah kesadaran dalam batin mengenai kewajiban dan tanggung jawab sebagai manusia dalam situasi konkret.

DAFTAR PUSTAKA

- Bertens, Hans. 2001. *Literary Theory: The Basics*. London: Routledge.
- Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln. 2009. *Hand Book of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Drs.Sumanto.M.A. , 1995 , *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan* , Yogyakarta : Andi Offset.
- Ham, Jack. 1994. *Cartooning The Head & Figure*. A.GD/Perigee Book.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Jean Ann Wright. 2005. *Animation Writing and Development*. Burlington:
- Krippendorff, Klaus. 2004. *Content Analysis: An Introduction to its Methodology (Second Edition)*, California: Sage Publication.
- Madsen, Roy. 1996. *Animation Film Concepts, Methods, and Uses*.

Mclaughlin, Dan. 2001. "A Chronology Of Animation Before Film". Dalam buku *The Animation Rules*.

MD. Susilawati, M. Hum, & Ch. Suryati, M.Hum. 2009. *Urgensi Pendidikan Moral*. Surya Perkasa. Yogyakarta.

Partini, S. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Ranang, Basnendar, Asmoro. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. PT Indeks. Jakarta.

Rita Eka Izzaty,dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. UNY Press.Yogyakarta.

Robbins, Sp., and Judge, T.A. 2009. *Perilaku Organisasi, Edisi keempat*, Jakarta: Salemba, 40-99.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta.

Suriasumantri, Jujun S. 2001. *Filsafat Ilmu: sebuah pengantar populer*. Jakarta: CV. Muliasari.

Tambunan, R. 2008. *Aspek Nilai*. Rumahbelajarpsikologi.com/index.php

Yoga. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Internet :

Yudomahendro.wordpress.com

http://bacaebokgratis.wordpress.com/2011/06/03/9-manusia-dan-tanggung-jawab-2/4.jpg