

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

A. Hasil Penelitian

Setelah penulis melakukan penelitian dengan mengamati film animasi *UP* seri pertama dan menelaah berbagai referensi dengan menggunakan metode dokumentasi dan survey kepustakaan, maka hasil data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi *UP*

Pada film animasi *UP*, penulis menemukan beberapa nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Adapun nilai-nilai karakter tersebut adalah:

a. Kreatif

Kreatif adalah pemikiran atau perbuatan untuk menghasilkan cara, ide, atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Pada film ini animasi *UP* ini nilai kreatif terdapat dalam scene sebagai berikut:

Tabel II Nilai Kreatif dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
Menit 21.13 	(Tidak ada dialog)	Scene ini memperlihatkan dari dalam sebuah rumah banyak sekali balon keluar yang tak terhitung jumlahnya ke atas rumah dan semua balon terikat ke dalam rumah melalui lubang asap. Balon itu secara perlahan mulai mengangkat rumah

Lanjutan tabel II

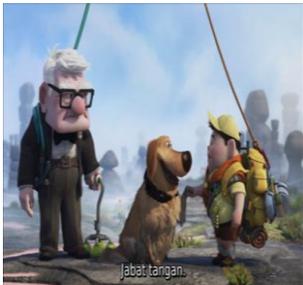
Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
		dari tanah dan kemudian terbang.
<p>Menit 01.13.44</p>  <p>Russell! Aku akan membantu Kevin</p>	<p>Mr. Fredricksen: Russell! Russell: Aku akan membantu Kevin biar pun tanpamu! Mr. Fredricksen: Jangan, Russell, jangan!</p>	<p>Scene ini memperlihatkan Russell yang ingin menyelamatkan Kevin karena ditangkap yaitu dengan mengikatkan balon ke bajunya sambil memegang mesin penyemprot debu dan Russell pun terbang.</p>
<p>Menit 01.14.10</p> 	(Tidak ada dialog)	<p>Pada scene ini, Mr. Fredricksen mencoba untuk menerbangkan rumahnya lagi namun tidak bisa, karena kesal ia pun membanting kursinya keluar rumah, setelah itu ia pun mendapat ide yaitu mengeluarkan semua barang-barang yang ada dalam rumahnya agar rumahnya dapat terbang kembali dan ia akhirnya berhasil rumahnya dapat terbang kembali.</p>

b. Bersahabat/komunikatif

Yaitu sikap/perbuatan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. Pada film ini animasi

UP ini nilai bersahabat/komunikatif terdapat dalam scene sebagai berikut:

Tabel III Nilai Bersahabat/Komunikatif dalam Film Animasi UP

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 04.15</p> 	<p>Ellie: Baiklah, kau boleh gabung! Selamat bergabung! Ada apa? nggak bisa ngomong ya? Hey, aku nggak gigit koq. Kau dan aku, kita satu klub sekarang</p>	<p>Scene ini memperlihatkan seorang anak perempuan yang sangat bersemangat dan mengajak Fredrickson untuk bergabung dengannya walaupun mereka baru pertama kali bertemu.</p>
<p>Menit 39.03</p> 	<p>Russell: bisa kita pelihara dia? Yaaa? Aku akan beri makan dia, kuajak dia jalan-jalan, akan kuganti bacaannya... Mr. Fredrickson: Nggak. Russell: seorang petualang sejati adalah sahabat siapapun, biarpun itu tumbuhan, ikan, atau kutu sekalipun.</p>	<p>Scene ini menunjukkan seorang Russell yang memiliki sikap sangat bersahabat terhadap seekor burung yang dia namai Kevin, dia juga ingin memeliharanya.</p>
<p>Menit 41.11</p> 	<p>Russell: Hei, lihat, dia terlatih! Jabat tangan Aha. Ngomong Anjing: Hai, kawan Mr. Fredrickson: Beneran tadi dia ngomong "Hai, kawan"? Anjing: Oh, ya Namaku Dug, aku baru ketemu kalian tapi aku cinta kalian. Tuanku membuatkanku kalung ini. Dia orang yang sangat pintar dan membuatkanku kalung ini, karena itu aku bisa ngomong. Tuanku baik hati dan pintar.</p>	<p>Scene ini memperlihatkan pertemuan Russell dengan seekor anjing yang bisa ngomong dan disini terlihat Russell yang sangat suka anjing dengan mengajaknya berbicara.</p>

Lanjutan tabel III

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
	<p>Mr. Fredricksen: sangat mustahil</p> <p>Anjing: ini karena tuanku jenius.</p>	

c. Peduli Sosial

Peduli sosial yaitu sikap atau perbuatan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain yang membutuhkan. Pada film animasi *UP*, nilai peduli sosial terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel IV Nilai Peduli Sosial dalam Film Animasi *UP*.

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 50.22</p>	<p>Russell: Kevin itu... perempuan?</p> <p>Anjing: Sarangnya ada disana, dibebatun itu. Dia mengumpulkan makanan untuk anaknya, dan harus balik ke sarangnya.</p> <p>Russell: Tunggu, biarkan kevin pergi. Tapi anda janji untuk melindunginya. Dia punya anak yang membutuhkannya, dia harus pulang ke sarangnya.</p>	<p>Scene ini memperlihatkan kepedulian Russell terhadap Kevin dan ingin membantunya untuk pulang ke sarangnya agar ia bisa bertemu anak-anaknya.</p>
<p>Menit 01.00.42</p>	<p>Anjing Dug: Tuan, lewat sini! Kesini! (Mr.Fredricksen dan Russell berlari ke arah anjing Dug berada dan mengikutinya)</p> <p>Anjing Dug: Terus, tuan! (mereka terus dikejar gerombolan anjing dan setelah itu kevin menaikkan mereka ke atas punggungnya sambil terus</p>	<p>Pada scene ini terlihat kepedulian mereka satu sama lain, anjing Dug dan Kevin membantu Mr. Fredricksen melarikan diri dari para gerombolan anjing, dan mereka juga saling melindungi satu sama lain.</p>

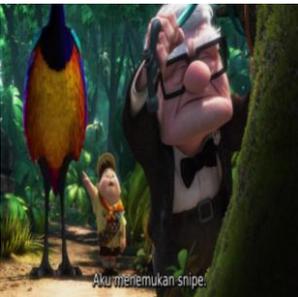
Lanjutan tabel IV

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p data-bbox="371 409 576 439">Menit 01.03.14</p> 	<p data-bbox="694 409 794 439">berlari)</p> <p data-bbox="694 450 1054 551">Mr. Fredricksen: Russell (dia jatuh dari punggung Kevin) Lepaskan! (mencoba menjauhkan anjing dari Russell)</p> <p data-bbox="694 562 1054 730">Anjing Dug: Lari, tuan! Akan kuhentikan mereka! Berhenti kau, anjing!</p> <p data-bbox="694 741 1054 1133">Russell: Kevin! (kaki Kevin terluka dan Russell langsung menolong Kevin dengan membalut lukanya dengan kain, Mr. Fredricksen yang melihat itu sangat khawatir pada Kevin) Kevin mencoba berdiri ingin pulang ke sarangnya, lalu Russell menghentikannya.</p> <p data-bbox="694 1144 1054 1279">Russell: Tidak, tidak, Kevin... diamlah. Dia luka parah. Bisakah kita antar dia pulang?</p> <p data-bbox="694 1290 1054 1391">Mr. Fredricksen: Baiklah, tapi kita harus cepat</p>	<p data-bbox="1074 409 1374 775">Scene ini menunjukkan Russell dan Mr. Fredricksen yang sangat mengkhawatirkan Kevin yang kakinya terluka serta ingin membantu Kevin agar ia bisa pulang kepada anak-anaknya.</p>

d. Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu adalah sikap atau perbuatan yang selalu ingin mengetahui lebih dalam dari sesuatu yang baru dia lihat, dia dengar, dia pelajari atau yang belum dia ketahui. Pada film animasi *UP*, nilai rasa ingin tahu terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel V Nilai Rasa Ingin Tahu dalam Film Animasi *UP*.

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 36.30</p> 	<p>Russell: Jejak? Snipe. Sini, snipe. Keluarlah, snipe. Snipe. (Russell mengikuti jejak kaki tersebut sambil menepukkan tangan sampai jejak itu tidak ada lagi, Russell pun bingung dan ia mengeluarkan coklatnya lalu memakannya. Lalu tiba-tiba dari belakangnya ada suara, Russell pun menoleh ke arah suara tersebut, dan ternyata tanpa diketahuinya ada yang diam-diam memakan coklatnya dan itu membuat Russell bingung, sampai akhirnya dia melihat ada semacam paruh yang memakan coklatnya) Russell: kena kau, jangan takut, snipe kecil, aku adalah penjelajah rimba, aku teman alam liar. Mau lagi? Hei, jangan dimakan semua. Ayo keluarlah, ayo. Ayolah... jangan takut snipe. Hewan pintar, hewan pintar. Hewan... raksasa... snipe!</p>	<p>Pada scene ini, Russell melihat jejak kaki di tanah, karena rasa ingin tahunya, maka ia pun mengikuti arah jejak kaki tersebut, namun jejak kaki itu lalu menghilang, Russell pun bingung karena ia masih penasaran dengan jejak kaki tersebut dia berdiri sambil memakan coklatnya lalu ternyata ada yang hendak memakan coklatnya diam-diam. Disini terlihat rasa ingin tahu Russell yang tinggi, ia memancing hewan tersebut dengan coklat agar mau keluar dan agar ia bisa mengetahui dan melihat hewannya.</p>
<p>Menit 37.36</p> 	<p>Russell: aku menemukan snipe Mr. Fredricksen: Oh, benarkah? Russell: Apakah dia tinggi? Mr. Fredricksen: Ya benar, dia sangat tinggi Russell: Apakah dia berwarna-warni? Mr. Fredricksen: Ya,</p>	<p>Pada scene ini, menunjukkan rasa ingin tahu yang dimiliki Russell. Dia melihat sendiri hewan itu dan Hewan itu juga berdiri di sampingnya, namun karena rasa ingin tahunya, dia tetap menanyakan hal-hal mengenai hewan</p>

Lanjutan tabel V

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
	<p>benar sekali. Russell: Apa dia suka makan coklat? Mr. Fredricksen: Oh, ya...</p>	<p>itu kepada Mr. Fredricksen.</p>
<p>Menit 41.39</p> 	<p>Russell: Hey, keren! Apa fungsinya ini, kawan? (Russell memutar-mutar tombol yang ada dileher anjing tersebut dan ternyata suara anjing itu bisa berubah-ubah) Anjing Dug: Bisakah kau... aku akan pakai kalungnyanya... aku akan senang kalau kau lepaskan aku.</p>	<p>Setelah melihat dan mendengar bahwa anjing itu bisa berbicara, Russell pun terkejut dan ingin tahu kenapa hewan itu bisa berbicara, lalu ia melihat di leher anjing itu ada kalung dan tombolnya, karena penasaran Russell pun bertanya apa fungsi tombol tersebut lalu ia memutar-mutar sendiri tombol tersebut dan mengetahui kalau suara anjing berasal dari situ dan saat diputar, suara anjing itu bisa berubah-ubah.</p>

e. Kerja Keras

Kerja keras adalah perilaku atau perbuatan yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan guna menyelesaikan tugas (belajar/pekerjaan) dengan sebaik-baiknya. Pada film animasi *UP*, nilai Kerja Keras terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel VI Nilai Kerja Keras dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p data-bbox="371 409 539 443">Menit 09.11</p> 	(Tidak ada dialog)	<p data-bbox="1074 409 1367 734">Pada scene ini memperlihatkan adegan dimana mereka bekerja keras dengan menabung hari demi hari untuk bisa mewujudkan impian mereka pergi ke Air Terjun Surga.</p>
<p data-bbox="371 768 539 801">Menit 15.26</p> 	(Tidak ada dialog)	<p data-bbox="1074 768 1367 1384">pada awal scene ini, muncul seorang anak bernama Russell, yang dimana diperlihatkan bahwa Russell adalah seorang anak yang kerja keras dan bersungguh-sungguh untuk mencapai yang di inginkan dengan mendatangi rumah Fredricksen dan menawarkan bantuan sampai akhirnya ikut pergi menjelajah hutan.</p>

f. Menghargai Prestasi

Menghargai prestasi adalah sikap atau perbuatan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain. Pada film animasi *UP*, nilai menghargai prestasi terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel VII Nilai Menghargai Prestasi dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
Menit 87.30 (01.27.35) 	<p>Selamat, Russell. Pak Mr. Fredricksen: Russell, Penghargaan untuk Membantu orang tua serta pencapaian prestasi yang sangat gemilang, aku ingin menganugerahimu penghargaan tertinggi “Pin Ellie”.</p>	<p>Pada scene ini, Russell berada di upacara penghargaan menjadi petualang senior, pada saat giliran Russell, Mr. Fredricksen datang untuk mewakili memberi penghargaan terhadap Prestasi Russell yang telah berhasil dalam tugasnya untuk membantu orang tua dan Mr. Fredricksen memberikan sebuah pin milik Ellie kepada Russell sebagai bentuk menghargai usaha Russell dalam membantunya.</p>

g. Jujur

Jujur adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap pihak lain. Pada film animasi *UP*, nilai jujur terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel VIII Nilai Jujur dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
Menit 47.09 	<p>Mr. Fredricksen: Tunggu, kamu kan penjelajah rimba yang punya GPS sama pangkat? Russell: Yaaa tapi... kau</p>	<p>Pada scene ini, Mr. Fredricksen dan Russell saling berbicara satu sama lain. Mr. Fredricksen</p>

Lanjutan tabel VIII

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
	<p>mau tahu rahasiaku? Mr. Fredriksen: Tidak Russell: Baik, ini dia. Aku nggak pernah mendirikan tenda. Ya itu rahasiaku. Mr. Fredriksen: kau nggak pernah kemping sebelumnya kan? Russell: Yaa, nggak diluar kamar... Mr. Fredriksen: lalu, kenapa nggak minta ayahmu mengajarmu cara mendirikan tenda? Russell: kurasa dia nggak mau membicarakan hal ini. Coba aja dulu siapa tahu dia punya kejutan. Russell: Dia sering keluar kota, Aku jarang bertemu ayah. Mr. Fredriksen: tapi pasti dia akan pulang kan? Russell: Aku coba menelponnya, tapi Phyllis bilang aku nggak boleh mengganggu ayah. Mr. Fredriksen: Phyllis? kau panggil ibumu langsung begitu? Russell: Phyllis itu bukan ibuku koq. Mr. Fredriksen: Oh!</p>	<p>mempertanyakan kenapa Russell tidak bisa membuat tenda sedangkan ia seorang anak pramuka dan kenapa tidak minta diajarkan oleh ayahnya. Russell pun mengungkapkan dengan jujur mengenai dirinya dan keadaannya dengan ayahnya.</p>

h. Tanggung Jawab

Bertanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melakukan tugas dan kewajibannya sebagaimana yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam,

sosial, dan budaya), Negara, dan Tuhan. Pada film animasi *UP*, nilai tanggung jawab terdapat pada scene sebagai berikut:

Tabel IX Nilai Tanggung Jawab dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p data-bbox="368 555 539 584">Menit 15.25</p> 	<p data-bbox="692 555 1056 768">Russell: Selamat siang, namaku Russell, aku anggota pramuka di saka 54 grup 12. Apakah anda membutuhkan bantuan pak?</p> <p data-bbox="692 772 1034 808">Mr. Fredricksen: Nggak</p> <p data-bbox="692 813 1050 916">Russell: aku bisa membantumu menyeberang jalan</p> <p data-bbox="692 920 1023 956">Mr. Fredricksen: nggak</p> <p data-bbox="692 960 1050 1064">Russell: aku bisa membantumu menyeberang... taman?</p> <p data-bbox="692 1068 1034 1104">Mr. Fredricksen: Nggak</p> <p data-bbox="692 1108 1050 1211">Russell: aku bisa membantumu menyeberang serambi</p> <p data-bbox="692 1216 1034 1252">Mr. Fredricksen: Nggak</p> <p data-bbox="692 1256 1050 1359">Russell: Yaa, aku bisa membantumu menyeberangi sesuatu.</p> <p data-bbox="692 1364 1050 1431">Mr. Fredricksen: Nggak, aku nggak butuh kamu.</p> <p data-bbox="692 1435 1050 1722">(Fredricksen menutup pintu, beberapa saat kemudian membuka pintu dan Russell mengenalkan dirinya lagi lalu Fredricksen menutup pintunya namun dihalangi kaki Russell)</p> <p data-bbox="692 1727 1050 1830">Mr. Fredricksen: ada apa? langsung ke akhirnya saja</p> <p data-bbox="692 1834 1050 1980">Russell: lihat ini? Ini adalah pin petualanganku. Anda lihat ada yang kurang satu. Itu adalah pin</p>	<p data-bbox="1075 555 1374 1137">Pada scene ini, memperlihatkan tanggung jawab seorang Russell sebagai seorang anak pramuka dalam menjalankan tugasnya agar menjadi petualang sejati dengan menambah pinnya yaitu membantu orang tua dengan mendatangi Mr. Fredricksen dan menawarkan diri untuk membantunya.</p>

Lanjutan tabel IX

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
	“membantu orang tua”. Jika aku punya itu aku akan menjadi petualang senior.	

2. Relevansi Nilai Karakter dalam Film Animasi *UP* dengan Perkembangan Sosial Anak Usia SD/MI

Adapun dalam film animasi *UP*, terdapat beberapa nilai karakter didalamnya yang sesuai dengan perkembangan sosial anak dan dapat mempengaruhi perilaku sosial anak. Walaupun nilai-nilai tersebut masih perlu untuk dilatih dan dikembangkan, nilai-nilai tersebut dianggap relevan karena sesuai dengan perilaku sosial yang diperlihatkan oleh anak usia SD/MI pada umumnya dan nilai-nilai tersebut sesuai dengan teori psikososial Erikson untuk anak usia SD/MI yaitu pada tahap tekun vs rendah diri (umur 6-11 tahun) dan identitas vs kebingungan identitas (11-20 tahun).

Tekun vs rendah diri (industri vs inferiority) adalah tahap perkembangan Erikson yang keempat, pada tahap ini anak mulai berhubungan dengan banyak pengalaman baru. Diwaktu yang sama pula anak menjadi lebih antusias mengenai belajar dibandingkan dengan akhir periode kanak-kanak awal yang penuh imajinasi.¹

Pada periode ini anak cenderung berpikir intuitif yaitu berpikir dengan mengandalkan ilham. Anak-anak berimajinasi dalam menemukan

¹John W. Santrock, *Perkembangan Anak jilid 1*, (jakarta: Penerbit Erlangga, 2007), h. 46-

dan menciptakan sesuatu dan mengkoordinasikan imajinasinya ke dalam ide atau produk yang dihasilkannya. Menurut Erikson, guru mempunyai tanggung-jawab khusus bagi perkembangan ketekunan anak-anak, guru dapat secara lembut dan tegas memaksa anak-anak/individu ke dalam pencarian untuk menemukan bahwa seseorang dapat belajar mencapai sesuatu yang tidak terpikirkan sebelumnya. Jika ini tidak dilakukan guru atau orang tua, maka muncul sikap tidak kompeten dan tidak produktif pada diri anak (*inferiority*).²

Anak-anak yang mampu melewati tahap ini dengan baik akan mendapatkan keyakinan bahwa mereka mampu menguasai masalah yang mereka hadapi, anak menjadi produktif jika orang tua atau guru mendukung keinginannya untuk mengerti dan menguasai lingkungan mereka. Adapun sebaliknya, anak akan menjadi inferior jika orang tua atau guru acuh, tidak mau repot dan cenderung melarang anak untuk melakukan hal yang ia inginkan.

Identitas vs kebingungan identitas (*identity vs identity confusion*) adalah tahap perkembangan Erickson yang kelima, pada masa ini anak dihadapkan dengan penemuan diri, tentang siapa diri mereka sebenarnya, dan kemana mereka akan melangkah dalam hidup ini. Mereka akan dihadapkan pada banyak peran baru dan status kedewasaan, orang tua atau guru perlu mengizinkan mereka untuk menjelajahi peran-peran

²Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 114

tersebut dan jalan yang berbeda-beda disetiap peran.³ Jika mereka menjelajahi peran tersebut dengan baik, maka identitas positif akan tercapai, jika suatu identitas dipaksakan, tidak cukup menjelajahi banyak peran, maka terjadilah kebingungan identitas.

Adapun nilai-nilai karakter tersebut adalah:

a. Kreatif

Nilai kreatif pada tahap ini, yaitu anak-anak mulai menunjukkan cara berpikir yang intuitif, yaitu berpikir dengan mengandalkan ilham serta suka berimajinasi dalam menemukan atau menciptakan sesuatu ide. Pada film animasi *UP*, nilai kreatif relevan dengan perkembangan sosial anak terdapat pada scene berikut :

Tabel X Relevansi Nilai Kreatif dengan Perkembangan Sosial Anak dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 01.13.44</p> 	<p>Mr. Fredricksen: Russell!</p> <p>Russell: Aku akan membantu Kevin biarpun tanpamu!</p> <p>Mr. Fredricksen: Jangan, Russell, jangan!</p>	<p>Scene ini menunjukkan seorang anak yang memiliki pemikiran sangat kreatif yaitu menerbangkan dirinya dengan menggunakan beberapa balon serta alat penyemprot debu.</p>

b. Bersahabat/komunikatif

Nilai bersahabat/komunikatif pada perkembangan sosial anak ditunjukkan pada saat anak mulai mengeksplorasi tentang dirinya, melihat ke dunia luar, seperti pergi ke sekolah atau pergi bermain di

³John W. Santrock, *Perkembangan Anak jilid 1*, (jakarta: Penerbit Erlangga, 2007), h. 47

sekitar lingkungannya, disana mereka mulai membentuk kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada film animasi UP, nilai bersahabat/komunikatif relevan dengan perkembangan sosial anak terdapat pada scene berikut :

Tabel XI Relevansi Nilai Bersahabat/Komunikatif dengan Perkembangan Sosial Anak dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 04.15</p> 	<p>Ellie: Baiklah, kau boleh gabung! Selamat bergabung! Ada apa? nggak bisa ngomong ya? Hey, aku nggak gigit koq. Kau dan aku, kita satu klub sekarang</p>	<p>Scene ini memperlihatkan sifat bersahabat dua anak serta komunikasi keduanya walaupun mereka baru pertama kali bertemu.</p>
<p>Menit 39.03</p> 	<p>Russell: bisa kita pelihara dia? Yaaa? Aku akan beri makan dia, kuajak dia jalan-jalan, akan kuganti bacaannya... Mr. Fredricksen: Nggak. Russell: seorang petualang sejati adalah sahabat siapapun, biarpun itu tumbuhan, ikan, atau kutu sekalipun.</p>	<p>Scene ini menunjukkan seorang Russell yang memiliki sifat sangat bersahabat terhadap seekor burung dan ia sangat suka bermain dengan burung tersebut.</p>
<p>Menit 41.11</p> 	<p>Russell: Hei, lihat, dia terlatih! Jabat tangan Aha. Ngomong Anjing: Hai, kawan Mr. Fredricksen: Beneran tadi dia ngomong "Hai, kawan"? Anjing: Oh, ya Namaku Dug, aku baru ketemu kalian tapi aku cinta kalian. Tuanku membuatkanku kalung ini. Dia orang yang sangat pintar dan membuatkanku</p>	<p>Scene ini memperlihatkan pertemuan Russell dengan seekor anjing yang bisa ngomong dan disini terlihat Russell yang sangat suka anjing dengan mengajaknya berbicara.</p>

Lanjutan tabel XI

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
	kalung ini, karena itu aku bisa ngomong. Tuanku baik hati dan pintar. Mr. Fredricksen: sangat mustahil Anjing: ini karena tuanku jenius.	

c. Peduli sosial

Nilai peduli sosial relevan dengan perkembangan sosial anak karena pada tahap ini anak-anak mulai memiliki rasa empati kepada orang disekitarnya, mereka mulai tertarik memperhatikan keadaan di sekitarnya, baik itu orang, tumbuhan atau hewan. Pada film animasi UP, nilai peduli sosial relevan dengan perkembangan sosial anak terdapat pada scene berikut :

Tabel XII Relevansi Nilai Peduli Sosial dengan Perkembangan Sosial Anak dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
Menit 50.22 	Russell: Kevin itu... perempuan? Anjing: Sarangnya ada disana, dibebatuan itu. Dia mengumpulkan makanan untuk anaknya, dan harus balik ke sarangnya. Russell: Tunggu, biarkan kevin pergi. Tapi anda janji untuk melindunginya. Dia punya anak yang membutuhkannya, dia harus pulang ke sarangnya.	Scene ini memperlihatkan kepedulian Russell terhadap Kevin dan ingin membantunya untuk pulang ke sarangnya agar ia bisa bertemu anak-anaknya.

Lanjutan tabel XII

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
Menit 01.03.14 	<p>Russell: Kevin! (kaki Kevin terluka dan Russell langsung menolong Kevin dengan membalut lukanya dengan kain, Mr. Fredricksen yang melihat itu sangat khawatir pada Kevin) Kevin mencoba berdiri ingin pulang ke sarangnya, lalu Russell menghentikannya.</p> <p>Russell: Tidak, tidak, Kevin... diamlah. Dia luka parah. Bisakah kita antar dia pulang?</p> <p>Mr. Fredricksen: Baiklah, tapi kita harus cepat</p>	Scene ini menunjukkan Russell dan Mr. Fredricksen yang sangat mengkhawatirkan Kevin yang kakinya terluka serta ingin membantu Kevin agar ia bisa pulang kepada anak-anaknya.

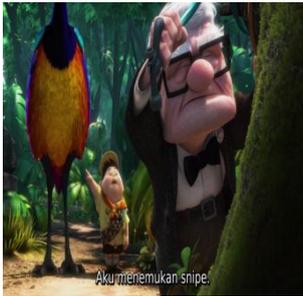
d. Rasa ingin tahu

Pada perkembangan sosial anak, nilai rasa ingin tahu sangat terlihat yaitu dimana anak-anak pada usia ini sangat tertarik untuk mengetahui segala sesuatu, mereka tidak terlalu suka berdiam diri, mereka mulai mempelajari banyak hal serta mengumpulkan sesuatu. Pada film animasi UP, nilai rasa ingin tahu relevan dengan perkembangan sosial anak terdapat pada scene berikut :

Tabel XIII Relevansi Nilai Rasa Ingin Tahu dengan Perkembangan Sosial Anak dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
Menit 36.30 	<p>Russell: Jejak? Snipe. Sini, snipe. Keluarlah, snipe. Snipe. (Russell mengikuti jejak kaki tersebut sambil menepuk</p>	Pada scene ini, Russell melihat jejak kaki di tanah, karena rasa ingin tahunya, maka ia mengikuti

Lanjutan tabel XIII

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
	<p>tangan sampai jejak itu tidak ada lagi, Russell pun bingung dan ia mengeluarkan coklatnya lalu memakannya. Lalu tiba-tiba dari belakangnya ada suara, Russell pun menoleh ke arah suara tersebut, dan ternyata tanpa diketahuinya ada yang diam-diam memakan coklatnya dan itu membuat Russell bingung, sampai akhirnya dia melihat ada semacam paruh yang memakan coklatnya)</p> <p>Russell: kena kau, jangan takut, snipe kecil, aku adalah penjelajah rimba, aku teman alam liar. Mau lagi? Hei, jangan dimakan semua. Ayo keluarlah, ayo. Ayolah... jangan takut snipe. Hewan pintar, hewan pintar. Hewan... raksasa... snipe!</p>	<p>arah jejak kaki tersebut, namun jejak kaki itu lalu menghilang, Russell pun bingung karena ia masih penasaran dengan jejak kaki tersebut dia berdiri sambil memakan coklatnya lalu ternyata ada yang hendak memakan coklatnya diam-diam. Disini terlihat rasa ingin tahu Russell yang tinggi, ia memancing hewan tersebut dengan coklat agar mau keluar dan agar ia bisa mengetahui dan melihat hewannya.</p>
<p>Menit 37.36</p> 	<p>Russell: aku menemukan snipe</p> <p>Mr. Fredricksen: Oh, benarkah?</p> <p>Russell: Apakah dia tinggi?</p> <p>Mr. Fredricksen: Ya benar, dia sangat tinggi</p> <p>Russell: Apakah dia berwarna-warni?</p> <p>Mr. Fredricksen: Ya, benar sekali.</p> <p>Russell: Apa dia suka makan coklat?</p> <p>Mr. Fredricksen: Oh, ya...</p>	<p>Pada scene ini, menunjukkan rasa ingin tahu yang dimiliki Russell. Dia melihat sendiri hewan itu dan Hewan itu juga berdiri di sampingnya, namun karena rasa ingin tahunya, dia tetap menanyakan hal-hal mengenai hewan itu kepada Mr. Fredricksen.</p>

Lanjutan tabel XIII

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 41.39</p> 	<p>Russell: Hey, keren! Apa fungsinya ini, kawan? (Russell memutar-mutar tombol yang ada dileher anjing tersebut dan ternyata suara anjing itu bisa berubah-ubah)</p> <p>Anjing Dug: Bisakah kau... aku akan pakai kalungnya... aku akan senang kalau kau lepaskan aku.</p>	<p>Setelah melihat dan mendengar bahwa anjing itu bisa berbicara, Russell pun terkejut dan ingih tahu kenapa hewan ituu bisa berbicara, lalu ia melihat di leher anjing itu ada kalung dan tombolnya, karena penasaran Russell pun bertanya apa fungsi tombol tersebut lalu ia memutar-mutar sendiri tombol tersebut dan mengetahui kalau suara anjing berasal dari situ dan saat diputar, suara anjing itu bisa berubah-ubah.</p>

e. Kerja keras

Nilai kerja keras relevan dengan perkembangan sosial anak karena pada usia ini, anak-anak mulai memiliki rasa keinginan yang tinggi, dan rasa antusias yang besar dalam menghadapi pengalaman yang baru dan untuk mendapatkan sesuatu yang sangat diinginkannya mereka akan melakukan apapun. Pada film animasi UP, nilai kerja keras relevan dengan perkembangan sosial anak terdapat pada scene berikut :

Tabel XIV Relevansi Nilai Kerja Keras dengan Perkembangan Sosial Anak dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 15.26</p> 	(Tidak ada dialog)	Pada awal scene ini, muncul seorang anak bernama Russell, yang dimana diperlihatkan bahwa Russell adalah seorang anak yang kerja keras dan bersungguh-sungguh untuk mencapai yang di inginkannya dengan mendatangi rumah Fredricksen dan menawarkan bantuan sampai akhirnya ikut pergi menjelajah hutan.

f. Jujur

Nilai jujur relevan dengan perkembangan sosial anak karena pada usia ini, anak-anak akan secara langsung mengatakan apa yang dipikirkannya dan yang dirasakannya, atau mengatakan apa yang diinginkannya dan yang tidak diinginkannya. Pada film animasi *UP*, nilai jujur relevan dengan perkembangan sosial anak terdapat pada scene berikut :

Tabel XV Relevansi Nilai Jujur dengan Perkembangan Sosial Anak dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 47.09</p> 	<p>Mr. Fredricksen: Tunggu, kamu kan penjelajah rimba yang punya GPS sama pangkat? Russell: Yaaa tapi... kau</p>	Pada scene ini, Mr. Fredricksen dan Russell saling berbicara satu sama lain. Mr. Fredricksen

Lanjutan tabel XV

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
	<p>mau tahu rahasiaku? Mr. Fredriksen: Tidak Russell: Baik, ini dia. Aku nggak pernah mendirikan tenda. Ya itu rahasiaku. Mr. Fredriksen: kau nggak pernah kemping sebelumnya kan? Russell: Yaa, nggak diluar kamar... Mr. Fredriksen: lalu, kenapa nggak minta ayahmu mengajarimu cara mendirikan tenda? Russell: kurasa dia nggak mau membicarakan hal ini. Coba aja dulu siapa tahu dia punya kejutan. Russell: Dia sering keluar kota, Aku jarang bertemu ayah. Mr. Fredriksen: tapi pasti dia akan pulang kan? Russell: Aku coba menelponnya, tapi Phyllis bilang aku nggak boleh mengganggu ayah.</p>	<p>mempertanyakan kenapa Russell tidak bisa membuat tenda sedangkan ia seorang anak pramuka dan kenapa tidak minta diajarkan oleh ayahnya. Russell pun mengungkapkan dengan jujur mengenai dirinya dan keadaannya dengan ayahnya.</p>

g. Tanggung Jawab

Nilai kerja keras relevan dengan perkembangan sosial anak karena pada usia ini, anak mulai dapat diberi sebuah tanggung jawab dengan memberikan mereka tugas dan kewajiban yang harus mereka lakukan. . Pada film animasi UP, nilai kerja keras relevan dengan perkembangan sosial anak terdapat pada scene berikut :

Tabel XVI Relevansi Nilai Tanggung Jawab dengan Perkembangan Sosial Anak dalam Film Animasi *UP*

Visual	Dialog/Suara	Penjelasan
<p>Menit 15.25</p> 	<p>Russell: Selamat siang, namaku Russell, aku anggota pramuka di saka 54 grup 12. Apakah anda membutuhkan bantuan pak?</p> <p>Mr. Fredricksen: Nggak</p> <p>Russell: aku bisa membantumu menyeberang jalan</p> <p>Mr. Fredricksen: nggak</p> <p>Russell: aku bisa membantumu menyeberang... taman?</p> <p>Mr. Fredricksen: Nggak</p> <p>Russell: aku bisa membantumu menyeberang serambi</p> <p>Mr. Fredricksen: Nggak</p> <p>Russell: Yaa, aku bisa membantumu menyeberangi sesuatu.</p> <p>Mr. Fredricksen: Nggak, aku nggak butuh kamu. (Fredricksen menutup pintu, kemudian membuka pintu lagi dan Russell mengenalkan dirinya lagi lalu Fredricksen menutup pintunya namun dihalangi kaki Russell)</p> <p>Mr. Fredricksen: ada apa? Langsung akhirnya saja</p> <p>Russell: lihat ini? Ini adalah pin petualanganku. Anda lihat ada yang kurang satu. Itu adalah pin “membantu orang tua”. Jika aku punya itu aku akan menjadi petualang senior.</p>	<p>Pada scene ini, memperlihatkan tanggung jawab seorang Russell sebagai seorang anak pramuka dalam menjalankan tugasnya agar menjadi petualang sejati dengan menambah pinnya yaitu membantu orang tua dengan mendatangi Mr. Fredricksen dan menawarkan diri untuk membantunya.</p>

B. Analisis

1. Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi *UP*

Nilai adalah sebuah konsep keyakinan dalam diri seseorang atau pada sebuah masyarakat terhadap sesuatu yang dipandang berharga dan mengarahkan tingkah laku seseorang kepada baik atau buruk dalam kehidupannya sehari-hari sebagai makhluk yang bermasyarakat.

Karakter adalah sebuah ciri khas yang terdapat dalam diri seseorang yang berupa sifat, perilaku, ataupun watak yang membedakan mereka dengan orang lain karena sesungguhnya watak setiap orang itu berbeda-beda.

Karakter di dalam kamus Poerwadarminta, diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Nama dari jumlah seluruh ciri pribadi yang meliputi hal-hal seperti perilaku, kebiasaan, kesukaan, ketidaksukaan, kemampuan, kecenderungan, potensi, nilai-nilai, dan pola-pola pikiran.⁴

Karakter yang berarti watak atau sifat, memang hal sangat mendasar yang ada pada diri seseorang. Karakter adalah sifat bathin manusia yang akan mempengaruhi setiap pikiran dan perbuatan manusia.

Menurut Aa Gym, karakter itu terdiri dari empat hal antara lain:

- a. Ada karakter lemah, misalnya penakut, tidak berani mengambil keputusan atau resiko, pemalas, cepat kalah, belum apa-apa sudah menyerah, dan sebagainya.

⁴Abdul Majid, dkk., *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 11.

- b. Karakter kuat, contohnya tangguh, ulet, mempunyai daya juang tinggi, atau pantang menyerah.
- c. Karakter jelek, misalnya licik, egois, serakah, sombong, suka pamer, dan sebagainya.
- d. Karakter baik, seperti jujur, terpercaya, rendah hati, dan sebagainya.⁵

Karakter seseorang dapat diketahui dengan melihat sikapnya terhadap dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitarnya, sikapnya terhadap tugas-tugas yang dipercayakan padanya, ataupun reaksi-reaksi dirinya terhadap berbagai masalah yang menimpa dirinya ataupun orang lain dan cara dia mengendalikannya.

Karakter dalam agama Islam tidak berbeda jauh dengan akhlak. Keduanya didefinisikan sebagai suatu tindakan yang terjadi tanpa ada lagi pemikiran karena sudah tertanam didalam pikiran, dan dengan kata lain, keduanya dapat disebut dengan kebiasaan.⁶

Ajaran Islam tentang pendidikan karakter bukan hanya sekedar teori, tetapi figur Nabi Muhammad Saw tampil sebagai contoh (uswah hasanah) atau suri tauladan. Sebagaimana disebutkan dalam Alquran surah Al-ahzab ayat 21 yang berbunyi:

⁵Hamka abdul ajiz, *Pendidikan Karakter Berpusat Pada Hati*, (Jakarta: Al-Mawardi Prima, 2011), h. 198

⁶Abdul Majid, dkk., *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 12

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Ayat ini tentang mencontoh Rasulullah dalam berbagai perkataan, perbuatan, dan perilakunya. Kata uswah atau iswah berarti teladan. Pakar tafsir, az-zamakhsyari mengemukakan dua kemungkinan tentang maksud keteladanan yang terdapat pada diri Rasul. Pertama dalam arti kepribadian beliau secara totalitasnya adalah teladan. Kedua dalam arti terdapat dalam kepribadian beliau hal-hal yang patut diteladani.⁷

Pandangan Islam terhadap tahapan-tahapan pengembangan pembentukan karakter dimulai sedini mungkin, adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

- a. Tauhid (dimulai sejak usia 0-2 tahun)
- b. Adab (5-6 tahun)
- c. Tanggung Jawab diri (7-8 tahun)
- d. *Caring*- Peduli (9-10 tahun)
- e. Kemandirian (11-12 tahun)
- f. Bermasyarakat (13 tahun >)

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut maka pendidikan karakter anak harus disesuaikan dengan dunia anak. Dengan kata lain, pendidikan

⁷M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002) h. 439

karakter anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.⁸

Karakter sangat dipengaruhi oleh keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Rumah tangga atau keluarga sebagai lingkungan pembentukan dan pendidikan karakter yang paling utama dan harus diberdayakan. Sedangkan karakter melalui sekolah, tidak hanya sebatas mata pelajaran ataupun pengetahuan, tapi lebih dari itu seperti penanaman moral, nilai-nilai etika, budi pekerti yang luhur, pemberian penghargaan kepada yang berprestasi, dan pemberian hukuman bagi yang melanggar, selanjutnya menerapkan pendidikan berdasarkan karakter dengan setiap mata pelajaran yang ada.

Kemudian pengaruh lingkungan masyarakat terhadap karakter juga sangat berpengaruh, situasi masyarakat dengan sistem nilai yang dianutnya akan mempengaruhi sikap dan cara pandang masyarakat secara keseluruhan. Jika sistem nilai dan cara pandang mereka terbatas pada hal ini dan itu maka itu juga akan mempengaruhi upaya dan ambisi orang yang berada di sekitarnya menjadi terbatas pada hal itu saja.

Selain itu, salah satu yang juga termasuk dalam mempengaruhi karakter anak adalah tayangan televisi. Televisi memiliki potensi besar untuk mensosialisasikan nilai-nilai kepada anak-anak. Hal ini disebabkan hampir sebagian waktu anak-anak banyak dihabiskan untuk menonton televisi.

⁸*Ibid.*,h. 22-23

Kegiatan menonton televisi disinyalir lebih besar daripada kegiatan belajar atau kegiatan positif lainnya. Seperti dinyatakan oleh Nasution dalam Supriyono bahwa tingginya waktu menonton televisi, sehingga mengurangi kegiatan lain seperti membaca, bermain dengan sesama, membantu orang tua dan mengerjakan tugas di rumah. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan menonton televisi merupakan kegiatan yang amat disenangi oleh anak-anak, dan cenderung mengganggu kegiatan lainnya.⁹

Ada begitu banyak jenis film yang ditayangkan oleh televisi, salah satunya adalah film animasi yang begitu digemari oleh anak-anak. Terlebih saat liburan sekolah, berbagai film animasi ditayangkan. Salah satu film animasi yang sering ditayangkan adalah *UP*. Film animasi *UP* merupakan film yang menceritakan tentang petualangan seorang kakek yang menerbangkan rumahnya ke tempat impiannya serta seorang anak laki-laki yang mengikutinya. Film ini menjadi salah satu film animasi favorit anak-anak, film ini juga mengandung beberapa nilai-nilai karakter seperti nilai kreatif, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, peduli sosial, kerja keras, dan jujur.

a. Kreatif

Kreatif berarti menciptakan ide-ide dan karya baru yang bermanfaat. Pemikiran yang kreatif adalah pemikiran yang dapat menemukan hal-hal atau cara-cara baru yang berbeda dari yang

⁹Dewi Juni Artha, "Pengaruh Pemilihan Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Sosialisasi anak", dalam *Jurnal EduTech*, Vol.2 No. 1, Maret 2016. h. 22

biasanya dan pemikiran yang mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah (manfaat).¹⁰

Kreatif masuk sebagai salah satu nilai karakter sangat tepat karena kreatif bisa menjadikan seseorang tidak pasif, pikirannya akan selalu berkembang, orang kreatif adalah orang yang tidak bisa diam, memiliki imajinasi yang tinggi, dia akan selalu mencari hal-hal baru dari hal-hal yang telah ada. Oleh karena itu, sifat kreatif menjadi sangat penting karena dengan adanya orang-orang yang selalu merenung, berpikir, dan mencari hal-hal baru yang bermanfaat dapat lebih memudahkan dalam mewujudkan kemajuan suatu bangsa.

Aspek yang lebih penting yaitu sejak dini setiap anak-anak sudah harus dibiasakan dan dilatih untuk menghasilkan pemikiran dan karya baru. Orang tua atau guru jangan menghalangi atau bahkan mematikan kreatif anak, sering kali ditemui orang tua mengucapkan kata jangan pada anak yang sedang berproses untuk menciptakan hal baru yang justru itu akan mengurangi keberanian anak untuk melakukan hal baru.

Nilai kreatif yang bisa dilihat dalam film animasi *UP*, terdapat pada beberapa scene yaitu:

¹⁰Mohamad Mustari, *Nilai karakter refleksi untuk pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2014) h. 73

- 1) Pada menit 21.13, scene ini menunjukkan hasil pemikiran kreatif dari Mr. Fredricksen yang menerbangkan rumahnya dengan mengikat ribuan balon ke dalam rumahnya.
- 2) Pada scene 01.13.44, scene ini memperlihatkan hasil pemikiran kreatif Russell yang dapat terbang dengan mengikatkan beberapa balon ke bajunya serta memegang mesin penyemprot debu.
- 3) Pada scene 01.14.10, menunjukkan Mr. Fredricksen yang berusaha mencoba untuk membuat rumahnya agar bisa terbang lagi dan ia pun mendapat ide yaitu dengan mengeluarkan semua barang-barang di rumahnya agar rumahnya menjadi lebih ringan dan dapat terbang.

b. Bersahabat/Komunikatif

Menurut Kemendiknas, nilai karakter bersahabat atau komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.¹¹ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bersahabat adalah berteman/berkawan yang menyenangkan dalam pergaulan sedangkan komunikatif adalah keadaan saling berhubungan, bahasanya mudah dipahami sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.¹²

¹¹Anas Salahudin, *Pendidikan Karakter (pendidikan berbasis agama dan budaya bangsa)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013) h. 55

¹²Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai bersahabat/komunikatif adalah sikap atau tindakan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain yang didalamnya terdapat komunikasi yang baik hingga dapat menimbulkan rasa senang antara satu sama lain.

Hubungan itu bermacam-macam. Ada yang berhubungan karena kepentingan kerja, kepentingan ekonomi, politik, dan sebagainya. Adapun hubungan yang terbangun tanpa ada tujuan atau tujuan kemanusiaannya yang lebih dominan, biasanya lebih awet. Hubungan yang seperti itu di sebut persahabatan.¹³ Pada saat bertemu akan ada rasa bahagia diantara mereka, mereka bisa saling berbagi, bercerita, berbagi rasa, saling diskusi dan sebagainya.

Pembangunan karakter dalam nilai bersahabat/komunikatif sangat penting dan harus diperhatikan agar anak-anak kita tidak tumbuh menjadi manusia yang arogan, sok, dan tidak menghargai yang lainnya.

Siswa yang memiliki karakter bersahabat selalu menunjukkan keinginan untuk menyapa dengan bahasa yang santun. Hubungan yang baik selalu dibangun termasuk memberikan rasa simpatik dan empati kepada setiap orang yang mengenalnya. Bagi siswa yang memiliki karakter yang bersahabat

¹³Ngainun Naim, *Character Building*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.181

begitu cepat mendapatkan perhatian dan respon. Bahkan mereka yang memiliki karakter bersahabat memiliki kemampuan untuk memahami pikiran, sikap dan perilaku orang lain. Itulah sebabnya, siswa yang memiliki karakter bersahabat sangat disenangi karena karena selalu menunjukkan sikap yang damai, dapat bekerja sama dengan baik, dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, dapat menangkap maksud dan motivasi dari setiap orang, serta dapat memberi respon yang tepat untuk memberikan kenyamanan dalam bergaul dengan orang lain.¹⁴

Nilai bersahabat/komunikatif yang bisa dilihat dalam film animasi *UP*, terdapat pada beberapa scene yaitu:

- 1) Pada menit 04.15, scene ini memperlihatkan 2 anak yaitu laki-laki dan perempuan yang baru pertama kali bertemu namun sang anak perempuan menunjukkan sikapnya yang bersahabat dengan mengajak sang anak laki-laki untuk berkenalan dan bergabung dengan klubnya.
- 2) Pada menit 39.03, scene ini memperlihatkan rasa bersahabat Russell dengan seekor burung langka yang ditemuinya, Russell sama sekali tidak takut, ia justru sangat asik bermain-main dengan burung langka tersebut.

¹⁴Iga Oktia Rahmawati, “Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Bersahabat dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments Di Kelas IV E SDIT AL-Azhar Kota Jambi”, dalam *Artikel Ilmiah*, (Jambi: 2017). h. 3

3) Pada menit ke 41.11, scene ini menunjukkan sikap bersahabat dan komunikatif Russell dengan seekor anjing dengan mengajaknya bersalaman dan mengajaknya bicara.

c. Peduli Sosial

Nilai peduli sosial menurut Kemendiknas adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.¹⁵

Lingkungan terdekat berpengaruh besar dalam menentukan tingkat kepedulian sosial. Lingkungan yang dimaksud di sini adalah keluarga, teman-teman, dan lingkungan masyarakat tempat kita tumbuh. Dari merekalah kita mendapat nilai-nilai tentang kepedulian sosial. Nilai-nilai yang dipelajari itulah yang akan membentuk karakter kita untuk selalu membantu dan menolong sesama. Kepedulian sosial bukan berarti mencampuri urusan orang lain, tetapi lebih pada membantu menyelesaikan permasalahan yang di hadapi orang lain dengan tujuan kebaikan dan perdamaian. Oleh karena itulah peduli sosial termasuk kedalam nilai karakter yang penting dan harus diajarkan sejak dini kepada anak-anak.

Islam juga mengajarkan tentang perlunya berbuat baik terhadap orang lain, terutama kepada sesama muslim. Alquran mengajarkan bahwa kebaikan seorang muslim dikaitkan dengan

¹⁵Anas Salahudin, *Pendidikan Karakter (pendidikan berbasis agama dan budaya bangsa)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013) h. 55

keimanan kepada Allah Swt., ibadah wajib, amal saleh, dan kasih sayang terhadap sesama. Kewajiban untuk berbuat baik kepada sesama dan larangan berbuat jahat dinyatakan dalam surah An-Nahl ayat 90 berikut:

إِنَّ اللَّهَ يُأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ
وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ ۚ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Ayat ini dinilai oleh para pakar sebagai ayat yang paling sempurna dalam penjelasan segala aspek kebaikan dan keburukan. Allah Swt. berfirman sambil mengukuhkan dan menunjuk langsung diri-Nya dengan nama yang teragung guna menekankan pentingnya pesan-pesan-Nya bahwa: *sesungguhnya Allah* secara terus-menerus *memerintahkannya* siapa pun diantara hamba-hamba-Nya untuk *berlaku adil* dalam sikap, ucapan dan tindakan, walau terhadap diri sendiri, dan menganjurkan *berbuat ihsan*, yakni yang lebih utama dari keadilan, dan juga *pemberian* apa-pun yang dibutuhkan dan sepanjang kemampuan lagi dengan tulus *kepada kaum kerabat*, dan *Dia*, yakni Allah, *melarang* segala macam dosa, lebih-lebih *perbuatan keji* yang amat dicela oleh agama dan akal sehat seperti zina dan homoseksual; demikian juga *kemunkaran*, yakni hal-hal yang bertentangan dengan adat-istiadat yang sesuai dengan nilai-nilai agama dan melarang juga *penganiayaan*, yakni segala sesuatu yang

melampaui batas kewajaran. Dengan perintah dan larangan ini, *Dia memberi pengajaran dan bimbingan kepada kamu semua, menyangkut segala aspek kebajikan agarkamu dapat selalu ingat dan mengambil pelajaran yang berharga.*¹⁶

Peduli pada sesama harus dilakukan tanpa pamrih. Tidak mengharapkan balasan apapun atau mengharap hadiah atas apa yang telah kita berikan kepada orang lain. Saat membantu orang lain itu sebagai bentuk kepedulian, tidak ada keberatan atau ucapan menggerutu, semuanya dilakukan dengan tanpa pamrih, dengan hati terbuka dan tanpa perhitungan.

Nilai peduli sosial yang ditemukan dalam film animasi *UP*, terdapat pada beberapa scene yaitu:

- 1) Pada scene di menit 50.22, menceritakan Russell yang sangat peduli terhadap burungnya dengan meminta bantuan kepada Mr. Fredricksen agar membantu Kevin pulang ke sarangnya supaya ia dapat bertemu dengan anak-anaknya.
- 2) Pada scene 01.00.42, adegan memperlihatkan Mr. Fredricksen dan Russell yang berusaha kabur dari kejaran anjing-anjing Charles Muntz, dan ternyata mereka di tolong oleh anjing Dug dan juga Kevin, hingga akhirnya mereka pun saling membantu.

¹⁶M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002) h. 697

3) Pada scene 01.03.14, scene ini memperlihatkan kepedulian Russell terhadap Kevin yang kakinya terluka karena digigit anjing, dia membalut kaki Kevin dengan kain dan terlihat sangat sedih.

d. Rasa Ingin tahu

Manusia merupakan makhluk yang memiliki akal. Akal menjadi nilai lebih manusia dibandingkan makhluk lainnya. Akal pula yang memungkinkan manusia mengembangkan kehidupannya secara dinamis. Akal inilah yang mendorong rasa ingin tahu terhadap segala hal. Disebabkan dorongan rasa ingin tahu tersebut, manusia sejak dini cenderung untuk terus mempertanyakan berbagai hal yang memang belum diketahui dan dipahami, baik yang diamati ataupun dipikirkan.¹⁷

Dorongan tersebut menyebabkan manusia menjadi makhluk yang tidak akan pernah merasa puas terhadap segala fenomena yang terjadi. Mereka akan selalu memiliki keinginan untuk memahami secara lebih mendalam dan mendetail.

Secara biologis, kondisi tubuh manusia memungkinkan untuk berkembang secara lebih baik. Sementara ditinjau dari perspektif psikologis, otak manusia juga harus senantiasa dilatih

¹⁷Ngainun Naim, *Character Building*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.170-171

secara terus menerus sehingga memiliki ketajaman.¹⁸ Dalam kondisi seperti itulah, manusia selalu memiliki sifat ingin tahu.

Sejak kecil setelah manusia dapat mengenali lingkungannya, muncul berbagai pertanyaan dalam diri mereka seperti apa itu, bagaimana sesuatu itu terjadi, mengapa itu bisa terjadi, kenapa harus seperti itu, dan masih banyak lagi pertanyaannya. Rasa ingin tahu ini menjadikan manusia tidak akan puas jika belum mendapat jawaban.

Pada seorang anak kecil, rasa ingin tahu mereka sangat kuat. Namun cara mereka untuk mendapatkan jawabannya dilakukan secara sembarangan dan tidak sistematis, hal itu wajar karena anak kecil memang belum mengetahui bagaimana cara untuk mendapatkan jawabannya, mereka hanya akan asal bertanya kepada orang-orang khususnya orang tuanya. Sedangkan saat usia semakin dewasa, rasa ingin tahu mereka bisa dijawab dengan cara yang lebih sistematis yaitu dengan belajar.

Nilai rasa ingin tahu yang ditemukan dalam film animasi *UP*, terdapat pada beberapa scene yaitu:

- 1) Pada scene menit ke 36.30, scene menunjukkan rasa ingin tahu Russell yang sangat tinggi saat ia melihat sebuah jejak kaki, karena rasa ingin tahu nya Russell mengikuti arah jejak

¹⁸*Ibid*, h.171

kaki tersebut tanpa takut sedikitpun. Sampai akhirnya ia bertemu dengan seekor burung langka.

- 2) Pada scene menit ke 37.36, scene ini memperlihatkan rasa ingin tahu Russell terhadap burung langka yang baru pertama kali ditemuinya, dia terus menanyakan tentang burung itu kepada Mr. Fredricksen seperti bertanya apakah dia tinggi, apakah dia berwarna-warni, dan apakah dia suka makan coklat, dia menanyakan hal itu padahal burung tersebut berada di sampingnya.
- 3) Pada scene menit ke 41.39, scene ini memperlihatkan rasa ingin tahu Russell terhadap tombol yang ada dikalung anjing Dug, dia bertanya apakah fungsi dari tombol tersebut sambil memegang dan memutar tombol tersebut.

e. Kerja Keras

Kehidupan sekarang ini menawarkan banyak kemudahan. Anak-anak zaman sekarang hidup dalam era yang serbacepat dan canggih. Akibatnya tidak sedikit anak-anak yang memiliki mental instan, mereka lebih melihat kepada hasil daripada proses. Karena itulah, kerja keras termasuk dalam nilai karakter yang penting untuk diberikan kepada anak-anak. Orang tua dan pendidik harus memberikan pemahaman kepada anak-anak bahwa segala sesuatu itu harus dicapai dengan melalui proses dan kerja keras.

Kerja keras adalah kegiatan yang dikerjakan secara sungguh-sungguh tanpa mengenal lelah atau berhenti sebelum hal yang diinginkan tercapai. Kerja keras melambungkan kegigihan dan keseriusan mewujudkan cita-cita.

Disiplin dan pemaksaan diri merupakan kunci utama dari kerja keras. Disiplin adalah memaksakan diri sendiri untuk melakukan suatu hal. Kedisiplinan diri akan membawa kita pada proses pembiasaan untuk bekerja keras dalam mencapai sesuatu.¹⁹

Nilai kerja keras yang ditemukan dalam film animasi *UP*, terdapat pada scene :

- 1) Pada scene di menit ke 09.11, scene ini memperlihatkan kerja keras Mr.Fredricksen dan istrinya dalam mewujudkan impian mereka pergi ke air terjun surga dengan kerja keras menabung hari demi hari walaupun terkadang ada sesuatu terjadi yang membuat mereka terpaksa untuk menggunakan uang tabungan tersebut namun setelah itu mereka mulai bekerja keras menabung lagi.
- 2) Pada scene di menit ke 15.26, scene ini memperlihatkan bahwa Russell adalah seorang anak yang kerja keras dan bersungguh-sungguh untuk mencapai apa yang diinginkannya dengan mendatangi rumah Fredricksen dan menawarkan bantuan sampai akhirnya ikut pergi menjelajah

¹⁹*Ibid*, h.150

hutan. Russell di perlihatkan sebagai anak yang sangat kerja keras untuk mendapatkan lencana pramuka yang sangat diinginkannya.

f. Menghargai Prestasi

Prestasi merupakan akumulasi dari usaha, kegigihan, kerja keras, dan semangat menjadi yang terbaik. Pencapaian prestasi membutuhkan proses yang tidak ringan. Satu kata kunci yang selalu ada dalam prestasi adalah adanya “usaha lebih”. Siswa yang berprestasi dapat dipastikan belajar lebih lama dibandingkan siswa yang kurang berprestasi. Mereka juga lebih gigih.²⁰

Pengembangan karakter penting didalamnya untuk menanamkan nilai menghargai prestasi kepada anak-anak, dengan menghargai prestasinya berarti kita juga menghargai proses dan kerja keras yang telah dilaluinya untuk meraih prestasi tersebut. Hal itu agar anak-anak tidak menjadi generasi yang hanya menyukai hasil dan tidak menghargai proses. Menghargai prestasi bisa diberikan dalam bentuk pujian seperti memuji dengan kata bagus, hebat, lanjutkan dengan lebih baik lagi ataupun dalam bentuk sebuah hadiah.

Nilai menghargai prestasi yang ditemukan dalam film animasi *UP*, terdapat pada scene ke 01.27.35, scene ini memperlihatkan Mr. Fredricksen yang menghargai prestasi

²⁰ *Ibid*, h.180

Russell yang telah membantunya dengan memasang pin “membantu orang tua” yang diinginkan oleh Russell serta menambahnya dengan memberikan pin kesayangan milik istrinya.

g. Jujur

Secara harfiah, jujur berarti lurus hati, tidak berbohong, tidak curang. Jujur merupakan nilai penting yang harus dimiliki setiap orang. Jujur tidak hanya diucapkan, tetapi juga harus tercermin dalam perilaku sehari-hari.²¹

Nilai jujur sangat penting dalam membangun sebuah karakter, karena pada zaman sekarang kejujuran semakin terkikis, banyak orang yang tidak jujur dan itu akan menjadi penyebab bagi lahirnya berbagai perilaku yang akan merugikan tidak hanya bagi dirinya tapi juga bagi orang lain bahkan negara ini. Kejujuran harus terus ditanamkan kepada setiap orang, khususnya anak-anak.

Nilai jujur yang ditemukan dalam film animasi *UP*, terdapat pada menit ke 47.09, scene ini memperlihatkan bagaimana jujurnya Russell kepada Mr. Fredricksen dengan menceritakan tentang kenapa dia tidak bisa membuat tenda serta mengenai hubungannya dengan ayahnya yang jarang bertemu.

²¹*Ibid*, h. 132

h. Tanggung Jawab

Tanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, karakter dimulai dalam sosial dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tanggung jawab adalah keadaan dimana wajib menanggung segala sesuatu, sehingga berkewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya atau memberikan jawab dan menanggung akibatnya.

Kesimpulannya, tanggung jawab adalah usaha seseorang dalam melaksanakan dan menanggung tugas yang sudah menjadi kewajibannya baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Setiap manusia pasti dibebani dengan tanggung jawab namun tidak setiap orang yang mampu bertanggung jawab.

Nilai tanggung jawab yang ditemukan dalam film animasi *UP*, terdapat pada menit ke 15.25, scene ini memperlihatkan tanggung jawab Russell sebagai seorang anak pramuka yang berusaha melaksanakan tugasnya yaitu membantu orang tua, dia pun mendatangi rumah Mr. Fredricksen dan menawarkan bantuan padanya.

2. Relevansi Nilai Karakter dalam Film Animasi *UP* dengan Perkembangan Sosial Anak Usia SD/MI

Nilai karakter sangat penting ditanamkan kepada anak sejak dini, oleh karena itu agar lebih efektif dalam membentuk karakter seorang anak maka sangat perlu untuk mengetahui mengenai perkembangan anak tersebut, karakter lebih mudah dibentuk pada saat anak dalam masa perkembangan. Perkembangan anak jaman sekarang banyak dipengaruhi oleh banyak hal, tidak hanya dari keluarga, maupun lingkungannya, namun pada zaman yang semakin canggih sekarang, media juga mulai mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya adalah televisi.

Televisi sekarang telah menjelma sebagai sahabat yang aktif mengunjungi anak-anak. Bahkan di lingkungan keluarga yang para orang tuanya sibuk bekerja di luar rumah, televisi telah berfungsi ganda, yaitu sebagai penyaji hiburan sekaligus sebagai pengganti peran orang tua dalam mendampingi keseharian anak-anak.

Televisi sebagai salah satu lingkungan bagi seorang berperan dalam pembentukan kepribadian anak. Proses terbentuknya suatu kepribadian tertentu bisa dilihat dari beberapa hal, pertama yaitu proses pembiasaan. Seorang anak melihat suatu tingkah laku yang sering ditampilkan secara berulang-ulang. Tingkah laku tersebut akan menjadi lazim baginya. Dengan demikian, televisi bisa merupakan suatu lingkungan yang membentuk kebiasaan perilaku. Bentuk lain peran televisi dalam pembentukan kepribadian anak adalah dalam proses

peniruan. Pengaruh proses ini terhadap seseorang berlangsung secara perlahan-lahan.²²

Betapapun besar atau kecilnya pengaruh televisi, kehadiran televisi apabila tidak dikelola secara benar dan hati-hati akan membawa dampak yang justru negatif bagi anak-anak baik terhadap dirinya sendiri, hubungan dengan masyarakat, ataupun lingkungannya. Dengan kata lain, tayangan televisi dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak.

Perkembangan sosial merupakan kematangan yang dicapai dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi serta meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama.²³

Seperti yang telah disebutkan, perkembangan sosial pada anak usia SD/MI ditandai dengan adanya perluasan hubungan, di samping dengan para anggota keluarga, juga dengan teman sebaya sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas. Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri (egosentris), kepada sikap kerja sama (kooperatif) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain). anak mulai berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebaya, dan bertambah kuat keinginannya untuk

²²Dewi Juni Artha, "Pengaruh Pemilihan Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Sosialisasi anak", dalam *Jurnal EduTech*, Vol.2 No. 1, Maret 2016. h. 22

²³Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2012) h. 105

diterima menjadi anggota kelompok (gang), dan merasa tidak senang apabila tidak diterima oleh kelompoknya.²⁴

Film animasi *UP* sendiri, terdapat beberapa nilai karakter didalamnya yang sesuai dengan perkembangan sosial anak dan dapat mempengaruhi perilaku sosial anak. Ada beberapa nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *UP* yang relevan dengan perkembangan sosial anak usia SD/MI, yaitu kreatif, bersahabat/komunikatif, peduli sosial, rasa ingin tahu, dan jujur. Walaupun nilai-nilai tersebut masih perlu untuk dilatih dan dikembangkan, nilai-nilai tersebut dianggap relevan karena sesuai dengan perilaku sosial yang diperlihatkan oleh anak usia SD/MI pada umumnya dan nilai-nilai tersebut sesuai dengan teori psikososial Erikson untuk anak usia SD/MI yaitu pada tahap tekun vs rendah diri.

Tahap tekun vs rendah diri dimulai dari umur sekitar 6 sampai 11 tahun, pada tahap ini, anak-anak yang penuh inisiatif ketika mereka memasuki sekolah dasar akan mengerahkan energinya pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Mereka tertarik pada bagaimana sesuatu diciptakan dan bagaimana sesuatu bekerja.

Menurut Erikson, anak usia 6 tahun mirip dengan binatang muda, setelah merasa tenteram dekat induknya, maka mereka akan mulai pergi ke alam untuk mengenalnya secara instingtif. Anak-anak mulai melakukan eksplorasi tentang dirinya sendiri. Mereka secara instingtif

²⁴Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011) h.

mulai melihat ke dunia luar. Anak mulai lebih sering di luar rumah. Mereka pergi ke sekolah atau ke rumah tetangga. Dunia luar menjadi tempat mereka tumbuh, terutama untuk membentuk kemampuan berkomunikasi dengan anak lain sehingga mereka mulai bisa membentuk kelompok.²⁵

Nilai kreatif pada tahap ini, ditunjukkan dengan cara berpikir anak yang intuitif, yaitu berpikir dengan mengandalkan ilham, anak-anak berimajinasi dalam menemukan dan menciptakan sesuatu dan mewujudkan imajinasi ke dalam ide atau produk yang dihasilkannya. Dalam film *UP* ini nilai kreatif anak terdapat pada scene 01.13.14 yaitu ide Russell yang mengikatkan beberapa balon ke badannya dan memegang alat penyemprot debu sehingga ia bisa terbang.

Nilai bersahabat/komunikatif pada tahap ini ditunjukkan dengan anak-anak yang mulai mengeksplorasi tentang dirinya, mereka mulai melihat ke dunia luar, seperti pergi ke sekolah atau pergi bermain di sekitar lingkungannya, disana mereka mulai membentuk kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, hingga membentuk kelompok. Dalam film ini nilai bersahabat terdapat dalam scene 04.15, 39.03, 41.11. pada scene 04.15 menunjukkan sikap bersahabat antara anak laki-laki dan perempuan yang baru pertama bertemu. Adapun pada scene 39.03 dan 41.11 menunjukkan sikap bersahabat Russell terhadap hewan yang ditemuinya yaitu burung dan anjing.

²⁵Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2012) h. 114

Nilai peduli sosial pada tahap ini, walaupun sikap egosentrisnya masih ada, namun anak-anak mulai memiliki rasa empati kepada orang disekitarnya, mereka mulai tertarik memperhatikan keadaan di sekitarnya, baik itu orang, tumbuhan atau hewan. Nilai peduli sosial anak dalam film ini terdapat pada scene 50.22 dan 01.03.14, scene tersebut menunjukkan kepedulian Russell kepada burung yang sedang terlukan, Russell mengobati lukanya dan ingin membantunya agar bisa kembali kesarangnya menemui anak-anaknya.

Nilai rasa ingin tahu pada tahap ini, yaitu dimana anak-anak pada usia ini sangat tertarik untuk mengetahui segala sesuatu, mereka tidak terlalu suka berdiam diri, mereka mulai mempelajari banyak hal serta mengumpulkan sesuatu. Mereka tidak akan berhenti sampai mereka mengetahui hal tersebut. Hal ini terlihat dalam film UP pada scene 36.30, 37.36, dan 41.39. pada scene 36.30, Russell melihat sebuah jejak kaki karena rasa ingin tahunya, ia pun mengikuti kemana arah jejak kaki tersebut. Lalu pada scene 37.36, Russell menanyakan mengenai snipe kepada Mr. Fredricksen berkali-kali. Dan pada scene 41.39, Russell sangat takjub melihat seekor anjing yang bisa berbicara yang di lehernya terdapat sebuah tombol, karena ingin tahu Russell pun memegang dan memutar tombol itu sambil bertanya kepada anjing tersebut apa fungsinya.

Nilai kerja keras relevan pada tahap ini yaitu anak-anak mulai memiliki rasa keinginan yang tinggi, dan rasa antusias yang besar dalam

menghadapi pengalaman yang baru dan untuk mendapatkan sesuatu yang sangat diinginkannya mereka akan melakukan apapun. Hal ini terlihat dalam film animasi *UP* pada scene awal munculnya Russell yaitu pada menit ke 15.26, scene ini memperlihatkan bahwa Russell adalah seorang anak yang kerja keras dan bersungguh-sungguh untuk mencapai apa yang diinginkannya dengan mendatangi rumah Fredricksen dan menawarkan bantuan sampai akhirnya ikut pergi menjelajah hutan.

Nilai jujur pada tahap ini, dapat dilihat dari anak-anak yang akan secara langsung mengatakan apa yang diinginkannya dan yang tidak diinginkannya, sikap mereka akan sangat jelas terhadap sesuatu yang mereka sukai dan tidak sukai. Hal ini terlihat dalam film *UP* pada scene 47.09, scene ini saat Russell berbicara dengan Mr. Fredricksen pada malam hari, dan Russell pun berbicara jujur mengenai dirinya yang tidak bisa membuat tenda walaupun ia seorang anak pramuka dan jujur mengenai hubungannya dengan ayahnya yang sangat sibuk.

Nilai tanggung jawab pada tahap ini, dapat dilihat dari anak yang mulai dapat diberi sebuah tanggung jawab dengan memberikan mereka tugas dan kewajiban yang harus mereka lakukan. . Pada film animasi *UP*, nilai kerja keras terdapat pada scene 15.24, scene ini memperlihatkan tanggung jawab seorang Russell sebagai seorang anak pramuka dalam menjalankan tugasnya agar menjadi petualang sejati dengan menambah pinnya yaitu membantu orang tua dengan mendatangi Mr. Fredricksen dan menawarkan diri untuk membantunya.