



ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM SERIAL KARTUN BORUTO: *NARUTO NEXT GENERATION*

Afiliasi : Universitas Riau

Khoirun Annisa ✉(1), Zufriady(2), Syahrilfuddin(3)

Cp: khoirun.annisa0875@student.unri.ac.id¹, zufriady@lecturer.unri.ac.id²,
syahrilfuddin@lecturer.unri.ac.id³

First Received: (27 Oktober 2021)

Final Proof Received: (04 November 2021)

Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini yaitu serial kartun *Boruto: Naruto Next Generation* yang di dalamnya terdapat berbagai macam nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa dijadikan media dalam penanaman pendidikan karakter, namun nilai-nilai tersebut belum mampu ditangkap dengan baik oleh penikmat serial kartun tersebut.. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui nilai-nilai pendidikan karakter dalam serial kartun *Boruto: Naruto Next Generation (Chunin Exam Arc)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa serial kartun *Boruto: Naruto Next Generation* merupakan serial kartun yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran pendidikan karakter. Hal tersebut disebabkan dalam serial kartun ini terdapat nilai-nilai pendidikan karakter. Ada enam macam nilai karakter, 1) kerja keras, 2) menghargai prestasi, 3) tanggung jawab, 4) berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, 5) Gemar membaca, serta 6) Cinta Damai.

Kata kunci: Nilai Pendidikan Karakter, Serial Kartun *Boruto: Naruto Next Generation*
(*Chunin ExamArc*)

Abstrack

Instilling the values of character education is very urgent to do for the progress of a nation. The problem in this research is the cartoon series Boruto: Naruto Next Generation in which there are various kinds of character education values that can be used as media in character education cultivation, but these values have not been able to be captured properly by the audience of the cartoon series. The results of this study are 1) to determine the values of character education in the cartoon series Boruto: Naruto Next Generation (Chunin Exam Arc). The results of this study indicate that the cartoon series Boruto: Naruto Next Generation is a cartoon series that can be used as an alternative in character education learning. This is because in this cartoon series there are character education values. There are six kinds of character values, 1) hard work, 2) respect for achievement, 3) responsibility, 4) logical, critical, creative, and innovative thinking, 5) love of reading, and 6) love of peace.

Keywords: *Character Education Value, Boruto Cartoon Series: Naruto Next Generation*
(*Chunin Exam Arc*)

Copyright © 2022 Khoirun Annisa, Zufriady, Syahrilfuddin

Corresponding Author:

✉ Email Address: khoirun.annisa0875@student.unri.ac.id (Pekanbaru, Riau – Indonesia)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan terjadi sepanjang hidup. Definisi sempitnya yaitu pendidikan adalah sekolah. Sementara itu, definisi luasnya pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.

Menurut Tilaar (dalam Suprpti, 2013: 17) ada tiga hal yang perlu dikaji kembali dalam pendidikan. Pertama, pendidikan tidak dapat dibatasi hanya sebagai schooling belaka. Dengan membatasi pendidikan sebagai schooling maka pendidikan terasing dari kehidupan yang nyata dan masyarakat terlempar dari tanggung jawabnya dalam pendidikan itu sendiri. Kedua, pendidikan bukan hanya untuk mengembangkan kemampuan akademik peserta didik. Ketiga, pendidikan ternyata bukan hanya membuat manusia pintar tetapi yang lebih penting ialah manusia yang berbudaya dan menyadari hakikat tujuan penciptaannya. Proses pendidikan di sekolah ternyata masih lebih mengutamakan aspek kognitif ketimbang afektif dan psikomotorik (Maksudin, 2013: 55).

Lickona (dalam Saptono, 2011: 23) Pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (good character) berlandaskan kebajikan-kebajikan inti (core virtues) yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter masih menjadi hal yang sulit untuk dilakukan. Hal tersebut senada dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Furqan (dalam Abdul Majid dan Dian Andayani 2017: 54), beliau menegaskan adanya beberapa faktor penyebab rendahnya pendidikan karakter. Pertama, sistem pendidikan yang kurang menekankan pembentukan karakter, tetapi lebih menekankan pada pengembangan intelektual. Kedua, kondisi lingkungan yang kurang mendukung pembangunan karakter yang baik. Seharusnya yang dapat dilakukan untuk merespon hal tersebut adalah dengan melakukan inovasi.

Salah satu inovasi dalam penanaman nilai pendidikan karakter kepada peserta didik adalah dengan menggunakan media kartun. Dewasa ini media kartun begitu mudah dikonsumsi oleh para generasi muda, dari sekian banyak kartun yang beredar, serial kartun *Boruto: Naruto Next Generation* ini merupakan salah satu yang mengandung banyak nilai-nilai pendidikan karakter. Serial kartun atau anime *Boruto: Naruto Next Generation* adalah bagian kecil dari perkembangan teknologi dan media massa di zaman ini yang dapat juga digunakan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada generasi muda. Serial kartun tersebut merupakan serial kartun yang berasal dari negara Jepang dan memiliki peminat dari semua usia dan berbagai penjuru dunia termasuk Indonesia. Serial kartun tersebut pertama kali dirilis pada tahun 2017 dan merupakan kelanjutan dari serial kartun *Naruto* yang sudah rilis semenjak tahun 2002. Serial kartun *Boruto: Naruto Next Generation* mengambil tema tentang dunia ninja dengan berbagai macam modifikasi dan kreasi.

Banyak hal-hal fiktif di dalamnya yang mengajak penonton untuk berfantasi dan tentunya hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri dari kartun ini. Banyak scene-scene fighting di dalamnya, selain itu serial kartun ini juga menampilkan berbagai hal-hal yang mengandung pembelajaran, seperti nilai-nilai perjuangan, amanah dalam mengemban tugas, dan lain sebagainya. Namun demikian, ada satu hal yang sering kali terlupakan oleh para penonton serial kartun ini yaitu berbagai macam nilai moral dan pendidikan karakter yang ditunjukkan oleh setiap tokoh dalam serial kartun ini. Selain lebih terfokus pada hal-hal fantasi yang ada dalam serial kartun tersebut, para penonton juga cenderung mengamati sikap-sikap buruk yang ditunjukkan oleh para tokoh dalam kartun tersebut dan kemudian mengkritiknya daripada mengambil nilai-nilai kebaikan yang jelas-jelas sudah ditampilkan. Serial kartun *Boruto: Naruto Next Generation* bercerita tentang seorang anak bernama Uzumaki Boruto. Boruto adalah anak dari seorang pemimpin desa (*hokage*) yang berusaha untuk keluar

dari bayang-bayang kesuksesan ayahnya yaitu Uzumaki Naruto yang menjadi tokoh utama dalam serial kartun sebelumnya.

METODE

Jenis penelitian yang penulis lakukan ialah studi kepustakaan. Study kepustakaan merupakan suatu study yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data bantuan dari berbagai material yang ada dipustaka seperti halnya dokumen, buku dll (Mardalis, 1999 dalam Mirzaqon T, 2017). Pada penelitian ini, penulis menggunakan tayangan kartun dan sumber kepustakaan untuk memperoleh data penelitian. Penelitian kepustakaan pada dasarnya hanya membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja tanpa melakukan penelitian lapangan (Zed, 2018: 2).

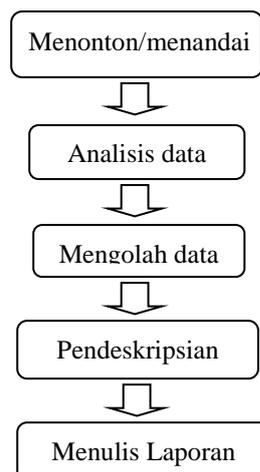
Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan tokoh yang terdapat di dalam serial kartun "*Boruto: Naruto Next Generation*" yang mengandung nilai-nilai moral yang terdapat dalam pendidikan karakter.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis isi (Analisis Content). Analisis isi merupakan teknik yang digunakan untuk menarik kesimpulan atas isi dari serial kartun yang berjudul *Boruto: Naruto Next Generation*, serta menggambarkan dan mengungkapkan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalam serial tersebut. Analisis dilakukan secara sistematis serta mengungkapkan kandungan nilai-nilai yang terkandung di dalam serial tersebut dengan memperhatikan konteks, yaitu teknik penggambaran tokoh.

Adapun langkah-langkah analisis nilai-nilai pendidikan karakter dalam kartun *Boruto: Naruto Next Generation* yaitu sebagai berikut:

- a. Peneliti memutar dan mengobservasi tayangan kartun *Boruto: Naruto Next Generation* yang sudah dilengkapi *subtitle* sebagai objek penelitian.
- b. Inventarisasi data, yaitu mengumpulkan data melalui dokumentasi maupun studi kepustakaan dan memilih *scene-scene* yang dianggap mewakili nilai-nilai pendidikan karakter.
- c. Megkomunikasikan hasil analisa dengan kerangka teori yang telah dibuat.
- d. Hasil analisis tersebut dikumpulkan dan ditulis dalam hasil penelitian.

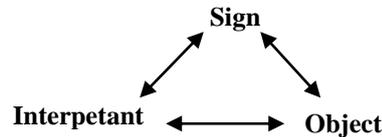
Untuk melihat alur atau langkah analisis nilai-nilai pendidikan karakter dalam kartun *Boruto* dalam gambar 1.



Gambar 1: Bagan analisis nilai-nilai pendidikan karakter dalam kartun *Boruto: Naruto Next Generation*

Teknik keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu ketekunan pengamatan. Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci (Lexy J. Moleong, 2007: 329).

Dengan menggunakan teknik ketekunan pengamatan ini, penulis akan menghayati isi dialog-dialog yang disertai dengan adegan-adegan dalam film serial kartun Boruto: *Naruto Next Generation* secara berulang-ulang dan menyeluruh, kemudian menelaah secara terperinci sehingga data yang ditemukan adalah sama dan dapat dipercaya. Selanjutnya dalam hal menganalisis *scene-scene* yang telah dipilih peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce dalam penelitian ini. Charles Sanders Peirce mengemukakan *Triangle* meaning atau dikenal dengan model *triadic*, dengan bagan seperti terlihat pada gambar 2.



Gambar 2: Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana. hlm.266

Gambar tersebut merupakan tiga unsur yang membentuk sebuah segitiga dengan panah dua arah antar unsurnya. Hal ini berarti ada sebuah hubungan yang saling berkaitan satu sama lain antara tiga unsur tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengamati seluruh video dari episode 56-65, nilai karakter yang muncul pada serial kartun Boruto: *Naruto Next Generation* ini terdapat 7 nilai pendidikan karakter, diantaranya yaitu sebagai berikut:

Kerjakeras

Dari kesepuluh episode tersebut, nilai kerja keras hanya ditemukan satu kali yaitu pada episode 56 menit ke-9 ketika *mizukage* Chojuro menjelaskan kepada Boruto mengenai Kagura (asisten *mizukage* Chojuro) yang sedang berlatih keras untuk bisa menggantikan Chojuro sebagai *mizukage* Kirigakure di masa yang akan datang. Ketika Chojuro mengatakan bahwa Kagura saat ini tengah berlatih keras disana mengandung arti bahwa Kagura sedang bekerja keras dalam berlatih untuk bisa menjadi ninja yang hebat agar bisa menggantikan Chojuro sebagai *mizukage* selanjutnya. Berikut dialog antara *mizukage* Chojuro dan Boruto yang menunjukkan nilai kerja keras:

Menghargai prestasi

Dari kesepuluh episode tersebut, nilai menghargai prestasi ditemukan sebanyak dua kali yaitu pada episode 57 menit ke-16 dan episode 59 menit ke-21. Pada episode 57 menit ke-16 ketika ujian *chunin* tahap kedua selesai, terjadi percakapan antara shinobi-shinobi Konohagakure, mereka yang gagal pada tahap ini mengakui kekurangan mereka dan memberi selamat serta semangat kepada teman-teman mereka yang berhasil melewati tahap kedua tersebut. Selain itu, dalam episode lain tepatnya episode 59 menit ke-21, juga terdapat nilai menghargai prestasi, yaitu ketika Shikadai baru saja kalah dari Boruto pada ujian *chunin* tahap ketiga. Pada awalnya Shikadai terlihat meratapi kekalahannya, namun kemudian Chocho dan Inojin menghibur dan mengembalikan semangatnya. Tidak lama kemudian mereka beranjak dan berpapasan dengan Boruto. Shikadai kemudian mengucapkan selamat kepada Boruto.

Tanggungjawab

Dari kesepuluh episode tersebut, nilai tanggung jawab hanya ditemukan satu kali yaitu pada episode 62 menit ke-14. Dapat dilihat bagaimana Naruto melaksanakan tanggung jawabnya untuk melindungi seluruh penduduk desa Konohagakure dari serangan klan Otsutsuki yang memporak-porandakan Konoha. Naruto sebagai *Hokage* sekaligus ninja terkuat pada masanya melakukan hal yang seharusnya ia lakukan, yaitu melindungi seluruh penduduk desa. Hal tersebut terlihat dalam ucapan Naruto sebagai berikut: “Desa ini adalah rumahku dan semua orang di sini adalah keluargaku, tak akan kubiarkan kau berbuat semaumu padakami!”

Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif

Dari kesepuluh episode tersebut, nilai berpikir logis, kritis, kreatif dan inovatif ditemukan sebanyak dua kali yaitu pada episode 56 menit ke-18 dan episode 58 menit ke-15. Hal demikian terkandung dalam kartun *Boruto: Naruto Next Generation* Pada episode 56 menit ke-18 pada saat para *genin* yang tersisa dari ujian yang sebelumnya dihadapkan oleh kuis yang hanya memilih berdiri di tempat “benar atau salah”. Para *genin* diberi pertanyaan yang menjebak sehingga membuat mereka terkecoh dan membuat lumayan banyak peserta gagal di tahap tersebut. Para *genin* akan masuk ke dalam lubang dan menjadi hitam terkena tinta apabila salah dalam menjawab kuis.

Selain itu, nilai berpikir secara logis, kreatif dan inovatif juga terdapat pada episode 58 menit ke-15 saat pertandingan antara Shikadai dari konohagakure melawan Yodo dari Sunagakure. Shikadai yang awalnya kewalahan menghadapi Yodo kemudian mampu menganalisis kemampuan Yodo dan pada akhirnya mampu menyusun strategi dan melaksanakannya hingga pada akhirnya Shikadai mampu memenangkan pertandingan itu.

Gemar Membaca

Dari kesepuluh episode tersebut, nilai gemar membaca ditemukan hanya satu kali. Hal demikian terkandung dalam kartun *Boruto: Naruto Next Generation* tepatnya pada episode 56 menit ke-16 saat Boruto menanyakan jawab dari pertanyaan kuis yang diberikan oleh para kage. Karakter gemar membaca ini dimiliki oleh toko yang bernama sarada. Hal tersebut terlihat dalam percakapan mereka sebagai berikut:

Cinta Damai

Cinta damai adalah sikap, perkataan dan juga tindakan yang membuat orang lain merasa senang serta aman atas kehadiran dirinya. Hal demikian terkandung dalam kartun *Boruto: Naruto Next Generation* tepatnya pada episode 56 menit ke-7 saat tim Yurui dan Boruto memperebutkan tempat duduk saat mereka hendak makan. Kemudian datanglah seorang tokoh bernama Shinki yang meleraikan mereka dengan menggunakan kemampuan melilit tubuh yang dimilikinya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka telah diketahui hasil dari penelitian ini. Selanjutnya, agar lebih memperjelas hasil dari penelitian ini, berikut akan dipaparkan pembahasan mengenai penelitian ini.

Kerja keras

Menurut Retno Listyarti (2012: 6) Kerja keras adalah perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikannya dengan sebaik-baiknya. Dalam bekerja keras, yang perlu dilakukan adalah upaya yang mengandung kebaikan dan harus memperhatikan objek yang dituju agar usaha yang dilakukan dapat menghasilkan sesuatu yang diharapkan. Nilai kerja keras yang terdapat dalam kartun *Boruto: Naruto Next Generation* yaitu pada episode 56 ketika *mizukage* Chojuro menjelaskan kepada Boruto mengenai Kagura (asisten *mizukage* Chojuro) yang sedang berlatih keras untuk bisa menggantikan Chojuro sebagai *mizukage* Kirigakure di masa yang akan datang. Ketika Chojuro mengatakan bahwa Kagura saat ini tengah berlatih keras disana mengandung arti bahwa Kagura sedang bekerja keras dalam berlatih untuk bisa menjadi ninja yang hebat agar bisa menggantikan Chojuro sebagai *mizukage* selanjutnya. Berikut dialog antara *mizukage* Chojuro dan Boruto yang menunjukkan nilai kerja keras:

- Chojuro : Lama tidak bertemu, terima kasih atas bantuannya ya. Aku ingin mengajak Kagura, tapi aku menyuruhnya menggantikanku selama aku ada disini.
- Boruto : Begitu ya (Boruto terlihat agak kecewa karena tidak dapat bertemu dengan Kagura)
- Chojuro : Tetapi dia menitipkan pesan untuk kalian. Dia menantikan bertemu dengan kalian sebagai sesama *chunin*, dia bilang begitu.
- Boruto : Benarkah?
- Chojuro : Dia berlatih keras untuk bisa jadi penerusku.

Boruto : Begitu ya, jadi dia berlatih keras juga ya?
 Chojuuro : Kalian harus bersemangat juga! Anak-anak dari desa ku cukup kuatloh.



Gambar 3. Nilai kerja Keras

Kerja keras dapat diartikan sebagai semangat pantang menyerah yang diikuti dengan keyakinan yang kuat dan tekad yang kuat untuk mencapai suatu impian. Hal tersebut sangat dibutuhkan oleh manusia agar selalu memiliki semangat besar dan tekad yang kuat serta tidak mudah putus asa dalam meraih impian dan cita-citanya. Banyak orang yang mengungkapkan bahwa salah satu kunci dari keberhasilan itu adalah kerja keras. Kagura sendiri merupakan cucu dari *mizukage* keempat. Dia memiliki bakat yang sangat luar biasa sebagai seorang ninja, terutama kemampuannya dalam menggunakan pedang. Walaupun Kagura sudah mempunyai genetik dan bakat yang luar biasa, akan tetapi ia dituntut untuk bekerja keras demi mengasah apa yang telah ia miliki. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai pendidikan karakter “kerja keras” sangat ditonjolkan, di mana seseorang yang sudah memiliki bakat dan nasab yang baik tetap diharuskan untuk bekerja keras demi menggapai suatu hal untuk menjadi seorang *mizukage*.

Menghargai prestasi

Menurut Retno Listyarti (2012: 7) Menghargai prestasi adalah sikap dan tindakan yang mendorong seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain. Nilai menghargai prestasi terlihat pada episode 57 ketika ujian *chunin* tahap kedua selesai, terjadi percakapan antara shinobi-shinobi Konohagakure, mereka yang gagal pada tahap ini mengakui kekurangan mereka dan memberi selamat serta semangat kepada teman-teman mereka yang berhasil melewati tahap kedua tersebut. Berikut dialog yang menunjukkan nilai menghargai prestasi.

Boruto : Denki, Kau tidak apa-apaDenki?
 Denki : Ah, iya, Aku sudah menjadi lebih kuat sejak masuk keakademi.
 Boruto : Begitu ya, syukurlah.
 Iwabe : Hei, khawatirkan Kami juga!
 Boruto : Ah, maaf.
 Iwabe : Hanya bercanda, sepertinya kalian menang.
 Boruto : Ya.
 Iwabe : Kami melakukannya dengan sangat buruk, kami dihajar habis-habisan.
 Metal : Aku tidak gugup lo, tapi aku tidak bisa melakukan apapun.
 Namina : Aku juga, aku menghambat yang lain.
 Wasabi : Yang sudah biarlah berlalu, jangan terlalu dipikirkan!
 Sumire : Kita mungkin belum siap untuk ini.
 Shikadai : Benar, ada *jutsu* yang belum pernah kita lihat sebelumnya dan kita tidak tahu apapun tentang musuh, mungkin kita hanya beruntung
 Chocho : Kau pikir begitu? Keberuntungan berpihak kepada yang berani dan lapar.
 Inojin : Oke, kata-katamu terdengar cukup aneh.
 Iwabe : Pokoknya kalian jangan sampe kalah, teman-teman! (sambil memeluk Boruto dan Shikadai).
 Metal : Ya, benarsekali!
 Denki : Kami akan mendukung kalian!

Gambaran percakapan yang menggambarkan karakter menghargai prestasi dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Nilai Menghargai Prestasi

Selain itu, dalam episode lain tepatnya episode 59, juga terdapat nilai menghargai prestasi, yaitu ketika Shikadai baru saja kalah dari Boruto pada ujian *chunin* tahap ketiga. Pada awalnya Shikadai terlihat meratapi kekalahannya, namun kemudian Chocho dan Inojin menghibur dan mengembalikan semangatnya. Tidak lama kemudian mereka beranjak dan berpapasan dengan Boruto. Shikadai kemudian mengucapkan selamat kepada Boruto.

- Shikadai : Aku sudah berjuang semampuku, Aku pikir Aku akan menang, Kautahu?
- Inojin : Kalau begitu kita harus berjuang di ujian selanjutnya, masa depan kita baru sajadimulai.
- Chocho : Kita ini seperti celana kolor dengan pinggang elastis, masih ada banyak ruang untuk berkembang hingga titik maksimal
- Inojin : Mengapa Kau memakai pengandaian yang seperti itu?!
- Shikadai : Apa-apaan ini? Apa kalian ingin menghiburku? Sepertinya kalian benar, sepertinya kita memang belum cocok menjadi *chunin*,
- Chocho : Benar-benar, pertama-tama..
- Inojin : Kita harus memohon Moegi *Sensei* dan memaksanya mentraktir BBQ.
- Shikadai : Benar sekali, baiklah, kita akan berpesta malam ini. Tiba-tiba Boruto datang.
- Shikadai : Boruto!
- Boruto : Hmm?
- Shikadai : Sebaiknya jangan sampai kalah di final loh!
- Boruto : Yah, serahkan saja padaku-*dattebasa!*
- Shikadai : Apa? Sepertinya kau sangat ragu, Kami akan menonton pertandingannya.
- Chocho : Berjuanglah!
- Boruto : Ya, terimakasih.

Sikap menghargai prestasi yang ditunjukkan para *genin* Konoha tersebut tidak terlepas dari didikan yang mereka dapatkan selama masih di akademi ninja. Mereka selalu dididik untuk senantiasa menginstropeksi diri dan selalu mendukung teman-teman mereka bagaimanapun keadaannya. Untuk hal yang disebutkan terakhir pada percakapan di atas menjadi penekanan yang besar dalam cerita serial kartun *Boruto: Naruto Next Generation* yaitu sikap kesetiakawanan menjadi sikap yang paling wajib bagi seorang ninja. Bahkan dalam serial kartun tersebut terdapat ungkapan yang menyebutkan bahwa “orang yang meninggalkan temannya adalah orang yang lebih buruk dari sampah”. Hal tersebut juga berlaku pada saat mereka gagal namun teman-teman mereka berhasil. Sikap yang mereka ambil itu tentu saja benar, yaitu melihat kekurangan apa yang mereka miliki dan kemudian berusaha untuk memperbaikinya serta memberi dukungan kepada teman-temannya agar bisa menjadi pemenang dalam ujian tersebut.

Tanggung jawab

Retno Listyarti (2012: 8) mengatakan bahwa Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya ia lakukan terhadap dirinya maupun orang lain serta lingkungan sekitarnya. Dapat dilihat bagaimana Naruto melaksanakan tanggung jawabnya untuk melindungi seluruh penduduk desa Konoha *gakure* dari serangan klan *Otsutsuki* yang memporak-porandakan Konoha yaitu pada

episode 62. Naruto sebagai *Hokage* sekaligus ninja terkuat pada masanya melakukan hal yang seharusnya ia lakukan, yaitu melindungi seluruh penduduk desa. Hal tersebut terlihat dalam ucapan Naruto sebagai berikut:

“Desa ini adalah rumahku dan semua orang di sini adalah keluargaku, tak akan kubiarkan kau berbuat semaumu padakami!”



Gambar 5. Nilai Tanggung Jawab

Pada *scene* tersebut Naruto berupaya sekuat tenaga untuk dapat melindungi seluruh penduduk desa walaupun pada akhirnya ia harus mengorbankan dirinya sendiri untuk dibawa oleh orang-orang dari klan Otsutsuki demi menghindari kekacauan dan kerusakan yang semakin membesar di desa Konoha. Padahal jika saja Naruto mau, ia memiliki kesempatan untuk menyerang musuhnya tersebut. Akan tetapi jika ia melakukannya, hal tersebut justru dapat melukai dan membahayakan penduduk sekitar, dan ia tidak menginginkan hal itu terjadi.

Sikap yang dilakukan oleh Naruto memiliki nilai tanggung jawab yang sangat besar. Ia sadar akan tanggung jawabnya sebagai *hokage* atau pemimpin desa, yaitu melindungi penduduk desa yang dipimpin olehnya. Bahkan ketika ia memiliki kesempatan untuk dapat mengalahkan lawannya namun harus mengorbankan penduduk desa yang harus dilindunginya, ia lebih memilih untuk menahan diri dan tetap mengupayakan agar seluruh penduduk desa selamat walaupun pada akhirnya harus mengorbankan dirinya sendiri.

Sikap tanggung jawab yang dimiliki oleh Naruto tersebut tidak lepas karena rasa cintanya terhadap desa dan seluruh penduduknya. Selain itu, menjadi seorang *hokage* merupakan cita-citanya sedari ia masih kecil. Impian dan harapannya adalah untuk menjadi seseorang yang kuat dan dapat melindungi semua orang yang dicintainya. Hal tersebut terlihat dalam ungkapannya yang menyatakan bahwa seluruh penduduk desa adalah keluarganya dan ia ingin melindungi keluarganya tersebut.

Berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif

Berpikir adalah berkembangnya pemikiran baru yang keluar dari dalam diri seseorang menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Mohammad Mustari (2014:70) mengatakan bahwa Berpikir merupakan proses dialektis, artinya selama berpikir, dalam pikiran tersebut terjadi tanya jawab untuk bisa meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan tepat. Sementara, yang dimaksud berpikir secara logis, kreatif, dan inovatif adalah berpikir dan melakukan sesuatu secara nyata atau logis untuk menghasilkan cara atau hasil baru dan termutakhir dari apa yang telah dimiliki.

Hal demikian terkandung dalam kartun *Boruto: Naruto Next Generation* tepatnya pada episode 56 saat para *genin* yang tersisa dari ujian yang sebelumnya dihadapkan oleh kuis yang hanya memilih berdiri di tempat “benar atau salah”. Para *genin* diberi pertanyaan yang menjebak sehingga membuat mereka terkecoh dan membuat lumayan banyak peserta gagal di tahap tersebut. Para *genin* akan masuk ke dalam lubang dan menjadi hitam terkena tinta apabila salah dalam menjawab kuis.

- Kage : Setiap tim silahkan berdiri dipilihan yang kalian anggap benar!
 Sarada : Ternyata ini benar-benar kuis “benar atau salah”.
 Inojin : Mereka sampai menyiapkan acara yang merepotkan ini
 Kage : Siapapun yang menjawabnya salah, dengan kata lain yang kalah akan berubah menjadi hitam.

- Boruto : Menjadi hitam?
Kage : Baiklah ini pertanyaannya. Di buku panduan strategi militer shinobi jilid lima kata sandinya adalah, bulan itu berarti hari, gunung itu berarti sungai, bunga itu berarti serbuk sari. Benar atau salah?
Iwabe : Mana tau aku soal begituan (sambil memegang kepala)
Boruto : Sarada apakah kamu tahu tentang buku itu?
Sarada : Aku sudah membacanya tapi perpustakaan hanya memiliki buku panduan strategi militer sampai jilid ke empat. Tak kusangka ada jilid kelima.
Boruto : Mitsuki, kamu sendiri?
Mitsukii : (Tersenyum)
Boruto : Kurasa kali ini kita hanya menggunakan insting kita masing-masing.
Sarada : Kalau begitu kita memilih benar, ya?
Boruto : Ini menarik, kalau terus berpikir kita takkan bisa terus maju. Ayo kita bertaruh sarada!
Para *genin* bubar dan memilih jawaban dari pilihan tim mereka masing-masing.
Kage : Waktu habis! Jawaban yang benar adalah...
Mereka terkejut secara bersamaan karena tidak ada jawaban yang benar satupun. Dan mereka semua masuk kedalam lubang berisi tinta hitam.
Boruto : Tinta, itukan tinta. Jadi kami gagal? Sial kami gagal di sini.
Sarada : (Melihat ke arah Sinki) mereka juga gagal? Lalu apa jawaban yang tepat?
Lalu Sarada mengingat perkataan Kage yang berbunyi “siswa yang menghitam akan dinyatakan gagal”.
Sarada : Mitsuki!
Mitsuki langsung mengeluarkan keahlian yang dimilikinya, yaitu memanjangkan tangannya untuk menarik Boruto dan Sarada agar tidak jatuh mengenai tinta hitam.
Boruto : Begitu rupanya!
Sinki : Begitu ya, tidak peduli kami memilih benar atau salah.
Sarada : Sejak awal kuis ini hanyalah tipuan. Sudah kuduga buku jilid lima itu memang tidak pernah ada.



Gambar 6. Nilai berpikir secara logis, kreatif dan inovatif

Selain itu, nilai berpikir secara logis, kreatif dan inovatif juga terdapat pada episode 58 saat pertandingan antara Shikadai dari konohagakure melawan Yodo dari Sunagakure. Shikadai yang awalnya kewalahan menghadapi Yodo kemudian mampu menganalisis kemampuan Yodo dan pada akhirnya mampu menyusun strategi dan melaksanakannya hingga pada akhirnya Shikadai mampu memenangkan pertandingan itu.

- Shikadai : Aku mengerti, suara bukan? Pada awalnya aku berpikiri kau memiliki mata yang tajam, tapi di bomasap itu dan tipuan itu kau bisa menghindar dengan mudah. Berarti, kau tidak mengandalkan matamu. Saat kau melepaskan tudungmu, penutup telingamu sudah tidak ada aku agak curiga. Tapi, siapa sangka kau bisa mendengar suara gerakanku saat mengendalikan bayangan, karena itu reaksimu agak terlambat saat aku menginjak permen karet tadi. Pendengaranmu sangatlah hebat. Kau menggunakan pentup telinga untuk menjaga telingamu agar tetap sensitif bukan?
Yodo : Apa kaugugup?
Shikadai : Hah?

- Yodo : Detak jantung cepat, napas yang tergesa-gesa, itu jelas sekali.
Shikadai : Memangnya kenapa? Shikadai mengeluarkan kertas peledak dari kantong senjata miliknya, akan tetapi Yodo langsung menyerang *jutsu futon* atau elemen angin yang dimilikinya dengan cara mengibaskan rambutnya. Seketika itu juga kertas-kertas peledak yang ada di tangan Shikadai jatuh dan menimbulkan ledakan yang besar.
Yodo : Kupikir karena kau putra Temari-*sama*, kau punya kemampuan. Sudah kuduga Sunagakure adalah yang terbaik.
Shikadai : Saat kau menyatakan hal seperti itu, sama saja kau menghina ibuku yang telah menjadi penduduk Konoha.
Namun, begitu ledakan terjadi, Shikadai mampu melancarkan *jutsu* bayangannya dan kemudian menangkap Yodo.
Yodo : Kau sengaja menggunakan kertas peledak.
Shikadai : Hanya itu cara untuk menyamarkan suara gerakanku, bisa kita akhirisekarang?
Yodo : Aku menyerah.



Gambar 7. Nilai berpikir secara logis, kreatif dan inovatif

Shikadai memang karakter yang terkenal mempunyai kecerdasan yang sangat lebih baik dari karakter-karakter lainnya. Kecerdasan tersebut diwarisi dari ayahnya, yaitu Nara Shikamaru yang juga memiliki kemampuan yang sama. Shikadai tidak hanya mampu menganalisis strategi dan kemampuan lawan, ia juga mampu untuk menyusun strategi baru secara spontan, yaitu strategi yang tidak mampu diperkirakan oleh lawannya. Bahkan ia juga mampu memperhitungkan antara kemampuan lawannya, situasi dan kondisi yang terjadi di lapangan. Dengan cara berpikir itulah yang membuat dirinya mampu memenangkan pertandingan tersebut.

Kecerdasan Shikadai tidak hanya semata ia dapatkan karena genetik, akan tetapi secara rutin ia dilatih oleh ayahnya dan mendapat asuhan yang tegas dari ibunya. Salah satu cara Shikamaru melatih kecerdasan Shikadai dalam mengatur strategi bertarung yaitu melalui permainan *Shoegi*. *Shoegi* adalah sejenis permainan catur tradisional Jepang. Shikamaru seringkali memberikan petunjuk-petunjuk yang membuat Shikadai berpikir bagaimana untuk mengetahui rahasia dari permainan tersebut, kemudian filosofi yang terkandung di dalamnya, dan juga cara untuk mengimplementasikan hal-hal yang ada dalam permainan tersebut ke kehidupannya sebagai seorang ninja.

Gemar Membaca

Gemar membaca adalah suatu pola kebiasaan atau kesukaan seseorang untuk melakukan aktivitas membaca dari berbagai bacaan. Hal demikian terkandung dalam kartun *Boruto: Naruto Next Generation* tepatnya pada episode 56 saat Boruto menanyakan jawaban dari pertanyaan kuis yang diberikan oleh para kage. Karakter gemar membaca ini dimiliki oleh toko yang bernama sarada. Hal tersebut terlihat dalam percakapan mereka sebagai berikut:

- Boruto : Sarada apakah kamu tahu tentang buku itu?
Sarada : Aku sudah membacanya tapi perpustakaan hanya memiliki buku panduan strategi militer sampai jilid ke empat. Tak kusangka ada jilid kelima.

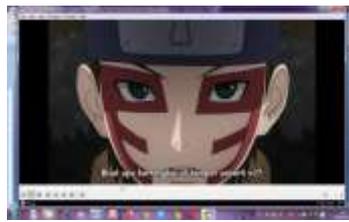


Gambar 8. Nilai Gemar Membaca

Cinta Damai

Cinta damai adalah sikap, perkataan dan juga tindakan yang membuat orang lain merasa senang serta aman atas kehadiran dirinya. Hal demikian terkandung dalam kartun *Boruto: Naruto Next Generation* tepatnya pada episode 56 saat tim Yurui dan Boruto memperebutkan tempat duduk saat mereka hendak makan. Kemudian datanglah seorang tokoh bernama Shinki yang melerai mereka dengan menggunakan kemampuan melilit tubuh yang dimilikinya. Hal tersebut terlihat dalam percakapan mereka sebagai berikut:

- Boruto : Apaaa?
Yurui : Tubuhku!
Boruto : Apa yang terjadi
Shinki : Cukup disitu. Buat apa betengkar ditempat ini? (sambil melepas lilitan)



Gambar 9. Nilai Cinta Damai

KESIMPULAN

Berdasarkan olahan data dan pembahasan penelitian yang dilakukan dengan judul Analisis Nilai-nilai Pendidikan Karakter Dalam Serial Kartun Boruto: *Naruto Next Generation* ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter yang muncul yaitu: kerja keras, menghargai prestasi, tanggung jawab, berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, Gemar membaca, serta Cinta Damai. Nilai-nilai pendidikan karakter yang lebih dominan muncul yaitu: menghargai prestasi berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif.

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam memilih dan menyeleksi tayangan apa saja yang pantas dan boleh di tonton oleh anak-anaknya agar tidak menjadi pribadi yang buruk atau jahat. Orang tua juga harus memberikan pengawasan dan mendampingi anak-anaknya ketika sedang menonton tayangan-tayangan yang disukai agar tidak menimbulkan pengaruh negatif.

REFERENSI

- Andayani, A. M. (2017). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Lexy J. Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lickona, Thomas. (2013). *Education For Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Trj. Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara.
- Listyarti, R. (2012). *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif dan Kreatif*. Jakarta: Esensi, divisi Penerbit Erlangga.
- Maksudin. (2013). *Pendidikan Karakter Non-Dikotomik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Mestika, Z. (2018). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Mirzaqon T, Abdi. (2017). *Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing*. *Jurnal BK Unesa*.
- Mustari, M. (2014). *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saptono. (2011). *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter*. Salatiga: Fataba Press.
- Suprpti. (2013). *Pengantar Pendidikan Untuk Perguruan Tinggi*. Surakarta: Fataba Press.