

Analisis Tokoh dan Penokohan dalam Film Animasi *Treasure Trekkers* sebagai Bahan Ajar

Ismatul Khoriah^{1✉} & Herli Salim²

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, ismatulkhoriah@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-8220-8547](https://orcid.org/0000-0002-8220-8547)

²Universitas Pendidikan Indonesia, herlisalim@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-3039-515X](https://orcid.org/0000-0002-3039-515X)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2021

Accepted:

Sept 2021

Published:

Oct 2021

Abstract

Different abilities of children demanded teachers to be rich in ideas when carrying out learning so that all children can understand learning well. Children's high interest in watching animated films can be utilized as learning materials. Animated films are expected to make learning more effective for children. In this study, researchers analyzed characters and characterizations in the animated film *Treasure Trekkers* consisting of the main character, additional characters also characterization of the protagonist and antagonist so can be used as learning material following the material for class 4 sub-theme 1 about telling characters in fiction stories because children face difficulty to tell characters in fiction stories. *Treasure Trekkers* is one of the animated films that are suitable as learning material. This film tells the story of three explorers who explore the world, on a mission to find the most valuable treasures, namely kindness, and friendship. In this film, children will learn about the characters with various characters they have, so it will be easy for children to tell the characters in fiction stories. The researcher uses a qualitative approach because produces data in the form of a description containing a detailed explanation of the topics discussed in a tested manner, a content analysis method that is to discuss in full the contents of something to be analyzed. Researchers found characters and characterizations in the animated film *Treasure Trekkers* and describe the message that each character carries aiming to make students easier to achieve basic competencies in telling characters in fiction stories. Students also will learn in an effective and not boring.

Keywords:

Animated Films, Characters and Characterizations, *Treasure Trekkers*

How to cite:

Khoriah, I & Salim, H. (2021). Analisis tokoh dan penokohan dalam film animasi *Treasure Trekker* sebagai bahan ajar. *Didaktika*, 1(3), 479-488.

Info Artikel

Riwayat Artikel
Dikirim:
Agu 2021
Diterima:
Sept 2021
Diterbitkan:
Okt 2021

Abstrak

Kemampuan anak yang berbeda menuntut guru kaya akan ide ketika melaksanakan pembelajaran agar semua anak bisa memahami pembelajaran dengan baik. Ketertarikan anak menonton film animasi sangat tinggi bisa dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran. Film animasi diharapkan menjadikan pembelajaran lebih berkesan bagi anak. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis tokoh dan penokohan dalam film animasi *Treasure Trekkers* terdiri dari tokoh utama, tokoh tambahan dan penokohan protagonis, penokohan antagonis agar bisa dijadikan bahan pembelajaran sesuai dengan materi kelas 4 subtema 1 tentang menceritakan tokoh-tokoh pada cerita fiksi karena pada faktanya anak masih kesulitan dalam menceritakan tokoh-tokoh pada cerita fiksi. Film animasi *Treasure Trekkers* salah satu film animasi yang cocok dijadikan bahan pembelajaran, film ini bercerita tentang tiga orang penjelajah yang menjelajahi dunia, menjalani misi untuk menemukan harta karun paling berharga yaitu kebaikan dan persahabatan. Dalam film ini anak akan belajar tentang tokoh-tokoh dengan berbagai karakter yang mereka miliki, dengan begitu anak akan mudah menceritakan tokoh-tokoh pada cerita fiksi. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena menghasilkan data berupa uraian berisi penjelasan secara rinci tentang topik yang dibahas secara teruji, metode analisis isi yaitu membahas secara lengkap tentang isi sesuatu yang akan dianalisis. Peneliti menemukan tokoh dan penokohan dalam film animasi *Treasure Trekkers* serta menguraikan pesan yang dibawa setiap tokoh yang bertujuan memudahkan siswa mencapai kompetensi dasar dalam menceritakan tokoh-tokoh pada cerita fiksi juga. Anak-anak juga belajar dengan berkesan dan tidak membosankan

Kata Kunci:

Film Animasi, Tokoh dan Penokohan, *Treasure Trekkers*

Cara mengutip:

Khoriah, I & Salim, H. (2021). Analisis tokoh dan penokohan dalam film animasi *Treasure Trekker* sebagai bahan ajar. *Didaktika*, 1(3), 479-488.

PENDAHULUAN

Film animasi adalah film yang memiliki desain lucu, menghibur dan tidak membosankan, bukan fakta baru banyak anak-anak senang pada jenis film satu ini. Terlebih didukung kehebatan teknologi masa kini, anak bisa memanfaatkan internet atau televisi agar bisa menonton film tersebut. Belajar kadang dianggap beban oleh anak, karena mereka bosan sementara kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran harus tetap tercapai agar bisa dikatakan bahwa pembelajaran itu berhasil, untuk itu membuat anak senang ketika belajar sangatlah penting. Salah satu pilihan dengan menjadikan film animasi sebagai media belajar anak, disinilah peran guru dibutuhkan agar memilihkan tayangan yang baik dan sesuai materi yang dipelajari anak (Kholifah, Labudasari & Afendi, 2021).

Kemampuan anak berbeda-beda dalam belajar, menuntut guru lebih teliti ketika memilih bahan pembelajaran, film animasi bisa menjadi salah satu pilihan untuk digunakan, karena film animasi lucu dan menghibur menambah ketertarikan anak terhadap film animasi dan membuat belajar lebih berkesan bagi anak. Dengan begitu mereka akan semangat belajar dan menganggap belajar seperti layaknya bermain.

Film animasi *Treasure Trekkers* artinya penjelajah harta karun salah satu film animasi yang cocok dijadikan bahan pembelajaran, film ini bercerita tentang tiga orang penjelajah yang menjelajahi dunia, menjalani misi untuk menemukan harta karun yang paling berharga yaitu kebaikan dan persahabatan. Di setiap perjalanan mereka bertemu banyak orang dengan sifat-sifat yang berbeda, baik ataupun tidak baik dan setiap tokoh pada film ini membawa pesan tertentu bagi para penontonnya. Dalam film ini anak akan belajar tentang tokoh-tokoh dengan berbagai karakter yang mereka miliki, dengan begitu anak akan mudah menceritakan tokoh-tokoh sejalan pendapat Cahyani (2018), bercerita kembali adalah ketika siswa menceritakan apa yang telah mereka baca atau dengar. Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara. Hidayat, Salim & Mashudi (2016) menyampaikan bahwa tujuan keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa mampu melakukan komunikasi secara lisan.

Tujuan penelitian ini yaitu menjabarkan tokoh dan penokohan dalam film animasi tersebut meliputi tokoh utama, tokoh tambahan, penokohan protagonis, penokohan antagonis. Film animasi ini dipilih karena bercerita tentang berbagai tokoh dan berbagai karakter yang ada, mengajarkan peduli terhadap orang lain, persahabatan, keberanian, dan menghargai satu sama lain dengan begitu anak akan senang dengan kegiatan bercerita. Penjabaran dari tokoh dan penokohan pada film *Treasure Trekkers* bisa dijadikan bahan pembelajaran terkhusus di kelas 4. Tokoh dan penokohan pada film ini sudah sesuai dengan materi tersebut juga termasuk media *audiovisual* yang berarti akan membantu anak yang memiliki kecenderungan belajar melalui pendengaran ataupun penglihatan, mereka akan senang belajar menjadikan ketertarikan terhadap proses pembelajaran semakin meningkat.

Teori yang dipakai menurut Nurgiyantoro (2015) pelaku cerita disebut tokoh. Tokoh menurut kedudukannya menurut Nurgiyantoro (2015) tokoh yang banyak muncul dan selalu ada setiap putaran disebut tokoh pertama sedangkan tokoh tambahan yaitu tokoh yang hanya sesekali muncul dalam cerita. Tokoh menurut tugas penampilannya yaitu tokoh yang sikapnya patut ditiru dan biasanya sesuai aturan moral disebut tokoh protagonis sedangkan tokoh yang bersikap tidak baik, selalu menyebabkan permasalahan disebut tokoh antagonis. Selain tokoh juga ada penokohan yaitu pemberian karakter pada tokoh. Pickering dan Hoepfer (dalam Minderop 2013) cara memberikan karakterisasi yaitu cara langsung bergantung pada uraian dan penjelasan langsung pengarang. Cara tidak langsung melalui percakapan dan tindakan tokoh. Tokoh dan penokohan yang sudah disebutkan di atas selaras dengan materi menceritakan tokoh-tokoh pada

cerita fiksi di kelas 4 subtema 1 pembelajaran 2, juga film animasi masuk dalam cerita fiksi karena ceritanya berupa khayalan atau rekaan dan menyampaikan peristiwa dengan cara menghibur para penontonnya. Selanjutnya hasil analisis film akan dibuat bahan pembelajaran yang akan membuat guru terbantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran (Mubasyira, 2017). Yaumi (2013) menyebutkan bahan yang disusun sesuai kebutuhan belajar baik berasal dari bahan cetak, visual, audio, video, multimedia, dan animasi serta komputer jaringan disebut bahan pembelajaran.

METODOLOGI

Pendekatan yang peneliti gunakan yaitu pendekatan kualitatif dan menghasilkan data berupa uraian berisi penjelasan secara rinci tentang topik yang dibahas secara teruji. Menurut Sugiyono (2015), untuk mendapatkan data yang memiliki makna maka gunakan pendekatan kualitatif. Makna di sini yaitu sesuatu yang penting dibalik data yang terlihat. Membahas maksud dari setiap percakapan yang diucapkan oleh para tokoh pada film animasi *Treasure Trekkers* adalah maksud makna pada penelitian ini. Analisis isi atau analisis konten adalah metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini. Sifat analisis isi yaitu membahas secara lengkap tentang isi sesuatu yang akan dianalisis baik berupa yang tertulis ataupun tidak tertulis (Hardani et al., 2020). Penelitian analisis dokumen atau analisis isi yaitu penelitian yang dilakukan dengan urut atau teratur tentang catatan atau dokumen sebagai sumber data. Pokok penelitian dalam penelitian ini adalah film animasi *Treasure Trekkers* menurut percakapan para tokoh. Di sini peneliti harus memiliki pengetahuan yang luas hingga mampu menguraikan, mengambil dan membangun mengenai hal apa yang akan diteliti hingga lebih jelas dan memiliki makna, karena alat penelitian yang digunakan yaitu peneliti itu sendiri. Hardani, et al. (2020) menyebutkan pada penelitian kualitatif manusia yang dijadikan instrumen fungsinya memilih fokus penelitian, memilih informasi yang akan dijadikan sumber data, mengupas data, memaknai data dan membuat simpulan atas data yang telah ditemukan.

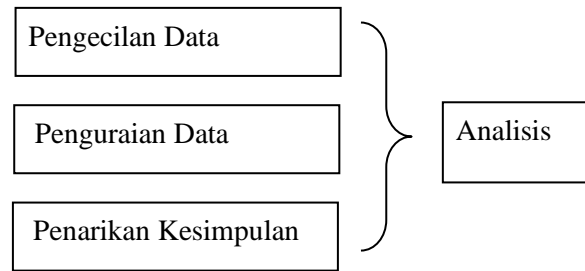
Selain peneliti yang menjadi alat penelitian juga terdapat pedoman analisis tokoh dan penokohan dalam film animasi *Treasure Trekkers* yang dibuat oleh peneliti dengan tujuan mempermudah peneliti dalam menguraikan data penelitian berupa tokoh dan penokohan dalam film animasi *Treasure Trekkers*, berikut tabel pedoman analisis yang telah dibuat:

Tabel 1. Pedoman Analisis Tokoh dan Penokohan dalam Film Animasi *Treasure Trekkers*

Aspek yang dianalisis	Indikator
Tokoh	1. Tokoh utama 2. Tokoh tambahan
Penokohan (karakter yang dimiliki tokoh)	1. Antagonis 2. Protagonis

Salah satu kunci sebuah penelitian yaitu teknik pengumpulan data, karena tujuan utama sebuah penelitian mengumpulkan data. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan cara analisis dokumen yang tidak melibatkan interaksi di dalamnya atau non interaktif karena dalam penelitian ini peneliti memiliki tujuan untuk menemukan tokoh dan penokohan dalam film animasi *Treasure Trekkers* untuk selanjutnya dibuat sebagai bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam materi Bahasa Indonesia tentang menceritakan tokoh-tokoh pada cerita fiksi untuk siswa kelas 4 subtema 1 pembelajaran 2.

Peneliti gunakan tiga langkah dalam mengupas data menurut Miles dan Huberman (dalam Hardani, et al. 2020) yaitu:



Gambar 1. Bagan Analisis

Pengecilan data (memilih data-data yang penting bagi penelitian untuk diambil kesimpulan, data-data disini berupa percakapan tokoh), penguraian data (data yang sudah dipilih pada tahap pengecilan data selanjutnya diuraikan yaitu setiap penggalan percakapan akan diuraikan sesuai makna percakapan), menarik kesimpulan (pembuatan kesimpulan dari uraian data).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti mengambil film animasi *Treasure Trekkers* menurut percakapan para tokoh sebanyak sepuluh episode yang akan menjadi pokok penelitian. Sepuluh episode tersebut yaitu Garpu Ratlantis, Harta Karun di Mousa Verde, Krisis Terumbu Karang, Mercusuar Tikus, Peri Gigi, Sok Jago, Malam di Museum, Pesan dalam Botol, Pemakan Matahari, Trio Hebat. Sepuluh episode ini menurut peneliti cocok untuk dianalisis karena menampilkan tokoh dan perilaku tentang karakter yang dimiliki tokoh tersebut. Peneliti menemukan tokoh-tokoh dengan karakter beragam juga penokohan yang lengkap ada antagonis dan protagonis juga setiap tokoh membawa pesan tersendiri untuk para penontonnya. Di bawah ini merupakan tokoh dengan karakter yang dimiliki tokoh tersebut (penokohan).

Moo adalah tokoh utama, penokohan protagonis. Moo penjelajah harta karun anak-anak begitu juga Mip dan Mac. Moo memiliki karakter baik hati, pemberani, peduli, cerdas, perasa, pantang menyerah, bijak meskipun terkadang ceroboh tetapi Moo selalu belajar dari tiap kejadian yang pernah dilaluinya.



Gambar 2. Episode Mercusuar Tikus di Menit 10.18

Tercermin dalam episode “Mercusuar Tikus” para penjelajah mendapatkan misi dikegelapan Moo tetap berani menjalankan misi, menolong sahabatnya, melawan pencuri lensa harapan, meskipun Moo awalnya takut gelap. Melalui tindakan Moo kita dapat mengambil makna yaitu ketakutan yang kita miliki tidak berarti menjadi kelemahan kita karena selalu ada cahaya dimana ada harapan. Dalam episode “Pemakan Matahari” Moo menolong Profesor Rodental walaupun sedikit ceroboh. Berkali-kali Mip dan Mac mengingatkan Moo tidak terburu-buru, meskipun pada akhirnya Moo dan semua teman-temannya bisa selamat. Pesan yang dibawa Moo

yaitu sikap yang menurut kita baik, belum tentu seperti yang kita pikirkan untuk itu penting mendengarkan nasihat orang lain dan belajar dari tiap kejadian.

Mac adalah tokoh utama, penokohan protagonis karakternya pemberani, percaya diri, cerdas, bijak, baik hati, dewasa, perhatian, kuat, tegas, meskipun kadang Mac menghakimi orang lain tetapi itu semua Mac lakukan demi kebaikan dan setelah mengetahui alasan di baliknya Mac orang yang mudah memaafkan.



Gambar 3. Episode Garpu Ratlantis di Menit 2.39

Tercermin pada episode “Trio Hebat” Tuan Will memberikan penjelajah misi dan Mac begitu pemberani, percaya diri menerima misi itu, Mac berhasil memecahkan teka-teki yang diberikan Tuan Will, ketika sudah menyelesaikan misi Mac tidak mengambil imbalan yang dijanjikan karena itu barang berharga bagi Tuan Will. Dari sikap Mac kita belajar salah satu hal penting mempertimbangkan kondisi orang lain ketika mengambil keputusan. Berikutnya episode “Pesan dalam Botol” ketika Mip dan Moo masih menanggapi pembicaraan Jenggot Kuning tetapi Mac meleraikan pembicaraan itu dan mereka beralih ke pulau Jenggot Merah melewati jembatan lumayan rusak dan Mac mengingatkan teman-temannya agar berhati-hati hingga ketika Jenggot Merah dan Jenggot Kuning bertengkar Mac meleraikan pertengkaran yang terjadi. Terakhir pada episode “Garpu Ratlantis” Mac terlalu cepat menyimpulkan mengenai trisula yang hilang meskipun akhirnya Mac tetap membantu Ondi menemukan trisulanya. Dari kejadian ini terdapat makna jangan mudah menghakimi seseorang sebelum mengetahui alasan di baliknya.

Mip adalah tokoh utama, penokohan protagonis karakternya baik hati, bijak, cerdas, pemberani, percaya diri, pantang menyerah, peduli, juga konyol dan bersemangat, walaupun Mip kadang sering keceplosan dan ceroboh tetapi Mip bertanggung jawab atas perbuatannya.



Gambar 4. Episode Sok Jago di Menit 10.23

Tercermin pada episode “Harta Karun di Mousa Verde” Mip bersemangat ingin menjelajah kota kuno Mousa Verde, membantu Quil yang kehausan, setelah menyelesaikan misi Mip

mengetahui arti sesungguhnya dari penjelajahan kali ini yaitu menghargai air dalam kehidupan. Pesan yang dapat diambil yaitu hargailah setiap hal-hal yang ada dalam kehidupan. Berikutnya episode “Krisis Terumbu Karang” Mip tidak sengaja memberi tahu Hiu tentang ikan lohan karena takut menjadi santapan Hiu, hingga Hiu mengincar ikan lohan tetapi Mip merasa bersalah dan bertanggung jawab atas perbuatannya sampai akhirnya ikan lohan selamat. Selanjutnya pada episode “Sok Jago” Mip menerima tantangan dari sekelompok pinguin, Mip diberi tugas menjaga penguat sinyal dan bendera lawan dengan cerobohnya melupakan penguat sinyal dan terdampar di es yang mengapung, saat terdampar Mip masih saja berkata konyol meskipun Mip selamat pada akhirnya dan berhasil merebut bendera lawan. Betapa pentingnya memikirkan sesuatu sebelum dilakukan, karena setiap perbuatan pasti mempunyai dampak itu adalah simpulan dari pesan yang dibawa oleh Mip.

Profesor Cat Mandu adalah tokoh tambahan, penokohan protagonis. Profesor Cat adalah orang yang memberikan misi pada penjelajah, mengajari penjelajah tentang banyak hal karakternya tegas, bijak, berpengetahuan tinggi, baik hati, peduli, dan Profesor Cat adalah orang yang sangat menghargai usaha orang lain dengan memberikan pujian. Tercermin pada episode “Harta Karun di Mousa Verde” dan “Krisis Terumbu Karang” Profesor yang selalu perhatian kepada para penjelajah dan mengingatkan penjelajah jika melakukan hal yang keliru serta menggunakan penemuannya untuk kebaikan. Pesan yang dapat diambil dari sikap Profesor Cat yaitu pengetahuan yang kita miliki sudah seharusnya digunakan untuk kebaikan.

Nona Bi adalah tokoh tambahan, penokohan protagonis. Nona Bi adalah robot hidup juga asisten dari Profesor Cat karakternya memiliki pengetahuan tinggi meskipun Nona Bi kaku tapi dia peduli dan selalu menghargai usaha para penjelajah dan memberikan pujian. Tercermin pada episode “Harta Karun di Mousa Verde” sensor Nona Bi memperlihatkan sesuatu dan Nona Bi mengetahui kejadian aneh di gedung tersebut, ketika para penjelajah berhasil menjalankan misi Nona Bi memberikan pujian pada penjelajah. Juga pada episode “Malam di Museum” Nona Bi menjalankan program yang telah dirancang oleh profesor ke dalam diri Nona Bi. Pesan yang dibawa Nona Bi yaitu betapa pentingnya kita menjadi seseorang yang baik.

Magler dan Anak buahnya (Strech dan Worries) adalah tokoh tambahan, penokohan antagonis karakternya kasar, jahat, licik, dan bahagia di atas penderitaan orang lain. Tercermin pada episode “Mercusuar Tikus” dan “Peri Gigi” Magler dan anak buahnya selalu berusaha menciptakan kesedihan dengan mencuri lensa harapan dan patung peri gigi. Pesan yang dapat diambil yaitu jangan iri terhadap kebahagiaan orang lain karena semua orang akan menemukan kebahagiaan masing-masing.

Hiu adalah tokoh tambahan, penokohan antagonis karakternya pemarah, pandai bersandiwara, licik, jahat, dan tidak mudah memaafkan. Tercermin dalam episode “Krisis Terumbu Karang” Hiu terkena plastik dan marah pada Mip tapi dia berpura-pura menjadi teman Mip untuk memakan ikan lohan. Juga pada episode “Garpu Ratlantis” Hiu tidak mau memaafkan Ondi juga Moo dan ingin memakan mereka. Pesan yang bisa diambil dari sikap Hiu yaitu pemarah dan pendendam sikap yang harus di jauhi karena berdampak buruk pada diri sendiri.

Quil adalah tokoh tambahan, penokohan antagonis karakternya lancang, kasar dan licik. Tercermin pada episode “Harta Karun di Mousa Verde” Quil mengikuti penjelajah dan mengambil apa yang ditemukan penjelajah, kabur setelah mendapatkan apa yang diincarnya, bermain licik agar penjelajah kalah. Pesan yang dapat diambil yaitu menggunakan cara yang curang untuk memiliki sesuatu itu adalah hal yang tidak baik.

Peri Gigi adalah tokoh tambahan, penokohan protagonis karakternya pekerja keras, kreatif, baik hati, bijak meskipun sedikit mudah menyerah. Tercermin pada episode “Peri Gigi” dia

kehilangan patung yang sudah dirancang dan dia akan menyerah, tidak mau menyentuh gigi lagi tapi Peri Gigi mendapat ide kembali dari gigi Mip, dan bersemangat dalam bekerja, dia berterima kasih pada Mip memberikan Mip hadiah. Pesan yang dapat diambil yaitu setiap kerja keras selalu membuahkan hasil.

Penjaga Mercusuar adalah tokoh tambahan, penokohan protagonis karakternya bijak, baik hati, teliti, meskipun sedikit galak untuk menjaga lensa harapan, dan sempat mudah menyerah ketika lensa harapan hilang dan sedikit berpikir lambat tetapi disamping itu dia orang yang baik hati. Tercermin pada episode “Mercusuar Tikus” penjelajah harta karun datang ke mercusuar dan penjaga mercusuar menjelaskan kepada mereka beberapa hal terutama tentang keselamatan kapal-kapal bergantung pada penerangan lensa harapan dan penjelajah membantu mencari lensa harapan yang hilang. Pesan yang dapat diambil yaitu setiap niat baik pasti selalu ada jalan.

Putri Ondatra tokoh tambahan dengan penokohan protagonis, Ondi adalah teman Mac karakternya jujur, baik hati, manja meskipun sedikit pemaksa dan ceroboh tapi dia belajar dari tiap kesalahan. Tercermin pada episode “Garpu Ratlantis” Ondi menghilangkan trisula kerajaan dan mengabari Mac meminta bantuan dengan cara sedikit memaksa Mac untuk datang ke laut, awalnya Ondi tidak mengakui kesalahannya takut ayahnya marah tetapi akhirnya Ondi mengaku menghilangkan trisula kerajaan dan mengaku menyesal atas sikapnya, akhirnya trisula ditemukan Ondi pun mengucapkan terimakasih kepada penjelajah karena telah membantunya. Pesan yang dapat diambil yaitu pentingnya sikap jujur dalam tiap keadaan.

Raja Neptun tokoh tambahan dan penokohan protagonis. Raja Neptun adalah ayah dari Ondi mempunyai karakter baik hati, penyayang, bijak, meskipun mudah tersinggung atau pemarah tapi dia adalah orang yang mudah memaafkan. Tercermin pada episode “Garpu Ratlantis” Mip dan Mac yang berulang kali membuat Raja marah tetapi beberapa saat setelahnya raja memaafkan mereka. Ketika puterinya mengalami kesulitan raja langsung menolongnya dan memberikan pengertian pada puterinya untuk tidak ragu memanggil sang ayah ketika mengalami kesulitan dan membantu puterinya memperbaiki kesalahannya. Pesan yang dapat diambil yaitu pentingnya sifat sabar pada seseorang.

Profesor Rodental adalah tokoh tambahan dengan penokohan protagonis. Profesor Rodental yaitu teman Profesor Cat karakternya baik hati, bijak, dan menghargai tiap usaha yang dilakukan orang lain dengan memberinya pujian. Tercermin pada episode “Pemakan Matahari” Profesor beberapa kali memuji Moo atas perilakunya meskipun kadang Moo terburu-buru dan Profesor menasihati Moo dengan bijak, dan ketika Raja mengajak Profesor untuk melakukan percobaan dan dapat merugikan kehidupan Profesor langsung menolaknya. Pesan yang dapat diambil dari sikap Profesor Rodental yaitu pengetahuan yang kita miliki sudah seharusnya digunakan untuk menjaga bumi yang kita tempati.

Raja adalah tokoh tambahan dengan penokohan antagonis mengaku menjadi dewa matahari, karakternya jahat dan arogan. Tercermin pada episode “Pemakan Matahari” Raja yang menangkap Moo dan Profesor Rodental dan mengancam mereka, dan Raja mengajak Profesor untuk melakukan percobaan agar bumi menjadi rusak, dan jika Profesor menolak Raja memberinya hukuman karena dia merasa memiliki kekuasaan paling tinggi. Pesan yang dapat diambil yaitu merasa paling hebat diantara yang lain itu adalah sifat yang harus dihindari.

Will adalah tokoh tambahan dengan penokohan protagonis, karakternya tidak mudah percaya pada orang lain, baik hati, bijak, menghargai usaha orang lain dan perasa. Tercermin pada episode “Trio Hebat” alasan Will menulis komik trio hebat sangat bijak tapi Will tidak semudah itu percaya bahwa penjelajah pantas mendapatkan komik trio hebat terbitan pertama dan memberikan mereka beberapa misi. Setelah penjelajah menyelesaikan misi Will memberikan

mereka pujian dan merasa sangat bahagia lantas memberikan apa yang diinginkan mereka sejak awal. Pesan yang dapat diambil yaitu tidak mudah percaya pada orang lain adalah salah satu bentuk kehati-hatian tetapi jangan lupa selalu menghargai usaha orang lain dalam setiap keadaan.

Jenggot Merah dan Jenggot Kuning adalah tokoh tambahan dengan penokohan protagonis. Mereka adalah sepasang bajak laut yang bermusuhan akibat kesalahpahaman yang terjadi di masa lalu. Memiliki karakter baik hati, perasa, konyol, keras kepala tapi mudah memaafkan. Tercermin pada episode “Pesan dalam Botol” para penjelajah datang ke pulau mereka mencari harta karun, mereka menunjukkan banyak botol, mereka sempat mengenang masa lalu karena botol tersebut dan akhirnya terjadilah pertengkaran konyol tentang sebuah botol. Akhirnya mereka mencari botol harta karun bersama walaupun sering bertengkar dan menemukan botol tersebut yang ternyata isinya bisa menjelaskan kesalahpahaman yang selama ini terjadi dan mereka memaafkan satu sama lain. Pesan yang dapat diambil yaitu jangan mudah menyimpulkan setiap kejadian dikhawatirkan akan terjadi kesalahpahaman.

Selanjutnya peneliti mencoba membuat bahan pembelajaran dari hasil analisis tokoh dan penokohan pada film animasi *Treasure Trekkers* khususnya untuk materi Bahasa Indonesia. Bahan pembelajaran yang dibuat masuk dalam media *audiovisual* dan dilengkapi lembar kerja siswa.

KESIMPULAN

Film *Treasure Trekkers* artinya penjelajah harta karun, pada film ini setiap tokoh membawa pesan yang ingin disampaikan kepada para penontonnya terdiri dari tokoh utama dan tokoh tambahan yaitu Moo, Mac, Mip merupakan tokoh utama, sementara Profesor Cat, Nona Bi, Magler dan Anak buahnya, Hiu, Quil, Peri Gigi, Penjaga Mercusuar, Ondi, Raja Neptun, Profesor Rodental, Raja, Will, Jenggot Kuning dan Jenggot Merah adalah tokoh tambahan. Selain itu karakter tokoh dalam film inipun lengkap protagonis dan antagonis. Moo, Mac, Mip, Profesor Cat, Nona Bi, Peri Gigi, Penjaga Mercusuar, Ondi, Raja Neptun, Profesor Rodental, Will, Jenggot Merah dan Jenggot Kuning memiliki penokohan protagonis, perilaku mereka baik untuk ditiru walaupun kadang ada perilaku kurang baik mereka selalu belajar dari tiap kesalahan. Magler dan anak buahnya (Strech dan Worries), Hiu, Quil, Raja memiliki penokohan antagonis, mempunyai sifat yang tidak patut ditiru. Dari hasil analisis ini akan tercipta bahan pembelajaran masa kini yang disenangi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, I. D. (2018) *Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fabel Melalui Teknik Paired Storytelling Berbantuan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II A SD Negeri Panggang Sedayu*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Hardani, H., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. V., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Aulia, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hidayat, F. N., Salim, H., & Mashudi, E. A. (2016). Peningkatan keterampilan berbicara anak dengan menggunakan model pembelajaran time token. *Kalimaya*, 4(2) 1-11.
- Minderop, A. (2013). *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Kholifah, K., Labudasari, E., & Afendi, A. H. (2021). Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan metode Time Token Arends pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV. *Jurnal PGSD*, 7(1), 25-31.

Mubasyira, M. (2017). Analisis tokoh dan penokohan dalam film *My Name is Khan* karya Karan Johar. *Wacana Didaktika*, 5(2), 133-142.
<https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.5.02.133-142>

Nurdiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Yaumi, M. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.