

BAB VI

KESIMPULAN

Toleransi antar umat beragama sebagai bagian nilai-nilai moral Pancasila idealnya tumbuh dalam kesadaran batin setiap manusia di Indonesia. Akan tetapi sikap toleran bukan merupakan sikap yang muncul secara alamiah, melainkan sikap yang dapat dipelajari sejak dini. Film animasi “Sahabat Pancasila” ini dibuat sebagai salah satu upaya memberi contoh kongkrit toleransi antar umat beragama dalam kehidupan sehari-hari melalui kisah berpuasa bersama. Penggambaran peristiwa yang dihadirkan melalui adegan dan dialog disesuaikan dengan tahap perkembangan anak yang lekat dengan dunia bermain. Anak-anak diharapkan mampu mencontoh sikap toleransi tersebut melalui adegan dalam film. Sedangkan perbedaan karakter dengan berbagai latar belakang suku pada cerita tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman peononton anak-anak untuk saling menerima dan menghargai keberagaman di lingkungan sehari-hari agar kelak anak-anak dapat tumbuh dalam masyarakat yang multikultur.

Upaya menanamkan nilai-nilai moral melalui satu judul film dalam serial animasi “Sahabat Pancasila” sangat disadari belum cukup untuk memberikan edukasi menyeluruh pengamalan butir-butir Pancasila. Anak-anak perlu menonton film animasi seri-seri berikutnya yang menggambarkan contoh pengamalan nilai-nilai moral sila lainnya untuk melengkapi keseluruhan butir-butir Pancasila. Tumbuhnya sikap-sikap moral Pancasila juga tidak cukup hanya dengan satu *series* film animasi “Sahabat Pancasila” saja, melainkan film-film atau tayangan video lainnya yang berisi pengamalan sikap moral dan dilihat secara terus menerus oleh penonton anak-anak.

Konten film animasi ini mendapat respon positif yang ditunjukkan melalui tombol “like” dan komentar-komentar penonton. Namun di satu sisi juga tidak mudah untuk mendapatkan penonton kanal YouTube tanpa strategi publikasi. Penonton anak-anak tidak dapat begitu saja menemukan konten animasi “Sahabat Pancasila” tanpa didahului oleh penyebarluasan tautan video atau oleh perfoma

video sendiri sehingga akan muncul teratas pada fitur pencarian. Publikasi konten tetap membutuhkan jejaring sosial di luar YouTube itu sendiri untuk mengundang penonton lebih banyak mengingat konten tersebut merupakan konten pertama kali sehingga perlu upaya untuk menyematkan tautan video melalui *platform* lain seperti Facebook, Twitter, Instagram bahkan melalui blog atau *website*. Upaya untuk mempopulerkan kanal tersebut juga akan dilakukan dengan membuat konten serial lainnya dan terus menjaga interaksi dengan penonton agar ke depan konten-konten tersebut lebih mudah ditemukan sesuai algoritma yang dibuat YouTube. Selain itu film animasi “Sahabat Pancasila” dapat dimanfaatkan sebagai contoh kasus pendidikan moral Pancasila dalam satu kesatuan paket pembelajaran Pancasila di kelas pada tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chadha, R. (2018, April). *YouTube users in Indonesia are drawn to educational videos over entertaining ones.* (Business Insider) Retrieved September 6, 2020, from <https://www.businessinsider.com/youtube-users-in-indonesia-are-drawn-to-educational-videos-2017-4?r=US&IR=T>
- Detta Rahmawan, J. N. (2018, Mei). Potensi YouTube sebagai Media Edukasi bagi Anak Muda. *Journal of Library and Information Science*, 8(1), 97.
- Detta Rahmawan, J. N. (2018, Mei). Potensi YouTube sebagai Media Edukasi bagi Anak Muda. *Journal of Library and Information Science*, 8(1), 96.
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Burlington, MA: Focal Press.
- Dwight V. Swain, J. R. (2007). *Film Scriptwriting: A Practical Manual, Second Edition*. Stoneham, MA: Focal Press.
- Catherine Winder, Z. D. (2001). *Producing Animation*. Burlington, MA: Focal Press.
- Achmad, N. (2001). Pluralitas Agama, Kerukunan dalam Keragaman. Jakarta: Kompas.
- Digdoyo, E. (2018). Kajian Isu Toleransi Beragama, Budaya dan Tanggung Jawab Sosial Media. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(1), 47.
- Wach, J. (1971). *Sosiology of Religion*. Chicago and London: University of Chicago Press .
- Foundation, W. (2017, Oktober 18). *Potensi Intoleransi dan Radikalisme Sosial Keagamaan di Kalangan Muslim Indonesia*. Retrieved September 21, 2020, from <http://wahidfoundation.org/index.php/publication/detail/Hasil-Survey-Nasional-2016-Wahid-Foundation-LSI>
- Karim, M. A. (2004). *Menggali Muatan Pancasila dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Surya Raya.
- Nany, Y. C. (2009). Menanamkan Nilai Pancasila pada Anak Sejak Usia Dini. *Humanika*, 9(1), 108.
- Cathrin, S. (2011). Peran Pemerintah dalam Aktualisasi, Internalisasi dan Sosialisasi Nilai-nilai Pancasila. *Kongres Pancasila III "Harapan*,

Peluang dan Tantangan Pembudayaan Nilai-nilai Pancasila". Universitas Airlangga, Surabaya.

- Hatika, R. G. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Fisika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Advance Organizer Berbantu Animasi Komputer. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(2), 13-77.
- Pathoni, H. (2013). Peningkatan Aktifitas Belajar Mahasiswa Dengan Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Mata Kuliah Fisika Modern. *Jurnal Sainmatika*, 7(1), 2013.
- N. Nurmaningsih, D. J. (2013). Pengembangan Media Animasi Biologi Dan Efektivitasnya Terhadap Peningkatan Minat Serta Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 7 Mataram. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 1(1), 91-100.
- Gokcearslan, A. (2010). The Effect of Cartoon Movies on Children's Gender Development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 5202-5207.
- Y. Cohen, J. B. (2014). Audience Identification with Media Characters. *Journal of Psychology of Entertainment*, 183-197.
- Panda, R. K. (2019). A Meta Analysis on Effective Conditions to Offer Animation Based Teaching Style. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 16(1), 129-153.
- Retnowati, R. D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bunyi untuk Siswa Tunarungu di SMALB. *Jurnal pendidikan Matematika dan Sains*, 1(1), 30-40.
- Mutiaz, D. J. (2014). Perancangan Serial Animasi 3d 'Steven's Habits' sebagai Media Pendidikan Karakter yang Efektif untuk Anak melalui Prinsip 7 Habits. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain*, 3(1).
- T. Y. Aslah, H. F. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1).
- Agustina, E. (2013). Pangembangan Media Animasi Flash Sajrone Ngundhakake Kawasan Nulis Kombinasi Pasangan Aksara Jawa Siswa Kelas VII SMPN 1 Pagerwojo Tulungagung Taun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Online Baradha*, 1(3).
- Sodiq, N. A. (2018). engembangan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Psychowriting Kelas VIII B MTs Ihyaul Ulum Dukun, Gresik. *Bapala*, 5(2).

- Guntur, T. A. (2014). Perancangan Karakter Antropomorfik Eka Dasa Rudra sebagai Media Pengenalan Folklor Bali. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain*, 3(1).
- H. Nuriman, S. S. (2017). Model Teknokultur Pendidikan Sejarah Indonesia melalui Seni (Studi Kasus: Animasi Pangeran Diponegoro dalam Lukisan Raden Saleh dengan Facial Motion Capture Technology). *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017*, pp. 448-456.
- Sabana, K. R. (2016). Re-Interpretasi Budaya Tradisi dalam Karya Seni Kontemporer Bandung Karya Radi Arwinda. *Panggung*, 26(3).
- Sofica, H. D. (2017). Animasi Interaktif Pengenalan Lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila. *Information Management for Educators and Professionals*, 1(2).
- Hadiwijono, A. (2016). Pendidikan Pancasila, Eksistensinya Bagi Mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Hukum*, 7(1).
- Hall, B. (2015). *UNDERSTANDING CINEMATOGRAPHY*. Wiltshire: The Crowood Press.
- Mozgovyi, V. (2019). Pedagogical Animation: Educational Practices of Ukraine and Poland. *Comparative Professional Pedagogy*, 9(2).
- Catherine Winder, Z. D. (2013). *Producing Animation*. Burlington, MA: Focal Press.
- Lutters, E. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Herlina. (2013). *Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku*. Bandung: Cendekia Utama.