



Representasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Film Animasi “Battle of Surabaya”

Defitasari Novia Anggraeni*, Muchtar, Putri Mahanani

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: defitasari.novia.1801516@students.um.ac.id

Paper received: 14-12-2022; revised: 28-12-2022; accepted: 10-1-2023

Abstract

The film is one of the means of entertainment that is in demand by the public and has many fans from children to adults. A film can be used as a medium of education, especially for children. The purpose of this study is to describe the values of Pancasila contained in the animated film *Battle of Surabaya*. The research method used is qualitative with descriptive research types using content analysis. The data collection using document studies. Data analysis using three steps, data reduction, data display, and conclusion. The results showed that the value of the first precept appeared nine times, the value of the second precept appeared twenty-three times, the value of the third precept appeared thirty-five times, the value of the fourth precept appeared thirteen times, and the value of the fifth precept appeared six times. Based on the results of the study, it can be concluded that this battle of Surabaya animated film represents the values of Pancasila.

Keywords: value; Pancasila, film

Abstrak

Film merupakan salah satu sarana hiburan yang diminati oleh masyarakat dan memiliki banyak penggemar mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Film dapat digunakan sebagai media pendidikan, terutama bagi anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam film animasi *Battle of Surabaya*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif menggunakan analisis konten. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik studi dokumen. Analisis data yang telah diperoleh dilakukan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan nilai sila pertama muncul sebanyak sembilan kali, nilai sila kedua sebanyak dua puluh tiga kali, nilai sila ketiga sebanyak tiga puluh lima, nilai sila keempat sebanyak tiga belas kali, dan nilai sila kelima sebanyak enam kali. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa film animasi *Battle of Surabaya* ini merepresentasikan nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci: nilai; Pancasila; film

1. Pendahuluan

Film merupakan salah satu sarana hiburan yang diminati oleh masyarakat dan memiliki banyak penggemar. Di Indonesia sendiri, peminat dari film berasal dari berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Pada tahun 2020, angka peminat film mencapai angka lebih dari 12,5 juta penonton. Angka ini sedikit menurun dibandingkan dengan angka pada tahun 2019, yaitu 17,5 juta penonton (Ukar, dkk., 2020). Berdasarkan data dua tahun terakhir tersebut, dapat dilihat bahwa antusiasme dari masyarakat Indonesia terhadap film berada di angka yang cukup tinggi. Film tidak hanya menjadi sebuah sarana hiburan semata. Saat ini banyak film digunakan sebagai media pendidikan pula (Fardani & Lismanda, 2019). Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 32 Tahun 2002, menjelaskan bahwa keberadaan film tidak semata sebagai media hiburan saja, melainkan juga sebagai sarana informasi serta pendidikan dalam kehidupan masyarakat.

Perkembangan zaman yang semakin cepat ini, membawa pengaruh positif sekaligus tidak sedikit membawa pengaruh negatif dalam kehidupan masyarakat (Amini, dkk., 2020). Perkembangan pesat terjadi juga dalam dunia perfilman. Sebuah film tanpa disadari, dapat mengubah pola kehidupan masyarakat (Akbar, dkk., 2017). Tidak sedikit seseorang akan melakukan peniruan dari apa yang dilihatnya. Salah satu permasalahan yang tengah kita hadapi adalah mulai lunturnya nilai-nilai kehidupan dalam kehidupan masyarakat, yang terjadi baik pada anak-anak maupun orang dewasa (Suyadi, 2013) dan gaya hidup yang mulai tidak selaras dengan ideologi yang ada (Mahanani, 2019). Salah satu penyebabnya adalah bentuk tayangan yang masyarakat kita tonton, utamanya pada anak-anak.

Bandura (1977) menyatakan, bahwa tayangan dapat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat, terutama dalam dunia anak-anak. Bandura melakukan percobaan dengan memberikan tayangan film kepada sekelompok anak dengan film yang sama tetapi dengan akhir film yang berbeda. Berdasarkan percobaan tersebut, didapatkan hasil bahwa anak-anak memperlihatkan tingkah laku sebagai hasil meniru model pada film yang mereka tonton. Dari percobaan tersebut, dapat dilihat bahwa pengaruh film yang anak-anak tonton mempunyai pengaruh yang besar terhadap tingkah laku anak-anak tersebut. Penelitian Raihan, dkk (2020) menyatakan bahwa tayangan dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan bersosialisasi anak-anak. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Raihan, penelitian Harefa (2021), menyatakan bahwa tayangan dapat mempengaruhi anak-anak, baik berpengaruh secara positif maupun secara negatif. Adapun pengaruh positif sebagai pemberi hiburan, dan pengaruh negatifnya dapat mengikis nilai-nilai kehidupan yang ada pada anak-anak.

Di Indonesia banyak film yang mengambil tema sejarah perjuangan bangsa Indonesia, dan diselipkan nilai-nilai kehidupan di dalamnya (Kemenparekraf, 2021). Sebut saja film Merah-Putih, Soekarno, dan beberapa film lainnya. Mengutip dari laman Netflix, film-film tersebut memiliki rating usia penonton di atas 16 tahun, sehingga kurang sesuai untuk penonton di bawah usia tersebut. Pada tahun 2015, hadir sebuah film berlatar belakang sejarah perjuangan bangsa Indonesia yang dibuat dalam bentuk animasi, dan menjadikannya film animasi pertama di Indonesia yang berjudul, "*Battle of Surabaya*". Film animasi "*Battle of Surabaya*" sendiri diadaptasi dari sejarah perjuangan arek-arek Suroboyo dalam melakukan perlawanan terhadap Inggris dan Belanda yang berusaha menguasai Indonesia kembali setelah kekalahan Jepang (Kusuma, dkk., 2021). Film ini mengambil sudut pandang seorang anak bernama Musa yang berusia 13 tahun, bekerja sebagai tukang semir sepatu dan kurir pengantar berita, yang turut andil dalam perjuangan rakyat Surabaya mempertahankan kedaulatannya kala itu. Film animasi *Battle of Surabaya* sendiri dapat menjadi salah satu media pendidikan yang mengandung nilai-nilai kehidupan. Salah satu nilai kehidupan yang dipegang teguh adalah nilai Pancasila.

Pancasila memiliki peranan yang penting agar warga negara baik secara individu ataupun kelompok tidak kehilangan arah dan tetap konsisten baik dalam berpikir maupun bertindak sesuai dengan ideologi Pancasila (Roza, dkk., 2015). Pancasila merupakan ideologi yang mempunyai sifat aktual dimana Pancasila dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi, dan perkembangan masyarakat (Muchtar, dkk., 2015). Pancasila mengandung nilai-nilai penting sebagai penuntun dalam kehidupan. Nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila inilah yang penting untuk selalu kita pegang teguh, terutama dalam era perkembangan zaman yang arusnya semakin cepat ini.

Pemilihan film animasi *Battle of Surabaya* sebagai penelitian adalah film ini merupakan film animasi pertama yang menghadirkan latar belakang sejarah ditambah dengan karakter Musa sebagai karakter fiksi dalam film tersebut yang masih berusia anak-anak ikut berjuang dalam mempertahankan kedaulatan Indonesia. Data ini didukung dengan beberapa temuan peneliti terkait penayangan film animasi *Battle of Surabaya* ini sering ditayangkan ketika acara peringatan hari pahlawan serta hari kemerdekaan Indonesia sejak beberapa tahun silam. SD Depok 1 Sleman menggelar bakti sosial dan juga acara nonton bersama film animasi *Battle of Surabaya* bersama dengan tokoh veteran setempat pada tanggal 8 November 2019. Melansir dari Krjogja (2019), Hidayat sebagai koordinator acara mengatakan bahwa pemilihan film ini dilakukan karena menceritakan perjuangan bangsa Indonesia saat perang, serta dalam film tersebut dapat memupuk dan menghadirkan nilai-nilai nasionalis dalam diri siswa. Film *Battle of Surabaya* ini juga ditayangkan dalam acara Kemendikbud melalui Pusat Penguatan Karakter mengadakan acara nonton bersama dengan tajuk "Indonesia Bangkit, Indonesia Maju" pada tanggal 14 Agustus 2020, dengan peserta 4000 pelajar dari jenjang SD, SMP, SMA, dan SMK. Dilansir dari CNN Indonesia (2020), Hendarman selaku Kepala Puspeka Kemendikbud mengatakan bahwa dengan acara nonton bareng film *Battle of Surabaya* ini berharap bahwa anak-anak generasi penerus bangsa dapat mengetahui peristiwa sejarah Indonesia serta dapat menghargai jasa para pahlawan yang telah berjuang mendirikan bangsa Indonesia.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Suryadewi (2020), menunjukkan bahwa dalam film tersebut merepresentasikan atas motivasi diri, representasi persahabatan, beserta pesan perjuangan dan nasionalisme. Nilai dari perjuangan dan nasionalisme digambarkan dengan bentuk verbal dan non verbal yang berupa keadaan dalam peperangan, senjata yang digunakan dalam peperangan, seragam, hingga bendera yang ada. Pesan nasionalisme dan perjuangan yang ada mengandung nilai-nilai patriotisme yang diartikan melalui simbol verbal dan non verbal, seperti slogan "lebih baik dihancurkan daripada dijajah lagi". Serta penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2021), menunjukkan nilai-nilai nasionalisme yang ada adalah berani membela kebenaran dan keadilan, cinta tanah air, menjunjung nilai kemanusiaan, menjaga persatuan dan kesatuan, menghargai orang lain, dan saling bekerjasama. Relevansi dari film ini dengan kehidupan anak SD/MI adalah, bahwa menjadi seorang pahlawan tidak harus dengan mengangkat senjata untuk perang. Penelitian yang dilakukan Saputra ini, menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Adapun keterbaruan dari penelitian sebelumnya adalah, penelitian ini memuat muatan nilai-nilai Pancasila yaitu sila pertama hingga sila kelima, dimana dalam menganalisis sila-sila tersebut mengacu pada 45 butir-butir Pancasila sebagai indikatornya.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai-nilai Pancasila sila pertama hingga sila kelima yang termuat dalam film animasi *Battle of Surabaya*. Penelitian ini diharapkan pula dapat dijadikan referensi dalam pemanfaatan film sebagai media pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

2. Metode

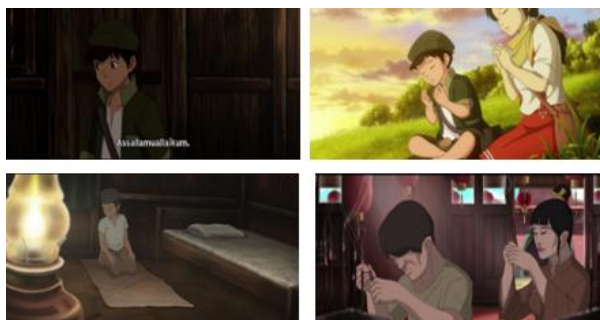
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif menggunakan analisis konten atau isi. Data penelitian menggunakan data kualitatif berupa kata-kata dan gambar. Sumber data dalam penelitian merupakan sumber data primer berupa file film animasi *Battle of Surabaya*, serta sumber data sekunder berupa dokumen-dokumen terkait dengan animasi *Battle of Surabaya*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik studi dokumen. Adapun instrumen pengumpulan data menggunakan

pedoman dokumentasi. Pedoman analisis dalam penelitian ini menggunakan 45 butir-butir Pancasila sebagai indikatornya. Analisis data yang telah diperoleh dilakukan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan peningkatan ketekunan pengamatan agar data yang diperoleh lebih pasti dan lebih sistematis.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Berdasarkan hasil analisis film animasi *Battle of Surabaya*, diperoleh hasil sebagai berikut : (1) nilai sila pertama Pancasila muncul sebanyak lima kali yang ditunjukkan baik dari perkataan tokoh maupun tindakan tokoh sesuai dengan indikator sila pertama, (2) nilai sila kedua Pancasila muncul sebanyak tiga belas kali yang ditunjukkan baik dari perkataan tokoh maupun tindakan tokoh sesuai dengan indikator sila kedua, (3) nilai sila ketiga Pancasila muncul sebanyak dua puluh kali yang ditunjukkan baik dari perkataan tokoh maupun tindakan tokoh sesuai dengan indikator sila ketiga, (4) nilai sila keempat Pancasila muncul sebanyak sembilan kali yang ditunjukkan baik dari perkataan tokoh maupun tindakan tokoh sesuai dengan indikator sila keempat, dan (5) nilai sila kelima Pancasila muncul sebanyak enam kali yang ditunjukkan baik dari perkataan tokoh maupun tindakan tokoh sesuai dengan indikator sila kelima. Berikut merupakan hasil analisis tiap sila Pancasila yang terdapat dalam film *Battle of Surabaya*.



Gambar 1 Representasi nilai sila pertama Pancasila dalam film *Battle of Surabaya*

| No | Kode | Indikator | Waktu Temuan Data | Frekuensi Kemunculan |
|----|------|---|--|----------------------|
| 1 | A1 | Bangsa Indonesia menyatakan kepercayaannya dan ketakwaannya terhadap Tuhan Yang Maha Esa. | 00.11.41 00.18.47 00.31.30 01.20.13 | 4 |
| 2 | A2 | Manusia Indonesia percaya dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing menurut dasar kemanusiaan yang adil dan beradab. | 00.11.41 00.18.47 01.20.13 | 3 |
| 3 | A3 | Mengembangkan sikap hormat menghormati dan bekerjasama antara pemeluk agama dengan penganut kepercayaan yang berbeda-beda terhadap Tuhan Yang Maha Esa | 00.14.52 | 1 |
| 4 | A6 | Mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. | 00.14.52 | 1 |

Gambar 2 Tabel hasil analisis nilai sila pertama



Gambar 3 Representasi nilai sila kedua Pancasila dalam film Battle of Surabaya

| No | Kode | Indikator | Waktu Temuan Data | Frekuensi Kemunculan |
|----|------|---|--|----------------------|
| 1 | B1 | Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa. | 00.08.11 | 1 |
| 2 | B2 | Mengakui persamaan derajat, persamaan hak, dan kewajiban asasi setiap manusia, tanpa membeda-bedakan suku, keturunan, agama, kepercayaan, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit, dan sebagainya. | 00.07.09 00.07.54 00.08.11 00.16.48 | 4 |
| 3 | B3 | Mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia. | 00.08.30 00.26.35 | 2 |
| 4 | B4 | Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tepa selira. | 00.07.54 00.16.48 | 2 |
| 5 | B5 | Mengembangkan sikap tidak semena-mena terhadap orang lain. | 00.08.11 01.19.11 01.19.26 | 4 |
| 6 | B6 | Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. | 01.26.23 00.26.35 00.37.15 00.37.34 01.19.26 01.26.23 | 5 |
| 7 | B7 | Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan. | 00.26.35 | 1 |
| 8 | B8 | Berani membela kebenaran dan keadilan. | 00.51.28 01.09.59 01.23.11 | 3 |
| 9 | B10 | Mengembangkan sikap hormat menghormati dan bekerjasama dengan bangsa lain. | 00.08.11 | 1 |

Gambar 4 Tabel hasil analisis nilai sila kedua



Gambar 5 Representasi nilai sila ketiga Pancasila dalam film Battle of Surabaya

| No | Kode | Indikator | Waktu Temuan Data | Frekuensi Kemunculan |
|----|------|---|--|----------------------|
| 1 | C1 | Mampu menempatkan persatuan, kesatuan, serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara sebagai kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan | 00.05.58 00.08.52 00.31.07 00.42.42 00.43.31 01.12.32 01.18.01 | 7 |
| 2 | C2 | Sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa apabila diperlukan | 00.05.58 00.19.05 00.42.42 00.43.31 00.51.28 01.12.32 01.18.01 01.23.11 | 8 |
| 3 | C3 | Mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa | 00.03.49 00.04.00 00.05.58 00.14.17 00.31.07 01.01.36 01.17.59 01.20.05 01.20.41 | 9 |
| 4 | C4 | Mengembangkan rasa kebanggaan berkebangsaan dan bertanah air Indonesia | 00.03.49 00.04.00 00.05.58 00.14.17 01.17.59 01.20.05 | 6 |
| 5 | C5 | Memelihara ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial | 00.08.52 00.15.43 01.31.51 | 3 |
| 6 | C6 | Mengembangkan persatuan Indonesia atas dasar Bhineka Tunggal Ika | 00.03.52 00.15.43 | 2 |

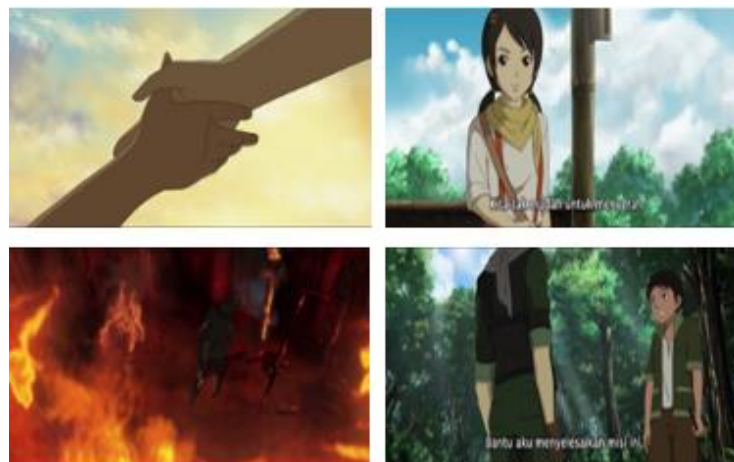
Gambar 6 Tabel hasil analisis nilai sila ketiga



Gambar 7 Representasi nilai sila keempat Pancasila dalam film Battle of Surabaya

| No | Kode | Indikator | Waktu Temuan Data | Frekuensi Kemunculan |
|----|------|--|----------------------------------|----------------------|
| 1 | D3 | Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama. | 00.30.27 00.52.57 01.16.34 | 3 |
| 2 | D4 | Musyawarah untuk mencapai mufakat diliputi oleh semangat kekeluargaan. | 00.52.57 01.20.05 | 2 |
| 3 | D5 | Menghormati dan menjunjung tinggi setiap keputusan yang dicapai sebagai hasil musyawarah. | 00.04.26 | 1 |
| 4 | D6 | Dengan itikad baik dan rasa tanggung jawab menerima dan melaksanakan hasil keputusan musyawarah. | 00.28.32 00.31.52 00.31.56 | 3 |
| 5 | D7 | Di dalam musyawarah diutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan. | 00.30.27 | 1 |
| 6 | D8 | Musyawarah dilakukan dengan akal sehat dan sesuai dengan hati nurani yang luhur. | 00.04.26 00.30.27 | 2 |
| 7 | D10 | Memberikan kepercayaan kepada wakil-wakil yang dipercayai untuk melaksanakan permusyawaratan | 00.28.41 | 1 |

Gambar 8 Tabel hasil analisis nilai sila keempat



Gambar 9 Representasi nilai sila kelima Pancasila dalam film Battle of Surabaya

| No | Kode | Indikator | Waktu Temuan Data | Frekuensi Kemunculan |
|----|------|--|--|----------------------|
| 1 | E1 | Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan. | 01.15.21 | 1 |
| 2 | E5 | Suka memberi pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri. | 00.13.49 00.26.35 00.37.15 00.37.34 | 4 |
| 3 | E9 | Suka bekerja keras. | 00.23.52 | 1 |

Gambar 9 Tabel hasil analisis nilai sila kelima

3.2. Pembahasan

Film animasi yang telah dianalisis dalam penelitian ini merupakan film animasi *Battle of Surabaya* yang diproduksi oleh MSV Pictures. Film animasi *Battle of Surabaya* ini mengambil latar belakang peristiwa sejarah perjuangan *arek-arek Suroboyo* dalam melakukan perlawanan dalam mempertahankan wilayah Surabaya dari tentara Inggris dan Belanda yang berusaha untuk menguasai kembali wilayah Indonesia setelah Jepang kalah. Peneliti memilih nilai-nilai Pancasila untuk dianalisis karena nilai Pancasila merupakan pedoman hidup bagi bangsa Indonesia, sehingga nilai tersebut perlu ditanamkan sejak usia anak-anak. Fardani & Lismanda (2019), menyatakan bahwa film dapat digunakan sebagai media pendidikan. Sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang tujuan film yaitu, terbinanya akhlak mulia, terwujudnya kecerdasan kehidupan bangsa, terpeliharanya persatuan dan kesatuan bangsa. Melalui film animasi *Battle of Surabaya* ini, diharapkan nilai-nilai Pancasila akan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh anak-anak.

Bersumber dari hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa film *Battle of Surabaya* memuat nilai-nilai Pancasila, yaitu nilai Ketuhanan Yang Maha Esa, nilai Kemanusiaan yang adil dan beradab, nilai Persatuan Indonesia, nilai Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dan nilai Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saputra (2021), bahwa film *Battle of Surabaya* ini nilai nasionalisme di dalamnya. Sejalan dengan penelitian Suryadewi (2020), menyatakan bahwa dalam film tersebut merepresentasikan atas motivasi diri, representasi persahabatan, beserta pesan perjuangan dan nasionalisme.

Berdasarkan hasil analisis penelitian dalam film animasi *Battle of Surabaya* ini merepresentasikan nilai-nilai Pancasila didalamnya, baik melalui adegan-adegan yang ditampilkan melalui tindakan tokoh maupun perkataan tokoh. Representasi sila-sila Pancasila dalam film animasi *Battle of Surabaya* ini didasarkan pada indikator penelitian yaitu 45 butir-butir Pancasila. Adapun representasi dari masing-masing sila dijelaskan sebagai berikut

3.2.1. Nilai sila pertama Pancasila

Nilai sila pertama Pancasila dalam film animasi *Battle of Surabaya* ini muncul sebanyak sembilan kali. Adegan-adegan yang merepresentasikan nilai sila Ketuhanan Yang Maha Esa

sesuai dengan indikator diatas seperti salah satunya adalah adegan yang menunjukkan tokoh-tokoh dalam film tersebut beribadah sesuai dengan keyakinannya, adegan ini sejalan dengan pernyataan Andriani & Rukiyati (2013) terhadap sila pertama yang menyatakan bahwa masyarakat Indonesia berhak memeluk agama dan beribadah menurut agamanya. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa film animasi *Battle of Surabaya* telah memenuhi indikator butir sila pertama yang artinya dalam film tersebut mengandung nilai sila pertama yang juga sesuai dengan pendapat Kaelan (2016) dimana nilai sila pertama Pancasila sendiri bermakna bahwa warga negara Indonesia merupakan makhluk berketuhanan, serta berhak menganut dan beribadah sesuai dengan ajaran agamanya masing-masing.

3.2.2. Nilai sila kedua Pancasila

Nilai sila kedua Pancasila dalam film animasi *Battle of Surabaya* ini muncul sebanyak dua puluh tiga kali. Adegan seperti hubungan antara tokoh seperti Tuan Yoshimura dengan Musa, atau Yumna dengan Marnie yang berbeda suku, ras, tetapi masih dapat menjalin hubungan dengan baik, adegan tersebut sejalan dengan pernyataan Karsadi (2018) yang menyatakan bahwa manusia merupakan makhluk yang menjunjung tinggi sikap saling mencintai diatas segala perbedaan yang ada. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa film animasi *Battle of Surabaya* telah memenuhi indikator butir sila kedua yang artinya dalam film tersebut mengandung nilai kedua Pancasila yang sesuai dengan pendapat Andriani & Rukiyat (2013) yang memaknai bahwa manusia ditempatkan sesuai dengan harkat dan martabatnya, serta menjunjung hak kebebasan dan kemerdekaannya.

3.2.3. Nilai sila ketiga Pancasila

Nilai sila ketiga Pancasila dalam film ini muncul sebanyak tiga puluh lima kali. Adegan seperti anak-anak yang bermain permainan tradisional bersama-sama yang menunjukkan bentuk persatuan, ataupun adegan seperti masyarakat Surabaya yang melakukan protes di Hotel Yamato serta insiden perobekan bendera Belanda menunjukkan sikap kecintaan terhadap Indonesia, yang mana pada adegan tersebut merepresentasikan nilai sila ketiga. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa film animasi *Battle of Surabaya* telah memenuhi indikator butir sila ketiga yang artinya dalam film tersebut mengandung nilai ketiga Pancasila yang sesuai dengan pendapat Asmaroini (2017), bermakna bahwa persatuan hakikatnya bulat dan tidak terpecah, yang juga sesuai dengan pendapat Lestari, dkk (2020) bahwa sila ketiga menunjukkan arti persatuan atas perbedaan bahasa, agama, adat, dan lainnya yang perlu dijaga dan dihormati atas perbedaannya.

3.2.4. Nilai sila keempat Pancasila

Nilai sila keempat Pancasila dalam film ini muncul sebanyak tiga belas kali. Adegan seperti dilakukannya musyawarah dalam upaya menghadapi penjajah yang semena-mena dan bersiap untuk perang, yang mana musyawarah tersebut dilakukan demi kepentingan bersama rakyat Surabaya, adegan seperti Musa menjadi salah satu perwakilan yang diberikan tugas untuk mengantar berita persiapan perang, menunjukkan Musa menjadi wakil yang dipercaya untuk melaksanakan hasil musyawarah demi kepentingan rakyat Surabaya menunjukkan representasi nilai sila keempat. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa film animasi *Battle of Surabaya* telah memenuhi indikator butir sila keempat yang artinya dalam

film tersebut mengandung nilai keempat Pancasila yang sesuai dengan pendapat Asmaroini (2017) memaknai bahwa demokrasi berlaku bagi seluruh warga negara Indonesia, kebersamaan dalam pengambilan keputusan, serta kejujuran di dalamnya.

3.2.5. Nilai sila kelima Pancasila

Nilai sila kelima Pancasila dalam film muncul sebanyak enam kali. Adegan seperti para tokoh yang menunjukkan sikap saling tolong menolong terhadap sesama manusia, dan menunjukkan sikap kegotongroyongan mereka menunjukkan bahwa sikap-sikap tersebut dapat mewujudkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, hal ini sesuai dengan pendapat dari Karsadi (2018) bahwa rakyat Indonesia berhak memiliki kehidupan yang lebih sejahtera yang didasarkan pada prinsip keadilan. Adegan lain seperti tokoh Yumna yang suka menolong orang lain mewujudkan perbuatan yang luhur serta mencerminkan sikap kekeluargaan dan gotong royong yang dapat membawa kehidupan yang lebih baik, hal tersebut sejalan dengan pernyataan Sinal (2017) bahwa perwujudan sikap tersebut dapat membawa masyarakat Indonesia kearah yang adil dan makmur secara lahir maupun batin. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa film animasi *Battle of Surabaya* telah memenuhi indikator butir sila kelima yang artinya dalam film tersebut mengandung nilai kelima.

4. Simpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam film animasi *Battle of Surabaya* ditemukan representasi nilai-nilai Pancasila. Adegan-adegan yang ditampilkan baik berupa adegan-adegan, perkataan tokoh maupun tindakan tokoh dalam film animasi *Battle of Surabaya* ini merepresentasikan nilai-nilai Pancasila. Representasi nilai sila pertama muncul sebanyak sembilan kali yang ditunjukkan pada adegan-adegan seperti, perkataan tokoh seperti ucapan *Alhamdulillah* dan *Allahu Akbar* dan lainnya, serta tindakan tokoh seperti melakukan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing. Representasi nilai sila kedua muncul sebanyak dua puluh tiga kali yang ditunjukkan pada adegan-adegan seperti, tokoh asing pada film yang berteman baik dengan tokoh pribumi, sikap tolong-menolong antar tokoh film, serta perwujudan sikap tidak semena-mena terhadap orang lain. Representasi nilai sila ketiga muncul sebanyak tiga puluh lima kali yang ditunjukkan pada adegan-adegan seperti, menampilkan adegan kesenian tradisional sebagai bentuk kecintaan terhadap budaya Indonesia, tindakan tokoh yang rela mengorbankan diri untuk kemerdekaan Indonesia, serta perwujudan dalam menjaga perdamaian. Representasi nilai sila keempat muncul sebanyak tiga belas kali yang ditunjukkan pada adegan-adegan seperti, memperlihatkan kegiatan musyawarah dalam pengambilan keputusan penting. Representasi nilai sila kelima muncul sebanyak enam kali yang ditunjukkan pada adegan-adegan seperti, menunjukkan sikap kegotong-royongan dalam menjalankan misi, serta suka memberikan pertolongan kepada orang lain.

Daftar Rujukan

- Aditya, I. (2019). *Siswa Gelar Nobar Film Perjuangan Bareng Veteran*. Retrieved February 24, 2022, from Krjogja Interact website : <https://www.krjogja.com/berita-lokal/diy/sleman/siswa-gelar-nobar-film-perjuangan-bareng-veteran/>
- Akbar, K. M., Hanief, L., & Alif, M. (2017). *Semangat Nasionalisme dalam Film (Analisis Isi Kuantitatif dalam Film Merah Putih) (Quantitative Content Analysis From Merah Putih Movie)*. 1(3), 125–138.
- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375–385.

- Andriani, L., & Rukiyati. (2013). *Pendidikan Pancasila*. UNY Press.
- Asmaroini, A. P. (2017). *Menjaga Eksistensi Pancasila dan Penerapannya Bagi Masyarakat di Era Globalisasi*. 1(2).
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall Inc.
- CNN Indonesia. (2020). *Kala Kemendikbud Ajak Siswa Nonbar Virtual Battle of Surabaya*. Retrieved February 24, 2022, from CNN Indonesia Interact website : <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200831221105-25-541342/kala-kemendikbud-ajak-siswa-nonbar-virtual-battle-of-surabaya>
- Fardani, D. N., & Lismanda, Y. F. (2019). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini Dalam Film "Nussa." *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 34.
- Harefa, D. (2021). Pengaruh Tayangan Televisi Terhadap Tingkat Prestasi Belajar Anak Kelas V SD Negeri 071162 Esiwa. *Sabilarrasyad*, 6, 12–20.
- Kaelan. (2016). *Pendidikan Pancasila*. Paradigma Offset.
- Karsadi. (2018). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi*. Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2021). *10 Film Indonesia Bertema Perjuangan*. Retrieved February 23, 2022, from Kemendikbud Interact website : <https://www.kemendikbud.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/10-Film-Indonesia-Bertema-Perjuangan>
- Kusuma, E., Anwar, S., Risman, H., & Arief, R. (2021). Pertempuran Surabaya Tahun 1945 Dalam Perspektif Perang Semesta. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 282.
- Lestari, P., Sunarto, & Cahyono, H. (2020). Implementasi Nilai-nilai Pancasila Pada Sila Kelima Dalam Pembelajaran. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(2), 130–144.
- Mahanani, P. (2019). *Analysis of Challenges and Needs of Generation Behavior in 21st Century*. 285(Icet), 99–102.
- Muchtar, Mahanani, P., & Rosyadi, M. I. (2015). Pemahaman Mahasiswa PGSD Terhadap Implementasi Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 24(2), 180–186.
- Raihan, F., Rachman, F., Gita Saputra, I., & Iqbal Afghan, M. (2020). Pengaruh Tayangan Kartun di TV Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak. *Communications*, 2(1), 51–66.
- Roza, P., Jusuf, A. G., & Munaf, D. R. (2015). *Memahami dan Memaknai Pancasila Sebagai Ideologi dan Dasar Negara*. Gramedia Pustaka Utama.
- Saputra, M. A. (2021). *Nilai - Nilai Nasionalisme dalam Film Battle Of Surabaya dan Relevansinya Pada Anak SD/MI*. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Sinal, M. (2017). *PANCASILA Konsensus Negara-Bangsa Indonesia*. Madani Media.
- Suryadewi, M. T. (2020). *Representasi Pesan dan Nilai yang Terkandung Dalam Film Animasi (Analisis Isi Kualitatif pada Film Animasi Battle of Surabaya)*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ukar, K., Rusiawan, W., & Permanasari, D. (2020). *Pemandangan Umum Industri Film Indonesia 2020*.