

Nilai Pendidikan dalam Anime *Blue Period* Karya Sutradara Koji Masunari (Sosiologi Sastra)

Yuanda Eka Saputri, Ayu Putri Seruni
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
yuandaes@gmail.com, seruni@uhamka.ac.id

ABSTRAK

Nilai Pendidikan merupakan sesuatu yang mendidik ke arah kedewasaan, nilai pendidikan dapat bersifat baik atau buruk dan dapat berpengaruh pada kehidupan ke depan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui nilai pendidikan dengan pendekatan sosiologi sastra pada anime *Blue Period* karya sutradara Koji Masunari, jenis nilai pendidikan yang masuk ke dalam progresivisme dan partisipatif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiologi sastra. Teknik yang digunakan adalah teknik sosiologi sastra. Objek kajian penelitian ini ialah dengan menggunakan anime *Blue Period* karya sutradara Koji Masunari. Hasil dari penelitian terdapat 39 percakapan yang dikaji dan terdapat dua jenis: progresivisme dan partisipatif. Dari 39 percakapan yang dikaji, jenis nilai pendidikan yang sering muncul adalah progresivisme dengan 27 percakapan dari keseluruhan data yang dianalisis.

Kata Kunci: Nilai Pendidikan, Sosiologi Sastra, Progresivisme, Partisipatif, Anime.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal mutlak yang setiap manusia lakukan selama mereka hidup. Dengan adanya pendidikan, manusia akan mendapatkan ilmu, dan mereka juga dapat mewariskan ilmunya kepada orang lain. Pendidikan menurut John Dewey adalah “*preparing or getting ready for some future duty or privilege*” John Dewey juga menegaskan, “*the notion that education is an unfolding from within appears to have more likeness to the conception of growth which has been set froth*”.

Manusia yang berpendidikan terbentuk dari adanya masyarakat yang dewasa dalam bersikap, memiliki keberanian, makin mandiri, memiliki etika, dan memiliki kepribadian yang berkarakter. Pendidikan bukan hanya informasi dan pembentukan keterampilan, pendidikan juga dapat sebagai persiapan masa yang akan datang dalam menghadapi perkembangan dan kedewasaan.

Saat ini, banyak remaja yang mengabaikan tentang pendidikan. Banyak siswa yang bolos sekolah akibat kurangnya kepercayaan diri mereka untuk mengembangkan potensi diri masing-masing dan kurangnya pembelajaran secara efektif dari sekolah. Seiring dengan perkembangan waktu dan teknologi, seseorang dapat memperoleh wawasan secara mandiri. Misalnya seseorang yang mendapat nilai pendidikan melalui media visual dan audio visual yang mana

penyajianya memiliki beragam model informasi yang tidak dapat dimungkiri bahwa media tersebut memegang peran sebagai media pendidikan hingga saat ini.

Film merupakan salah satu audio visual yang dapat dengan mudah kita temui pada zaman modern saat ini. Film dikemas dengan cerita serta efek suara yang menarik bagi siapa saja yang melihatnya. Siapapun yang melihat film, mereka akan mendapatkan sebuah pelajaran secara tidak langsung. Dengan pengemasan dan alur cerita yang menarik, film memiliki nilai pendidikan yang dapat kita pelajari untuk kehidupan sehari-hari atau saat di sekolah. Karena film menyampaikan bahasa yang dimengerti semua kalangan termasuk anak-anak. Dengan alur cerita yang menarik, film menjadi media yang banyak digemari.

Anime merupakan animasi asal Jepang yang rangkaianannya terdiri dari gambar yang disusun secara berurutan agar menghasilkan sebuah gerakan. Objek dalam gambar bisa berupa fotografi, gambar, tulisan, warna, atau *special effect*. Anime merupakan gambar bergerak yang disusun mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan sehingga menghasilkan sebuah cerita. Nilai pendidikan pernah diteliti oleh (Muhammad Abdillah, 2022) membahas tentang nilai pendidikan karakter dalam film *Naruto*. Kemudian (Widiyanto et al., 2020) yang juga membahas tentang analisis nilai pendidikan karakter dan moral dalam film *Koala Kumal*.

Dengan demikian pembaruan yang ingin peneliti lakukan dari penelitian sebelumnya adalah di mana peneliti akan membahas tentang teori John Dewey tentang progresivisme dan partisipatif tentang pentingnya nilai pendidikan yang terdapat dalam diri sendiri dan nilai pendidikan dengan orang lain. Peneliti membahas tentang nilai pendidikan yang terdapat dalam anime *Blue Period*. Maka, peneliti akan meneliti dengan judul “Nilai Pendidikan dalam Anime *Blue Period* Karya Sutradara Koji Masunari (Sosiologi Sastra)”

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu: (1) Bagaimana nilai pendidikan progresivisme John Dewey dalam anime *Blue Period*, dan (2) Bagaimana nilai pendidikan partisipatif John Dewey dalam anime *Blue Period*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai pendidikan progresivisme dan partisipatif dalam anime *Blue Period*.

B. KAJIAN TEORI

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran, pengetahuan, dan keterampilan yang akan dilalui oleh semua orang untuk mewariskan dari suatu generasi ke generasi yang berikutnya. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan berbagai aspek kepribadian dan keterampilan seseorang. Melalui pendidikan, individu dapat

mengembangkan potensi mereka secara menyeluruh, memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang berguna, dan mampu berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat.

Progresivisme menurut (John Dewey, 1916) adalah aliran filsafat yang memosisikan manusia sebagai subjek pendidikan yang memiliki potensi terhadap pengembangan diri serta memiliki kemampuan untuk menyelesaikan suatu persoalan yang dihadapi. Progresivisme pendidikan dapat dilakukan dengan rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman, artinya dapat mengembangkan makna pengalaman dari yang sebelumnya untuk mampu meningkatkan kemampuan selanjutnya. Progresivisme termasuk dalam pembelajaran individu yang dimiliki seseorang dengan kemampuan yang lebih. Pembelajaran tidak hanya didapatkan pada pembelajaran dalam sekolah, melainkan juga bisa didapatkan di luar sekolah.

Menurut (John Dewey, 1916) pendidikan partisipatif harus melibatkan siswa dalam pengalaman langsung dan refleksi. Siswa diharapkan terlibat dalam kegiatan-kegiatan praktis, seperti eksperimen, proyek kolaboratif, dan diskusi kelompok, yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep dalam konteks kehidupan nyata. Dari teori yang dijelaskan bahwa pendidikan partisipatif menjadi potensi seseorang dalam mengeksplorasi diri serta kemampuannya. Dengan menghadapi persoalan secara mandiri ataupun dengan orang lain.

Saat ini, banyak film yang mengandung unsur pendidikan. Dengan pengemasan yang menarik, film dapat digemari oleh anak-anak. Film merupakan audio visual yang menampilkan sebuah gambar dengan alur cerita. Film mempunyai berbagai macam konflik di dalamnya. Dalam film tokoh yang mempunyai karakter, alur cerita yang baik, serta sedikit nyanyian membuat anak mudah tertarik (Westri & Pransiska, 2021). Saat ini sudah banyak aplikasi yang menyuguhkan berbagai macam genre film, salah satunya yang bergenre edukasi. Dengan adanya film kita dapat belajar banyak hal. Tetapi kita juga harus tetap memilah apa yang harus kita lihat. Kemudian Nurgiantoro (2018) menuturkan film merupakan produk karya seni dan budaya yang memiliki nilai guna dalam memberikan hiburan dan kepuasan batin bagi penontonnya. Film memiliki kekuatan untuk menginspirasi, memengaruhi, dan mengajarkan penonton tentang berbagai aspek kehidupan.

Menurut (Manuel Hernandez Perez, 2016) anime dapat menggerakkan cerita manga ke kehidupan. Anime menghidupkan karakter dari dunia manga dengan menggunakan gerakan, suara, dan musik. Metafora ini menyoroti bagaimana anime memberikan dimensi baru pada cerita dengan menghadirkan aspek dinamis dan audio visual. Fitur eksternal anime meliputi animasi yang halus, penggunaan warna yang menyolok, desain karakter yang bergerak, dan

suara pengisi suara yang mendukung karakter. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa anime selain untuk hiburan masyarakat, anime juga dapat menjadi produk dengan nilai jual dalam era global. Dengan menghadirkan tokoh serta cerita yang menarik, anime dapat menarik minat para penggemarnya.

Pendekatan sosiologi sastra yang sering digunakan untuk menaruh perhatian pada aspek dokumenter sastra adalah pendekatan yang menghubungkan karya sastra dengan konteks sosialnya. Dengan adanya pendekatan ini, sastra sering dipandang sebagai cermin langsung dari berbagai aspek struktur sosial, hubungan kekeluargaan, pertentangan kelas, dan sebagainya. Sastra memiliki peran penting dalam mengembangkan dan memperkuat standar etika dan moral dalam masyarakat (I Wayan Artika, 2022). Sastra dapat berfungsi sebagai sebuah panduan yang menyampaikan nilai-nilai melalui bahasa, pilihan kata, metrum, dan unsur-unsur sastra lainnya. Sastra juga dapat merangsang rasa estetika dalam diri pembacanya. Yang artinya, sosiologi sastra adalah suatu cabang sosiologi yang terdapat peranan masyarakat dan diterapkan pada sastra. Sosiologi sastra mempunyai makna sebuah hubungan yang terkandung antara sastra dan masyarakat.

Damono (2020) menyatakan bahwa “ada dua corak perspektif penelitian sastra secara sosiologis, yang pertama sastra merupakan sebuah cermin sosial ekonomi. Penelitian ini bergerak dari faktor di luar sastra untuk membicarakan sastra. Sastra berharga jika berkaitan dengan unsur yang terdapat di luar karya sastra. Karya sastra merupakan gejala kedua, bukan yang utama, yang kedua mengutamakan teks sastra sebagai bahan untuk penelitian. Penelitian diarahkan pada teks untuk menguraikan strukturnya, kemudian digunakan untuk memahami gejala sosial”.

C. METODE

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif, sehingga penelitian ini termasuk bagian dari penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiologi sastra. (Bodgan dan Bilken, 1982) menyatakan bahwa data pada penelitian deskriptif kualitatif berupa kata atau gambaran bukan angka. Penelitian kualitatif dapat mengungkap proses yang terjadi serta fenomena yang sulit dijelaskan melalui metode kuantitatif.

Penelitian ini diambil dari anime *Blue Period* berupa ujaran, tulisan, serta perilaku yang dapat diamati. Peneliti telah menonton anime secara cermat untuk memahami dengan baik dan benar konten dan elemen-elemen yang ada dalam anime tersebut.

Adapun prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Analisis diawali dengan asumsi bahwa penelitian selalu diawali dengan pertanyaan terkait dengan gejala-gejala yang muncul akibat hubungan karya sastra dengan lingkungan sosialnya.
2. Peneliti menggunakan konsep tersebut untuk memahami karya sastra dan lingkungan sosialnya.
3. Informasi yang akan dianalisis dapat berasal dari berbagai aspek yang berkaitan dengan hubungan antara karya sastra dan sistem sosial.
4. Nilai dan norma perilaku, biografi penulis, proses penerbitan, kelompok sasaran, dan banyak masalah sosial lainnya dapat dianalisis secara lebih mendalam.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiologi sastra.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis aspek sosial nilai pendidikan progresivisme dan partisipatif dalam anime *Blue Period* karya sutradara Koji Masunari, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

No	Keterangan	Temuan
1	Nilai Pendidikan Progresivisme	27
2	Nilai Pendidikan Partisipatif	12
		39

Berikut ini adalah hasil analisis dari tabel di atas.

1. Pendidikan Progresivisme

a) Nilai Pendidikan Progresivisme yang Berkaitan dengan “Tujuan ke Depan”

“決めたら,時間無駄にしたくないんで” (21:26)

Kimetara, jikan muda ni shitakunainde

Setelah memutuskan, aku tidak ingin membuang waktu.

Data ini masuk ke dalam progresivisme yang berkaitan dengan tujuan ke depan. Di mana tokoh Yatora ingin mengembangkan seninya dengan cara mengikuti klub seni yang ada di sekolahnya sesegera mungkin. Sesuai dengan teori (John Dewey, 1916) Kemampuan yang memiliki tujuan ke depan. Pada kutipan tersebut menceritakan bahwa tokoh Yatora yang sedang menemui guru Saeki untuk menunjukkan lukisannya. Ketika guru Saeki telah menilai lukisan yang dibuat oleh Yatora, Yatora berbicara kepada guru Saeki bahwa ia ingin segera masuk ke klub seni.

b) Nilai Pendidikan Progresivisme yang Berkaitan dengan “Mempelajari Banyak Hal di Masa yang Akan Datang”

“クリアするためのコストは人より、多くかけている。それが結果になっているだけ。俺は天才なんかじゃない。” (03:57)

Kuria suru tame no kosuto wa hito yori ooku kakete iru. Sore ga kekka ni natte iru dake. Ore wa tensai nanka janai

Bagiku, menaikan nilai ujian atau membangun hubungan baik sama-sama memuaskan seperti memenuhi kuota. Aku berusaha lebih keras daripada orang lain untuk itu.

Data ini masuk ke dalam progresivisme yang berkaitan dengan mempelajari banyak hal di masa yang akan datang. Tokoh Yatora yang sedang belajar dengan keras di kamarnya untuk masuk ke universitas. Sesuai dengan teori (Barnadib, 2013) Manusia dapat mempelajari banyak hal pada masa yang akan datang. Dalam kutipan tersebut mencetitakan tentang Yatora yang sedang belajar di kamarnya sehabis ia melihat buku rekomendasi universitas yang ditaruh ibunya di kasur sepulang ia dari sekolah. Tetapi ketika ia belajar ia merasa tidak puas dengan hanya belajar materi walau nilai pelajarannya sangat bagus.

c) Nilai Pendidikan Progresivisme yang Berkaitan dengan “Mengembangkan Makna Pengalaman”

“やった,分しかうまくならない。だったら、天才と見分けがつかなくなるまでやればいい!” (03:09)

Yatta bun shika umaku naranai. Dattara tensai to miwake ga tsukanaku naru made. Yarebaai!

Aku hanya berkembang dengan cara berlatih. Maka aku akan berlatih sampai karyaku tak jauh berbeda dengan karya orang-orang genius.

Data ini masuk ke dalam progresivisme yang berkaitan dengan makna pengalaman. Di mana tokoh Yatora akan belajar lebih keras dan akan berlatih terus menerus agar lukisannya semakin terlihat lebih baik dari sebelumnya. Sesuai dengan teori (John Dewey, 1916) dapat mengembangkan makna pengalaman dari yang sebelumnya untuk mampu meningkatkan kemampuan selanjutnya. Pada kutipan tersebut, tokoh Yatora sedang berada di dalam kamarnya dan merenungi hasil lukisannya. Yatora sangat sedih karena lukisan yang ia buat terlihat gagal. Maka dari itu yatora akan terus bertekad untuk terus berlatih agar lukisannya tidak kalah dengan lukisan orang-orang genius.

d) Nilai Pendidikan Progresivisme yang Berkaitan dengan “Mencari Solusi Sendiri”

“まあいくらじんましんが、出たところで、絵は 描けるし” (20:35)

Maa ikura jinmashin ga deta tokoro de, e wa egakerushi

Sebanyak apapun ruam yang muncul di tubuhku, aku masih bisa membuat karya.

Data ini masuk ke dalam progresivisme yang berkaitan dengan mencari solusi sendiri. Di mana tokoh Yatora tetap harus membuat lukisan apapun yang terjadi, termasuk ruam yang muncul di kulitnya, jadi ia harus mempunyai solusi untuk mengatasinya. Sesuai dengan teori (Barnadib, 2002) Dapat mencari solusi sendiri ketika memiliki permasalahan di masa yang akan datang. Dalam kutipan ini menjelaskan bahwa tokoh Yatora yang sedang ingin tidur berada di kamarnya menyadari bahwa ruam yang dia miliki di tangannya semakin banyak dari hari ke hari, tetapi ruam yang muncul tidak akan menghalangi niat Yatora untuk tetap terus melukis.

e) Nilai Pendidikan Progresivisme yang Berkaitan dengan “Dapat Mempelajari Banyak Hal”

“先輩には会えなかったけど.先輩の絵見たら,俺も描きたくなっちゃってさ” (16:53)

Senpai ni wa aenakattakedo. Senpai no e mitara, ore mo kakitaku natchatte sa

Meski tak bertemu Mori, melihat karyanya membuatku bersemangat untuk melukis.

Data ini masuk ke dalam progresivisme yang berkaitan dengan dapat mempelajari banyak hal. Saat Yatora sedang melihat lukisan Mori, ia semakin termotivasi dan semakin mengetahui banyak hal dalam lukisan. Sesuai dengan teori (Barnadib, 2002) manusia dapat mempelajari banyak hal di masa yang akan datang. Dalam kutipan tersebut menceritakan bahwa tokoh Yatora sedang mengunjungi tempat pameran lukisan, salah satunya ada lukisan milik Mori. Tetapi, Mori saat itu sedang tidak ada di area lukisannya. Yatora semakin penasaran dengan lukisan yang dibuat oleh Mori. Ia sangat takjub karena lukisan milik Mori karena dapat menggambarkan perasaan yang takjub bagi siapa saja yang melihatnya. Maka dari itu tokoh Yatora makin termotivasi untuk melukis dengan baik dan bisa menuangkan perasannya dalam lukisan setelah melihat lukisan milik Mori.

f) Nilai Pendidikan Progresivisme yang Berkaitan dengan “Pengembangan Diri”

“課題はかみ砕いて俺のものにしていいんだ.俺が描く絵は,俺が好きな絵にしよう!” (15:33)

Kadai wa kami kudaite ore no mono ni shite ii nda. Ore ga kaku e wa. Ore ga sukina e ni shiyou!

Aku harus membagi beberapa bagian tugasnya dan menjadikan karyaku sendiri.

Data ini masuk ke dalam progresivisme yang berkaitan dengan pengembangan diri. Di mana tokoh Yatora sudah mengerti dengan tugas yang diberikan oleh Oba.

Yatora sudah mengerti karena sudah pernah mengerjakan tugas seperti ini sebelumnya. Sesuai dengan teori (John Dewey, 1916) Pendidikan yang memiliki potensi terhadap pengembangan diri. Kutipan ini menjelaskan tentang tokoh Yatora yang diberikan tugas melukis oleh sang instruktur yaitu Oba. Di mana tema yang Yatora dapatkan mengharuskannya membagi tugasnya beberapa bagian.

g) Nilai Pendidikan Progresivisme yang Berkaitan dengan “Dapat Bereksperimen untuk Melakukan Kebebasan”

“八虎がよ.自分のやりたいこと選んでて,俺もやってみたいと思っちゃったんだよな” (11:45)

Hachitora ga yo. Jibun no yaritai koto erandete, ore mo yatte mitai to omotchimatta nda yo na

Yatora. Saat melihatmu mengejar mimpimu, aku selalu birfikir untuk melakukannya juga.

Data ini masuk ke dalam progresivisme yang berkaitan dengan dapat bereksperimen untuk melakukan kebebasan. Di mana tokoh Koi yang masuk ke jurusan memasak sesuai yang ia impikan. Sesuai dengan teori (Barnadib, 2002) Seseorang dapat bereksperimen untuk melakukan kebebasan. Dalam data tersebut, tokoh Koi bertemu dengan Yatora di jalan, dan mereka pun makan bersama dan membicarakan tentang universitas, secara tiba-tiba Koi berbicara kepada Yatora bahwa ia sangat berterimakasih kepada Yatora, karena Yatora Koi yang bisa mengikuti keinginan dirinya dengan mengikuti kelas memasak.

h) Nilai Pendidikan Progresivisme yang Berkaitan dengan “Menyelesaikan Suatu Persoalan yang dihadapi”

“自分の絵がこの世の誰より優れてるなんて思っていない,俺よりうまい人なんかいっくらでもいる,でも・・・でもさ,この世界の誰より俺は俺の絵に期待してる!” (09:16)

Jibun no e ga konoyo no dare yori sugure teru nante omottenai, ore yori umai hito nanka ikkura demo iru, demo de mosa, kono sekai no dare yori ore wa ore no e ni kitai shi teru!

Aku merasa bahwa seniku tidak lebih baik daripada orang lain di dunia ini. Ada banyak orang yang lebih baik daripada aku. Namun, namun tetap saja... lebih daripada siapa pun di dunia ini, aku punya harapan atas karya seniku.

Data ini masuk ke dalam progresivisme yang berkaitan dengan menyelesaikan suatu persoalan yang dihadapi. Di mana tokoh Yatora sedang membandingkan lukisannya dengan lukisan orang-orang di sekelilingnya. Sesuai dengan teori (John Dewey, 1916) Memiliki potensi terhadap pengembangan diri serta memiliki kemampuan untuk menyelesaikan suatu persoalan yang dihadapi. Dalam kutipan tersebut menceritakan tentang Yatora yang sedang ujian melukis untuk masuk ke

universitas. Di mana Yatora membandingkan lukisannya dengan peserta ujian yang lain. Ia merasa lukisan peserta yang lain lebih baik daripada lukisannya. Tetapi ia juga berharap banyak pada lukisan yang ia buat.

i) Nilai Pendidikan Progresivisme yang Berkaitan dengan “Rekonstruksi atau Reorganisasi Pengalaman”

“絵を描く前は知らなかった, 絵には勉強することが多くなって, でもそれだけじゃ、ダメだってこと, こんなにも体力が要るってこと” (01:46)

Ewokaku mae wa shiranakatta, e ni wa benkyou suru koto ga ooi tte koto, demo sore dake ja dame datte koto, kon'nanimu tairyoku ga iru tte koto

Sebelum saya melukis, saya tidak tau kalau banyak yang harus dipelajari. namun, belajar saja tidak cukup. Hal ini juga dibutuhkan banyak tenaga.

Data ini masuk ke dalam progresivisme yang berkaitan dengan rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman. Di mana tokoh Yatora menyadari banyak hal semenjak ia mengikuti klub pelatihan seni. Dengan pengalaman yang Yatora miliki, ia menyadari bahwa melukis juga membutuhkan banyak tenaga. Sesuai dengan teori (John Dewey, 1916) Pendidikan dapat dilakukan dengan rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman. Dalam kutipan tersebut menceritakan tentang Yatora yang sedang menaiki tangga untuk ke kelas ujian. Saat sudah menaiki beberapa anak tangga, ia merasa kelelahan dan menyadari banyak hal, terutama persiapan ketika akan melukis dan tenaga yang digunakan saat melukis.

2. Pendidikan Partisipatif

a) Nilai Pendidikan Partisipatif yang Berkaitan dengan “Menciptakan Lingkungan Belajar Partisipatif”

“マスキングテープや違う素材を。貼ったままにする技法コラージュ” (16:58)

Masukinguteepu ya chigau sozai o. Hatta mama ni suru gihou koraaju

Kolase adalah Teknik menggunakan selotip Lukis atau menempel bahan yang berbeda.

Data ini masuk ke dalam partisipatif yang berkaitan dengan menciptakan lingkungan belajar partisipatif. Di mana tokoh Oba sedang memberi tau para muridnya cara melukis menggunakan selotip. Sesuai dengan teori (John Dewey, 1916) Menciptakan lingkungan belajar partisipatif. Dalam kutipan tersebut menceritakan tentang Oba yang sedang memberikan teknik cara melukis menggunakan selotip pada muridnya dalam kelas bimbingan belajar.

b) Nilai Pendidikan Partisipatif yang Berkaitan dengan “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”

“枚数をこなすのも大事だけど、冬休みは実験と挑戦に注力して” (06:29)

Maisuu o konasu no mo daijidakedo, fuyuyasumi wa jikken to chōsen ni chūryoku shite

Kamu harus beresksperimen tentang cara menciptakan bahan.

Data ini masuk ke dalam partisipatif yang berkaitan dengan mencerdaskan kehidupan bangsa. Di mana instruktur Oba memberikan masukan kepada Yatora untuk membuat eksperimen untuk menciptakan bahan lukisan. Seperti yang diungkapkan oleh (Barnadib, 2002) Pentingnya peran semua pihak yang terlibat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam kutipan tersebut menceritakan tentang instruktur Oba dan Yatora sedang membahas tentang tugas lukisan milik Yatora. Instruktur Oba memberi saran kepada Yatora untuk lebih menonjolkan seninya dengan menciptakan hal-hal baru seperti membuat eksperimen dengan mencampurkan bahan.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan analisis pada anime *Blue Period* karya sutradara Koji Masunari, mengenai nilai pendidikan yang masuk ke dalam progresivisme dan partisipatif, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan jumlah episode yang terdapat pada anime *Blue Period* terdapat sebanyak 12 episode yang masuk ke dalam progresivisme dan partisipatif. Terdapat 39 data yang ditemukan dalam anime tersebut di antaranya; 27 data masuk ke dalam progresivisme dan 12 data lainnya masuk ke dalam partisipatif.
2. Pada nilai pendidikan yang masuk ke dalam progresivisme terdapat 27 data dan dibagi menjadi 9 jenis yaitu; (1) tujuan ke depan, (2) mempelajari banyak hal di masa yang akan datang, (3) mengembangkan makna pengalaman, (4) mencari solusi sendiri, (5) dapat mempelajari banyak hal, (6) pengembangan diri, (7) dapat bereksperimen untuk melakukan kebebasan, (8) menyelesaikan suatu persoalan yang dihadapi, dan (9) rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman.
3. Sedangkan nilai pendidikan partisipatif memiliki 12 data dengan 2 jenis yaitu, (1) menciptakan lingkungan belajar partisipatif, dan (2) mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti. Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kekeliruan yang ada dalam penelitian ini. Namun, dengan

adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pembaca maupun peneliti selanjutnya. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti tentang nilai pendidikan progresivisme dan partisipatif dengan sumber data yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Barnadib. (2013). *Filsafat Pendidikan*. Ombak.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*. Macmillan.
- Fadhillah, Y. (2020). Analisis Sociolinguistik Politeness Bahasa Jepang dalam Film Galileo 2013 Karya Keigo Higashino. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 2(2). <https://doi.org/10.33633/jr.v2i2.3993>
- I Wayan Artika. (2022). *Sosiologi Sastra* (Issue January). Pustaka Larasan.
- Manuel Hernandez Perez. (2016). Northrop Davis, Manga and Anime Go to Hollywood: The Amazing Rapidly Evolving Relationship between Hollywood and Japanese Animation, Manga, Television, and Film, Bloomsbury. *The Journal of Classical Studies*, null(45), 291–295. <https://doi.org/10.20975/jcskor.2016..45.291>
- Muhammad Abdillah. (2022). NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM FILM NARUTO. *ESTUPRO*, 7(8.5.2017), 2003–2005.
- Westri, Z., & Pransiska, R. (2021). Analisis nilai-nilai agama dan moral anak usia dini pada film. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 221–232.
- Widiyanto, S., Sartono, L. N., & Mubasyira, M. (2020). Analisis Nilai Pendidikan Karakter Dan Moral Film Koala Kumal. *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 50. <https://doi.org/10.29406/jpk.v9i2.2328>