



**Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak**

Volume 11 Issue 2 (2025) Pages 199-227

ISSN: 2460-4437, E-ISSN 2549-3329 (Online)

DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v11i2.30237>

## **ANALISIS FILM ANIMASI JUMBO DALAM PENANAMAN NILAI KARAKTER PADA ANAK USIA DINI**

**Yudha Aviatri<sup>1</sup>, Nurmailis<sup>2</sup>**

Sekolah Tinggi Pendidikan Holistik Berbasis Karakter, Indonesia <sup>(1)</sup>

Politeknik Pealayaran Malahayati, Indoensia<sup>(2)</sup>

Email: [yaviratri@gmail.com](mailto:yaviratri@gmail.com) ; [msnurmailis@gmail.com](mailto:msnurmailis@gmail.com)

### **Abstrak**

Film animasi *Jumbo* karya anak bangsa tidak hanya populer sebagai hiburan keluarga, tetapi juga mengangkat pesan moral yang kuat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kontribusi film tersebut dalam penanaman nilai karakter pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan sintesis naratif dan teknik pengolahan data non-statistik. Hasil kajian menunjukkan bahwa *Jumbo* mampu menyampaikan nilai-nilai seperti persahabatan, ketekunan, empati, kreativitas, dan rasa syukur melalui alur cerita yang sesuai dengan dunia anak. Nilai-nilai ini memperkuat pemahaman anak tentang konsep benar dan salah, serta mendorong perkembangan penalaran moral sejak dini. Temuan ini menegaskan bahwa film animasi dapat menjadi media yang efektif dalam pendidikan karakter anak.

**Kata Kunci:** anak usia dini; film animasi *Jumbo*; penalaran moral; sintesis naratif; nilai karakter

### **Abstract**

The Indonesian animated film *Jumbo* has gained recognition not only for its popularity but also for delivering strong moral messages. This study aims to explore how the film contributes to the development of character values in early childhood. A literature review method was used, employing a narrative synthesis approach and non-statistical data processing techniques. The findings reveal that *Jumbo* effectively conveys values such as friendship, perseverance, empathy, creativity, and gratitude through a storyline that reflects children's everyday experiences. These values enhance children's understanding of right and wrong and support the development of early moral reasoning. The study highlights the potential of animated films as effective tools in character education for young children.

**Keywords:** animated film; character values; early childhood; moral reasoning; narrative synthesis

Corresponding author :

Email Address : [msnurmailis@gmail.com](mailto:msnurmailis@gmail.com)

Received 05 June 2025, Accepted 14 July 2025, Published 14 July 2025

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan karakter pada anak usia dini merupakan salah satu fokus utama dalam pendidikan masa kini, mengingat periode ini merupakan fondasi awal bagi pembentukan kepribadian, nilai moral, dan perilaku sosial anak. Hal ini sejalan dengan temuan Luvita dan Rahma menegaskan bahwa masa anak usia dini merupakan periode emas untuk pengembangan nilai moral, sosial, dan emosional, sehingga pendekatan pendidikan karakter harus dimulai sejak usia dini secara intensif dan berkelanjutan<sup>1</sup>. Anak-anak pada usia dini mulai mengenal nilai baik dan buruk, serta menunjukkan kemampuan untuk memahami norma sosial sederhana. Di sinilah pentingnya pendidikan karakter sejak dini, tidak

hanya melalui interaksi langsung dengan orang tua dan guru, tetapi juga melalui berbagai media pembelajaran yang menyentuh ranah kognitif dan afektif anak<sup>2</sup>.

Salah satu media pembelajaran yang semakin mendapat perhatian dalam konteks pendidikan karakter adalah film animasi. Media ini memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan moral secara visual dan naratif, dengan menggunakan karakter, konflik, dan alur cerita yang dapat menjangkau emosi dan imajinasi anak-anak<sup>3</sup>. Yilmaz dan Baydas menyatakan bahwa film animasi bergenre edukatif merupakan salah satu bentuk hiburan yang paling efektif dalam menyampaikan pesan-pesan pendidikan secara menarik dan

---

<sup>1</sup> Zahra Orin Luvita and Aulia Rahma, 'Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 91-115 Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 91-115 ISSN : 2460-4437 , E-ISSN 2549-3329 ( Online ) UPAYA GURU MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI TK', 11.1 (2025), 91-115 <<https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i1.3404.3>>.

<sup>2</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, ed. by Meitasari Tjandrasa, 2nd edn (Jakarta: Erlangga, 2005).

<sup>3</sup> Rabia M. Yilmaz and Ozlem Baydas, 'Corrigendum to "Pre-Service Teachers" Behavioral Intention to Make Educational Animated Movies and Their Experiences' (Computers in Human Behavior (2016) 63 (41-49) (S0747563216303399) (10.1016/j.chb.2016.05.015))', *Computers in Human Behavior*, 75 (2017), 1017-18 <<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.016>>.

mudah dipahami oleh khalayak muda<sup>4</sup>. Pernyataan ini diperkuat oleh temuan Bailey dan kolega, yang mengemukakan bahwa film animasi dapat menjadi metode yang efektif dalam pendidikan karakter, khususnya dalam membantu anak-anak memecahkan berbagai persoalan yang berkaitan dengan situasi moral dan sosial<sup>5</sup>.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa film animasi yang mengandung pesan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan empati, serta memperkuat pemahaman anak terhadap dilema moral<sup>6</sup>. Film animasi sebagai bentuk media edukatif telah banyak diteliti dalam literatur. Penelitian Mohammadhosseini et al. menemukan bahwa animasi lebih

efektif dibandingkan mendongeng dalam meningkatkan pemahaman konsep dan perilaku moral anak<sup>7</sup>. Hal ini juga diperkuat oleh Kubrak<sup>8</sup>, yang menunjukkan bahwa konsumsi film yang tepat pada anak dapat mempengaruhi persepsi sosial, perilaku prososial, dan keseimbangan emosi mereka.

Dalam konteks ini, film animasi Jumbo – karya anak bangsa yang dirilis pada tahun 2025 dan melibatkan lebih dari 420 animator, hadir sebagai fenomena yang menarik untuk dikaji. Film ini berhasil menarik lebih dari tiga juta penonton di Indonesia dan akan diperluas pemutarannya ke negara-negara terangga seperti Malaysia, Singapura, dan Brunei Darussalam, serta diperluas ke beberapa kawasan Asia dan Eropa, termasuk Rusia,

---

<sup>4</sup> Rabia M. Yilmaz and Ozlem Baydas, 'Pre-Service Teachers' Behavioral Intention to Make Educational Animated Movies and Their Experiences', *Computers in Human Behavior*, 63 (2016), 41-49 <<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.015>>.

<sup>5</sup> Brian P. Bailey, Sharon Y. Tettegah, and Terry J. Bradley, 'Clover: Connecting Technology and Character Education Using Personally-Constructed Animated Vignettes', *Interacting with Computers*, 18.4 (2006), 793-819

<<https://doi.org/10.1016/j.intcom.2005.11.013>>.

<sup>6</sup> Bailey, Tettegah, and Bradley.

<sup>7</sup> N Mohammadhosseini and others, 'Two Models of Public Educations, Storytelling & Animated Movies: Cons And Pros', *Value in Health*, 19.7 (2016), A618-19 <<https://doi.org/10.1016/j.jval.2016.09.1566>>.

<sup>8</sup> Tina Kubrak, 'Impact of Films: Changes in Young People's Attitudes after Watching a Movie', *Behavioral Sciences*, 10.5 (2020) <<https://doi.org/10.3390/bs10050086>>.

Ukraina, dan sejumlah negara di Asia Tengah<sup>9</sup>. Keberhasilannya tidak hanya ditentukan oleh strategi promosi yang didukung pemerintah dan komunitas digital, tetapi juga oleh kekuatan narasi dan nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya.

Karakter utama, Don alias Jumbo, digambarkan sebagai sosok yang mengalami perundungan, kehilangan orang tua, dan konflik batin—tema yang dekat dengan pengalaman emosional anak. Lewat interaksi tokoh dan penyelesaian konflik, film ini menampilkan nilai-nilai seperti ketekunan, empati, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa syukur secara implisit namun kuat.

Namun, meskipun *Jumbo* telah mendapat sambutan positif di masyarakat, masih sangat sedikit kajian akademik yang secara spesifik menelaah kontribusinya terhadap

pembentukan karakter anak usia dini. Padahal, secara teori, pengalaman moral anak sangat dipengaruhi oleh interaksi mereka dengan narasi dan tokoh dalam media hiburan, termasuk film<sup>10,11</sup>. Anak-anak belajar melalui pengalaman simbolik, dan film menjadi salah satu media simbolik yang kuat dalam membentuk persepsi, keyakinan, dan sikap mereka terhadap nilai-nilai sosial. Mudianti dan Rizqiyani juga menunjukkan bahwa anak usia dini merespons positif media yang menggabungkan cerita, gambar, dan suara karena mampu menyampaikan pesan moral secara simbolik dan emosional<sup>12</sup>.

Dalam kerangka teori perkembangan moral, Piaget menekankan bahwa anak usia dini menilai moralitas berdasarkan

---

<sup>9</sup> Adinda Jasmine, 'Lima Tahun Perjalanan Kreatif Film Animasi Jumbo Karya Ryan Adriandhy Dkk', *Tempo.Co.Id* (Jakarta, April 2025).

<sup>10</sup> Robert E. Slavin, *Priskologi Pendidikan, Teori Dan Praktik*, 9th edn (Jakarta: PT. Indeks).

<sup>11</sup> Fatimah Ibda, 'Perkembangan Moral Dalam Pandangan Lawrence Kohlberg', *Intelektualita*, 12.1 (2023), 62-77

<<https://doi.org/10.22373/ji.v12i1.19256>>.

<sup>12</sup> Haya Mudianti and others, 'Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 1-16 Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 1-16 ISSN : 2460-4437 , E-ISSN 2549-3329 ( Online ) Pengembangan Media Buku Cerita Digital Dalam Meningkatkan Moral An', 11.1 (2025), 1-16.

konsekuensi, bukan niat<sup>13</sup>. Sedangkan Kohlberg menunjukkan bahwa paparan terhadap dilema moral yang disampaikan secara naratif dapat mendorong perkembangan penalaran moral anak ke tahap yang lebih matang<sup>14</sup>. Dalam film *Jumbo*, dilema yang dialami tokoh utama—antara memenuhi janji kepada teman, menghadapi perundungan, hingga mengelola kehilangan orang tua—memberikan konteks yang kuat bagi anak untuk mengembangkan pemahaman moral yang lebih reflektif. Selain itu, peran orang tua dan komunitas tetap menjadi faktor penting dalam memperkuat nilai-nilai yang ditangkap anak dari media. Penelitian menunjukkan bahwa internalisasi aturan dari orang tua berkontribusi terhadap kompetensi sosial dan konsep diri moral anak<sup>15</sup>. Baker dkk menambahkan bahwa anak dengan

kemampuan penalaran moral yang baik lebih mampu memahami bahwa orang lain memiliki keyakinan dan kebutuhan yang berbeda, dan hal ini menjadi dasar penting dalam pembentukan karakter yang inklusif dan adaptif<sup>16</sup>.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa terdapat peluang besar untuk mengkaji film *Jumbo* secara lebih mendalam, terutama dalam konteks bagaimana film ini dapat berkontribusi pada proses penanaman nilai karakter pada anak usia dini. Meskipun film animasi sering dipandang sebagai hiburan semata, potensi edukatifnya sangat besar jika dianalisis dengan pendekatan yang tepat. Maka, diperlukan kajian literatur yang sistematis untuk memahami pesan-pesan moral dalam film ini dan bagaimana pesan tersebut berpotensi diinternalisasi oleh anak.

---

<sup>13</sup> Slavin.

<sup>14</sup> Ibda.

<sup>15</sup> David Ian Walker and Stephen J. Thoma, 'Moral and Character Education', *Oxford Research Encyclopedia of Education*, January 2018, 2017, 1-24 <<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.119>>.

<sup>16</sup> Erin R. Baker, Alexander P. D'Esterre, and Joanna P. Weaver, 'Executive Function and Theory of Mind in Explaining Young Children's Moral Reasoning: A Test of the Hierarchical Competing Systems Model', *Cognitive Development*, 58.March (2021), 101035 <<https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101035>>.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis nilai-nilai karakter yang disampaikan dalam film animasi *Jumbo* dan menilai potensi kontribusinya terhadap pembentukan karakter anak usia dini melalui pendekatan sintesis naratif. Peneliti mengkaji fenomena ini melalui analisis terhadap persebaran artikel, berita, serta data penelitian yang relevan. Fokus kajian diarahkan pada dampak yang muncul ketika anak-anak usia dini menonton film animasi tersebut. Karakter yang kuat, alur cerita yang menyentuh, serta narasi yang dirancang secara rinci menjadikan *Jumbo* sebagai karya animasi yang tidak hanya berkualitas tinggi, tetapi juga berpotensi menjadi tolok ukur baru bagi industri animasi di Indonesia.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendekatan

pendidikan karakter berbasis media, serta memperkaya wacana tentang pemanfaatan film animasi lokal sebagai sarana edukatif yang kontekstual dan menyentuh pengalaman sosial anak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan untuk lebih bijak dalam memilih dan memanfaatkan media tontonan yang sesuai bagi anak-anak. Widyastuti dan Muwa yang menekankan bahwa keluarga, khususnya orang tua, adalah fondasi awal pendidikan karakter anak, dan pendidikan ini harus dimulai sejak usia dini melalui pembiasaan dan keteladanan<sup>17</sup>.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur berbasis sintesis naratif<sup>18</sup>. Desain ini dipilih karena sesuai untuk menganalisis makna dan pesan dari

---

<sup>17</sup> Titik Mulat Widyastuti and Maria Sabina Muwa, 'Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 35-46 Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 35- ISSN: 2460-4437 , E-ISSN 2549-3329 ( Online ) PERAN ORANG TUA DALAM PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI KELURA', 11.1 (2025), 35-46.

<sup>18</sup> Achmad Munib and Fitria Wulandari, 'Studi Literatur: Efektivitas Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7.1 (2021), 160-72 <<https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154>>.

karya audiovisual seperti film animasi *Jumbo*, yang tidak dapat diukur secara statistik. Sintesis naratif memungkinkan penggabungan berbagai data dari sumber-sumber yang heterogen untuk membentuk pemahaman tematik yang mendalam terhadap nilai karakter yang terkandung dalam film<sup>19</sup>.

Sasaran penelitian ini adalah representasi nilai karakter dalam film animasi *Jumbo*, khususnya dalam konteks relevansinya dengan perkembangan moral anak usia dini. Meskipun penelitian ini tidak menggunakan populasi dalam arti kuantitatif, peneliti secara aktif melakukan pengamatan mendalam terhadap konten film, didukung oleh referensi yang relevan untuk memperkuat interpretasi. Kehadiran peneliti dalam konteks ini bersifat aktif, yaitu sebagai pengamat yang terlibat dalam proses penelaahan naratif film dan mengaitkannya dengan kajian literatur yang relevan.

Data dikumpulkan melalui studi dokumen, baik dari sumber primer seperti film *Jumbo* itu sendiri, maupun sumber sekunder berupa buku, artikel jurnal ilmiah, artikel populer, siaran podcast, media sosial, serta berita daring yang membahas konten, nilai, dan dampak film tersebut. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian literatur antara lain: "film animasi *Jumbo*", "nilai karakter", "anak usia dini", "penalaran moral", dan "film edukatif". Semua data diklasifikasi dan dianalisis berdasarkan keterkaitannya dengan fokus penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan sintesis naratif tanpa meta-analisis, sesuai dengan model SWiM (*Synthesis Without Meta-analysis*). Teknik ini memungkinkan penyusunan temuan secara deskriptif dan tematik, yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan pertanyaan kunci dan dikaitkan dengan literatur pendukung<sup>20</sup>. Peneliti membuat tabel tematik yang

---

<sup>19</sup> Jennie Popay and others, 'Narrative Synthesis in Systematic Reviews: A Product from the ESRC Methods Programme', *ESRC Methods Programme*,

2006, 2006, 93  
<<https://doi.org/10.13140/2.1.1018.4643>>.

<sup>20</sup> Mhairi Campbell and others, 'Synthesis without Meta-Analysis (SWiM) in Systematic Reviews: Reporting Guideline',

menunjukkan hubungan antara elemen-elemen karakter dalam film dengan teori pendidikan karakter dan perkembangan moral anak<sup>21</sup>. Proses ini dilakukan secara sistematis agar hasil sintesis dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah kajian dokumen terhadap literatur yang membahas isi film *Jumbo*, termasuk artikel, ulasan, dan sumber akademik yang relevan. Instrumen ini digunakan untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter anak usia dini yang tercermin dalam narasi, tokoh, serta pesan moral yang disampaikan dalam film, berdasarkan indikator yang telah disesuaikan dengan kerangka teoretis nilai karakter.

Validitas isi dari instrumen ini diuji melalui telaah pustaka dan diskusi sejawat (*peer review*) dengan dosen ahli pendidikan anak usia dini dan pendidikan karakter. Peneliti juga melakukan triangulasi data dengan

mencocokkan observasi isi film dengan temuan literatur yang relevan.

Penelitian ini dilakukan secara mandiri pada bulan April–Mei 2025, dengan lokasi studi berada di rumah peneliti.

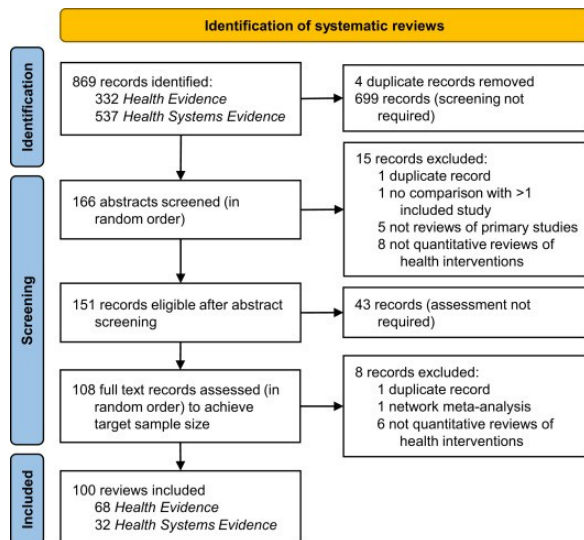
Untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film *Jumbo*, peneliti melakukan kajian pustaka terhadap berbagai sumber sekunder seperti artikel, ulasan media, dan dokumen akademik. Literatur yang diperoleh diseleksi berdasarkan relevansi dengan tema nilai karakter anak usia dini. Prosedur analisis literatur ini mengikuti tahapan sistematis sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1.

---

*The BMJ*, 368 (2020), 1–6  
<<https://doi.org/10.1136/bmj.l6890>>.

<sup>21</sup> Hilary Thomson and Mhairi Campbell, “Narrative Synthesis” of Quantitative

Effect Data in Cochrane Reviews: Current Issues and Ways Forward’, 2020, 7–7.



Gambar 1. Diagram alur proses seleksi literatur yang digunakan dalam analisis nilai karakter film *Jumbo*

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan analisis isi berbasis literatur, yang dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu identifikasi awal sumber, penyaringan berdasarkan relevansi dengan topik nilai karakter, evaluasi kelayakan isi, dan pemilihan akhir sumber-sumber yang digunakan dalam analisis. Prosedur ini digambarkan secara visual pada *flowchart* untuk menunjukkan alur sistematis kajian literatur yang diterapkan

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi *Jumbo* merupakan karya orisinal anak bangsa yang berhasil memadukan pesan moral dengan kekuatan visual yang menarik

bagi anak-anak. Karya ini tidak hanya berhasil dalam aspek teknis animasi, tetapi juga membawa nilai-nilai luhur yang mencerminkan budaya Indonesia. Tokoh-tokoh seperti Don (Jumbo), Mae, Meri, Nurman, Atta, dan Pak Kades direpresentasikan dengan karakteristik yang mencerminkan nilai-nilai sosial seperti kebersamaan, kepedulian, dan tanggung jawab. Narasi yang dibangun menunjukkan bahwa karya ini memiliki intensi edukatif, tidak sekadar hiburan. Sang sutradara, Ryan Adriandhy, menyampaikan bahwa seluruh elemen dalam film – baik tokoh maupun lingkungannya – dibangun berdasarkan imajinasi yang terinspirasi dari pengalaman masa kecil dan nilai-nilai lokal yang hidup di masyarakat.

Dalam konteks pendidikan karakter, *Jumbo* menampilkan nilai-nilai seperti keberanian, kejujuran, rasa syukur, dan kerja sama dalam bentuk yang mudah dipahami anak-anak. Representasi nilai-nilai ini tidak hadir secara verbal, tetapi melalui interaksi tokoh, konflik, dan penyelesaian masalah yang dibangun secara visual

dan emosional<sup>22</sup>. Hal ini sejalan dengan pernyataan Barnea dan Dori bahwa film animasi efektif dalam memvisualisasikan proses yang tidak mudah dijelaskan secara langsung di kelas<sup>23</sup>. Baker menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan anak usia dini, animasi dapat menjadi media yang tidak hanya menarik, tetapi juga memfasilitasi pengembangan abstraksi dan imajinasi anak<sup>24</sup>.

Dalam film ini, misalnya, konflik batin yang dialami Don – dari perasaan tidak berharga hingga menjadi tokoh yang percaya diri – memberikan cerminan nyata proses perkembangan moral anak. Don tidak langsung menjadi tokoh sempurna; ia mengalami kegagalan, rasa takut, dan akhirnya belajar melalui pengalaman. Hal ini mencerminkan teori perkembangan moral dari Kohlberg dalam *Ibda* menyatakan bahwa tahapan

perkembangan moral dipengaruhi oleh sensitivitas individu terhadap dilema, emosi moral, dan motivasi bertindak<sup>25</sup>. Nilai tanggung jawab, misalnya, tergambar dalam adegan Don yang tetap menepati janji kepada sahabatnya meskipun menghadapi bahaya<sup>26</sup>. Ini mencerminkan pemahaman anak terhadap komitmen dan konsekuensi dari pilihan yang diambil<sup>27</sup>.

Film *Jumbo* juga menampilkan sisi penting dari pengalaman sosial anak, seperti perundungan, kehilangan orang tua, dan pencarian identitas. Pengalaman emosional yang kompleks ini jika ditampilkan dengan aman dan terkendali dapat memperkaya *bank nilai moral* dalam pikiran anak. Dalam psikologi kognitif, pengalaman seperti ini dapat memperkuat fungsi eksekutif, yaitu kemampuan berpikir, mengambil keputusan, dan mengevaluasi tindakan secara reflektif<sup>28</sup>. Fungsi ini penting

---

<sup>22</sup> Jasmine.

<sup>23</sup> Nitza BARNEA and Yehudit J. DORI, 'Computerized Molecular Modeling - the New Technology for Enhancing Model Perception Among Chemistry Educators and Learners', *Chem. Educ. Res. Pract.*, 1.1 (2000), 109–20 <<https://doi.org/10.1039/a9rp90011j>>.

<sup>24</sup> Baker, D'Esterre, and Weaver.

<sup>25</sup> *Ibda*.

<sup>26</sup> *Ibda*.

<sup>27</sup> Walker and Thoma.

<sup>28</sup> Stephen J. Thoma, 'Measuring Moral Thinking from a Neo-Kohlbergian Perspective', *Theory and Research in Education*, 12.3 (2014), 347–65 <<https://doi.org/10.1177/1477878514545208>>.

dalam membantu anak membangun hubungan yang sehat, memecahkan masalah, dan bertindak secara bertanggung jawab.

Nilai-nilai moral yang diangkat dalam *Jumbo* bersifat kontekstual dan tumbuh dari budaya lokal. Hal ini menjadi penting dalam pendidikan karakter di Indonesia karena anak-anak belajar bukan hanya dari apa yang diajarkan secara verbal, tetapi dari konteks sosial dan budaya yang mereka kenali. Film ini menjadi contoh representasi *kearifan lokal* dalam media modern yang menyasar anak sebagai penonton utama. Nilai seperti gotong royong, rasa hormat terhadap orang tua, dan kesadaran diri dibungkus dalam narasi visual yang menyentuh dan penuh makna.

Dengan pendekatan sintesis naratif dan analisis menggunakan teknik SWiM, temuan dalam penelitian ini disusun secara tematik dan dibandingkan dengan temuan-teori yang relevan.

**Tabel 1. Ringkasan Nilai Karakter dalam Film *Jumbo* dan Penguatan Teoritis**

| Nilai Karakter     | Representasi dalam Film <i>Jumbo</i>                             | Dukungan Teori/Literatur                    |
|--------------------|--|---|
| Empati             | Don membantu teman yang sedih dan mendengarkannya                | Eisenberg et al. (2006)                     |
| Ketekunan          | Don tetap berusaha meskipun diragukan                            | Lickona (1991)                              |
| Tanggung Jawab     | Don menepati janji meskipun sulit                                | Kochanska & Aksan (2006)                    |
| Rasa Syukur        | Don mengungkapkan terima kasih dan menyadari dukungan sekitarnya | Froh et al. (2009)                          |
| Transformasi Moral | Don berubah dari impulsif menjadi bijak                          | Thoma (2014); Kohlberg (dalam Slavin, 2008) |

Tabel 1 menyajikan ringkasan hubungan antara temuan naratif dari film dan temuan literatur pendukung. Sebuah karya yang dibuat yang memiliki nilai tinggi biasanya memiliki latar belakang, motif yang luhur dan mewakili budaya yang ada dalam tataran masyarakatnya. *What constitutes a mode, or a layer of meaning, depends on the situation and the cultural context* <sup>29</sup>.

<sup>29</sup> Marianne Undheim and Trude Hoel, 'In Pursuit of a Multimodal Ensemble in a Stop-Motion Animation Movie Created by

Six Young Children', *Video Journal of Education and Pedagogy*, 7.1 (2022), 1-24

Ide dasar dari kearifan lokal di film animasi Jumbo, menunjukkan nilai yang dianut dalam masyarakat seperti tokoh serta alur cerita yang sangat mengindonesia. Ryan sutradara dan penulis Film Animasi Jumbo ini menerangkan seluruh elemen animasi harus dibangun dari imajinasi, mulai dari karakter hingga lingkungan sekitar.<sup>30</sup> Jumbo, Mae, Nurman, Meri, Atta bahkan Pak Kades karena representatif dari nilai-nilai yang meng-Indonesia. Ryan berharap agar film yang dibuat dapat berdampak dari hidupnya film animasi yang berkualitas dan memberikan pesan yang berarti pada anak-anak, keluarga di Indonesia. Dalam hal ini film animasi dapat menjadi cara mengenalkan nilai baik atau buruk bagi anak dengan sesuatu yang menyenangkan, *cartoon movies which are*

*necessary sources of fun for children also have educational aspects*<sup>31</sup>.

Barnea dan Dori mengatakan bahwa film animasi dalam konteks pembelajaran adalah *effective especially in visualizing processes that cannot be seen or that are difficult to explain in class*<sup>32</sup>. Baker menguatkan dalam penelitiannya bahwa animasi dapat membantu materi pembelajaran dengan dua cara, pertama, memungkinkan pembuatan representasi formal dari konsep, fenomena, dan proses. Kedua, dapat digunakan untuk menggantikan proses kognitif yang menantang (seperti abstraksi, imajinasi, atau kreativitas) yang kurang dimiliki oleh beberapa siswa<sup>33</sup>. Penggunaan film animasi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan dan memahami konsep ilmu pengetahuan<sup>34</sup>.

---

<<https://doi.org/https://doi.org/10.1163/23644583-bja10035>>.

<sup>30</sup> Jasmine.

<sup>31</sup> Armağan Gökçearsan, 'The Effect of Cartoon Movies on Children's Gender Development', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2.2 (2010), 5202-7 <<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.846>>.

<sup>32</sup> BARNEA and DORI.

<sup>33</sup> Baker, D'Esterre, and Weaver.

<sup>34</sup> Miri Barak, Tamar Ashkar, and Yehudit J. Dori, 'Learning Science via Animated Movies: Its Effect on Students' Thinking and Motivation', *Computers and Education*, 56.3 (2011), 839-46 <<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.025>>.

Penelitian Pendidikan dan Kesehatan yang relevan tentang bertambahnya pemahaman anak dalam konsep dan pengetahuan yang harus dimengerti, diungkapkan oleh Mohammadhosseini dkk, bahwa film animasi bahkan lebih efektif dibandingkan dengan mendongeng<sup>35</sup>.



**Gambar 2. Flyer Film Animasi Jumbo,**  
Sumber: Instagram Visinema Studios

Moral dapat menjadi mediator yang bertanggung jawab atas hubungan yang terbentuk secara empiris antara kepatuhan yang

berkomitmen dan aspek-aspek moralitas awal di masa depan<sup>36</sup>. Walker dan Thoma mendefinisikan moral dan karakter adalah dua hal yang berbeda, namun memiliki keterkaitan yang erat. pendidikan moral dikaitkan dengan interpretasi, strategi, untuk memahami dan menjadikan entitas berpikir, sedangkan pendidikan karakter menekankan pada kebiasaan dan watak, sebagai syarat sosok yang bermoral<sup>37</sup>. Definisi Moral dan kaitannya dengan nilai karakter menurut Licona, karakter tiga bagian yang saling terhubung yang terus bertumbuh untuk menanggapi situasi dengan cara yang baik menurut moral, tiga bagian ini adalah pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral<sup>38</sup>. Karenanya moral diyakini sebagai perangkat prinsip atau rangkaian aturan yang benar dan salah yang dianut oleh individu dan menjadi dasar dalam pengambilan keputusan dan bertindak, sedangkan

<sup>35</sup> Mohammadhosseini and others.

<sup>36</sup> G. Kochanska, 'Committed Compliance, Moral Self, and Internalization: A Mediation Model.', *Developmental Psychology*, 38.3 (2002), 339-351.

<<https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0012-1649.38.3.339>>.

<sup>37</sup> Walker and Thoma.

<sup>38</sup> Thomas Licona, *Educating for Character: Mendidik Untuk Membentuk Karakter*, ed. by Uyu Wahyudin, 1 cetakan (Jakarta, 2013).

karakter adalah cerminan dari nilai moral yang telah melekat. Sekalipun moralitas umum juga memiliki hukum perubahan, seiring waktu akan berubah. Moralitas umum berevolusi seiring dengan asimilasi perseden dan data baru, masa halnya sistem seperti hukum dan sains<sup>39</sup>.

Kohlberg menekankan tahapan perkembangan moral paling baik dijelaskan oleh tahap-tahap yang didefinisikan secara luas yang mencakup kepekaan seseorang terhadap isu-isu moral, emosi moral, serta motivasi bertindak<sup>40</sup>. Perkembangan moral anak dipengaruhi pada kecerdasan dan aspek impulsif<sup>41</sup>. Aspek impulsif yang dimaksud adalah aksi reaksi dari perilaku yang dilakukan anak, yang dapat menambah bank perbendaharaan nilai benar salah dalam kemampuan memutuskan tindakan berikutnya. Pemahaman dari kecerdasan berdasarkan penelitian terbaru, dimaknai sebagai fungsi eksekutif dalam ranah kognitif. Fungsi

ini membantu seseorang membuat keputusan moral yang matang. Fungsi eksekutif dapat dilatih dari fenomena yang anak hadapi, secara simultan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, membantu mereka membangun hubungan yang baik dengan guru, mengurangi perilaku bermasalah, dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih proaktif dan reflektif<sup>42</sup>. Hasil analisis data dengan metode penelitian sistesis naratif, teknik SWiM dalam bentuk pertanyaan dan terjawab dengan penelitian yang mendukung dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Analisis Data dengan Teknik SWiM terkait Film Animasi Jumbo dalam Penanaman Nilai Karakter pada Anak Usia Dini**

| Pertanyaan yang dijawab                 | Penelitian yang Mendukung             | Letak Data didapatkan | Keterangan |
|---|---------------------------------------|-----------------------|------------|
| Apa itu konteks Moral dan karakter anak | Gökçearslan, A. (2010).               | Hal. 5202-5207        | Relevan    |
|   | Walker, D. I., & Thoma, S. J. (2017). | Hal. 1-24             | Relevan    |

<sup>39</sup> Thoma.

<sup>40</sup> Thoma.

<sup>41</sup> Hurlock.

<sup>42</sup> S. M. Zelazo, P. D., & Carlson, 'Hot and Cool Executive Function in Childhood and

Adolescence: Development and Plasticity.', *Child Development Perspectives*, 6.4 (2012), 354-360.

|   |  |                             |   |
|---|--|-----------------------------|---|
|   | Undheim, M., & Hoel, T. (2022).  | Hal. 1-24                   | Relevan   |
|   | Berkowitz, M. W., & Bier, M. (2005).   | Hal. 8, paragraph 4 baris 1 | Relevan   |
|   | Kochanska, G. (2002).  | Hal. 339-351                | Relevan   |
| Bagaimana dampak film animasi terhadap perkembangan moral/penanaman nilai karakter  | BARNEA, N., & DORI, Y. J. (2000).  | Hal. 109-120                | Relevan   |
|   | Mohammadhosseini, N., Abdolghaffari, A., Soleymani, F., Taheri, F., Aghamohammadzadeh, S., Houshyar, M., Kazemi, M., & Afrazi, S. (2016) | Hal. 618-619                | Relevan, memerlukan kajian lebih mendalam untuk mengukur efektivitas mendongeng dengan film animasi |
| Bagaimana nilai karakter terbentuk, Apa kaitannya kemampuan kognitif dengan penanaman karakter, Bagaimana pengaruh penalaran moral terhadap | Hurlock, E. B. (2005). <i>Perkembangan Anak</i> (M. Tjandrasa (ed.); 2nd ed.). Erlangga.   | Hal. 74-75                  | Relevan, Padanan kata "kecerdasan" diartikan sebagai fungsi eksekutif.                              |
|   | Thoma, S. J. (2014).   | Hal. 347-365                | Relevan   |
|   | Zelazo, P. D., & Carlson, S. M. (2012).  | Hal. 354-360.               | Relevan   |
|   | Blair, C. (2002).  | Hal. 111-127                | Relevan   |

|  |   |           |         |
|--|---|-----------|---------|
| pemahaman anak terhadap nilai baik dan buruk   |   |           |         |
| Apakah ada bukti dari penelitian sebelumnya terkait film animasi dapat menanamkan karakter pada anak | Baker, E. R., D'Esterre, A. P., & Weaver, J. P. (2021).   | Hal. 1-16 | Relevan |
|  | Baker, E. R., Huang, R., Battista, C., & Liu, Q. (2021).  | Hal. 1-11 | Relevan |
|  | Gredler, M. E. (2011). <i>Learning and Instruction Teori dan Aplikasi</i> (Y. Miarso (ed.); 6th ed.). Prenanda Media Group. | Hal.      | Relevan |
|  | Harriger, J. A., Serier, K. N., Luedke, M., Robertson, S., & Bojorquez, A. (2018).  | Hal 78-82 | Relevan |
|  | Barak, M., Ashkar, T., & Dori, Y. J. (2011).  | Hal. 840  | Relevan |

Tabel 2 menyajikan hasil sintesis literatur yang diklasifikasikan menggunakan teknik SWiM (*Synthesis Without Meta-analysis*), untuk menjawab empat pertanyaan kunci

dalam penelitian ini. Setiap pertanyaan dijawab dengan mengacu pada sumber literatur yang relevan, disertai dengan informasi letak data dan keterangan kontekstual.

Pertanyaan pertama, mengenai konteks moral dan karakter anak, dijawab melalui lima sumber utama yaitu Gökçearslan, Walker dan Thoma, Undheim dan Hoel, Berkowitz dan Bier serta Kochanska. Kelima sumber ini memberikan dasar konseptual tentang hubungan antara moralitas, nilai karakter, dan proses pembentukannya pada anak usia dini<sup>43,44,45,46,47</sup>. Penekanan utama dari literatur tersebut adalah bahwa pendidikan moral berkaitan erat dengan interpretasi nilai, strategi berpikir, dan pengembangan watak yang berkesinambungan.

Pertanyaan kedua berkaitan dengan pengaruh film animasi terhadap perkembangan moral anak. Penelitian Barnea dan Dori serta Mohammadhosseini et al. menunjukkan bahwa film animasi

memiliki kekuatan visual dan naratif dalam menyampaikan nilai-nilai edukatif, terutama dalam menggambarkan proses yang sulit dijelaskan melalui pendekatan verbal. Kedua studi ini memperkuat argumen bahwa film *Jumbo*, sebagai objek kajian, mampu menginternalisasikan nilai moral melalui pengalaman simbolik yang bermakna bagi anak<sup>48,49</sup>.

Pertanyaan ketiga merujuk pada hubungan antara nilai karakter, kemampuan kognitif, dan penalaran moral. Hurlock, Thoma, Zelazo dan Carlson serta Blair menyatakan bahwa perkembangan karakter pada anak erat kaitannya dengan fungsi eksekutif, kontrol impuls, dan kemampuan memahami akibat moral dari tindakan. Literatur ini memberikan kerangka untuk menganalisis bagaimana pengalaman emosional tokoh Don dalam film *Jumbo* dapat memicu proses kognitif yang memperkuat

---

<sup>43</sup> Gökçearslan.

<sup>44</sup> Walker and Thoma.

<sup>45</sup> Undheim and Hoel.

<sup>46</sup> Walker and Thoma.

<sup>47</sup> Walker and Thoma.

<sup>48</sup> BARNEA and DORI.

<sup>49</sup> Mohammadhosseini and others.

pemahaman nilai baik dan buruk<sup>50,51,52,53</sup>.

Pertanyaan keempat mengkaji bukti empiris tentang efektivitas film animasi dalam menanamkan karakter pada anak. Studi Baker et al., Gredler, Harriger et al., dan Barak et al. menunjukkan bahwa media visual, termasuk film animasi, secara signifikan dapat meningkatkan empati, kesadaran diri, dan motivasi karakter anak<sup>54,55,56,57</sup>. Film *Jumbo* menggambarkan transformasi karakter tokoh utama dari sikap impulsif menjadi pribadi yang penuh refleksi dan empati, yang didukung oleh situasi sosial dalam cerita. Representasi nilai seperti tanggung jawab, keberanian, dan kerja sama dalam film ini selaras

dengan konsep pendidikan karakter berbasis pengalaman.

Dengan demikian, data dalam tabel memperlihatkan bahwa temuan dari film *Jumbo* memiliki korespondensi yang kuat dengan temuan dan teori yang sudah ada. Penelitian ini menunjukkan bahwa film bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi media edukatif yang efektif dalam membentuk karakter anak usia dini secara kontekstual dan berbasis budaya.

Kemampuan fungsi eksekutif, kompetensi akademis, dan sosial dalam lingkungan sekolah berkelindan dengan hubungan kematangan emosi, penalaran moral anak<sup>58</sup>. Penelitian membuktikan semakin kuat fungsi

---

<sup>50</sup> Hurlock.

<sup>51</sup> Walker and Thoma.

<sup>52</sup> Zelazo, P. D., & Carlson.

<sup>53</sup> Clancy Blair, 'School Readiness. Integrating Cognition and Emotion in a Neurobiological Conceptualization of Children's Functioning at School Entry', *Am Psychol*, February 5.57(2) (2002), 111-27 <<https://doi.org/doi:10.1037//0003-066x.57.2.111>>.

<sup>54</sup> Erin Ruth Baker and others, 'Theory of Mind Development in Impoverished U.S. Children and Six Cross-Cultural Comparisons', *Journal of Applied Developmental Psychology*, 76.August (2021), 101314

<<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101314>>.

<sup>55</sup> Margaret E. Gredler, *Learning and Instruction Teori Dan Aplikasi*, ed. by Yusufhadi Miarso, 6th edn (Jakarta: Prenanda Media Group, 2011).

<sup>56</sup> Jennifer A. Harriger and others, 'Appearance-Related Themes in Children's Animated Movies Released between 2004 and 2016: A Content Analysis', *Body Image*, 26 (2018), 78-82 <<https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2018.06.004>>.

<sup>57</sup> Barak, Ashkar, and Dori.

<sup>58</sup> Blair.

eksekutif semakin berkualitas hidup seseorang, dan berkebalikan, semakin lemah fungsi eksekutif maka semakin rendah kualitas hidupnya<sup>59</sup>. Penalaran moral pada anak usia dini diperoleh dari paparan informasi yang mereka terima, terlebih hal yang menyenangkan, sekalipun anak-anak yang masih menggunakan pemikiran yang sederhana, apakah sedih atau tidak adil. Hal ini terjadi Ketika anak belum sampai pada penalaran yang lebih tinggi atau kapasitas kognitifnya kurang berkembang, sehingga anak akan mengandalkan mekanisme pemrosesan nilai moral dalam fungsi kognitifnya yang lebih sederhana dan lebih bersifat kebiasaan<sup>60</sup>.

Penjelasan Gredler, terkait cara pembelajaran yang efektif mengenai hal buruk atau negative dapat dilakukan dengan penguat alamiah yang tepat, kejadian dalam latar (cerita film) akan memberikan tanggapan non-aversif (tanpa hukuman) dan penguat terencana, seperti komentar verbal dan penolakan awal<sup>61</sup>. Seperti dalam alur cerita, komentar verbal dan penolakan

nilai karakter dipaparkan dengan jelas, pada saat Don alias Jumbo yang mendapati dirinya dirundung “lambat” karena badannya yang besar. Penolakan berlanjut dengan plot cerita, saat dua sahabat Don, yakni Nurman dan Mae, yang menolak mendukung ide Don, yang lebih mementingkan ide pertunjukkan, dibandingkan menepati janji kepada Meri, teman supranaturalnya untuk mencari orang tuanya. Konflik penolakan ketiga adalah saat Atta rival dari Don, yang memiliki karakter kasar dan merundung Don. Atta melakukan perundungan, sebagai cara mengalihkan rasa “sakit” atau sedihnya, Atta yang juga tidak memiliki orang tua, sama halnya dengan Don, namun ia cemburu kepada Don yang memiliki teman dan keluarga yang menyayanginya dengan tulus.

Dampak dari film terhadap perspektif anak sangat besar. Penelitian dari Harriger dkk, mengungkapkan anak-anak menunjukkan kesadaran akan pesan-pesan budaya mengenai

---

<sup>59</sup> 'Executive Function', *Cleveland Clinic*, 2024.

<sup>60</sup> Baker, D'Esterre, and Weaver.

<sup>61</sup> Gredler.

penampilan; khususnya, bahwa kurus itu diinginkan dan gemuk itu tidak menyenangkan<sup>62</sup>. Film animasi Jumbo, menghadirkan keindahan sinema dengan tampilan grafis yang halus, detail dan tone warna yang memanjakan mata<sup>63</sup>. Kualitas dari grafis film akan dapat menumbuhkan pesan dan meningkatkan pengalaman emosional yang kuat,<sup>64</sup>. Anak dengan mudah menyimak nilai karakter dari ekspresi dari tokoh di film, Garza dkk menandakan dalam penelitiannya bahwa film animasi dengan ekspresi wajah yang tampak berbeda-beda, adalah pembawa pesan nilai moral atau karakter yang mencerminkan keyakinan budaya dan sosial. Oleh karenanya, film animasi perlu memikirkan ekspresi wajah yang membantu penalaran moral anak akan stereotip yang dapat membahayakan

keberhasilan pembelajaran dan pemahaman anak-anak tentang nilai mereka sendiri dan nilai satu sama lain<sup>65</sup>.

Anak juga sangat mudah memotret dalam pikirannya bahwa apa yang ia idoalkan dalam film animasi favoritnya adalah model panutan. Terlebih ketika orang tua belum bisa menjadi model panutan bagi anak<sup>66</sup>. Jika anak tidak memiliki model dari orang tua, maka anak-anak akan mencari model dari pahlawan superhero atau tokoh karakter dari film yan mereka tonton. Penanaman karakter seperti yang diutarakan oleh Licona, terutama implementasi pada anak usia dini adalah, pemodelan dari orang tua atau guru<sup>67</sup>. Karakter akan mudah dicerna, dipahami dan dilakukan dengan suka cita ketika anak-anak diberikan contoh baik.

---

<sup>62</sup> Harriger and others.

<sup>63</sup> Paula Gianita Primasari, 'Jumbo, Sebaik-Baiknya Film Animasi Anak Indonesia Yang Pernah Saya Tonton', *Mojok.Co*, 2025, p. 5.

<sup>64</sup> Dawoon Jeong and others, 'Investigating 4D Movie Audiences' Emotional Responses to Motion Effects and Empathy', *Computers in Human Behavior*, 121.December 2020 (2021), 106797

<<https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106797>>.

<sup>65</sup> Monica Garza and others, 'Emotional Silence: Are Emotive Expressions of 3D Animated Female Characters Designed to Fit Stereotypes', *Women's Studies International Forum*, 76.May (2019), 102252 <<https://doi.org/10.1016/j.wsif.2019.102252>>.

<sup>66</sup> Gökçearslan.

<sup>67</sup> Licona.

Sejalan dengan pemahaman Licona, penelitian Tasimi dan Young menunjukkan perbuatan baik akan menghasilkan lebih banyak kebaikan pada anak-anak<sup>68</sup>.

Penguatan dari penelitian Stolk dkk bahwa anak-anak yang menyimak tokoh protagonist dari film yang ditonton dapat memberi anak-anak wawasan yang bermakna tentang kekuatan karakter dan mendorong mereka untuk mengikuti jejak tokoh tersebut<sup>69</sup>. Dalam film animasi Jumbo, anak-anak diajarkan bagaimana keluar dari karakter yang kurang baik sekaligus keluar dari stigma teman yang tidak menyenangkan adalah berupaya memunculkan potensi diri dari “modal” yang telah ada. Tokoh Jumbo atau Don, mewakili sifat anak yang penuh antusias, tumbuh

dengan memori orang tua yang diwakilkan buku dongeng peninggalan dari orang tuanya. Don keluar dari karkater hanya mau didengarkan, ingin selalu dapat *spotlight*, berubah menjadi anak yang mau menjadi pendengar yang baik, berani berubah tanpa kehilangan jati diri<sup>70</sup>, bekerja sama dengan teman-temannya membuat project dramatisasi dari skenario buku dongeng orang tuanya. Karakter kreatif dan pantang menyerah disajikan sangat dinamis dalam film oleh ketiga sekawanan dan dibantu oleh teman dari dunia supranatural, dalam pementasan ini menunjukkan elemen bawah penanaman karakter akan sangat powerful dengan membantu anak dalam *understand the complexity of social and moral issues is through taking the role of others different from themselves*<sup>71</sup>.

---

<sup>68</sup> Arber Tasimi and Liane Young, 'Memories of Good Deeds Past: The Reinforcing Power of Prosocial Behavior in Children', *Journal of Experimental Child Psychology*, 147 (2016), 159-66 <<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2016.03.001>>.

<sup>69</sup> Thirsa T.E.J.C. Stolk, Rebecca N.H. de Leeuw, and Mariska Kleemans, 'How Film Stories Can Inspire Character Strengths: A Qualitative Study among Dutch Children', *Journal of Children and Media*, 00.00 (2025),

1-18

<<https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2440025>>.

<sup>70</sup> Dedi Yondra, 'Raih 5 Juta Penonton, Jumbo Masuk Daftar 10 Film Indonesia Terlaris', *JPNN.Com*, April 2025.

<sup>71</sup> Marvin W. Berkowitz and Melinda Bier, *What Works In Character Education: A Research-Driven Guide for Educators* (Washington, DC: Character Education Partnership, 2005).

Strategi bermain peran yang dilakukan Don memberikan bantuan penalaran moral bagi anak, bentuk karakter yang dicitrakan tokoh adalah pekerja keras mengerahkan kemampuannya dalam berkreaitivitas menciptakan keajaiban bagi penontonnya. Plot cerita ini juga menggambarkan kepada para orang tua, atau orang dewasa yang menonton tentang sorotan bahwa bermaian peran adalah dunianya anak-anak. Bahwa bermain peran juga penting dalam perkembangan kognitif, sosial emosional <sup>72</sup>.

Belajar mengetahui film berarti belajar mengenali Ego (karakter) <sup>73</sup>. Berikut Karakter yang dibangun dan pesan karakter dari alur cerita berdasarkan observasi

**Tabel 3. Deskripsi Tokoh dan Karakter yang Terbangun dari Alur Cerita**

| Tokoh                  | Deskripsi   | Karakter yang Terbangun                      |
|------------------------|---|--|
| <b>Don alias Jumbo</b> | Seorang anak yang sering diremehkan karena tubuhnya | Cerita, semangat dan Pantang menyerah, untuk |

<sup>72</sup> Sylvie Richard, Anne Lerc-Georgy, and Edouard Gentaz, 'Pretend Play-Based Training Improves Some Socio-Emotional Competences in 5-6-Year-Old Children: A Large-Scale Study Assessing Implementation', *Acta Psychologica*, 238.103961 (2023) <<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103961>>.

|                            |   |  |
|----------------------------|---|--|
|                            | yang besar, dan perjalanannya mengikuti sebuah pertunjukan bakat. <sup>74</sup>   | membuktikan bahwa Don memiliki talenta lain, selain bermain kasti, yakni seni pertunjukkan. Don juga memiliki sifat rapuh yang merindukan kedua orang tuanya yang telah meninggal <sup>75</sup> . Karakter Don dkk mengajarkan kepada penonton untuk menjadi pribadi yang bersyukur karena tidak lengkapnya orang tua tetap dikelilingi oleh orang-orang yang penyayang. |
| <b>Nurman, sahabat Don</b> | Memiliki sifat yang ceria, hangat, serta penuh energi. Kepribadiannya yang ceria terlihat jelas dari pilihan warna dan model pakaian yang dikenakan | Setia Kawan dan menjadi pengengar yang baik, dengan setia mendengarkan semua cerita Don. Nurman juga memiliki keunikan tersendiri yang dapat berbicara dengan  |

<sup>73</sup> Narasi, 'JUMBO, Film Animasi Next Level' (Indonesia, 2025).

<sup>74</sup> St. Fatimah, 'Sinopsis Film Jumbo, Animasi Indonesia Tentang Petualangan Fantasi Anak', *DetikSulsel* (Makassar, April 2025).

<sup>75</sup> Yohanes Endra and Rizka Utami, '5 Karakter Di Film Jumbo Yang Sukses Curi Perhatian', *Suaara.Com*, April 2025.

|                          |   |   |
|--------------------------|---|---|
|                          | Nurman sehari-hari. <sup>76</sup>   | binatang peliharaannya, berupa 3 kambing <sup>77</sup>  |
| <b>Mae, Sahabat Don</b>  | Sahabat perempuan yang menjadi pendengar yang baik, dan selalu ada saat dibutuhkan. Kreatif dan bisa diandalkan. Ia juga digambarkan sebagai karakter yang sangat peka, pengertian, dan suka menolong <sup>78</sup> . | Memiliki ide-ide cemerlang yang bisa membantu Don saat berada dalam kesulitan. Meski menjadi perempuan satu-satunya, Mae memiliki jiwa pemberani, tegas, dan pantang menyerah <sup>79</sup> . |
| <b>Meri, Sahabat Don</b> | Sosok supranatural, yang menjadi teman baru Don dkk. Membutuhkan bantuan Don untuk menemukan orang tuanya.  | Berbaik hati dan berperan dalam membantu pertunjukkan Don sukses <sup>80</sup> . Memiliki sikap penyayang kepada orang tua.   |
| <b>Atta, Rival Don</b>   | Tokoh Antagonis, yang merunding Don, kemudian menjadi teman Don dkk   | Anak kreatif yang sayang dengan keluarga (Kakak), memiliki sifat pejuang, dengan mencoba menggantikan pekerjaan kakaknya sebagai tukang kebun yang  |

|                       |  |   |
|-----------------------|--|---|
|                       |  | cedera. Mengungkapkan bahwa tidak selamanya orang menjadi jahat, bisa berubah menjadi baik dan selalu ada alasan yang membuat karakter buruk.   |
| <b>Oma, Nenek Don</b> | Tokoh yang menguatkan Don dengan kasih sayangnya dan mendampingi selalu Don setelah orang tua Don wafat. | Nenek yang penyabar, penyayang dan pendengar yang baik  |
| <b>Pak Kades</b>      | Peduli dengan rakyatnya dan menjadi tokoh antagonis di akhir cerita.                                     | Memiliki pencitraan yang baik, peduli dengan masyarakatnya, namun menjadi sumber petaka karena mengambil hak orang lain karena pernah mendapatkan ketidakadilan Pak Kades menggunakan kuasanya untuk menjalankan misinya. Moralitas yang terbangun, perilaku sebagai sesuatu yang jahat jika menghasilkan |

<sup>76</sup> Ramdania El Hida and Switzy Sabandar, 'Tak Disangka Tokoh Nurman Di Film Animasi Jumbo Terinspirasi Dari Sosok Mahar Dari Laskar Pelangi', *Merdeka.Com* (Yogyakarta, April 2025).

<sup>77</sup> Narasi.

<sup>78</sup> Endra and Utami.

<sup>79</sup> Endra and Utami.

<sup>80</sup> Endra and Utami.

|                             |  |   |
|-----------------------------|--|---|
|                             |  | konsekuensi negative sekalipun maksud semula baik <sup>81</sup> .   |
| <b>Ayah<br/>Ibu<br/>Don</b> | Memiliki sifat penyayang, hangat, kreatif dengan menciptakan buku dongeng dan lagu untuk Don <sup>82</sup> | Meninggal dan memberikan memori baik untuk Don dengan kasih sayangnya, mewariskan buku dongeng dan lagu yang menginspirasi Don dalam proyek pertunjukannya. |

Tabel 2 menyajikan deskripsi tokoh-tokoh utama dalam film animasi *Jumbo* beserta karakter yang terbangun dari alur cerita. Analisis terhadap karakter-karakter ini penting untuk memahami bagaimana nilai-nilai moral dan sosial direpresentasikan dalam bentuk narasi visual dan simbolik yang mudah dicerna oleh anak usia dini.

Tokoh utama, Don atau *Jumbo*, digambarkan sebagai anak yang memiliki tubuh besar dan kerap diremehkan oleh lingkungan sekitarnya. Perjalanan Don dalam mengikuti ajang pertunjukan bakat menjadi latar utama yang

menampilkan perjuangan, semangat pantang menyerah, dan kerentanan emosional sebagai anak yang merindukan kedua orang tuanya. Karakter Don mengajarkan kepada anak-anak tentang pentingnya percaya diri, bersyukur, serta kemampuan untuk berubah menjadi pribadi yang lebih baik meskipun menghadapi stigma dan kesedihan.

Tokoh pendukung seperti Nurman dan Mae juga memainkan peran penting dalam membangun suasana emosional dan sosial yang mendukung pembentukan karakter. Nurman digambarkan sebagai sahabat yang ceria, setia, dan memiliki empati tinggi, yang tercermin dalam kemampuannya menjadi pendengar yang baik dan interaksinya dengan hewan peliharaan. Mae tampil sebagai tokoh perempuan yang cerdas, penuh inisiatif, dan pemberani – sebuah representasi positif yang relevan dalam penguatan kesetaraan gender dan peran aktif anak perempuan dalam pemecahan masalah.

<sup>81</sup> Slavin.

<sup>82</sup> Gifari Zakawali, 'Sinopsis Film *Jumbo*, Film Animasi Indonesia Tentang Bullying', *Oranmi.Co.Id*, 2025.

Karakter supranatural Meri berperan sebagai penghubung antara konflik internal Don dengan dunia luar yang membutuhkan bantuan. Kehadiran Meri menambah dimensi spiritual dan empati, serta memperkuat nilai kasih sayang terhadap orang tua dan ketulusan dalam berteman. Tokoh antagonis, Atta, mengalami transformasi moral sepanjang cerita. Awalnya diperkenalkan sebagai perundung, Atta kemudian menunjukkan bahwa perilaku negatif dapat berubah jika dilandasi dengan pemahaman dan kasih sayang. Perubahan karakter Atta menjadi simbol bahwa perilaku buruk sering kali lahir dari pengalaman traumatis yang belum diselesaikan—sebuah pesan penting dalam membentuk pemahaman moral anak.

Tokoh pendukung lainnya, seperti Oma, Pak Kades, dan kedua orang tua Don, memberikan kerangka sosial dan emosional yang melengkapi cerita. Oma berperan sebagai figur penyayang yang penuh kesabaran, mencerminkan pentingnya peran kakek-nenek dalam pengasuhan. Pak Kades merupakan representasi

kompleks dari moralitas kekuasaan: meskipun awalnya tampak peduli, ia justru menjadi sumber konflik karena menyalahgunakan kekuasaan demi balas dendam masa lalu. Tokoh ini menunjukkan bahwa tindakan yang bermula dari niat baik pun dapat menghasilkan dampak negatif jika tidak dikendalikan secara etis. Sementara itu, Ayah dan Ibu Don hadir sebagai memori yang menginspirasi Don melalui warisan nilai dalam bentuk buku dongeng dan lagu, yang menjadi simbol kasih sayang dan pendidikan keluarga dalam format yang bermakna.

Secara keseluruhan, karakter-karakter dalam film *Jumbo* dibangun secara kompleks dan kontekstual. Masing-masing tokoh mewakili spektrum nilai moral dan sosial yang relevan dengan kehidupan anak. Representasi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pemodelan karakter (*character modelling*) yang efektif dalam pembelajaran nilai di usia dini. Tokoh-tokoh ini menyediakan model peran prososial, konflik yang mendidik, dan pelajaran moral yang disampaikan

secara emosional, menjadikan film ini sebagai media yang kuat dalam pendidikan karakter anak.

#### D. SIMPULAN

Film animasi *Jumbo* menunjukkan potensi sebagai media edukatif untuk menanamkan nilai karakter anak usia dini melalui narasi visual dan tokoh yang bermuatan moral. Nilai-nilai seperti empati, tanggung jawab, dan ketekunan disampaikan secara kontekstual dan menyentuh. Representasi ini mendukung pembentukan karakter anak melalui proses internalisasi nilai yang menyenangkan. Film ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mencerminkan kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar. Temuan ini memberikan referensi penting bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengintegrasikan media animasi ke dalam pendidikan karakter anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

Bailey, Brian P., Sharon Y. Tettegah, and Terry J. Bradley, 'Clover: Connecting Technology and Character Education Using

Personally-Constructed Animated Vignettes', *Interacting with Computers*, 18.4 (2006), 793–819  
<<https://doi.org/10.1016/j.intcom.2005.11.013>>

Baker, Erin R., Alexander P. D'Esterre, and Joanna P. Weaver, 'Executive Function and Theory of Mind in Explaining Young Children's Moral Reasoning: A Test of the Hierarchical Competing Systems Model', *Cognitive Development*, 58.March (2021), 101035  
<<https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101035>>

Baker, Erin Ruth, Rong Huang, Carmela Battista, and Qingyang Liu, 'Theory of Mind Development in Impoverished U.S. Children and Six Cross-Cultural Comparisons', *Journal of Applied Developmental Psychology*, 76.August (2021), 101314  
<<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101314>>

Barak, Miri, Tamar Ashkar, and Yehudit J. Dori, 'Learning Science via Animated Movies: Its Effect on Students' Thinking and Motivation', *Computers and Education*, 56.3 (2011), 839–46  
<<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.025>>

BARNEA, Nitza, and Yehudit J. DORI, 'Computerized Molecular Modeling - the New Technology for Enhancing Model Perception Among Chemistry Educators and Learners', *Chem. Educ. Res.*

- Pract.*, 1.1 (2000), 109–20  
<<https://doi.org/10.1039/a9rp90011j>>
- Berkowitz, Marvin W., and Melinda Bier, *What Works In Character Education: A Research-Driven Guide for Educators* (Washington, DC: Character Education Partnership, 2005)
- Blair, Clancy, 'School Readiness. Integrating Cognition and Emotion in a Neurobiological Conceptualization of Children's Functioning at School Entry', *Am Psychol*, February 5.57(2) (2002), 111–27 <<https://doi.org/doi:10.1037//0003-066x.57.2.111>>
- Campbell, Mhairi, Joanne E. McKenzie, Amanda Sowden, Srinivasa Vittal Katikireddi, Sue E. Brennan, Simon Ellis, and others, 'Synthesis without Meta-Analysis (SWiM) in Systematic Reviews: Reporting Guideline', *The BMJ*, 368 (2020), 1–6 <<https://doi.org/10.1136/bmj.l6890>>
- Endra, Yohanes, and Rizka Utami, '5 Karakter Di Film Jumbo Yang Sukses Curi Perhatian', *Suaara.Com*, April 2025
- 'Executive Function', *Cleveland Clinic*, 2024
- Fatimah, St., 'Sinopsis Film Jumbo, Animasi Indonesia Tentang Petualangan Fantasi Anak', *DetikSulsel* (Makassar, April 2025)
- Garza, Monica, Ergun Akleman, Stefanie Harris, and Felice House, 'Emotional Silence: Are Emotive Expressions of 3D Animated Female Characters Designed to Fit Stereotypes', *Women's Studies International Forum*, 76.May (2019), 102252 <<https://doi.org/10.1016/j.wsif.2019.102252>>
- Gökçeşlan, Armağan, 'The Effect of Cartoon Movies on Children's Gender Development', *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2.2 (2010), 5202–7 <<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.846>>
- Gredler, Margaret E., *Learning and Instruction Teori Dan Aplikasi*, ed. by Yusufhadi Miarso, 6th edn (Jakarta: Prenanda Media Group, 2011)
- Harriger, Jennifer A., Kelsey N. Serier, Madeline Luedke, Sienna Robertson, and Ashley Bojorquez, 'Appearance-Related Themes in Children's Animated Movies Released between 2004 and 2016: A Content Analysis', *Body Image*, 26 (2018), 78–82 <<https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2018.06.004>>
- Hida, Ramdania El, and Switzy Sabandar, 'Tak Disangka Tokoh Nurman Di Film Animasi Jumbo Terinspirasi Dari Sosok Mahar Dari Laskar Pelangi', *Merdeka.Com* (Yogyakarta, April 2025)
- Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak*, ed. by Meitasari Tjandrasa,

- 2nd edn (Jakarta: Erlangga, 2005)
- Ibda, Fatimah, 'Perkembangan Moral Dalam Pandangan Lawrence Kohlberg', *Intelektualita*, 12.1 (2023), 62-77  
<<https://doi.org/10.22373/ji.v12i1.19256>>
- Jasmine, Adinda, 'Lima Tahun Perjalanan Kreatif Film Animasi Jumbo Karya Ryan Adriandhy Dkk', *Tempo.Co.Id* (Jakarta, April 2025)
- Jeong, Dawoon, Sung H. Han, Dong Yeong Jeong, Kimin Kwon, and Seungmoon Choi, 'Investigating 4D Movie Audiences' Emotional Responses to Motion Effects and Empathy', *Computers in Human Behavior*, 121.December 2020 (2021), 106797  
<<https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106797>>
- Kochanska, G., 'Committed Compliance, Moral Self, and Internalization: A Mediation Model.', *Developmental Psychology*, 38.3 (2002), 339-351.  
<<https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0012-1649.38.3.339>>
- Kubrak, Tina, 'Impact of Films: Changes in Young People's Attitudes after Watching a Movie', *Behavioral Sciences*, 10.5 (2020)  
<<https://doi.org/10.3390/bs10050086>>
- Licona, Thomas, *Educating for Character: Mendidik Untuk Membentuk Karakter*, ed. by Uyu Wahyudin, 1 cetakan (Jakarta, 2013)
- Luvita, Zahra Orin, and Aulia Rahma, 'Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 91-115 Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 91-115 ISSN : 2460-4437 , E-ISSN 2549-3329 ( Online ) UPAYA GURU MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI TK', 11.1 (2025), 91-115  
<<https://doi.org/10.31602/jmbkan.v7i1.3404.3>>
- Mohammadhosseini, N, AH Abdolghaffari, F Soleymani, F Taheri, S Aghamohammadzadeh, M Houshyar, and others, 'Two Models of Public Educations, Storytelling & Animated Movies: Cons And Pros', *Value in Health*, 19.7 (2016), A618-19  
<<https://doi.org/10.1016/j.jval.2016.09.1566>>
- Mudianti, Haya, Revina Rizqiyani, Islam Anak, Usia Dini, and Fakultas Tarbiyah, 'Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 1-16 Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 1-16 ISSN : 2460-4437 , E-ISSN 2549-3329 ( Online ) PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MORAL AN', 11.1 (2025), 1-16
- Munib, Achmad, and Fitria Wulandari, 'Studi Literatur: Efektivitas

- Model Kooperatif Tipe Course Review Horay Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7.1 (2021), 160-72 <<https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.16154>>
- Narasi, 'JUMBO, Film Animasi Next Level' (Indonesia, 2025)
- Popay, Jennie, Helen Roberts, Amanda Sowden, Mark Petticrew, Lisa Arai, Mark Rodgers, and others, 'Narrative Synthesis in Systematic Reviews: A Product from the ESRC Methods Programme', *ESRC Methods Programme*, 2006, 2006, 93 <<https://doi.org/10.13140/2.1.1018.4643>>
- Primasari, Paula Gianita, 'Jumbo, Sebaik-Baiknya Film Animasi Anak Indonesia Yang Pernah Saya Tonton', *Mojok.Co*, 2025, p. 5
- Richard, Sylvie, Anne Lerc-Georgy, and Edouard Gentaz, 'Pretend Play-Based Training Improves Some Socio-Emotional Competences in 5-6-Year-Old Children: A Large-Scale Study Assessing Implementation', *Acta Psychologica*, 238.103961 (2023) <<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103961>>
- Slavin, Robert E., *Priskologi Pendidikan, Teori Dan Praktik*, 9th edn (Jakarta: PT. Indeks)
- Stolk, Thirsa T.E.J.C., Rebecca N.H. de Leeuw, and Mariska Kleemans, 'How Film Stories Can Inspire Character Strengths: A Qualitative Study among Dutch Children', *Journal of Children and Media*, 00.00 (2025), 1-18 <<https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2440025>>
- Tasimi, Arber, and Liane Young, 'Memories of Good Deeds Past: The Reinforcing Power of Prosocial Behavior in Children', *Journal of Experimental Child Psychology*, 147 (2016), 159-66 <<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2016.03.001>>
- Thoma, Stephen J., 'Measuring Moral Thinking from a Neo-Kohlbergian Perspective', *Theory and Research in Education*, 12.3 (2014), 347-65 <<https://doi.org/10.1177/1477878514545208>>
- Thomson, Hilary, and Mhairi Campbell, "'Narrative Synthesis" of Quantitative Effect Data in Cochrane Reviews: Current Issues and Ways Forward', 2020, 7-7
- Undheim, Marianne, and Trude Hoel, 'In Pursuit of a Multimodal Ensemble in a Stop-Motion Animation Movie Created by Six Young Children', *Video Journal of Education and Pedagogy*, 7.1 (2022), 1-24 <<https://doi.org/https://doi.org/10.1163/23644583-bja10035>>
- Walker, David Ian, and Stephen J. Thoma, 'Moral and Character

Education', *Oxford Research Encyclopedia of Education*, January 2018, 2017, 1-24  
<<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.119>>

April 2025

Zakawali, Gifari, 'Sinopsis Film Jumbo, Film Animasi Indonesia Tentang Bullying', *Oranmi.Co.Id*, 2025

Widyastuti, Titik Mulat, and Maria Sabina Muwa, 'Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 35-46 Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Volume 11 Issue 1 ( 2025 ) Pages 35- ISSN : 2460-4437 , E-ISSN 2549-3329 ( Online ) PERAN ORANG TUA DALAM PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI KELURA', 11.1 (2025), 35-46

Zelazo, P. D., & Carlson, S. M., 'Hot and Cool Executive Function in Childhood and Adolescence: Development and Plasticity.', *Child Development Perspectives*, 6.4 (2012), 354-360

Yilmaz, Rabia M., and Ozlem Baydas, 'Corrigendum to "Pre-Service Teachers" Behavioral Intention to Make Educational Animated Movies and Their Experiences' (Computers in Human Behavior (2016) 63 (41-49) (S0747563216303399) (10.1016/j.Chb.2016.05.015))"', *Computers in Human Behavior*, 75 (2017), 1017-18  
<<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.016>>

---, 'Pre-Service Teachers' Behavioral Intention to Make Educational Animated Movies and Their Experiences', *Computers in Human Behavior*, 63 (2016), 41-49  
<<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.015>>

Yondra, Dedi, 'Raih 5 Juta Penonton, Jumbo Masuk Daftar 10 Film Indonesia Terlaris', *JPNN.Com*,