

Potret kesopanan anak Indonesia dalam film-film animasi Indonesia

Portraits of Indonesian children's politeness in Indonesian animated films

Ahmad Abdul Karim^{1*}, Martutik², & Gatut Susanto³

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang No. 5, Kota Malang, Indonesia

^{1*}Email: ahmad.abdul.2402118@students.um.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2894-704X>

²Email: martutik.fs@um.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4013-0964>

³Email: gatut.susanto.fs@um.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0068-875X>

Article History

Received 23 January 2025

Revised 20 May 2025

Accepted 7 June 2025

Published 1 August 2025

Keywords

Indonesian animated films;
politeness; maxims.

Kata Kunci

film animasi Indonesia;
kesopanan; maksim.

Read online

Scan this QR
code with your
smart phone or
mobile device to
read online.



Abstract

The urgency of this study lies in the significance of children's viewing media, particularly animated films, as a means of character development and the internalization of politeness values aligned with Indonesian cultural norms. Amid the proliferation of media content that neglects educational aspects, local animated films emerge as a potential alternative for reinforcing character education. This study aims to reveal representations of politeness among Indonesian children in five locally produced animated films released between 2015–2021: *Diva The Series* (2015), *Cerita Eza dan Adi* (2017), *Nussa* (2018), *Sampah Sandi* (2019), and *Riko The Series Season 2* (2021). Employing a pragmatic approach, the study applies Leech's politeness principle theory. Data collection techniques include observation, attentive listening, note-taking, and literature review. The data were analyzed through a process of selection, interpretation, and conclusion. The findings indicate that politeness is represented through character interactions, such as courteous speech, respectful attitudes, and the use of polite language. Each film emphasizes different maxims, with the Tact Maxim emerging as the most dominant. The study concludes that Indonesian animated films serve not only as entertainment but also as educational media that instill politeness values consistent with local cultural and social norms.

Abstrak

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya media tontonan anak, khususnya film animasi sebagai sarana pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai kesopanan yang sesuai dengan budaya Indonesia. Di tengah maraknya tontonan yang mengabaikan aspek edukatif, film animasi lokal menjadi alternatif potensial dalam memperkuat pendidikan karakter. Penelitian ini bertujuan mengungkap potret kesopanan anak Indonesia dalam lima film animasi Indonesia yang dirilis pada rentang 2015–2021, yaitu *Diva The Series* (2015), *Cerita Eza dan Adi* (2017), *Nussa* (2018), *Sampah Sandi* (2019), dan *Riko The Series Season 2* (2021). Kajian ini menggunakan pendekatan pragmatik dengan menerapkan teori prinsip kesopanan Leech. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, simak, pencatatan, dan studi literatur. Data dianalisis melalui tahapan seleksi, interpretasi, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan kesopanan direpresentasikan melalui interaksi antartokoh, seperti tutur santun, sikap menghargai, dan penggunaan bahasa yang sopan. Tiap film menonjolkan maksim yang berbeda, dengan maksim kebijaksanaan sebagai temuan dominan. Simpulan menunjukkan film animasi Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif dalam menanamkan nilai kesopanan yang selaras dengan norma dan budaya lokal.

© 2025 The Author(s). Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya by Universitas Mulawarman

How to cite this article with APA style 7th ed.

Karim, A. A., Martutik, M., & Susanto, G. (2025). Potret kesopanan anak Indonesia dalam film-film animasi Indonesia. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(3), 599—610. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i2.1213>



A. Pendahuluan

Kesopanan menjadi salah satu aspek fundamental dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Sejak dini, nilai-nilai kesopanan diajarkan sebagai bagian dari moralitas yang membentuk karakter individu dan menciptakan lingkungan sosial yang harmonis. Namun, dalam perkembangan zaman, perilaku kesopanan, khususnya pada anak-anak Indonesia menunjukkan gejala degradasi. Salah satu penyebab utamanya adalah pengaruh teknologi dan media yang sering menyajikan perilaku bertentangan dengan norma-norma kesopanan lokal. Misalnya, penggunaan bahasa kasar di media sosial, rendahnya penghormatan terhadap orang yang lebih tua, serta meningkatnya sikap individualistis dalam interaksi sosial. Jika tidak ditangani secara serius, fenomena ini dapat mengganggu tatanan sosial, melemahkan rasa hormat antarindividu, dan menciptakan generasi yang kurang peduli terhadap etika dalam kehidupan sehari-hari.

Gejala ketidaksopanan pada anak-anak Indonesia telah menjadi sorotan dalam satu dekade terakhir. Berbagai laporan media menunjukkan peningkatan kasus kekerasan dan perundungan di sekolah. Pada tahun 2015, media mencatat meningkatnya kekerasan di lingkungan pendidikan (Putera, 2015). Di tahun-tahun berikutnya, terjadi berbagai insiden, seperti perundungan di SMAN 3 Jakarta (Septiano, 2016), hingga survei pada tahun 2017 yang mengungkap bahwa 84% anak usia 12–17 tahun mengalami perundungan (Laksana, 2017). Kasus lainnya mencakup perundungan terhadap guru di Kendal (Hariyanto, 2018), dan sepanjang 2019 tercatat 153 anak menjadi korban kekerasan fisik dan perundungan (jpn.com, 2019). Fenomena ini terus berlanjut hingga tahun 2024, dengan berbagai kasus perundungan di Solo, Bandung, Tasikmalaya, Lamandau, dan Indramayu.

Fenomena-fenomena tersebut menegaskan urgensi penguatan pendidikan karakter, terutama nilai kesopanan, pada anak-anak. Ketidaksopanan yang ditunjukkan dalam bentuk tidak hormat kepada orang dewasa, penggunaan bahasa kasar, serta tindakan kekerasan fisik maupun verbal menunjukkan perlunya strategi pendidikan yang kontekstual dan efektif. Jika diabaikan, hal ini berpotensi menimbulkan degradasi moral, intoleransi, dan kekerasan yang lebih luas dalam masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukatif yang mampu menyampaikan nilai-nilai kesopanan secara menarik dan efektif bagi anak-anak.

Salah satu media potensial untuk menanamkan nilai kesopanan adalah film animasi. Film animasi memiliki kekuatan visual dan naratif yang mampu menyampaikan pesan moral dengan cara menyenangkan dan mudah diterima oleh anak-anak. Hal demikian sesuai dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Ghaldia & Laely (2023); Rahmayanti et al. (2021); serta Sayekti (2019). Lebih lanjut, Indayani et al. (2022) memaparkan bahwa film animasi dapat menjadi sarana efektif dalam membentuk karakter anak melalui representasi tokoh-tokoh yang santun, penuh empati, dan menghargai sesama.

Sejak awal tahun 2000-an, industri animasi Indonesia mengalami pertumbuhan signifikan, baik dari segi jumlah maupun kualitas produksi. Film-film animasi seperti *Adit dan Sopo Jarwo*, *Kiko*, *Nussa*, *Riko The Series*, dan lainnya tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga membawa pesan-pesan moral, termasuk nilai kesopanan. Karakter-karakter dalam film ini sering kali menjadi teladan perilaku bagi anak-anak (Arsita et al., 2014; Fauziah et al., 2023; Muhdaliha & Batuaya, 2017). Namun, tidak semua konten animasi menyajikan nilai kesopanan yang sejalan dengan budaya lokal. Gaya globalisasi dalam beberapa animasi kerap mengabaikan konteks budaya Indonesia sehingga dapat menyebabkan benturan nilai antara media dan lingkungan pendidikan atau keluarga (Hamzah et al., 2021; Sabardila et al., 2022).

Dalam konteks ini, penting untuk memahami representasi kesopanan dalam film animasi Indonesia sebagai bagian dari konstruksi budaya. Kesopanan tidak hanya tergambar melalui interaksi antartokoh, tetapi juga melalui cara penyelesaian konflik, pilihan diksi, dan narasi yang dibangun oleh sutradara. Film animasi, menurut Batubara (2020) dan Nuswantari (2014) kerap memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan moral secara visual dan ringan sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Peran film animasi sebagai media pendidikan juga sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam penguatan pendidikan karakter. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta program Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM), pemerintah mendorong penguatan nilai-nilai seperti kesopanan, integritas, dan gotong royong dalam berbagai aspek pendidikan (Kemendikbud.go.id, 2023). Dalam konteks ini, film animasi lokal memiliki potensi besar sebagai media edukatif yang mendukung pencapaian tujuan tersebut.

Penelitian ini memilih lima film animasi lokal karya anak bangsa yang diproduksi dalam rentang waktu 2015–2021, yaitu *Diva The Series* (2015), *Cerita Eza dan Adi* (2017), *Nussa* (2018), *Sampah Sandi* (2019), dan *Riko The Series* (2021). Kelima film ini dipilih karena mengangkat tema pola hidup bersih yang dikaitkan dengan nilai-nilai kesopanan, seperti membuang sampah pada tempatnya, mencuci tangan, hingga saling mengingatkan dalam kebaikan. Interaksi antartokoh dalam film-film ini juga mencerminkan prinsip kesopanan seperti kerja sama, saling menghormati, dan toleransi, yang ditampilkan melalui alur cerita dan karakter.

Dalam penelitian ini, kesopanan anak Indonesia dipahami sebagai perilaku verbal dan nonverbal yang mencerminkan nilai-nilai budaya lokal yang menjunjung tinggi rasa hormat, empati, dan kerukunan dalam interaksi sosial anak. Konsep kesopanan tersebut dirumuskan dengan mengacu pada prinsip kesopanan Leech (2016), yaitu maksim kebijaksanaan (tindak tutur yang meminimalkan kerugian dan memaksimalkan keuntungan bagi orang lain), kedermawanan (mementingkan kepentingan orang lain), pujian (menghargai dan mengapresiasi orang lain), kerendahan hati (merendahkan diri dalam berbicara tentang diri sendiri), kesepakatan (membangun keselarasan pandangan), dan simpati (menunjukkan kepedulian dan empati terhadap orang lain). Keenam maksim ini menjadi indikator utama dalam mengungkap potret kesopanan anak Indonesia dalam film animasi lokal. Selain itu, indikator ini dikontekstualisasikan dengan norma-norma budaya Indonesia, seperti sopan santun terhadap orang tua, menjaga kebersihan lingkungan bersama, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Kajian kesopanan dalam konteks film animasi masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak mengeksplorasi kesopanan dalam tuturan percakapan sehari-hari, wacana media, atau konteks sosial lainnya (Ifnaldi, 2023; Puspita et al., 2022; Ristama et al., 2023). Penelitian yang secara khusus menyoroti kesopanan dalam film animasi masih jarang, terutama dalam konteks film animasi Indonesia. Penelitian terdahulu seperti dilakukan oleh Nor et al. (2019), Saubani (2018), dan Setya (2022), umumnya mengkaji film animasi luar negeri. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan karena mengungkap potret kesopanan anak-anak Indonesia melalui film animasi lokal yang sarat nilai-nilai budaya Indonesia.

Penelitian ini penting dilakukan karena dalam konteks masyarakat Indonesia yang multikultural, nilai-nilai kesopanan memiliki peran sentral dalam membentuk karakter generasi muda. Terutama di tengah derasnya arus globalisasi dan pengaruh budaya asing media digital, film animasi lokal menjadi medium strategis untuk memperkuat nilai-nilai kesopanan khas Indonesia pada anak-anak. Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji bagaimana bentuk-bentuk kesopanan tersebut direpresentasikan dalam film animasi Indonesia. Analisis ini menjadi penting untuk melihat sejauh mana produk budaya populer nasional turut serta dalam membentuk karakter anak melalui bahasa dan tindakan yang ditampilkan tokoh-tokohnya.

Film animasi dipilih sebagai objek kajian karena memiliki pengaruh luas terhadap cara anak-anak memaknai dan meniru perilaku sosial. Bahasa yang digunakan tokoh dalam film, termasuk pilihan kata, intonasi, dan respons terhadap situasi sosial, merupakan bentuk tindak tutur yang mencerminkan nilai-nilai kesopanan. Dalam hal ini, analisis terhadap bentuk-bentuk kesopanan dalam film animasi bukan hanya memberi pemahaman tentang konten film, tetapi juga membuka ruang kajian tentang bagaimana kesantunan direpresentasikan dan disebarkan melalui media visual. Penelitian ini juga menawarkan pendekatan interdisipliner antara linguistik pragmatik, kajian budaya, dan sastra anak sehingga memperluas cakupan kajian ilmu sastra yang selama ini cenderung terfokus pada teks tertulis.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang mengintegrasikan prinsip kesopanan Leech dalam analisis wacana film animasi lokal Indonesia, dengan menekankan pada representasi nilai kesopanan anak Indonesia yang kontekstual dan berbasis budaya. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang banyak berfokus pada kesopanan dalam interaksi nyata (misalnya di kelas, keluarga, atau media sosial), penelitian ini melihat potret kesopanan melalui lensa media populer anak. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian pragmatik sastra anak serta kontribusi praktis dalam penyusunan media pembelajaran karakter berbasis film animasi lokal.

Berbeda dengan penelitian Juliani et al. (2022) yang mengungkap potret kesopanan dalam film *Sleeping Beauty*, Hafizi & Sarah (2019) membedah potret kesopanan dalam film Heidi, serta Kartika & Jumanto (2024) mengurai potret dalam anime Jepang, penelitian ini menitikberatkan pada nilai kesopanan dalam budaya Indonesia yang tercermin dalam film animasi lokal. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memperkaya khazanah kajian kesopanan, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis nilai budaya bangsa.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap potret kesopanan anak-anak Indonesia dalam film animasi lokal. Penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya mengisi kekosongan eksplorasi prinsip kesopanan dalam film animasi Indonesia sekaligus memetakan bagaimana film animasi dapat menjadi media yang berkontribusi pada pendidikan karakter anak.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif dengan metode analisis isi (*content analysis*) untuk mengungkap representasi nilai-nilai kesopanan dalam tuturan tokoh pada film animasi anak Indonesia. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi makna tuturan secara kontekstual dalam representasi visual dan verbal yang digunakan dalam media film. Kajian ini menerapkan teori prinsip kesopanan Leech (2016) sebagai perangkat analisis utama, dengan fokus pada enam maksim kesopanan, di antaranya kebijaksanaan, kedermawanan, pujian, kerendahan hati, kesepakatan, serta simpati.

Sumber data dalam penelitian ini adalah lima film animasi anak produksi Indonesia yang dipilih secara *purposive* berdasarkan kesesuaiannya dengan tema kesopanan dan pendidikan karakter. Total data yang terkumpul adalah 60 data tuturan dan adegan yang menunjukkan praktik kesopanan. Rincian film dan jumlah data temuan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Film Animasi Indonesia

No.	Judul	Episode	Rumah Produksi	Tahun Rilis	Jumlah Data Temuan
1.	<i>Diva the Series</i>	“Membuang Sampah”	Kastari Animation	2015	12
2.	<i>Cerita Eza dan Adi</i>	“Belajar Menjaga Kebersihan Lingkungan”	Edukasi Anak Indonesia	2017	9
3.	<i>Nussa</i>	“Viral! – Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”	The Little Giantz	2018	15
4.	<i>Sampah Sandi</i>	“Sungai Bukan Tempat Sampah”	Anatman Pictures	2019	10
5.	<i>Riko the Series Season 2</i>	“Sampah Plastik”	Garis Sepuluh Corporation	2021	14

Data penelitian berupa kutipan tuturan verbal (kata, frasa, atau kalimat) yang diucapkan oleh tokoh dalam film, serta deskripsi adegan yang menunjukkan interaksi sosial bernuansa kesopanan, baik antar-anak maupun antara anak dan orang dewasa. Data ditandai dengan kode khusus untuk memudahkan analisis, misalnya: [DIVA/01] menunjukkan data pertama dari film *Diva the Series*, [NUSSA/05] untuk data kelima dari film *Nussa*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi mendalam dengan menonton film secara berulang dan mencatat semua tuturan dan adegan yang relevan. Proses *simak* dan *catat* digunakan untuk merekam data verbal, sementara data visual seperti ekspresi, gestur, dan konteks adegan juga dicatat. Data diklasifikasikan berdasarkan prinsip kesopanan Leech dan dianalisis

menggunakan teknik analisis isi. Prosedur analisis mengikuti tiga tahap menurut Miles et al. (2018), yaitu: (1) reduksi data dengan menyeleksi tuturan/adekan yang relevan, (2) penyajian data dalam bentuk tabel tematik berdasarkan potret kesopanan, dan (3) penarikan simpulan dari pola-pola temuan.

Dalam menjamin validitas data, penelitian menggunakan triangulasi teknik (observasi, transkripsi, dan studi pustaka) dan triangulasi sumber (lima film dari lima rumah produksi berbeda). Interpretasi data juga divalidasi melalui diskusi antarpeneliti (*peer debriefing*). Dengan metode ini, penelitian diharapkan memberikan kontribusi dalam memperkuat peran film animasi sebagai medium pendidikan karakter, khususnya dalam membentuk perilaku santun dan beretika sejak usia dini.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan film animasi Indonesia secara konsisten memotret kesopanan anak Indonesia melalui berbagai peristiwa tutur yang mencerminkan nilai-nilai kesantunan. Film animasi Indonesia tidak hanya menggambarkan anak-anak sebagai individu yang sopan dan menjunjung tinggi norma sosial, tetapi juga menonjolkan pentingnya penguatan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Konstruksi kesopanan bahkan dibangun oleh sutradara melalui karakter anak dengan perilaku kurang santun. Hal ini tidak semata-mata menjadi refleksi negatif, melainkan sebagai strategi naratif untuk membangun alur cerita mendidik. Perilaku tersebut dikontraskan dengan konsekuensi atau pembelajaran sehingga menjadi media untuk menanamkan nilai-nilai didaktis kepada penonton.

Temuan potret kesopanan dalam film animasi Indonesia direpresentasikan melalui enam maksim milik Leech (2016), meliputi maksim kebijaksanaan, maksim kedermawanan, maksim pujian, maksim kerendahan hati, maksim kesepakatan, dan maksim simpati. Maksim kebijaksanaan menjadi bentuk representasi paling dominan dalam film animasi Indonesia. Hal itu karena nilai-nilai kebijaksanaan mampu membangun interaksi sosial harmonis (Apyanti et al., 2022; Budiarti, 2022; Efendi & Sukamto, 2020; Fitriani, 2015; Ramadhany et al., 2022; Yassi, 2019). Di samping itu, temuan dominasi maksim kebijaksanaan dipengaruhi budaya Indonesia yang sangat menjunjung tinggi penghormatan terhadap sesama. Selaras dengan temuan tersebut, Agustina & Yunus (2023); Hadiwijaya et al. (2021); Sudjalil et al. (2022), memaparkan maksim kebijaksanaan sering kali digunakan sebagai media untuk mengajarkan nilai-nilai moral, seperti menghormati orang tua dan memediasi konflik antarteman. Adapun konstruksi kesopanan anak Indonesia dapat dilihat melalui Tabel 2.

Berdasarkan Tabel 2, kelima film animasi yang dianalisis, yaitu *Diva The Series*, *Cerita Eza dan Adi*, *Nussa*, *Sampah Sandi*, dan *Riko The Series Season 2*, menunjukkan bahwa masing-masing film mampu merepresentasikan potret kesopanan anak-anak Indonesia melalui berbagai aspek interaksi antartokoh. Potret kesopanan ini mencakup penerapan nilai-nilai moral seperti penghormatan kepada orang lain, apresiasi terhadap kerja keras, sikap peduli lingkungan, hingga empati terhadap sesama. Misalnya, dalam *Diva The Series*, terlihat adanya penghormatan kepada tamu, interaksi yang baik antara anak dan hewan peliharaan, serta simpati terhadap teman yang mengalami kesulitan. Begitu pula dalam *Cerita Eza dan Adi*, nilai-nilai kesopanan diwujudkan melalui penolakan permohonan secara sopan disertai alasan, apresiasi terhadap kerja keras orang lain, dan sikap simpati terhadap tokoh dewasa yang menjaga kebersihan lingkungan.

Selain itu, film *Nussa* dan *Sampah Sandi* memberikan kontribusi besar dalam menanamkan nilai kesopanan dengan mengajarkan pentingnya kepedulian terhadap lingkungan. *Nussa* menonjolkan gagasan peduli lingkungan serta menampilkan pujian terhadap Tuhan sebagai bentuk rasa syukur, sedangkan *Sampah Sandi* menyoroti pentingnya memahami asal-muasal sampah dan dampaknya terhadap bencana lingkungan. Sementara itu, *Riko The Series Season 2* secara khusus mengedepankan hubungan harmonis antara manusia dan alam melalui sikap peduli terhadap bahaya sampah plastik dan empati terhadap kehidupan hewan.

Tabel 2. Konstruksi Kesopanan Anak Indonesia dalam Film Animasi Indonesia

No.	Judul Film	Representasi Potret Kesopanan
1.	<i>Diva The Series</i>	Film ini menggambarkan prinsip kebijaksanaan dan kesepakatan melalui adegan tokoh anak yang menawarkan solusi praktis untuk membantu temannya. Hal ini menandakan keinginan untuk meminimalkan beban mitra tutur. Penghormatan kepada tamu mencerminkan prinsip penghargaan, sedangkan penerimaan teguran dari teman tanpa tersinggung menunjukkan kepatuhan terhadap prinsip kesepakatan dan simpati. Kepedulian tokoh terhadap hewan peliharaan dan temannya yang terpeleset mencerminkan simpati yang dikembangkan secara afektif. Kontribusi film ini terletak pada pembiasaan bentuk kesopanan interpersonal dan empati sebagai norma sosial dalam interaksi anak-anak.
2.	<i>Cerita Eza dan Adi</i>	Tokoh anak menolak ajakan dengan cara yang sopan dan disertai penjelasan menggambarkan prinsip kebijaksanaan serta penghematan karena tidak memaksakan kehendak, tetapi tetap mempertimbangkan perasaan lawan tutur. Pemberian dan penerimaan apresiasi antara anak terhadap orang dewasa menunjukkan prinsip penghargaan serta kesepakatan memperkuat norma resiprokal antar-generasi. Penanaman nilai kebersihan dan kerja sama dalam menyampaikan gagasan kesantunan merupakan hasil negosiasi makna dalam hubungan sosial. Film ini memperlihatkan proses transinternalisasi nilai kesopanan berbasis lingkungan. Film ini menonjolkan prinsip penghargaan melalui ungkapan syukur dan pujian kepada Tuhan serta penghargaan terhadap kontribusi pihak lain. Pencapaian pribadi tidak dibesar-besarkan, melainkan dibingkai dalam kerendahhatian, sesuai prinsip kesederhanaan. Pemahaman tokoh anak terhadap konsep video viral dan dampaknya menampilkan kecerdasan pragmatik dan kesadaran sosial. Film ini menyumbang pemahaman tentang pentingnya <i>self-effacing politeness</i> dalam membentuk karakter religius dan kolaboratif.
3.	<i>Nussa</i>	Memaksimalkan keuntungan dengan memberikan informasi penting sesuai harapan, memberikan gagasan terkait sikap peduli lingkungan, sikap apresiatif tokoh anak terhadap kerja keras orang dewasa, tokoh anak menyampaikan manusia sebagai bagian integral dari alam, kesepakatan tokoh anak dalam menerima dan menyepakati informasi tentang asal-muasal sampah, simpati tokoh anak dalam merasakan kepedihan atas penderitaan yang dialami oleh korban banjir sehingga merasa terpenggil mencari tahu penyebab utama terjadinya bencana.
4.	<i>Sampah Sandi</i>	Tokoh anak memberikan informasi yang relevan untuk membantu orang lain memahami sumber bencana, mencerminkan prinsip kebijaksanaan dan simpati. Penggambaran kepedulian terhadap korban banjir dan pemahaman ekologis mencerminkan kesepakatan dan simpati yang diarahkan pada lingkungan. Representasi kesantunan dalam film ini menekankan pada kesadaran ekologis sebagai bagian dari perilaku santun, bukan hanya terhadap sesama manusia tetapi juga terhadap alam. Film ini memperluas cakupan konsep kesopanan ke dalam ranah etika lingkungan.
5.	<i>Riko The Series Season 2</i>	Film ini menampilkan prinsip penghargaan, simpati, dan kesepakatan dalam bentuk kepedulian terhadap lingkungan, permintaan maaf kepada ikan, serta penerimaan terhadap pujian dan informasi tentang bahaya sampah plastik. Tokoh anak juga menunjukkan kesadaran reflektif terhadap akibat dari tindakannya, yang memperkuat prinsip penghindaran konflik (<i>agreemenet</i>) penyesalan (<i>regret</i>) sebagai bagian dari kesopanan ekologis. Film ini mengintegrasikan nilai-nilai kesopanan verbal dan nonverbal dalam hubungan antarmanusia dan alam, menandai perluasan domain kesopanan dalam konteks antropoekologis.

Kelima film animasi yang dianalisis, yaitu *Diva The Series*, *Cerita Eza dan Adi*, *Nussa*, *Sampah Sandi*, dan *Riko The Series Season 2*, menunjukkan pola narasi yang secara konsisten menyuarakan nilai-nilai kesopanan. Nilai-nilai tersebut direpresentasikan melalui dialog yang santun, ekspresi empati, penghargaan terhadap orang tua dan guru, serta kepedulian terhadap lingkungan sosial dan alam. Representasi ini mencerminkan prinsip-prinsip kesopanan menurut Leech (2016) yaitu meliputi maksim kebijaksanaan, maksim kedermawanan, maksim pujian, maksim kerendahan hati, maksim kesepakatan, dan maksim simpati.

Misalnya, dalam *Nussa*, tokoh utama tidak hanya diajarkan bersikap santun kepada orang tua, tetapi juga secara aktif mengajak teman-temannya untuk saling menghargai. Begitu pula dalam *Sampah Sandi*, narasi diarahkan pada tindakan-tindakan kecil yang mencerminkan kepedulian terhadap kebersihan lingkungan, dengan nada bahasa yang sopan dan mengedukasi. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip kesopanan tidak hanya muncul dalam konteks interpersonal, tetapi juga dalam relasi manusia dengan lingkungan.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian Ghaldia & Laely (2023), Rahmayanti et al. (2021), serta Sayekti (2019) menegaskan bahwa film animasi memiliki potensi besar dalam menyemai nilai-nilai kesopanan melalui media yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dialog dalam film animasi terbukti efektif menjadi sarana penanaman sikap hormat, santun, dan penuh empati (Indayani et al., 2022). Selain itu, sebagaimana disampaikan Arsita et al. (2014) dan

Lawe et al. (2020), komunikasi antarkarakter, baik dalam situasi formal maupun informal, mencerminkan norma sosial yang berlaku dan dapat menjadi model perilaku bagi penonton muda.

Penelitian ini menawarkan sejumlah keunggulan dibandingkan dengan studi sebelumnya. Pertama, dari segi cakupan data, penelitian ini menganalisis lima film animasi Indonesia, yang dipilih berdasarkan kriteria popularitas, misi edukatif, dan relevansi nilai kesopanan. Hal ini berbeda dari Nor et al. (2019), Saubani (2018), serta Setya (2022) yang hanya berfokus pada satu film animasi. Cakupan data yang lebih luas memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola representasi kesopanan yang lebih variatif, sekaligus menemukan konsistensi nilai kesopanan lintas film. Kedua, penelitian ini menyoroti secara khusus konteks budaya Indonesia yang menjadi kekuatan utama sekaligus pembeda dengan penelitian lain. Studi oleh Juliani et al. (2022), Hafizi & Sarah (2019), serta Kartika & Jumanto (2024) menganalisis nilai kesopanan anak dalam film animasi Prancis, Swiss, dan Jepang, dan menemukan bahwa film mencerminkan nilai-nilai khas budaya negara asalnya. Penelitian ini melengkapi perspektif global tersebut dengan menampilkan potret kesopanan anak-anak Indonesia dalam konteks budaya lokal, menunjukkan bahwa film animasi Indonesia tidak hanya meniru format luar negeri, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai luhur bangsa seperti gotong royong, unggah-ungguh, dan empati sosial. Ketiga, penelitian ini memperkaya kajian pragmatik media populer, dengan menampilkan penerapan prinsip kesopanan Leech (2016) pada narasi audiovisual. Dalam konteks ini, film animasi lokal terbukti menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan moral dan membangun karakter anak. Sebagaimana ditegaskan Anggraeni et al. (2023) dan Sukanda & Yulandari (2020), animasi lokal memang dirancang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai alat pembelajaran nilai budaya yang relevan bagi generasi muda.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian pragmatik, khususnya dalam penerapan prinsip kesopanan dalam media digital untuk anak. Representasi nilai kesopanan yang ditampilkan dalam film animasi ini memperluas pemahaman tentang bagaimana bahasa dan budaya digunakan untuk membentuk karakter sosial anak melalui media. Secara praktis, temuan ini dapat digunakan sebagai rujukan bagi orang tua, guru, pembuat kebijakan, dan kreator konten dalam memilih dan merancang konten film anak yang tidak hanya menarik tetapi juga edukatif. Materi dari film animasi ini juga dapat diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa, sastra, dan pendidikan karakter di sekolah, serta dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar interdisipliner yang menghubungkan bahasa, budaya, dan nilai.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, film yang dianalisis terbatas pada lima judul dengan durasi dan produksi yang beragam sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh film animasi Indonesia. Kedua, penerapan prinsip kesopanan Leech tidak selalu mudah dilakukan, terutama ketika dialog tidak secara eksplisit menunjukkan maksim-maksim tertentu, atau ketika pesan moral lebih banyak disampaikan secara visual. Ketiga, penelitian ini tidak melibatkan perspektif sebagai target utama film animasi sehingga belum dapat mengukur sejauh mana nilai-nilai kesopanan ini dipahami dan diinternalisasi oleh mereka.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar: (1) memperluas cakupan data, dengan menganalisis lebih banyak film dari berbagai platform dan rumah produksi lokal; (2) melakukan studi empiris terhadap respons penonton anak untuk mengetahui dampak aktual film terhadap pemahaman dan perilaku kesopanan; dan (3) menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, seperti wawancara, survei, atau FGD, untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang efektivitas film sebagai alat pendidikan karakter. Dengan arah tersebut, penelitian ke depan diharapkan mampu menyumbang pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran film animasi lokal sebagai media strategis dalam membentuk karakter anak bangsa berdasarkan nilai kesopanan khas budaya Indonesia.

D. Penutup

Berdasarkan analisis terhadap lima film animasi Indonesia, ditemukan representasi kesopanan anak-anak Indonesia secara konsisten ditampilkan melalui interaksi verbal dan nonverbal antartokoh, terutama dalam bentuk penggunaan bahasa yang santun, penghargaan terhadap sesama, dan kepedulian sosial. Representasi tersebut mencerminkan prinsip-prinsip kesopanan menurut Leech (2016), yaitu maksim kebijaksanaan, kedermawanan, pujian, kerendahan hati, kesepakatan, dan simpati. Di antara enam maksim tersebut, maksim kebijaksanaan merupakan maksim paling dominan. Dominasi tersebut menunjukkan kecenderungan kuat dalam menekankan pentingnya menjaga perasaan orang lain dan menghindari konflik dalam komunikasi sosial.

Penelitian ini juga menunjukkan film animasi Indonesia dapat menjadi medium yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai kesopanan kepada penonton anak. Setiap film memiliki fokus nilai yang berbeda-beda, namun tetap berada dalam kerangka kesopanan budaya lokal. Berdasarkan hasil temuan, kelima film yang dianalisis direkomendasikan untuk penonton anak usia enam hingga empat belas tahun, karena nilai-nilai yang disampaikan relevan dengan tahap perkembangan kognitif dan sosial pada rentang usia tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa film animasi Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu mentransmisikan nilai-nilai kesopanan yang sesuai dengan norma budaya Indonesia kepada generasi muda.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih diartikan kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) yang telah memberikan bantuan beasiswa untuk melanjutkan studi sehingga peneliti dapat melakukan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada mitra bestari yang telah memberikan saran-saran untuk perbaikan naskah ini.

Daftar Pustaka

- Agustina, L., & Yunus, M. (2023). Pematuhan kesantunan dalam kanal animasi Santoon TV di YouTube. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 9(1), 20–28. <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i1.2101>
- Anggraeni, D. N., Muchtar, M., & Mahanani, P. (2023). Representasi nilai-nilai Pancasila dalam film animasi “Battle of Surabaya.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(1), 39–49. <https://doi.org/10.17977/um065v3i12023p39-49>
- Apryanti, Y., Rukiyah, S., & Fitriani, Y. (2022). Analisis kesantunan berbahasa lisan antara penjual dan pembeli di Pasar Tradisional Saka Selabung Kecamatan Muaradua Kabupaten Oku Selatan. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 579–591. <https://doi.org/10.31943/bi.v7i2.261>
- Arsita, M., Hasyim, A., & Adha, M. M. (2014). Pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku anak usia sekolah dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(7).
- Batubara, I. A. (2020). Karakter tanggungjawab dalam film animasi “Petualangan Iko Di Dunia Maya” Produksi PT. Studiokasatmata. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 48–61. <https://doi.org/10.36985/baq4gf64>
- Budiarti, D. (2022). Variasi penggunaan strategi kesantunan sebagai penanda subordinasi mahasiswa dalam interaksi lisan tertulis. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(4), 859–872. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i4.527>

- Efendi, A., & Sukamto, K. E. (2020). Mbasaakē in family circle: Linguistic socialization of politeness in Javanese. *Linguistik Indonesia*, 38(2), 165–178. <https://doi.org/10.26499/li.v38i2.177>
- Fauziah, A. N., Maharani, N., Ngasmarani, C. L., & Dewi, E. R. (2023). Dampak menonton serial kartun kesukaan terhadap perilaku anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 72–80.
- Fitriani, R. S. (2015). Kesantunan tuturan imperatif siswa SMK Muhammadiyah 2 Bandung: Kajian pragmatik. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 4(1), 34–46. <https://doi.org/10.26499/rnh.v4i1.23>
- Ghalda, S. A., & Laely, K. (2023). Penerapan film animasi dalam meningkatkan sopan santun anak usia dini di TK Permata Hati Kecamatan Ngluwar. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 231–242.
- Hadiwijaya, M., Amalyasari, M. R., & Yahmun, Y. (2021). Penggunaan tindak tutur direktif mahasiswa multikultural dalam konteks kesantunan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(4), 413–424. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i4.230>
- Hafizi, M., & Sarah, A. (2019). The analysis of politeness principles and their violations in Heidi's cartoon film based on Leech's perspective. *Proceedings of the 2019 Ahmad Dahlan International Conference Series on Education & Learning, Social Science & Humanities (ADICS-ELSSH 2019)*, 49–52. <https://doi.org/10.2991/adics-elssh-19.2019.29>
- Hamzah, N. H., Khomaeny, E. F. F., & Ulfa, M. (2021). Tontonan anak di televisi: Paradoks dan kontestasi nilai tontonan anak di media televisi nasional. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1883–1893. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.713>
- Hariyanto, I. (2018, November 10). *Viral video "Guru Di-bully Murid", KPAI: Itu perilaku tak santun*. Detiknews.com. <https://news.detik.com/berita/d-4297298/viral-video-guru-di-bully-murid-kpai-itu-perilaku-tak-santun>
- Ifnaldi, I. (2023). Prinsip kesopanan dalam percakapan anak usia dini pra sekolah 4-5 tahun waktu bermain di TK Rabby Radiyah Curup. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(1), 180–192. <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i1.6234>
- Indayani, N. F., Rusmayadi, R., & Musi, M. A. (2022). Pengaruh film animasi terhadap perilaku moral anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i1.1876>
- jpnn.com. (2019, Desember 27). *Sepanjang 2019, 153 anak jadi korban fisik dan bullying*. <https://m.jpnn.com/news/sepanjang-2019-153-anak-jadi-korban-fisik-dan-bullying>
- Juliani, W., Dara, E. S., Afiqah, F., & Wahyuni, S. (2022). Politeness and impoliteness strategies used in the "Sleeping Beauty" movie. *Linguistics and ELT Journal*, 10(1), 16. <https://doi.org/10.31764/leltj.v10i1.8825>
- Kartika, D., & Jumanto, J. (2024). Refusal politeness within anime: How the Japanese youngsters learn to refuse. *International Journal of Society, Culture & Language*, 12(1), 427–440.
- Kemenkopmk.go.id. (2023, Maret 2). *Revolusi mental jalan terus, inilah aksinya*. <https://www.kemenkopmk.go.id/revolusi-mental-jalan-terus-inilah-aksinya>
- Laksana, B. A. (2017, Juli 22). *Mensos: 84% anak usia 12-17 tahun mengalami bullying*. Detiknews. <https://news.detik.com/berita/d-3568407/mensos-84-anak-usia-12-17-tahun-mengalami-bullying>
- Lawe, I. G. A. R., Irfansyah, I., & Ahmad, H. A. (2020). Animasi sebagai media pendidikan karakter berbasis Tri Kaya Parisudha untuk anak-anak. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 242–249. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i2.975>

- Leech, G. N. (2016). *Principles of pragmatics*. Routledge.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications.
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film animasi 2 dimensi cerita rakyat Bali berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>
- Nor, N. H. M., Mat Hussain, E., & Abdullah, A. R. (2019). Kesopanan dalam komunikasi menerusi filem animasi kanak-kanak tempatan. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 35(4), 368–385.
- Nuswantari, A. (2014). *Karakter tanggung jawab dalam film animasi Petualangan Iko Di Dunia Maya Produksi PT. Studiokasatmata*. HUMANIORA.
- Puspita, Y. C., Nurhayatin, T., & Suratiningih, M. (2022). Penggunaan prinsip kesopanan pada tuturan masyarakat Desa Cikondang Kabupaten Cianjur. *LITERASI, Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 43–54.
- Putera, A. D. (2015, Desember 30). *KPAI: Pelaku kekerasan dan “bullying” di sekolah tahun 2015 meningkat*. Kompas.com. <https://megapolitan.kompas.com/read/2015/12/30/16480051/KPAI.Pelaku.Kekerasan.dan.Bullying.di.Sekolah.Tahun.2015.Meningkat>
- Rahmayanti, R. D., Yarno, Y., & Hermoyo, R. P. (2021). Pendidikan karakter dalam film animasi Riko The Series produksi garis sepuluh. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 7(1), 157–172. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i1.15139>
- Ramadhany, M. A., Mulawarman, W. G., & Rijal, S. (2022). Analisis pelanggaran kesantunan berbahasa pada tuturan transaksi jual beli di Pasar Tradisional Kehewan Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1s), 293–300. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1s.403>
- Ristama, L. T. B., Werdiningsih, Y. K., & Sunarya, S. (2023). Tindak tutur dan aspek kesopanan dalam Kethoprak Lakon Wesi Aji Raja Pati karya Nuning Zaidah. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 4(1), 68–82. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v4i1.12792>
- Sabardila, A., Markhamah, M., W, A. B., Kusmanto, H., H, L. N., & Saputro, D. (2022). Indonesian children’s television shows that are in line with their development. *International Conference of Learning on Advance Education (ICOLAE 2021)*, 846–853. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220503.090>
- Saubani, S. S. (2018). Prinsip-prinsip kesopanan dalam film animasi “Moana” karya John Grierson (Suatu kajian pragmatik). *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 2(2), 1–19.
- Sayekti, O. M. (2019). Film animasi “Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah” sebagai sarana penanaman karakter pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 164–171. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.29093>
- Septiano, B. (2016, Mei 3). *Aksi bullying terjadi di SMAN 3 Jakarta*. Okezone.com. <https://megapolitan.okezone.com/read/2016/05/03/338/1378936/aksi-i-bullying-i-terjadi-di-sman-jakarta>
- Setya, R. W. (2022). Prinsip kesopanan dalam film animasi Stand By Me Doraemon 2 karya Ryuichi Yagi dan Takashi Yamazaki. *HIKARI*, 6(1), 537–548.

- Sudjalil, S., Mujiyanto, G., & Rudi, R. (2022). Pengintegrasian pendidikan karakter melalui pendekatan pragmatik dalam pembelajaran bahasa Indonesia daring. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 49–70. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.293>
- Sukanda, U. F., & Yulandari, S. S. (2020). Representasi nasionalisme dalam film animasi Battle of Surabaya. *DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah*, 7(2), 134–146. <https://doi.org/10.33592/dk.v7i2.365>
- Yassi, A. H. (2019). Ancangan model kerangka teori kesantunan yang efektif mengkaji budaya bahasa-bahasa *heritage* di Asia: Review terhadap keuniversalitasan kerangka teori kesantunan Brown & Levinson. *Linguistik Indonesia*, 35(2), 159–186. <https://doi.org/10.26499/li.v35i2.68>



Open Access This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under a CC BY-SA 4.0 license. The images or other third-party material in this work are included under the Creative Commons license, unless indicated otherwise in a credit line to the material.