

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Sistem pendidikan nasional Indonesia tengah mengalami transformasi fundamental melalui penerapan Kurikulum Merdeka yang resmi diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2022.¹ Kurikulum ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan akan pendidikan yang lebih adaptif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik secara holistik. Berbeda dari pendekatan sebelumnya yang sarat muatan kognitif, Kurikulum Merdeka mengedepankan proses belajar yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) serta relevan dengan realitas kehidupan sehari-hari. Inti dari kurikulum ini terletak pada penciptaan generasi Pelajar Pancasila, yaitu sosok yang berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, berpikir kritis, serta kreatif.² Orientasi ini menegaskan bahwa tujuan pendidikan Indonesia telah melampaui kecerdasan kognitif semata, dengan menempatkan pembentukan karakter sebagai fondasi utama proses pembelajaran.

Namun di tengah ambisi besar tersebut, realitas lapangan justru menunjukkan kondisi yang memprihatinkan. Data terkini mengungkap

¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), 2

² Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 4–6

fenomena krisis karakter dan moral di kalangan remaja Indonesia yang semakin mengkhawatirkan. Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPHAR) tahun 2024 yang dirilis oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menemukan bahwa 1 dari 2 anak usia 13–17 tahun pernah mengalami setidaknya satu bentuk kekerasan sepanjang hidupnya.³ Selain itu, data GoodStats (2024) mencatat bahwa kasus kekerasan yang dilakukan oleh remaja Indonesia pada tahun 2024 telah melampaui angka 8.000 kasus, angka yang mencerminkan krisis perilaku nyata di kalangan generasi muda.⁴ Lebih jauh, Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) tahun 2022 menemukan bahwa 1 dari 3 remaja Indonesia—setara dengan 15,5 juta jiwa—memiliki setidaknya satu masalah kesehatan mental, sementara 1 dari 20 remaja terdiagnosis gangguan mental yang lebih serius.⁵ Fenomena degradasi moral ini juga tercermin dari meningkatnya sikap individualisme, rendahnya empati sosial, dan melemahnya nilai kejujuran di kalangan pelajar akibat deras arus globalisasi dan pengaruh konten digital yang tidak tersaring.⁶ Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya pembentukan karakter di sekolah belum sepenuhnya menyentuh dimensi kehidupan nyata peserta didik.

³ Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), *Laporan Tahunan KPAI: Jalan Terjal Perlindungan Anak—Ancaman Serius Generasi Emas Indonesia*, diakses 15 Mei 2025, <https://www.kpai.go.id/publikasi/laporan-tahunan-kpai>.

⁴ GoodStats Data Indonesia, *Kasus Kekerasan Remaja 2024*, dikutip dalam Dialogika: Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 3, No. 2 (2025), 233

⁵ Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS), *Laporan Hasil Survei Kesehatan Mental Remaja Indonesia* (Jakarta: UGM–University of Queensland–Johns Hopkins BSPH, 2022), 3

⁶ Irmawati Musa, *Degradasi Moral di Kalangan Remaja: Studi Literatur*, Ezra Science Bulletin, Vol. 1, No. 2 (2023), 5–7; Sofyana dan Haryanto, *Pendidikan Karakter di Era Digital* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2023), 42

Di sisi lain, terdapat fenomena budaya populer yang justru melekat erat dalam keseharian remaja Indonesia, yakni anime. Indonesia tercatat sebagai negara dengan jumlah penggemar anime terbanyak ketiga di dunia berdasarkan data pencarian Google Search Analytics,⁷ dan pasar anime global sendiri bernilai 29,11 miliar dolar AS pada tahun 2022 dengan pertumbuhan tahunan sebesar 9,5 persen.⁸ Tingginya konsumsi anime di Indonesia bukan sekadar fenomena hiburan, melainkan telah berkembang menjadi bagian integral dari gaya hidup dan identitas budaya Generasi Z, termasuk para pelajar dari tingkat dasar hingga menengah atas.⁹ Anime tidak hanya menawarkan hiburan visual, tetapi juga mengandung narasi yang sarat pesan etika, moralitas, dan nilai kemanusiaan. Riset-riset terkait mengindikasikan bahwa konten animasi mampu memupuk empati, tanggung jawab, dan kesadaran kolektif jika didekati secara reflektif dan analitis.¹⁰ Ini menjadi peluang strategis yang sayang untuk dilewatkan dalam konteks pendidikan karakter.

Di antara ribuan judul anime yang beredar, *One Piece* karya Eiichiro Oda menempati posisi istimewa. Dengan lebih dari 1.000 Episode dan telah tayang selama lebih dari dua dekade, *One Piece* bukan sekadar hiburan, namun juga

⁷ Azmiawati, *Indonesia Masuk Urutan ke-3 dari 7 Negara dengan Jumlah Wibu Terbanyak di Dunia*, *iNews Pandeglang*, 1 November 2022, <https://pandeglang.inews.id/read/199873>, diakses pada 15 Mei 2025

⁸ Polaris Market Research, *Anime Market Size, Share & Trends Analysis Report 2023–2032*, "dikutip dalam *Jurno.id*, "Gelombang Wibu setelah Pandemi", 18 Maret 2024

⁹ Pinisi Journal of Education, *Popularitas Anime di Kalangan Generasi Z dan Dampaknya terhadap Nasionalisme*, *Pinisi Journal of Education*, Vol. 3, No. 1 (2024), 5

¹⁰ K. Pristianti, *Pengaruh Menonton Animasi Jepang di Internet terhadap Gaya Hidup Wibu di Yogyakarta*, *Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi* 2, no. 1 (Maret 2024): 110

fenomena budaya yang menjangkau lintas generasi.¹¹ Serial ini mengisahkan petualangan Monkey D. Luffy dan kru Topi Jerami dalam mencari harta karun legendaris, namun di balik lapisan aksinya tersimpan nilai-nilai karakter yang kaya: ketabahan, loyalitas, integritas, keberanian, kepedulian, dan kepemimpinan yang bertanggung jawab. Nilai-nilai ini secara substantif berkaitan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila, mulai dari gotong royong, kemandirian, berpikir kritis, hingga akhlak mulia.¹² Meski demikian, *One Piece* juga menggambarkan sisi gelap kemanusiaan maupun kekerasan, ambisi berlebihan, dan pengkhianatan yang justru memberi peluang bagi pembelajaran kritis tentang dampak pilihan moral. Kombinasi inilah yang menjadikan *One Piece* sebagai objek kajian yang kaya, relevan, dan belum banyak dijadikan fokus penelitian pendidikan karakter berbasis konten budaya populer di Indonesia.

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, kemampuan berpikir kritis dan reflektif menjadi komponen esensial dalam pembelajaran. Siswa didorong untuk menghubungkan pesan moral dari budaya populer dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Dengan cara ini, pendidikan karakter berevolusi dari konsep abstrak atau wejangan belaka menjadi pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan rutinitas harian mereka. Pemanfaatan media yang akrab bagi siswa termasuk anime sebagai sarana internalisasi nilai merupakan salah satu

¹¹ Eiichiro Oda, *One Piece* (Tokyo: Shueisha, 1997–sekarang); *One Piece Exhibition Asia Tour*, Kompas, 7 November 2023

¹² Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), 8–20

strategi yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka dalam menjembatani dunia pendidikan formal dengan kehidupan nyata peserta didik.¹³

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan, fokus penelitian ini diarahkan untuk mengkaji nilai-nilai karakter positif dan negatif dalam anime *One Piece* karya Eiichiro Oda serta relevansinya dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Adapun pertanyaan penelitian yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai-nilai karakter positif dan negatif dalam anime *One Piece*?
2. Bagaimana relevansi nilai-nilai karakter tersebut dengan nilai-nilai Profile Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai fokus kajian yang dilakukan, sehingga arah penelitian dapat terukur dan terarah. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan nilai-nilai karakter positif dan negatif yang terdapat dalam anime *One Piece* karya Eiichiro Oda.
2. Menganalisis relevansi nilai-nilai karakter tersebut dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam konteks Kurikulum Merdeka.

¹³ Kementerian Pendidikan, *Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Panduan Pembelajaran dan Asesmen: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), 17–18

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teori maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang Pendidikan Agama Islam dengan menghadirkan perspektif baru berupa pemanfaatan media populer, khususnya anime *One Piece*, sebagai sumber nilai pendidikan karakter. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan literatur akademik mengenai integrasi budaya populer dengan pendidikan sehingga dapat menjadi rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Lebih jauh, penelitian ini juga menegaskan relevansi teori pendidikan karakter dengan konteks budaya populer yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik dan Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dalam mengembangkan strategi pembelajaran karakter berbasis media populer seperti anime *One Piece*, agar pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan Profil Pelajar Pancasila.

b. Bagi Peserta Didik

penelitian ini dapat menumbuhkan kesadaran kritis dalam menyaring nilai-nilai positif dan negatif dari budaya populer, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan pijakan untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan objek budaya populer lainnya (misalnya manga, film, atau novel) dalam konteks Pendidikan.

E. Penegasan Istilah

1. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan upaya terencana untuk membekali siswa dengan nilai moral, etika, dan sopan santun luhur. Menurut Lickona dalam Sugiyono, pendidikan karakter meliputi pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*).¹⁴ Nilai karakter merujuk pada kumpulan sifat moral, etika, dan perilaku yang membentuk identitas individu. Di bidang pendidikan, nilai ini mencakup ranah moral, sosial, emosional, dan spiritual yang dapat diintegrasikan melalui pembelajaran formal maupun informal.

2. Anime *One Piece* Karya Eiichiro Oda

Anime adalah animasi asal Jepang yang umumnya diadaptasi dari manga (komik Jepang) dan mengandung elemen cerita, nilai, serta budaya khas. *One Piece* merupakan anime ciptaan Eiichiro Oda yang mengisahkan odisei sekelompok bajak laut mencari harta karun legendaris *One Piece*.¹⁵ Narasinya kaya akan nilai moral dan karakter seperti kolaborasi, kejujuran,

¹⁴ Elly Zarnie Lubis dan Neti Karnati, *Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kelas: Studi Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018*, Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains, Vol. 11 No. 1 (2022), 95–103

¹⁵ Aditya Pramana Putra dan Eceh Trisna Ayuh, *Interpretasi Pesan Moral Dalam Anime One Piece Episode 1096*, Jurnal Sarjana Ilmu Komunikasi (J-SIKOM), Vol. 6 No. 1 (2025), 75–91

keberanian, pengorbanan, serta persahabatan yang relevan dengan pendidikan karakter.

3. Nilai Karakter Positif dan Negatif

Nilai karakter positif mencakup sifat dan tindakan yang mencerminkan kebaikan moral, seperti kejujuran, kerjasama, pengabdian, keberanian, dan empati. Sebaliknya, nilai karakter negatif meliputi sifat yang melanggar etika dan norma sosial, seperti kekerasan, dendam, keserakahan, serta penipuan. Penelitian ini menganalisis keduanya berdasarkan kemunculannya dalam anime *One Piece*.¹⁶

4. Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila adalah visi ideal siswa Indonesia dengan enam dimensi inti: beriman dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif.¹⁷ Dimensi-dimensi ini menjadi panduan pembentukan karakter dalam Kurikulum Merdeka, di mana setiap aktivitas belajar difokuskan untuk mengembangkan sikap, nilai, dan keterampilan yang sesuai. Dalam studi ini, kerangka ini dipakai untuk mengukur kesesuaian nilai karakter di *One Piece* dengan target pendidikan karakter Kurikulum Merdeka.

¹⁶ Nur Laily Alfiatul Izza, Kustiana Arisanti, dan Ainur Rofiq Sofa, *Moral Education Values in the Anime Film One Piece Arc, Dressrosa Perspective of Immanuel Kant in the Book of Moral Laws*, Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman, Vol. 14 No. 2 (2025), 389–405

¹⁷ Arpianti, D., Jusmawati, J., Iskandar, A. M., & Supardi, R, “*Profil Pelajar Pancasila Berbasis Kurikulum Merdeka Untuk Membentuk Karakter Gotong Royong Peserta Didik*”. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, (2023) 8(4), 66–72.

5. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum nasional yang memberi fleksibilitas bagi guru dalam menyusun pembelajaran yang adaptif, berpusat pada siswa, dan berfokus pada penguatan karakter via Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum ini menonjolkan pembelajaran berbasis konteks, personalisasi, dan refleksi nilai.¹⁸ Selain itu, ia mendorong penggunaan sumber belajar yang dekat dengan siswa, seperti media digital dan budaya populer, guna menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih mendalam.

¹⁸ Purnawanto, A. T. *Pendidikan Karakter Melalui Internalisasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Pedagogy*, 16(2). (2023), 103-115