

Fungsi Karakter untuk Menyampaikan Pesan Pendidikan dalam Naratif Film *Jagat Raya* (2020)

Hanief Jerry
Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta
Email: haniefjerry@ikj.ac.id

ABSTRACT

*As a representation of human in reality, film character mirrored on human's personality, action, respond, and communication. Therefore, film and it's characters becomes reflection on human in their everyday life. This paper will show how these reflection of character related into education system and the subject of that education. Using philosophy of education and characterization, this paper will analyze every bit of that through short film titled *Jagat Raya* (2020). The purpose of this paper will be formed as an ideal reflection of educational life that remained exist in this social institution.*

Keywords: *education, characterization, teaching*

ABSTRAK

Sebagai sebuah perwakilan manusia di dalam realita, karakter mencerminkan sifat, tindakan, respon dan komunikasi yang serupa. Karena itu film dan karakter-karakternya menjadi refleksi terhadap segala yang manusia lakukan di dalam realita sehari-hari. Tulisan ini akan menjelaskan bagaimana refleksi karakter-karakter film dapat menjadi sebuah pembelajaran antara sistem edukasi dan penggiat edukasi di dalamnya. Menggunakan landasan filosofi edukasi, dan karakterisasi terhadap film yang hendak di analisa yakni film pendek berjudul *Jagat Raya* (2020). Segala hasil yang akan dipaparkan berupaya menggambarkan refleksi ideal dari pendidikan yang tertanam di institusi masyarakat hari ini.

Kata Kunci: edukasi, karakterisasi, pengajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan primer yang harus dipenuhi oleh manusia, tanpa adanya pendidikan manusia akan sulit mengembangkan keinginan untuk maju mencapai apa yang diinginkannya. Pendidikan bisa melalui jalur formal atau jalur non formal semua mempunyai konsekuensinya masing-masing. Pendidikan bidang ilmu film saat ini bukan suatu yang baru, bisa melalui pendidikan formal sampai ke perguruan tinggi ataupun melalui jalur-jalur pelatihan atau kursus yang nantinya akan diuji melalui lembaga yang dipercaya oleh pemerintah. Film merupakan media yang memberi gambaran rangkaian peristiwa yang dilalui oleh manusia di dalam kehidupan ini terkadang peristiwa-peristiwa dalam film diluar dari pemikiran manusia, namun penonton harus bisa menerima ketika menonton tayangan film tersebut. Menonton film kita bisa merasakan bagaimana terjadinya perubahan waktu, zaman, serta sejarah. tanpa kita sadari film dapat merubah pola pikir terhadap sebuah tontonan.

Film dengan keunikan ragam prosesnya pembuatannya dari mulai ide, perencanaan, proses produksi, pascaproduksi, promosi serta distribusi sangat menguras pemikiran, tenaga serta biaya yang tidak sedikit jumlahnya. Terkadang sering kita mendengar biaya-biaya film dengan biaya yang fantastis jumlahnya, namun juga tidak bisa kita pungkiri ada juga produksi film yang bermodalkan semangat serta kedekatan personal bisa terwujud karya film yang tidak bisa diangap sebelah mata.

Di dalam sebuah film ada unsur naratif serta unsur sinematik yang saling menguatkan, dua unsur ini tidak bisa berdiri sendiri. Ketika unsur naratifnya bagus tapi unsur sinematiknya tidak mendukung pastilah ada yang kurang dalam tayangan sebuah film, begitu pula sebaliknya. Film juga mempunyai bahasanya sendiri yaitu bahasa Gambar dan bahasa Suara, dari kedua bahasa itu pasti saling melengkapi untuk menjadi satu kesatuan utuh dengan harapan tayangan yang diciptakan bisa dinikmati oleh penontonnya. Tidak bisa dipungkiri tingkat pemahaman terhadap sebuah film pastilah dipengaruhi oleh banyak faktor, bisa dari latar belakang pendidikan, usia, status sosial, ekonomi serta faktor-faktor lainnya.

Film sebagai sebuah tontonan pastilah dari awal diciptakan pasti mempunyai fungsinya masing-masing. Ada film yang diciptakan untuk memberi informasi berkaitan peristiwa yang ada di masyarakat, film yang diciptakan berkaitan dengan edukasi, film berkaitan hiburan atau bisnis semata.

Berdasarkan fungsi film sebagai media Informasi dan bisa dijadikan sebagai media penyampain pesan secara persuasif tidak berlebihan ketika semua orang memanfaatkan Media Film. Pemerintah, dalam hal ini Bidang Tata Kelola, Direktorat SMA Kemendikbud Republik Indonesia turut serta menggunakan media film untuk memberi pemahaman kepada masyarakat berkaitan dengan kebijakan Merdeka Belajar pada jenjang Sekolah Menengah Atas.

Membuat film berkaitan dengan dunia pendidikan tidak seleluasa ketika membuat film yang tidak ada kaitannya dengan dunia pendidikan, banyak aturan –aturan yang harus dikoordinasikan dengan pihak Direktorat SMA. Mulai dari penyamaan persepsi tentang apa itu Merdeka Belajar sampai kepada wilayah naratif, *Mise en scene*, teknis dan non teknis.

Proses pemilihan sasaran penonton untuk sebuah film pastilah sangat diperhitungkan dengan matang, karena dengan kita mengetahui target sasaran, penonton akan lebih mudah untuk mengembangkan sebuah penceritaan yang akan dibuat. Bidang Tata Kelola, Direktorat SMA Kemendikbud Republik Indonesia berusaha menciptakan sebuah film pendek dengan judul *Jagat Raya* (2020). Film ke tiga dari Bidang Tata Kelola, Direktorat SMA Kemendikbud Republik Indonesia dan dikerjakan oleh sebuah Rumah Produksi *Asia Zoom* di daerah Jakarta Selatan.

Keinginan penyebaran Informasi yang dilakukan oleh Bidang Tata Kelola, Direktorat SMA Kemendikbud Republik Indonesia terhadap Merdeka Belajar sendiri pada jenjang Sekolah Menengah Atas salah satunya adalah agar pihak-pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan (Pemerintah daerah, kepala sekolah, guru serta orang tua) dapat saling bahu membahu atau gotong royong menemukan cara yang tepat

terhadap permasalahan proses pendidikan di sekolahnya masing-masing. Proses pemilihan sasaran penonton untuk sebuah film pastilah sangat diperhitungkan dengan matang, karena dengan kita mengetahui target sasaran penonton akan lebih mudah untuk mengembangkan sebuah penceritaan yang akan dibuat.

Sasaran pesan yang disampaikan dalam film *Jagat Raya* (2020) tidak semua pihak tergambarkan dalam film ini, Film hanya menysasar kepada karakter Guru, Guru merupakan garda terdepan dalam sebuah dunia pendidikan. Hasil didikan hari pasti berdampak dikemudian hari kepada siswa-siswa hasil didikannya. Guru dalam konsep Merdeka Belajar harus menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran, tokoh yang menguasai materi ajar yang akan disampaikan, menyenangkan, bisa mengembangkan semangat dari siswa yang diajarnya. Pesan-pesan inilah yang diangkat dalam film *Jagat Raya* (2020) apakah peran guru yang dimainkan oleh tokoh Pak Sofyan dapat tersampaikan dengan baik guna mendukung penyebaran informasi melalui media film.

Film *Jagat Raya* (2020) menggambarkan dua karakter tokoh guru, karakter pertama seorang guru Pak Kamto yang menggambarkan Guru dengan metode pembelajaran masa lampau terkesan konservatif dan masih menjalankan metode pembelajaran kaku. Tokoh kedua Pak Guru Sofyan yang membawa pesan utama bagaimana seorang Guru mengimplementasikan konsep merdeka belajar dalam jenjang Sekolah Menengah Atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode analisis film, dengan dasar teori naratif tentang karakter. Pertimbangan pemilihan metode dan teori tersebut, karena penemuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah penggunaan perangkat naratif dalam menyampaikan pesan yang kuat di dalam film. Setelah penulis mencoba melihat film *Jagat Raya* (2020) dengan seksama, penulis ingin membuktikan bahwa penggunaan karakter sebagai perangkat naratif, merupakan “alat” yang efektif digunakan untuk menyampaikan pesan pada penonton.

Di dalam penelitian ini kemudian, penulis akan membahas dari segi teori dan aplikasi, dan menunjukkan bagaimana karakter berfungsi di dalam naratif dan mampu memberikan makna yang ingin dicapai di dalam film tersebut.

LANDASAN TEORI

Film *Jagat Raya* (2020) merupakan sebuah dunia fiksi yang dikonsepsikan sedemikian rupa sehingga menyerupai dunia aktual penonton. Melalui dunia fiksi itulah, penonton mengikuti alur naratif yang terdapat di dalamnya. Sementara itu, Cowgill mengatakan bahwa karakter merupakan sarana bagi penonton masuk ke dalam dunia fiksi tersebut, oleh karena itu karakter yang ada di dalam film haruslah kuat dan dapat dipercaya (Cowgill 53).

Dari hal tersebut, kita bisa menyadari bahwa karakter memiliki fungsi yang penting di dalam naratif. Karakter adalah hal pertama yang diperhatikan penonton. Di awal film, penonton akan melihat siapa karakter utama dari film tersebut. Jika di tahap ini penonton tak mempercayai karakter yang ditampilkan, maka penonton akan sulit untuk masuk ke dalam dunia fiksi yang disampaikan di dalam film tersebut.

Karakter merupakan sarana naratif yang tidak sederhana dan harus dikonsepsikan dengan kuat. Karakter bukan hanya tokoh yang bicara, ia harus menunjukkan aspek fisik, psikologi, dan sosiologis (Blacker 35). Ketiga aspek inilah yang disebut sebagai karakterisasi. Hal tersebutlah yang kemudian “menghidupkan” karakter menjadi sosok manusia yang dipercaya oleh penonton. Hal ini berarti, karakter merupakan sebuah sarana naratif yang di dalamnya terdapat karakterisasi. Terdapat beberapa cara untuk menunjukkan karakterisasi, melalui bahasa, cara bicara, gestur, cara berpakaian, tindakan, dll (Howard & Mabley 63).

Dengan kata lain, segala tindakan, ucapan, dan aksi yang dilakukan oleh karakter di dalam film, bertujuan untuk menunjukkan karakterisasi yang terdapat di dalamnya. Contoh dari hal ini, misalnya seorang karakter dengan sifat pemalu dan tidak percaya diri, akan terlihat memiliki

gestur canggung ketika berbicara dengan orang lain. Ia juga akan lebih cenderung menghindari konfrontasi dan tak berani mengutarakan apa yang ia pikirkan ketika menghadapi konflik.

Melalui karakterisasi, kita dapat melihat karakter dan merasakan karakter (Bal 105). Karakter berasal dari manusia, namun tidak nyata melainkan ramuan manusia melalui karakteristik (Bal 105). Melalui karakterisasi, penonton dapat merasakan sebuah sensasi seolah-olah karakter itu hidup dan ada dalam dunia aktual kita. Karakterisasi juga membuat kita dapat merasakan emosi yang ingin dimunculkan oleh karakter tersebut. Di sisi lain, emosi adalah hal yang universal dan melalui emosi, penonton dapat teridentifikasi dengan karakter (Cowgill 55). Melalui nilai emosi yang universal ini, penonton bisa merasakan sesuatu pada karakter yang penonton lihat. Apa yang kita rasakan dari karakter merupakan efek karakter dan membuat kita merasakan efek emosi tertentu (Bal 105).

Melanjutkan contoh yang dibahas di atas, misalnya, ketika kita melihat seorang karakter yang merasa takut untuk mengutarakan pendapat karena rasa tidak percaya diri yang dimilikinya, kita juga bisa merasakan efek takut yang sama. Dari sana, penonton teridentifikasi dan seolah-olah rasa takut yang dialami oleh karakter tersebut merupakan rasa takut yang sama dengan yang kita rasakan di kehidupan aktual.

Sampai di sini, kita bisa menyadari bahwa karakter berada dari struktur fabula yang kompleks (Bal 104). Apa yang karakter lakukan, berpengaruh pada alur cerita. Di dalam struktur dramatik, karakter biasanya dipertemukan pada sebuah insiden. Karakter lalu melakukan aksi dalam bereaksi menanggapi insiden tersebut. Proses ini penting dalam upaya penonton memahami karakter karena hal penting yang berhubungan dengan karakter adalah insiden, dan melalui insiden itu karakter bereaksi (Field 44). Aksi karakter dalam menghadapi insiden adalah cara penonton memahami karakter (Field 44).

Contohnya, ketika seorang karakter terlihat bereaksi pasif dan diam saja ketika melihat ada laki-laki lain menyatakan cinta pada perempuan yang ia cinta, dari sana kita bisa menyimpulkan

karakter ini memiliki sifat yang cenderung pasif-misalnya pemalu dan tak percaya diri. Sebaliknya, sosok karakter dengan sifat berani dan percaya diri, maka ketika melihat tersebut akan bereaksi aktif dan bisa saja mengonfrontasi untuk juga menyatakan cintanya pada perempuan tersebut.

Dari contoh di atas, kita bisa menyimpulkan bahwa karakterisasi dan cerita adalah 2 hal yang saling berhubungan dan disatukan melalui tujuan dari karakter tersebut (Howard & Mabley 63). Karakter adalah aksi, karena dari aksi tersebutlah kita memahami esensi dari karakter tersebut (Field 47). Dengan kata lain, aksi karakter adalah hal penting yang tak hanya menggerakkan alur cerita, namun juga berfungsi untuk menyampaikan karakteristik yang dimiliki karakter tersebut. Seperti yang disampaikan oleh Bal, bahwa karakter merepetisi aksi yang memberikan informasi tentang karakteristik (114).

Karakter harus melakukan aksi, tak hanya bereaksi terhadap situasi, dengan demikian esensi dari karakter muncul (Field 54). Sementara itu, Blacker mengatakan bahwa karakter muncul melalui konflik (38). Ketika menghadapi konflik, karakter memiliki motivasi untuk melakukan aksi, dan karakterisasi dari karakter yang menentukan motivasi apa yang dimiliki oleh karakter dalam melakukan aksinya. Karakter dan motivasinya kemudian ditunjukkan melalui keputusan-keputusan yang ia ambil (Blacker 40).

Dari pemahaman sejauh ini, hal yang harus kita pahami bahwa aksi karakter bukanlah hanya tindakan yang sesuai dengan realita kehidupan sehari-hari. Aksi karakter adalah informasi untuk menunjukkan motivasi yang dimiliki karakter dan karakterisasi dari karakter itu sendiri. Dengan meneliti aksi dari karakter, kita bisa memahami apa yang dialami karakter, motivasinya, serta karakterisasinya. Selain itu, sehubungan dengan emosi, Cowgill menekankan bahwa emosi digunakan untuk menghubungkan karakter dengan motivasinya (56).

Di sisi lain, karakter juga memiliki kecenderungan perubahan karakteristik dan bersifat dimensional. Karakter dimensional berubah seiring cerita (Bal 107). Terdapat 2 hal yang mempengaruhi

perubahan karakter. Field mengatakan bahwa karakter berkembang melalui hubungan dengan karakter lain (36). Sementara itu, Cowgill mengatakan bahwa karakter berubah melalui konflik (77). Sebagai contoh, hubungan antara karakter dengan sifat pemalu ketika melihat karakter lain yang menyatakan cinta pada perempuan yang ia cintai, dapat saja membuatnya berubah dan menemukan keberanian untuk melakukan konfrontasi. Hal ini berarti, konflik dan hubungan antara karakter saling berhubungan satu sama lain dalam mempengaruhi perubahan karakteristik dari karakter itu sendiri.

Perubahan karakter ini biasanya dilakukan dengan bertahap dari awal film dan akhir film. Oleh karena itu, Field juga menekankan bahwa proses untuk menunjukkan karakter dimulai dari awal film sampai film berakhir (48). Seorang karakter yang di awal terlihat memiliki sifat pemalu, melalui aksi dan alur cerita, lama kelamaan dapat saja sadar bahwa ia membutuhkan kepercayaan diri sampai akhirnya di akhir film karakter itu menemukan kepercayaan diri yang ia butuhkan untuk mencapai tujuannya.

Dari pembahasan teori ini, selanjutnya kita akan menganalisis film *Jagat Raya*, dan melihat aksi karakter, motivasinya, serta perubahannya sehingga pada akhirnya fungsi kerja karakter itu menyampaikan pesan yang ingin dituju yaitu sebuah pesan tentang dunia pendidikan.

PEMBAHASAN

Film *Jagat Raya* (2020) dibuka dengan narasi tentang makhluk individu dan makhluk sosial. Eksistensi manusia tidak bisa lepas dari eksistensi dan komunikasi dengan manusia lainnya. Lalu kita diperkenalkan dengan tiga karakter yang memiliki porsi substansi terbanyak yakni Sandi, siswa yang memiliki kesulitan emosional setelah ditinggal kedua orang tuanya. Kemudian Amelia, siswi kutu buku yang berpikir logis namun kurang menampilkan simpati dan empati kepada orang lain. Terakhir adalah Sofyan, guru baru yang memiliki gaya pembelajaran yang unik dan segar. Ketiganya disatukan dalam ruang kelas sebagai upaya memperlihatkan metode pembelajaran yang ideal dan berupaya menciptakan lingkungan edukasi yang diharapkan efektif.



Gambar 1. Pak Kamto yang sedang menjelaskan materi makhluk sosial kepada muridnya.

Seperti narasi awal film, manusia tidak bisa lepas dari manusia lainnya, ini mencerminkan pernyataan Field mengenai perkembangan karakter yang tak bisa lepas pula dari karakter lainnya (Field 36). Ketika hubungan itu terbentuk munculah perubahan karakter yang dimaksudkan oleh film. Dalam film ini hubungan itu terbentuk oleh karakter guru dan karakter murid, maka dari itu perkembangan karakter memiliki titik tumpu pada bagaimana guru mengajar dan bagaimana siswa merespon. Metode pengajaran (*teaching method*) menjadi hal yang wajib untuk dianalisa di dalam karakter guru yakni Sofyan.

Sofyan merupakan guru yang memiliki filosofi edukasi progressivisme. Pemikiran ini memiliki tujuan untuk menjadikan fokus utama edukasi pada muridnya sendiri daripada konten pembelajaran (Hussain *et al* 16). Sofyan menggunakan edukasi sistem dan eksistensi jagat raya dengan seluruh planet dan galaksinya untuk memahami para muridnya termasuk Amelia dan Sandi. Lewat metode ini Sofyan akhirnya tahu bagaimana pribadi Amelia yang memiliki ketergantungan dengan semua kebenaran dalam sebuah buku, siswi ini menganggap semua yang ada di buku merupakan kebenaran absolut yang tidak boleh diabaikan. Kemudian ia juga mengetahui pribadi Sandi yang pandang menggambar dan lebih imajinatif dalam menangkap pembelajaran namun sulit untuk didekati secara emosional.

Karena hal ini, tindakan Sofyan untuk menuangkan ide-ide edukasinya adalah dengan menyatukan Amelia dan Sandi dalam satu grup agar keduanya bisa saling membagi kekurangan mereka masing-masing. Kepribadian kontras

mereka berdua menjadi sebuah konflik internal yang akhirnya menciptakan sebuah perkembangan karakter untuk saling mengenal satu sama lain. Ketika mereka berdua disatukan di dalam satu grup belajar, keduanya sudah menampilkan perkelahian mulut. Amelia mencoba menjadi pemimpin grup dengan memberikan tugas kepada kawan-kawan grupnya untuk fokus kepada buku tanpa ada kemalasan. Di sisi lain, Sandi mencoba memberontak dengan mengabaikan perintah Amelia dan lebih fokus pada kegiatan menggambar. Hal ini membuat kepercayaan diri Amelia terhadap grup belajarnya menurun.

Ketika grup belajar Amelia dan Sandi maju untuk menampilkan hasil mereka, Amelia yang menunjuk dirinya sendiri sebagai pemimpin, hendak memperkenalkan grupnya dan mulai membahas penjelasan mereka. Tapi kepercayaan diri yang sebelumnya menurun berubah menjadi ke-gugup-an dan membuat dirinya tergesa-gesa untuk berbicara. Melihat hal tersebut, Sandi maju untuk membantu dan mulai berbicara. Setelah dibantu oleh Sandi, akhirnya Amelia melanjutkan penjelasannya sendiri. Dari adegan ini, terdapat suatu perkembangan karakter yang halus, kepercayaan diri Amelia yang menurun adalah hasil dari tindakan memandang rendah kawan-kawannya yang tidak sepintar dirinya, sehingga Amelia terlalu memikirkan kawan-kawannya sendiri dibandingkan konten yang hendak ia sampaikan. Alhasil Amelia menjadi gugup karena takut kawan-kawannya dan dirinya sendiri menghancurkan presentasi. Tapi tindakan Sandi untuk membantu membuat suasana berubah, Amelia melihat bahwa meskipun Sandi tidak membaca buku, ia masih bisa menggunakan imajinasinya untuk menggambarkan kehadiran jagat raya beserta planet-planetnya. Maka keduanya mulai menampilkan pengenalan diri, sebuah edukasi terhadap individualitasnya sendiri.

Secara tidak langsung, tindakan untuk menyatukan dua karakter yang bersebrangan untuk masuk di dalam satu grup merupakan suatu cerminan prinsip progresivisme. Dalam progresivisme, murid (*learner*) adalah pemecah masalah (*problem solver*) untuk mereka sendiri dalam memahami lingkungan (Hussain *et al* 16).



Gambar 2. Pak Sofyan yang sedang menyemangati para murid.

Mereka diharapkan untuk belajar dari tindakan (*learning by doing*) mereka masing-masing tanpa adanya arahan langsung dan sengaja dari seorang guru.

Di dalam film ini, konten atau masalah yang harus mereka pecahkan dan pelajari adalah diri mereka sendiri dan orang lain, karena itu Sofyan mempercayakan kepada muridnya untuk mempelajari mereka sendiri dan orang lain dengan mengalami sendiri konflik tersebut. Edukasi disini bukanlah mengenai jagat raya beserta planet-planetnya namun bagaimana menanamkan kepada murid-muridnya mengenai komunikasi, individualitas dan semangat belajar. Amelia dan Sandi akhirnya belajar sendiri dengan mengalami sifat-sifat keduanya secara langsung, mencari kesempatan untuk memecahkan masalah mereka sendiri yakni kurangnya komunikasi dan pemahaman diri.

Sebagai seorang guru, Sofyan bisa dibilang menjadi karakter utama dalam membangun kepribadian para murid dan menampilkan refleksi edukasi yang ideal. Setidaknya ada empat hal dari karakter Sofyan yang menjadi kunci refleksi tersebut yakni dialektika, eksperimen aktif (*active experiment*), hadiah (*reward*) dan penyesuaian (*fitting*). Keempatnya ditampilkan lewat tindakan, pilihan dan sifat dari karakter Sofyan dalam mengajar.

Dalam perkenalannya sebagai guru baru, Sofyan datang dengan memberikan segala pertanyaan kepada muridnya sebelum menjelaskan penuh apa itu semesta. Proses memberikan pertanyaan

ini secara umum dilakukan oleh kebanyakan guru, namun substansi utamanya merupakan cerminan prinsip edukasi dialektika. Prinsip ini memberatkan pengajar untuk mengabaikan semua pengetahuannya demi membuka pengetahuan murid-muridnya lewat pertanyaan. Tujuannya adalah untuk saling berbagi pengetahuan, dimana tidak ada batas identitas antara pengajar dan murid, keduanya sama-sama diharapkan sebagai manusia yang haus pengetahuan (Hussain *et al* 93). Pertanyaan-pertanyaan itu hadir bukan satu arah saja tapi sebagai dialog yang aktif. Sofyan menanyakan kepada muridnya, apa yang mereka pahami mengenai jagat raya. Pertanyaan Sofyan tersebut merupakan pertanyaan sederhana yang orang biasa pun bisa menjawabnya, karena memiliki fokus kepada pemahaman muridnya sendiri bukan hafalan dari buku.

Lewat edukasi dialektika tersebut akhirnya Sofyan paham mengenai kepribadian murid-muridnya terutama Amelia dan Sandi. Pertukaran informasi itu menjadi barang berharga bagi pengajar, tanpa mengetahui pribadi muridnya, Sofyan tidak akan tahu bahwa Sandi akan lebih mengerti ketika pembelajaran berbentuk visual, karena Sandi sendiri suka menggambar. Namun ketika film berlanjut, Sofyan memiliki konflik tersendiri karena kebosanan dan ketergangguan muridnya yang sering mendapatkan pertanyaan daripada menjelaskan langsung dari sisi pengajar. Karena hal ini Sofyan melanjutkan teknik lainnya yaitu eksperimen aktif.

Sofyan membagi para murid menjadi beberapa kelompok untuk menjelaskan jagat raya di depan kelas. Sisi eksperimen dari tindakan tersebut terlihat dari bagaimana Sofyan menghilangkan segala larangan apapun kepada gaya penjelasan mereka. Akibatnya mereka secara bebas berekspresi meskipun konten pelajarannya adalah sains. Ketika para grup belajar ini maju ke depan, banyak variasi gaya yang menarik dan unik. Terdapat gaya teatral dengan bersenandung membacakan teks buku ilmiah, ada pula yang berakting menjadi percikan api dan abu lalu berteriak seperti memiliki gangguan mental. Tak hanya itu ada juga grup belajar yang pasif membuka telepon genggam mereka dan menyalakan video penjelasan sains, mereka membiarkan video itu yang menjelaskan bukan mereka sendiri.

Eksperimen aktif ini sendiri berupaya untuk menguji ide-ide pelajaran dengan gaya yang aktif, menarik dan sebebas-bebasnya (Hussain *et al* 16). Tujuannya pun memiliki keberagaman, tak hanya para murid diharapkan paham tapi juga agar si pengajar paham bagaimana pribadi semua muridnya, apa yang mereka suka, apa yang mereka benci. Ketika satu grup murid memiliki gaya teatral, maka metode pengajarannya pun bisa lebih adaptif, si pengajar bisa paham kalau murid tersebut lebih memilih seni untuk menjadi metode pembelajarannya. Kemudian ketika satu grup lainnya secara pasif hanya membuka video penjelasan sains, si pengajar paham kalau mereka malas untuk menjelaskan dan lebih memilih untuk menonton video, maka dari itu si pengajar bisa lebih fleksibel dan adaptif dalam metode pengajarannya.

Dalam menyesuaikan sisi malas dari sang murid, Sofyan juga memperlihatkan teknik lainnya yakni peng-hadiah-an (*rewarding*). Edukasi tidak boleh dilihat sebagai prospek masa depan saja, tapi progres masa kini. Karena itu hadiah sebenarnya dari sekolah bukan lah pekerjaan yang besar, atau tingkat sosial yang matang, tapi bagaimana murid merespon dunia hari ini (Hussain *et al* 120). Sofyan memberikan hadiah berupa keringanan bagi para muridnya, siapapun yang menang dalam kontes grup belajar tersebut, pemenangnya diperbolehkan tidak masuk sekolah selama satu semester. Hadiah tersebut merupakan hadiah yang sangat realistis bagi para murid, karena sekolah merupakan institusi yang paling mengkekang di usia mereka. Hadiah tersebut lebih berguna untuk hari ini dibandingkan di masa depan.

Tindakan Sofyan untuk menghadiah para muridnya digunakan untuk mengeluarkan semangat. Ia tahu apa yang diinginkan para muridnya, dan ia tahu bagaimana memanfaatkan hal tersebut. Hadiah tersebut bisa berbentuk apa saja, tapi dalam kebutuhan yang tepat. Tapi hadiah absen dalam satu semester bukan hadiah utama secara harafiah, ada ada hadiah subtil yang hendak diberikan Sofyan kepada murid-muridnya. Hadiah tersebut adalah pemahaman diri di dalam murid-muridnya. Tanpa disadari, para murid tersebut menunjukkan jati dirinya sendiri di dalam bagaimana mereka menunjukkan

hasil belajar. Murid dengan gaya teatralnya mulai paham kalau ia lebih menyukai belajar lewat metode berkesenian, murid lainnya lebih suka menonton video, murid lainnya lebih suka akting. Hal tersebut menjadi suatu prospek 'masa kini' yang dijelaskan sebelumnya. Edukasi menjadi lebih mengenai hari ini daripada kegunaannya di masa depan.

Terakhir prinsip yang ditekankan oleh Sofyan adalah penyesuaian (*fitting*). Prinsip ini sendiri memperlihatkan bagaimana si pengajar menyesuaikan para muridnya di dunia yang mereka sukai tanpa menghancurkan pribadinya (Hussain *et al* 6). Sofyan memahami benar bahwa Sandi menyukai seni menggambar, dan karena itu meminta Sandi untuk menggambar pemahamannya sendiri mengenai jagat raya. Sofyan menyesuaikan edukasi terhadap Sandi di dunianya sendiri yakni seni menggambar, jika pembelajaran hanya bertempat di verbal dan teks buku, Sandi tidak akan tertarik. Begitu pula dengan para murid lainnya yang menyukai seni teater, akting dan bahkan beberapa murid yang tidak menyukai sekolah. Sofyan tidak melarang dan bahkan tidak menghukum mereka yang tidak ingin belajar. Penyesuaian tersebut menjadi titik kunci metode pembelajaran Sofyan sebagai guru dan mentor kehidupan para muridnya.

KESIMPULAN

Lewat pembahasan tersebut, terdapat suatu pembelajaran mengenai fungsi karakter sebagai refleksi edukasi yang ideal. Di dalam lingkungan kelas, film ini ingin menciptakan ide-ide edukasi yang diharapkan efektif kepada para pengajar dan para siswanya. Secara keseluruhannya, film ini mengedepankan filosofi edukasi progresivisme, dimana para pengajar harus fokus kepada muridnya beserta kepribadiannya daripada konten pelajaran. Akhirnya kita bisa melihat bagaimana karakter Sofyan yang tidak mementingkan dirinya sendiri dan pengetahuannya sebagai guru untuk mengajar para muridnya dengan bebas tanpa ada batas identitas guru/murid. Segala tindakan Sofyan sebagai pengajar, dan segala metode pengajarannya mencerminkan refleksi edukasi yang ideal. Film ini mencoba memberikan gambaran pengajar yang efektif

seperti Sofyan lewat karakterisasi guru yang berdialektika untuk memahami semua muridnya, guru yang bereksperiment secara aktif demi menciptakan lingkungan belajar yang menarik, guru yang menghadiahkan kepada muridnya sebagai prospek 'masa kini' daripada 'masa depan' dan guru yang menyesuaikan para muridnya di dalam dunia yang disukai tanpa menghancurkan kepribadian murid-muridnya.

Tak hanya dari karakter guru saja, nilai-nilai edukasi bisa tercerminkan. Pada karakter murid yakni Sandi dan Amelia, refleksi edukasi tersebut bisa diperlihatkan. Lewat arahan tak langsung dari pengajar, murid diharapkan menjadi manusia yang bisa menyelesaikan masalah apapun lewat mengalami lingkungan dan dunianya sendiri, kemudian murid juga diharapkan menjadi manusia yang memahami nilai-nilai (*worth*) mereka sendiri, lalu mengetahui apa yang mereka sukai dan apa yang mereka benci, hingga pada akhirnya diharapkan menjadi manusia yang memahami orang lain dengan komunikasi yang sehat tanpa mengenali kekurangan sebagai keterbatasan.

Sekolah dan segala pembelajarannya bukanlah suatu prospek masa depan belaka yang mengharap para muridnya berkembang menjadi orang-orang besar dan sukses secara material. Tapi sekolah juga didirikan sebagai sebuah lingkungan yang penuh dengan proses pembelajaran diri, pemahaman diri yang progresif demi merespon lingkungan dunia di masa kini, menjadi seseorang yang tahu nilai mereka sendiri, mengenali siapa diri mereka secara keseluruhan. Seperti mengenali jagat raya, manusia mengenali planet-planet yang mengisinya, kemudian mengenali bumi dengan seluruh keberagaman ciptaan alamnya, hingga pada akhirnya mengenali sesama manusia dan diri mereka sendiri secara penuh. Proses tersebut pada ujungnya menghasilkan sebuah pembelajaran atau edukasi terhadap dunia yang mereka tinggali lewat pengalaman langsung bukan sekedar observasi.

REFERENSI

DAFTAR BUKU

Bal, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 1997.

Blacker, Irwin R. *The Elements of Screenwriting: A Guide for Film and Television Writing*. New York: Macmillan, 1996.

Cowgill, Linda J. *The Art of Plotting: Add Emotion, Suspense and Depth to Your Screenplay*. California: Lone Eagle, 2007.

Howard, David, dan Mabley, Edward. *The Tools of Screenwriting*. New York: St. Martin's Press, 1995.

Hussain, Muhammad Athar., Bhatti, Rahmatullah., Tufail, Mubeshera., dan Rashid, Farkhanda. *Philosophy of Education*. Islamabad: Allama Iqbal Open University, 2017.

FILMOGRAFI

Sofyansyah. Andri. *Jagat Raya*. 2020. Fakultas Film dan Televisi, IKJ & Bidang Tata Kelola, Direktorat SMA Kemendikbud Republik Indonesia (<https://www.youtube.com/watch?v=XbiTsbjFjuQ&t=1112s>)

