

## ABSTRACT

### THE INFLUENCE OF THE CARTOON CHILDREN'S CHOICE OF CHILD BEHAVIOR IN PEKON LUAS DISTRICT LAMPUNG BARAT

*(Sinta Ronauli Sitinjak, Adelina Hasyim, Hermi Yanzi)*

The purpose of this research is to explain the effect of cartoon film choice on children behavior in Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis West Lampung regency. Using quantitative descriptive method. The variable X of this research is the influence of cartoon film choice, whereas research Y variable is children behavior. Research subjects children aged 7-12 years in Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis West Lampung regency amounted to 26 children. Data collection techniques used questionnaires and data analysis using Chi Square. Based on the results can be seen that there is a degree of closeness, that is with the coefficient contingency  $C = 0.86$  and maximum contingency coefficient  $C_{maks} = 0.82$  so that the value is 0.27, based on categorization then the contour coefficient = 0.86 is in the high category. It means that there is influence of cartoon film choice to children behavior in Pekon Luas Subdistrict of keystone of West Lampung Regency tends towards negative

Keywords: school-age children, behavior, cartoon movies

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PILIHAN FILM KARTUN TERHADAP PERILAKU ANAK DI PEKON LUAS KABUPATEN LAMPUNG BARAT**

*(Sinta Ronauli Sitinjak, Adelina Hasyim, Hermi Yanzi)*

Tujuan penelitian adalah menjelaskan pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat. Menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Variabel X penelitian ini adalah pengaruh pilihan film kartun, sedangkan variabel Y penelitian adalah tingkah laku anak. Subjek penelitian anak usia 7-12 tahun di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat berjumlah 26 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan analisis data menggunakan Chi Kuadrat. Berdasarkan hasil dapat diketahui bahwa terdapat derajat keeratan, yaitu dengan koefisien kontigensi  $C = 0,86$  dan koefisien kontigensi maksimum  $C_{maks} = 0,82$  sehingga diperoleh nilai  $0,27$ , berdasarkan pengkatagorian maka koefisien kontigensi  $= 0,86$  berada pada katagori tinggi. Artinya terdapat pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan batu ketulis Kabupaten lampung barat cenderung kearah negatif.

**Kata kunci : anak usia sekolah, perilaku, film kartun**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin maju. Dan sesuai dengan perkembangannya teknologi dapat mempermudah suatu kegiatan manusia, Salah satu bagian dari hasil teknologi ialah adanya televisi. Dimana Televisi salah satu media elektronik yang hampir seluruh masyarakat dapat menikmatinya, dan televisi menyediakan berbagai macam hiburan seperti Berita, Dialog, Interaktif, program Pedesaan, Sinetron, Film, Pendidikan dan Komedi.

Seperti diketahui film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, Film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film merupakan gambar yang bergerak. Film dapat diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Dan film kartun sendiri media yang digemari anak-anak.

Pada umumnya ada beberapa nama film kartun yaitu, Naruto, Bo Boboy, Shiva, Tom & Jerry, Spongebob, One Piece, Barbie, prozen, shinchin, Power Ranger, Satria Baja hitam, Doraemon, Upin dan Ipin, Spiderman dan lain-lain. Semua terkaji dengan menarik untuk disaksikan terutama untuk anak – anak dan tidak jarang anak-anak mengikuti gaya dan peran tokoh film

kartun misalnya saja pada film kartun Barbie anak-anak yang mengidolakan tokoh Barbie dalam film, tak jarang meminta jenis pakaian seperti yang dikenakan tokoh Barbie, yang dominanya dalam film tersebut pakaian yang digunakan adalah pakaian yang minimalis atau cenderung tidak sopan. Kemudian pada kartun Naruto dan Bo Boboy, anak-anak cenderung mengikuti aksi kekerasan yang diperankan dalam film kartun tersebut.

Adanya film kartun di Indonesia bukan berarti selalu berdampak buruk. Namun ada beberapa hal yang salah artikan oleh anak-anak. Seperti yang kita ketahui bahwa bayi dilahirkan kondisinya tabula rasa atau seperti kertas kosong yang bersih. Pikiran anak merupakan hasil dari pengalaman dan proses belajar. Pengalaman dan proses belajar yang diperoleh melalui indera membentuk manusia menjadi individu yang unik. Peran orang tua dalam perkembangan anak sangat dominan karena orang tua harus bertanggung jawab mengajari anak tentang kendali diri serta rasionalitas dan merancang, memilihkan, dan menentukan lingkungan serta pengalaman yang sesuai sejak anak lahir.

Masa anak merupakan masa yang akan menentukan tahap-tahap perkembangan berikutnya. Pengelolaan yang baik pada masa anak-anak akan menghasilkan orang dewasa yang baik. Pribadi anak merupakan hasil interaksi antara unsur keturunan dan pengalaman yang diperoleh melalui lingkungan dimana ia berinteraksi. Maka diperlukannya suatu pengawasan terhadap anak-anak dan

mendidiknya dengan baik. Karena jika tidak terpantau anak-anak akan sulit dikendalikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi potensi anak diantaranya terbagi menjadi dua bagian yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang terdapat didalam diri anak sendiri meliputi taraf kecerdasan, konsep diri, motivasi, minat, bakat, sistem nilai dan sikap. Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu atau berasal dari lingkungan, meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang luas. Oleh sebab itu diperlukannya peran orang tua dalam mengawasi aktifitas anak-anak, dalam mengurangi pengaruh tokoh kartun dalam sikap dan nilai dari anak tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dengan seorang bidan yang memiliki anak berusia 6 tahun ia berkata khawatir dengan perkembangan perfilman Indonesia yang kurang memperhatikan apakah film itu baik untuk anak-anak atau tidak, karena ia telah melihat tingkah anaknya yang sering bermain dengan temannya dan meniru apa yang dilakukan tokoh kartun film yang selalu disaksikan anaknya, ternyata bukan hanya pada temannya pada ibunya pun terkadang ia mau melakukan perilaku yang ia contoh dari film kartun.

Dapat dikatakan setiap orang tua wajib dan bertanggung jawab penuh dalam mengawasi kegiatan anak-anaknya. Dan harus dibuat pengawasan yang ekstra dalam menunjukkan tindakan maupun cara bicara dan perilaku yang

bercerminkan hal yang positif. Mendidik anak dengan memperlakukannya dengan cara yang keras ataupun dengan kata-kata yang kasar merupakan cara mendidik anak yang salah, jikalau anak merasa tertekan dan mengalami ketakutan disaat emosi anak telah mencapai akhirnya maka bukan hal yang tidak mungkin anak akan menjadi agresif dan dapat bertindak kasar sehingga itu diperlukan pengawasan serta bimbingan terhadap anak untuk membentuk perilaku yang baik.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Deskripsi Teori**

#### **Pengertian Perilaku**

Perilaku adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi),pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. Dalam pengertian umum perilaku adalah segala perbuatan tindakan yang dilakukan makhluk hidup.Perilaku adalah suatu aksi dan reaksi terhadap lingkungannya. Perilaku yang muncul dari individu dapat dikatakan merupakan usaha individu untuk memenuhi kebutuhannya dan usaha tersebut dapat diamati (Purwanto, 2008 : 32).

DefinisiperilakumenurutKamusBesar Bahasa Indonesia adalahtanggapanataureaksiindividu yang terwujudigerakkan(sikap ); tidaksajabandanataucapansimpang, sebagai kata dasarmenyimpangmemilikipengertiansebagaisesuatu yang memisah (membelok, bercabang, melencong, dansebagainya) dari yang lurus ( induknya).

Perilakumerupakanperbuatan /

tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan, dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya. Perilaku mempunyai beberapa dimensi :

1. Fisik, dapat diamati, digambarkan, dan dicatat baik frekuensi, durasi dan sebagainya.
2. Ruang, suatu perilaku mempunyai dampak epadalingkungan (fisik maupun sosial) dimana perilaku itu terjadi.
3. Waktu, suatu perilaku mempunyai kaitan dengan masalah maupun masa yang akan datang.

### **Teori Perilaku**

1. Teori humanistik  
Teori humanistik adalah hasil karya dari Rogers dan Maslow. Teori humanistik menggunakan prinsip-prinsip yang sederhana untuk memahami manusia.  
a. Harkens mengatakan (1987:84) teori humanistik menitikberatkan pada kreativitas dan kebaikan hati. Kehidupan manusia selaluberkembang ke arah yang lebih baik, berkembangnyamanusia dipengaruhi oleh potensi yang mereka miliki.
2. Teori Psikodinamika  
Manusia adalah makhluk sosial yang selaluberinteraksi dengan orang lain, interaksi-interaksi yang manusia lakukan tidak hanya dengan orang-orang yang baru dikenal melainkan dengan orang-orang yang manusia kenal. Ketika manusia baru mengenal seseorang terkadang manusia merasa menyukai atau membenci orang tersebut, perasaan tersebut tidak manusia ketahuinya datangnyadari mana. Psikologip

rikodinamika menekankan pada aspek alam bawah sadar manusia.

3. Teori Behavioristik  
Teori behavior dikemukakan oleh Skinner. Teori behavior adalah teori yang menaruh perhatian pada perilaku yang dapat diamati berbeda dengan peristiwa yang batiniah seperti pikiran dan emosi.  
Teori ini menekankan pada bagaimana manusia belajar berperilaku dengan cara tertentu atau bagaimana cara manusia menyelesaikan suatu masalah.
4. Teori Koneksionis  
Teori koneksionis ini dikemukakan oleh Edward Lee Thorndike. Menurut Thorndike, "belajar merupakan peristiwa yang dibentuknya asosiasi-asosiasi antar peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus dengan respon". Stimulus adalah suatu perubahan lingkungan eksternal yang menjaditanda untuk mengaktifkan organisme untuk beraksi dan berbuat, sedangkan respon adalah tingkah laku yang muncul dikarenakan adanya stimulus.
5. Interaksi Sosial  
Perilaku manusia dipengaruhi oleh aktivitas-aktivitas yang ada di sekitarnya. Menurut J. Gillin dan G. Gillin ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku manusia. Faktor-faktor tersebut adalah imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Faktor-faktor tersebut terkadang berdirisendiri atau bergabung dengan faktor lainnya untuk mempengaruhi perilaku seseorang.

- Simpati adalah perasaan yang tertarik kepada orang lain. Simpati ini terjadi karena adanya daya tarik dari seseorang untuk mempengaruhi orang-orang yang di sekitarnya.
- Identifikasi adalah perasaan yang menginginkan agar dirinya tampak seperti seseorang yang diidolakannya.
- Sugesti seperti hipnotis dapat membuat seseorang melakukan apapun yang di perintah oleh orang yang mensugestikannya.
- Imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain.

**Pengertian Anak-anak**

Anak merupakan suatu kebanggaan sebagai penerus keturunan suatu keluarga dan suatu tunas bagi suatu bangsa.

Sedangkan yang diartikan dengan anak-anak adalah seseorang yang masih dibawah usia tertentu dan belum dewasa serta belum kawin. Pengertian dimaksud merupakan pengertian yang sering kali di jadikan pedoman dalam mengkaji berbagai persoalan tentang anak.

Menurut UNICEF mendefinisikan anak sebagai penduduk berusia antara 0-18 tahun. Dan menurut Undang-undang no 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, hak anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang wajib dijamin, dilindungi, dan dipenuhi oleh orang tua, masyarakat, pemerintah dan Negara.

**Bentuk dan Tema Film Kartun**

Ada empat jenis animasi menurut Hofstetter (2001: 26) :

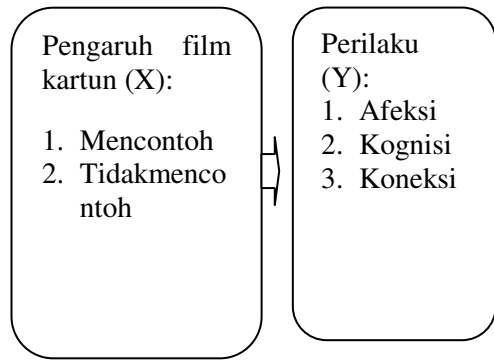
1. Frame Animation : suatu animasi yang dibuat dengan mengubah objek pada setiap frame. Objek-objek tersebut nantinya akan

tampak pada lokasi-lokasi yang berbeda pada layar.

2. Vector Animation : suatu animasi yang dibuat dengan mengubah bentuk suatu objek.
3. Computational Animation : suatu animasi yang dibuat dengan memindahkan objek berdasarkan koordinat x dan y. koordinat x untuk posisi horizontal dan posisi y untuk posisi vertical.
4. Morphing : peralihan satu bentuk objek ke bentuk objek lainnya dengan memanipulasi lebih dari satu frame sehingga nantinya akan dihasilkan keseluruhan gerakan yang sangat lembut untuk menampilkan perubahan satu sampai perubahan bentuk lainnya.

**Kerangka Pikir**

Tayangan film kartun adalah salah satu tayangan televisi yang diminati oleh anak-anak. Pada film kartun dikemas semenarik mungkin sehingga membuat anak-anak tertarik untuk menontonnya. Perilaku adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran, dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya. lebih jelasnya tergambar pada bagan kerangka pikir berikut :



**METODE PENELITIAN**

## **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah menggambarkan secara sistematis dan akurat, fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu (Sutrisno Badri, 2012:13). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yang menekankan pada analisis data-data numerial (angka-angka) yang diolah menggunakan metode statistik (Sutrisno Badri, 2012:13).

## **Populasi dan Sampel**

### **Populasi**

Sugiyono dalam Riduwan (2012:10) “populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek-obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

### **Sampel**

Sugiyono dalam Riduwan (2012:56) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Sampel dalam penelitian ini ditentukan peneliti dengan berpegang pada pendapat Arikunto (2010:174) yang menyatakan bahwa “untuk ancer-ancer, jika subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

## **Variabel Penelitian**

Didalam penelitian ini terdapat 2 (dua) kelompok variabel yaitu:

### **1. Variabel bebas**

Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pengaruh Film Kartun(X).

### **2. Variabel terikat**

Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah Perilaku Anak-anak(Y).

## **Definisi Konseptual**

Definisi konseptual diperlukan dalam penelitian ini karena definisi itu akan mempertegas masalah yang akan diteliti:

1. Pengaruh film kartun adalah penyampaian informasi tentang rangkaian gambar yang diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup(bergerak), menarik dan tidak membosankan bagi anak.
2. Perilaku adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran, pemikiran (kognisi), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya.

## **Definisi Operasional**

Menurut Triyono (2013:89), “Definisi Operasional adalah proses menjabarkan konsep variabel yang bersifat umum ke dalam sejumlah dimensi yang lebih konkret dan menjabarkan setiap dimensi itu ke dalam sejumlah indikator yang lebih operasional dan lebih jelas”. Definisi Operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh film kartun adalah persepsi anak tentang penyampaian informasi mengenai rangkaian gambar yang diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup(bergerak), menarik, dan tidak membosankan bagi anak seperti film kartun yang

diminati anak-anak  
berdasarkan indikator :

- a. Mencontoh
  - b. Tidak mencontoh
2. Perilaku merupakan perbuatan/tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan, dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya.

### **Rencana Pengukuran Variabel**

Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah persepsi anak tentang penyampaian informasi mengenai rangkaian gambar yang diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup(bergerak), menarik, dan tidak membosankan bagi anak berdasarkan sekala ukur (paham, kurang paham, tidak paham) dengan indikator:

- a. Mencontoh
- b. Tidak mencontoh

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **Teknik Pokok**

##### **1. Angket/Kuesioner**

Dalam penelitian ini digunakan angket tertutup sehingga responden hanya menjawab dari alternatif jawaban yang sudah ada, diberikan kepada subjek penelitian untuk menjelaskan bagaimana Pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat, angket ini dibuat dalam bentuk pilihan ganda yang bersifat tertutup.

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini penulis menggunakan angket pilihan ganda yang memiliki 3 alternatif jawaban sendiri dari kose a, b, dan

c sehingga responden dengan mudah memilih salah satu jawaban yang tersedia. Adapun pemberian nilai (skor) menurut pendapat Faisal dalam Umi (2010: 36) dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Memilih alternatif a diberi skor 3.
- b. Memilih alternatif b diberi skor 2.
- c. Memilih alternatif c diberi skor 1.

### **Teknik Penunjang**

#### **a. Observasi**

Teknik ini dilakukan dengan mengamati mengamati dan menggali informasi dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki, dalam arti yang luas observasi tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh tentang objek yang diteliti.

#### **b. Wawancara**

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data langsung dari responden serta untuk melengkapi data yang belum lengkap atau terjawab melalui angket. Pihak yang akan diwawancarai adalah masyarakat Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.

#### **c. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data skunder yang berupa keterangan, catatan, laporan, yang terkait dengan masalah yang diteliti.



## Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

### Uji Validitas

Uji validitas menurut Arikunto dalam Riduwan (2012:97) “validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur”. Sedangkan menurut Sugiyono dalam Riduwan (2012:9) “ validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti.”

Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan adalah *logical validity*, yaitu dengan mengonsultasikan kepada dosen pembimbing, berdasarkan konsultasi tersebut diadakan perbaikan.

### Uji Reliabilitas

“Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik”(Arikunto,2010:170).

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk dipergunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik dengan teknik belah dua.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

1. Melakukan uji coba angket kepada 10 orang di luar responden.
2. Hasil uji coba dikelompokkan dalam item ganjil dan item genap.
3. Hasil item ganjil dan genap dikorelasi dengan *Product Moment*.

Kemudian untuk mengetahui reliabilitas seluruh kuisisioner digunakan rumus *Sperman Brow*. Kriteria reliabilitas menurut Manasse mallo (1985:139) adalah sebagai berikut:

0,90-1,00 = Reliabilitas tinggi.

0,50-0,89 = Reliabilitas sedang.

0,00-0,49 = Reliabilitas rendah.

### Teknik Analisis Data

Tindak lanjut dari pengumpulan data adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini analisa data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari analisis tabel dan presentase, yang selanjutnya diuraikan dalam beberapa keterangan atau kalimat. Kemudian menggunakan rumus presentase, Teknik untuk mengolah dan menganalisis data dalam penelitian ini digunakan rumus Chi Kuadrat Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan data tersebut sebagai bahan perhitungan, dengan terlebih dahulu menggunakan banyaknya gejala yang diharapkan terjadi dengan rumus dan untuk menguji keeratan maka digunakan rumus kontigensi selanjutnya dengan rumus koefisien maksimum.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis diatas dapat diketahui bahwa terdapat derajat keeratan, yaitu dengan koefisien kontigensi  $C = 0,86$  dan koefisien kontigensi maksimum  $C_{maks} = 0,82$ , artinya bahwa terdapat pengaruh yang kuat pada pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.

Pada indikator *pertama* yaitu indikator mencontoh diketahui bahwa terdapat 1 responden atau 3% anak-anak termasuk kategori tidak setuju karena anak-anak tersebut tidak selalu berperan dengan apa yang di tayangkan di film kartun tersebut dan tidak suka terlalu menonton setiap tayangan film kartun. Sebanyak 3 responden atau 12% anak-anak termasuk kategori kurang setuju, hal ini dikarenakan anak-anak lebih mengerti bertindak jika ada kawan yang mengajak mereka buat bermain, meniru peran tokoh, menggunakan bahasa khas tokoh dan jika ada yang mengajak berkelahian. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh terdapat 22 responden atau 85% anak-anak termasuk dalam kategori setuju dalam hal mencontoh film kartun kesayangan mereka, karena ada kesukaan tersendiri bagi mereka yang sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang peranan dan kreasi film kartun tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu responden mengatakan bahwa menonton film kartun adalah kesenangannya, dan suka meniru adegan – adegan tokoh favoritnya, seperti melompat, pura-pura menghilang dan berantam-berantaman pada teman. Pada dasarnya ada sisi positif dan ada juga sisi negatifnya, dan terkadang anak-anak tak memikirkan dampak perbuatannya seperti dalam filosofi Locke, tabula rasa adalah teori bahwa pikiran (manusia) ketika lahir berupa "kertas kosong" tanpa aturan untuk memroses data, dan data yang ditambahkan serta aturan untuk memrosesnya dibentuk hanya oleh pengalaman alat inderanya. Begitupun pada anak-anak mereka

pasti meniru pada hal yang belum dikenalnya dan bersikap seperti yang di lihatnya.

Pada indikator *kedua* yaitu indikator Tidak Mencontoh diketahui bahwa terdapat 15 responden atau 57,6% dalam kategori tidak setuju, karena cenderung tidak sependapat jika menonton film kartun tidak mencontoh, mereka lebih menyukai kalau menonton film kartun wajib mencontoh tokoh yang mereka sukai seperti berkelahi, meniru bahasanya dan perilaku tokoh favoritnya . Sebanyak 5 responden atau 19,2 % berpendapat kurang setuju dalam hal tidak mencontoh karena kurang meminati film kartun dan lebih suka pada film sinetron dan film barat. Berdasarkan data juga terdapat 6 responden atau 23,2% setuju jika menonton film kartun tidak mencontoh karena kurang mamfaat dalam kesehariannya karena dianggap berakibat rugi nantinya. Menonton film kartun adalah hal lazim untuk para anak-anak, bahkan juga bagi sebagian para remaja dan para orang dewasa yang sudah memang tertarik di dunia ini sejak masih kecil. Kebanyakan dari mereka memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap film kartun karena mereka menilai kartun itu memiliki cerita yang imajinatif dan terkesan heroik, dapat mempengaruhi imajinasi dan kreativitas, dan dapat menjadi alternatif sarana hiburan yang bisa menghilangkan kejenuhan dari aktivitas sehari-hari, film kartun memberikan dampak bagi anak-anak baik negatif maupun positif, yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi perilaku anak-anak dalam aktivitasnya sehari-hari. Kebanyakan orang berpendapat,

anak-anak yang menonton film kartun akan cenderung meniru hal-hal yang ada dalam film tersebut, termasuk hal-hal negatifnya. Anggapan ini tidak sepenuhnya salah dan tidak pula sepenuhnya benar, karena memang semua produksi film, termasuk film kartun pastilah memiliki nilai-nilai moral yang ditanamkan, entah itu nilai-nilai yang baik ataupun yang kurang baik, semua bagaimana cara menanggapinya dan bagaimana cara memberikan pengetahuan dini terhadap anak-anak dalam menonton film kartun agar dimengerti mana hal yang baik dan mana hal yang buruk, mana hal yang boleh dilakukan dan mana hal yang tidak boleh dilakukan, serta mana hal yang boleh ditiru dan mana hal yang tidak boleh ditiru.

Pada indikator *ketiga* yaitu indikator Perasaan (Afeksi) diketahui dapat diketahui bahwa terdapat 2 responden atau 8% anak-anak termasuk kategori tidak setuju karena anak-anak tersebut tidak senang kalau film kartun yang menjadi favorit mereka di tayangkan berulang-ulang karena membosankan, dan 5 responden menyatakan kurang setuju jikalau menonton film kartun mengikuti suasana film kartun tersebut dikarenakan menonton film kartun bukan menjadi hiburan utama dan menyatakan kurang tertarik akan film kartun di Indonesia dan 19 responden atau 73,2% setuju jikalau menonton film kartun menyenangkan dan adanya peran lucu-lucu yang dapat membuat tertawa dan adanya juga adegan perkelahannya dan juga dengan bahasa dalam film kartun mereka sering menggunakan dalam bercakap pada temannya.

Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Asrorun Niam Sholeh (2014:KPAI) mengatakan, seiring perkembangan bisnis dan teknologi, masih banyak tayangan dan kartun yang bermuatan negatif, yang mengandung kekerasan fisik, adegan berbahaya, serta sikap dan sifat negatif. Namun Ada 7 Film Kartun Ini Ramah Bagi Anak Versi Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menyatakan bahwa ada 7 tayangan kartun yang ramah anak dan direkomendasikan untuk tontonan anak-anak. Menurut Komisioner KPI Bidang Pengawasan Agatha Lily, ketujuh film kartun tersebut adalah

1. Dora The Explorer
2. Adit Sopo Jarwo
3. Laptop Si Unyil
4. Curious George
5. Thomas and Friends
6. Unyil Keliling Dunia
7. Disney Junior.

Dengan demikian sebagai orang tua di pentingkan pengawasan terhadap anak-anak saat menonton film kartun dan memberikan pengertian setiap adegan film kartun.

Pada indikator *keempat* yaitu indikator Pemikiran (Kognisi) diketahui bahwa terdapat 2 responden atau 8% anak-anak termasuk kategori tidak setuju karena menurut mereka tidak selalu terpikirkan akan adegan film kartun karena mereka lebih fokus pada aktifitas kesehariannya. Sebanyak 4 responden atau 15% anak-anak termasuk kategori kurang setuju, hal ini dikarenakan anak-anak lebih tak selalu menentu terkadang jikalau film kartun seru terpikirkan dan meniru adegan kartun tersebut lebih menarik bermain game dari pada menonton film kartun. Kemudian

berdasarkan data yang diperoleh terdapat 20 responden atau 77% anak-anak termasuk dalam kategori setuju. Hal ini dikarenakan mereka sering meniru dan bahkan pemikirannya menyenangkan apabila beraksi seperti pemeran di film kartun tersebut. Alam pikiran anak-anak, sejak dilahirkan sampai menginjak remaja, terutama semasa pra-sekolah, sangat rentan terhadap pemrograman. Pada tahun-tahun awal itu otak bekerja pada frekuensi dominan yang sama seperti dalam keadaan terhipnotis. Oleh sebab itu otak anak-anak sangat terbuka dan mudah terpengaruh. Dia akan menerima informasi itu sebagai sebuah kenyataan tanpa menggunakan penalaran apapun, terutama informasi yang berulang beberapa kali. Karena itu akan lebih mudah bagi seseorang mengajarkan hal baru kepada seorang anak dari pada orang dewasa. Salah satu faktor seorang anak meniru atau terpengaruh oleh apa yang disukainya. Mereka membutuhkan seorang figur atau panutan yang bisa mereka banggakan. Dan film kartun tak selalu mengisahkan hal negatif saja sebagai orang tua harus cerdas ada memilah tontonan buat anaknya. "Film animasi adalah salah satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar pada anak, dengan gambar yang menarik, perhatian anak akan langsung tertuju ke sana sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan film animasi akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak. (Rivai, M. 2007 : 20)" jadi dapat di cermati bahwa film kartun ada yang bermamfaat dan tidak.

Pada indikator *kelima* yaitu indikator Tindakan (Koneksi) dapat diketahui bahwa terdapat 1 responden atau 4% anak-anak termasuk kategori tidak setuju karena anak-anak tersebut tidak terlalu menyukai film kartun dikarenakan kurang bermamfaat, dan 2 responden menyatakan kurang setuju jikalau menonton film kartun mengikuti peran dari tokoh film kartun tersebut karena dapat menciderai kawannya. Dan 23 responden atau 88% setuju jikalau menonton film kartun menyenangkan dan pasti mengikuti setiap peran dari tokoh film kartun dan sering bermain dengan temannya meniru adegan dari film kartun tersebut. Berdasarkan hasil wawancara kepada seorang responden, dalam hal nya tindakan anak tersebut sangat senang menonton film kartun aksi seperti Naruto, dan juga Boboboy karena film naruto ada adegan perkelahiannya dan persahabatan yang baik dan mendukung dan sering bermain berantam-berantaman bersama kawan temannya di kelas ataupun sama tetangganya bermain tangan ataupun loncat-loncat. Dalam hal ini telah terlihat bahwa anak tersebut sangat menyukai adanya film aksi namun belum memikirkan dampaknya. Sikap merupakan konsepsi yang bersifat abstrak tentang pemahaman perilaku manusia. Seseorang akan lebih mudah memahami perilaku orang lain apabila terlebih dahulu mengetahui sikap atau latar belakang terbentuknya sikap pada orang tersebut. Perubahan sikap yang sedang berlangsung merupakan perubahan sistem dari penilaian positif ke negatif atau sebaliknya, merasakan emosi dan sikap setuju atau tidak setuju terhadap objek. Objek sikap itu sendiri dari

pengetahuan, penilaian, perasaan dan perubahan sikap. Dalam halnya adanya film kartun mempengaruhi sikap dan perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat.

## **KESIMPULAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian pengaruh hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pilihan film kartun terhadap perilaku anak-anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat. Maksudnya adanya bermacam film kartun di Indonesia anak-anak mulai mengenal suatu hal yang baru, di mana dengan apa yang di lihat anak-anak itu mengundang perilaku dan bahasa mereka dalam kesehariannya dan juga pada teman sebayanya. Tidak semua anak-anak menyukai film kartun dan terpengaruh oleh aksi film kartun tersebut. Namun kebanyakan anak-anak di pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat menyukai film kartun dan mempengaruhi perilakunya.

Seperti film kartun Naruto anak-anak mengikuti aksi tokoh tersebut dengan mempraktekkan bersama teman seperti memukul, lompat-lompat dan berkelahian. Film kartun Spongebob Squarepants Mengajarkan kekerasan dan perilaku negatif dari keseluruhan karakter sehingga anak-anak mengikuti peran tokoh disaat bermain bersama temannya.

Film kartun Tom and Jerry Menampilkan rokok, minuman keras, kekerasan baik verbal maupun fisik, anak-anak menjadi tertarik mengikuti aksinya seperti berlari-lari, memukul,

dan mendorong serta memanjat. Minat anak-anak dalam menonton film kartun sangatlah tinggi seperti upin dan ipin anak-anak meniru gaya bahasa dalam film kartun tersebut.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Tontonan yang mendidik kurang di tayangkan di stasiun TV, dan ada beberapa tontonan-tontonan yang justru merusak perilaku dan moral anak, sehingga sebagai orangtua harus pintar-pintar dalam memilih tontonan mana yang layak dan yang tidak layak dikonsumsi oleh anak.
2. Orang tua membimbing anak-anak dalam kedisiplinan diwaktu menonton film kartun baik atau tidak di tonton.
3. Orang tua mengajarkan pada anak-anak lebih lagi mengutamakan tugas sekolah dari pada selalu menonton film kartun.
4. Orang tua mengenalkan film kartun yang mendidik dan menghibur tanpa mempengaruhi pemikiran anak, bahwa tak semua film kartun buruk namun di pahami mana film yang mendukung. Bagi guru, guru dapat memberikan pesan-pesan ketika di sekolah terkait program yang baik dilihat oleh anak. Guru dapat memberikan contoh film kartun yang bersifat edukatif sehingga dapat menjadi antisipasi munculnya perilaku yang dapat muncul dari meniru film kartun yang mengandung unsur kekerasan.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian lebih lanjut dan masalah lain yang ada kaitannya

dengan sebab-sebab terjadinya perilaku pada anak usia dini. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa, dapat menggunakan menggunakan jenis dan metode penelitian yang lain. Selain itu, peneliti yang akan melakukan penelitian serupa dapat menggunakan wilayah yang berbeda. Hal ini dikarenakan wilayah generalisasi penelitian ini terbatas sehingga hasil penelitian juga hanya berlaku untuk suatu ruang lingkup saja.

#### DAFTAR PUSTAKA

Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung. PT Refika Aditama.

Ormrod, Jeanne Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

Slavin, Robert E. 2008. *Psikolog Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Indeks.

Trianto, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Surbakti. 2008. *Awas Tayangan Televisi: Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam Anak Anda*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Marselli, Sumarno. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia.

Mangunhardjana, A. 1974. *Film, Sejarah, Teknik dan Seninya*. Yogyakarta: Kanisius.

Rahkmat, Djalaluddin. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Latif, Syafuddin. 2005. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Bandung: PT Refika Aditama.

*dik. Bahan Ajar Bandar Lampung : UPT PP.*

Fendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

McQuail, Dennis. 2007. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.

Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Televisi Siaran, Teori dan Praktek*. Bandung: Alumni.

Ardianto, Elvina Rodan Lukiaty Komala Erdinaya. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Liliweri, Alo. 2004. *Dasar-Dasar Komunikasi Antarbudaya*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Husaini, Usman. 2008. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

J. Goode, William. 2004. *Sosiologi Keluarga*. Bandung: PT Refika Aditama.

Sarwono, Sarlito W. 2009. *Pengantar Psikologi Umum*. Rajawali Pers: Depok. Sinar Grafika.

Suwarhatha. 2013. *Anak dan Psikologi Sosial*. Bandung: PT Rafika Aditama.

ffendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Remaja Bandung: Rosdakarya.

Gerungan, W. A. 2004. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika ditama

Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sujanto, Agus.1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru.

Soekanto, Suerjono. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Trianto, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Adnan Kasogi, Muh. S.2012. Skripsi Pengaruh Kebiasaan Menonton film Kartun Terhadap Perilaku Sosial Anak(Survai SD Inpres Kampus Unhas I Kota Makassar )

Arsita,Melvi. 2014. Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Il Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung.

Desti,sri. 2005. Dampak Tayangan Film Di Televisi Terhadap Perilaku Anak. Dosen FIKOM Universitas INDONUSA Esa Unggul, Jakarta sridesti@plasa.com

Setiawan,David. 2014. *KPAI : 7 Film Kartun Ini Ramah Bagi Anak Versi KPI*/diakses 28 Oktober 2017 [http://kpai.go.id/2014/26/7\\_Film\\_Kartun\\_ini\\_Ramah\\_Bagi\\_Anak\\_Versi\\_KPI.html](http://kpai.go.id/2014/26/7_Film_Kartun_ini_Ramah_Bagi_Anak_Versi_KPI.html)