

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan bagian dari generasi muda sebagai salah satu sumber daya manusia yang memiliki peran dan kedudukan yang sangat penting sebagai penerus bangsa. Dalam fase kehidupan, anak-anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan dalam makna fisik, sedangkan perkembangan dalam makna psikis termasuk perilakunya. Dalam perkembangan karakter atau perilakunya, anak belajar melalui pengalaman-pengalaman yang ditemui. Pembentukan atau perkembangan karakter anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor *intern* (dari dalam diri anak) dan *ekstern* (dari luar diri anak). Faktor *intern* yaitu umur dan jenis kelamin, sedangkan faktor *ekstern* yaitu lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, media massa, dan sebagainya (Samsul, 2019).

Perkembangan pendidikan karakter telah menjadi kontroversi di berbagai belahan negara, termasuk di Indonesia. Pandangan pro dan kontra mewarnai diskursus pendidikan karakter sejak dahulu karena pendidikan karakter merupakan bagian paling utama yang menjadi tugas institusi pendidikan, akan tetapi selama ini masih kurang perhatian. Minimnya perhatian terhadap pendidikan karakter dalam ranah persekolahan, keluarga maupun masyarakat dikemukakan Lickona (2021) menyebabkan berkembangnya berbagai penyakit sosial di tengah lingkungan masyarakat, seperti rusak dan mundurnya moral, akhlak, dan etika.

Menurut Undang-Undang No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman pada Bab III Pasal 5, bahwa “aktifitas perfilman dan usaha perfilman dilaksanakan berdasarkan kebebasan berkreasi, berinovasi, dan berkarya dengan menjunjung tinggi nilai-nilai beserta kaidah agama, etika, moral, kesusilaan, dan budaya bangsa”. Pada usia anak-anak selalu ditandai dengan timbulnya keceriaan, kesenangan, kepolosan, bermain, belajar bersosialisasi, belajar mengenal dunia sekitarnya, berpikir egosentris, kemudian keluar dari pola pikir sempit melalui pengasuhan dan pembelajaran. Di masa anak-anak adalah masa yang terindah dalam rentang hidup seseorang. Patut dicatat bahwa dunia anak-anak adalah dunia yang sangat *universal*, yaitu dunia yang tidak mengenal sekat-

Lisa Nur Fitriani, 2023

ANALISIS KONTEN FILM KARTUN NARUTO SHIPPUDEN YANG MENGANDUNG KEKERASAN TERHADAP PERILAKU IMITASI ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sekat dan perbedaan, karena selalu terdapat persamaan antara anak-anak lainnya yang siapapun mereka dan di manapun mereka berada. Tetapi, masa anak-anak bisa juga merupakan masa yang penuh derita dan kesengsaraan, mendapat perlakuan tidak manusiawi, orang tua yang tidak bertanggung jawab, kejam, dan mementingkan diri sendiri. Banyak anak-anak yang tanpa sadar terjebak dalam perdagangan anak, korban pemerkosaan, menjadi objek kekerasan seksual, terlibat pencurian, pembunuhan, menjadi pengemis atau menjadi objek permainan orang-orang dewasa. Selain itu, tidak sedikit di antara mereka yang mengalami penganiayaan fisiologis dan psikologis berat sehingga memerlukan perawatan serius karena diakibatkan oleh media massa yang semakin modern dan tayangan yang tidak patut untuk dicontoh.

Beberapa tahun terakhir ini banyak kita temui kejadian atau kasus dikalangan anak-anak yang sangat memerlukan perhatian dari orang tua, pendidik dan masyarakat luas, sebagai contoh maraknya tindak kriminal yang dilakukan anak-anak mulai dari tindakan pencurian hingga pada tindakan pembunuhan. Banyak anak-anak yang terdorong untuk melakukan perilaku yang menyimpang dan melanggar norma yang disebabkan oleh pengaruh lingkungan serta pengaruh dari media masa terutama televisi (Suparlan, 2015).

Pada zaman yang sudah modern seperti sekarang ini televisi bukan lagi barang yang mewah bagi masyarakat Indonesia, terutama di kota-kota besar. Apalagi saat ini di Indonesia sudah memiliki banyak stasiun televisi yaitu dari milik pemerintah maupun milik swasta. Persaingan yang keras di dunia bisnis pertelevisian menyebabkan program acara yang ditayangkan bervariasi temanya dan tidak lagi mendapat sensor atau pemeriksaan yang ketat sehingga perilaku dan budaya yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia dapat begitu saja ditonton oleh khalayak. Perkembangan teknologi informasi dan media massa saat ini telah memasuki era tanpa batas (*without limit*). Setiap orang termasuk anak-anak dapat mengakses informasi melalui bermacam bentuk media, termasuk televisi maupun melalui aplikasi *streaming*. Tayangan film kartun merupakan satu dari sekian banyak program acara yang disuguhkan pada layar kaca ataupun media massa lainnya. Program tersebut pada dasarnya ditujukan bagi anak-anak

agar mereka mendapat nilai-nilai positif bagi perkembangan dirinya, seperti nilai agama, pendidikan, budi pekerti, dan moral (Suparlan, 2015).

Sesuai dengan tahapan perkembangannya, anak-anak memiliki kecenderungan untuk meniru apapun yang mereka lihat dari lingkungannya tanpa mempertimbangkan sisi baik atau buruk serta manfaat atau kerugian yang ditimbulkan dari tayangan yang ditontonnya. Hal ini terjadi karena anak-anak belum cukup memiliki pola pikir yang kritis sehingga sangat mudah percaya dan termotivasi oleh isi dan materi media yang dikonsumsinya atau ditontonnya. Itulah sebabnya, mereka memerlukan hiburan yang khusus dibuat untuk anak-anak dibawah umur, yaitu hiburan yang bermanfaat, berilmu pengetahuan dan memperhatikan berbagai kebutuhan mereka (Winataputra, 2017)

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa anak usia dini sangat menggemari film kartun salah satunya adalah film kartun Naruto Shippuden. Naruto Shippuden adalah sebuah animasi oleh Masashi Kishimoto yang berasal dari Jepang. Naruto adalah seorang ninja remaja yang gaduh, hiperaktif, dan ambisius yang berusaha memenuhi keinginannya untuk dinobatkan sebagai ninja terkuat Naruto di desa. Begitu besar ketertarikan anak-anak terhadap kartun ini dikarenakan nilai-nilai dalam cerita Naruto ditampilkan secara terus terang melalui dialog ataupun tingkah laku tokoh-tokohnya, hal ini membuat kartun menjadi menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Namun dibalik kepopulerannya ternyata film kartun Naruto Shippuden ini menimbulkan efek negatif bagi anak-anak. Serial kartun Naruto Shippuden seharusnya dikategorikan sebagai kartun remaja atau dewasa, film kartun Naruto Shippuden menampilkan beberapa banyak adegan kekerasan, tanpa disadari anak-anak mencontoh tingkah perilaku tokoh dalam film tersebut.

Sesuai peringkat resmi film kartun Naruto Shippuden di Negara Jepang mencantumkan dalam kategori usia yang sama minimal 13+ dan 15+ bahkan 17+ karena didalamnya mengandung unsur echhi (Dewasa) dan violence (kekerasan). Namun pada kenyataannya, di Indonesia serial kartun ini dianggap sebagai tayangan anak-anak sehingga dengan leluasa anak-anak menikmati tayangan serial kartun Naruto Shippuden yang mengandung unsur dewasa dan kekerasan tersebut (Astuti, 2019).

Karena film Naruto Shippuden adalah tontonan yang cocok untuk penggemar remaja dan yang lebih tua. Anak-anak di bawah usia 17+ tahun tidak boleh

menonton serial ini, karena ada konten yang mungkin tidak sesuai standar untuk mereka. Maka dari itu, khususnya untuk orang tua sangat diperlukan dalam mendampingi anaknya agar tidak menonton film kartun yang mengandung kekerasan dan memberi masukan bahwa film kartun itu tidak semua isinya baik.

Pada kenyataannya, fungsi televisi sebagai sarana pendidikan anak belum terlaksana dengan baik di Indonesia. Menurut Komisi Penyiaran Indonesia (2019), hasil survei kualitas program acara kategori anak-anak masih kurang berkualitas, indeks kategori program siaran anak selama 3 tahun (2017-periode 2019) mengalami fluktuasi, indeksinya naik turun. Pada periode pertama tahun 2017 indeks kualitas program siaran anak mencapai 3,04 dan periode kedua mencapai 2,98. Kemudian pada periode pertama tahun 2018 indeks kualitas program siaran anak mencapai 3,07, periode kedua 2,95 dan 2 periode ketiga 2,96. Dan pada periode pertama 2019 mencapai 3,12 dari angka 4 (Komisi Penyiaran Indonesia, 2021). Salah satu indikator yang menyebabkan program anak belum berkualitas adalah adanya konten negatif dan berbahaya yang ditemukan di dalam program anak, salah satunya adalah tindak kekerasan. Dengan menyaksikan adegan kekerasan dalam film kartun biasanya terjadilah proses belajar peran model kekerasan oleh seorang anak dan dalam hal ini menjadi sangat efektif untuk terciptanya perilaku agresif.

Salah satu sumber tontonan anak saat ini tidak hanya pada televisi, namun seiring berjalanya waktu adanya peralihan sumber tontonan dari televisi ke media sosial seperti *Youtube*. Peralihan ini disebabkan karena adanya fleksibilitas waktu dan judul tontonan yang dapat di akses dimana saja dan kapan saja. *Youtube* dikatakan sebagai media yang bersifat fleksibel karena bisa ditonton melalui *smarthphone*, tablet, ataupun komputer sebagai media hiburan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja termasuk anak. Media *Youtube* ini memberikan tampilan audio visual yang memudahkan anak melihat dan mendengarkan apa saja. Tayangan televisi atau *youtube* mulai merangsang anak untuk selalu menonton dan menirukan setiap adegan yang diperankan baik kekerasan maupun moral yang sebenarnya kurang baik kepada anak. Hal ini dikarenakan anak-anak memiliki perilaku yang suka meniru atau bisa saja disebut imitatif. Perilaku imitatif ini sangat menonjol pada anak-anak karena pada dasarnya cara belajar pada anak-

anak adalah meniru apa yang mereka lihat adalah apa yang mereka lakukan. Hal ini juga disebabkan oleh kemampuan berpikir anak yang masih relatif sederhana. Anak cenderung menganggap apa yang ditampilkan sesuai dengan yang sebenarnya, anak masih sulit membedakan antara perilaku atau tayangan fiktif dan mana yang memang kisah nyata. Adapun yang bisa ditonton anak dengan topik dan pembahasan yang berbeda terdapat dalam media *youtube* termasuk menonton video animasi kartun.

Masa anak-anak yang seharusnya mendapatkan tayangan-tayangan yang dapat mendidik serta mengarahkan anak-anak untuk memperoleh manfaat dari tayangan yang mendidik sesuai dengan masa pertumbuhannya, malah dipengaruhi dengan tayangan-tayangan kekerasan yang kurang mendidik dan memberikan dampak buruk bagi perkembangan anak. Adegan kekerasan yang ditayangkan di televisi akan berdampak yang berbeda bagi setiap anak. (Atmoko dkk, 2019), dalam jurnal penelitiannya menyatakan bahwa televisi merupakan salah satu media massa yang mempengaruhi perilaku anak, terutama dalam proses penyerapan (*internalisasi*) nilai-nilai sosial tertentu. Dan ditemukan pengaruh antara tayangan televisi terhadap perilaku agresif pada anak prasekolah. Seseorang dapat mempelajari perilaku agresif hanya dengan mengamati perilaku serupa dari orang lain (Myers, 2012).

Undang-undang Penyiaran Pasal 36 Ayat 5 Tahun 2002 menyatakan bahwa isi siaran dilarang menonjolkan unsur kekerasan, cabul, perjudian, penyalahgunaan narkoba dan obat terlarang. Hal ini menegaskan bahwa akan ada dampak akibat tayangan tersebut terutama bagi anak. Penjelasan aturan yang lebih detail mengenai tayangan kekerasan terdapat dalam Standar Program Siaran (SPS) KPI tahun 2012 pasal 23, 24 dan 25. Kekerasan merupakan tindakan yang menggunakan kekuatan fisik, ancaman, dan tindakan terhadap diri sendiri maupun orang lain yang berdampak buruk seperti trauma dan gangguan psikologis terhadap diri sendiri maupun orang lain. Adegan kekerasan yang ditayangkan di televisi akan memberikan dampak yang berbeda bagi setiap anak yang menonton tayangan tersebut. Salah satunya adalah agresi yang disebabkan oleh adegan kekerasan di TV (Chen, 2005).

Menjauhkan anak-anak dari televisi bahkan untuk menonton film kartun bukanlah tugas yang mudah, masa pertumbuhan dan perkembangan anak akan dipengaruhi oleh televisi juga alat teknologi lainnya, yang dapat tercermin dari anak yaitu cara berpikir, berbicara, dan perilaku. Untuk meminimalisir dampak yang akan ditimbulkan dari pemodelan agresif yang ditampilkan di televisi, KPAI yang merupakan lembaga Komite Perlindungan Anak telah meminta stasiun televisi untuk berhenti menayangkan film animasi yang dianggap berbahaya dan dapat berdampak negatif bagi anak-anak (Setyawan, 2014). Namun penghentian tayangan tersebut hanya bersifat sementara. Oleh karena itu, peran Orang tua dalam melakukan pengontrolan dan pengawasan untuk mendampingi anak saat menonton televisi menjadi alternatif agar tayangan negatif tidak mempengaruhi pada perilaku dan karakter anak. Orang tua berfungsi sebagai pengarah dalam anak berperilaku dan memberi arahan mana yang baik dilakukan maupun yang tidak baik dilakukan, serta menjadi evaluator yang baik bagi anak agar mampu meluruskan apa yang tidak sesuai dengan perilaku anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tergugah untuk melakukan penelitian analisis konten dengan tujuan untuk mengetahui perilaku kekerasan apa saja yang terdapat dalam film kartun tersebut dan mencegah agar anak-anak tidak meniru adegan kekerasan yang ada dalam film kartun *Naruto Shippuden* sehingga menyadarkan orangtua dan anak dalam memiliki keterampilan literasi media. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“ANALISIS KONTEN FILM KARTUN NARUTO SHIPPUDEN YANG MENGANDUNG KEKERASAN TERHADAP PERILAKU IMITASI ANAK USIA DINI** (Analisis Isi Video Kartun *Naruto Shippuden* untuk Anak Usia Dini)”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang diidentifikasi maka penulis menjabarkan rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Perilaku kekerasan apa saja yang terdapat dalam film *Naruto Shippuden*?
2. Jenis-jenis kekerasan apa saja yang paling banyak ditunjukkan dalam film kartun *Naruto Shippuden*?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menemukan jawaban dari masalah yang telah disebutkan dalam rumusan masalah, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perilaku kekerasan apa saja yang muncul dalam film *Naruto Shippuden*.
2. Untuk mengetahui jenis-jenis kekerasan apa yang paling banyak ditunjukkan dalam film kartun *Naruto Shippuden*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai data, informasi dan pengetahuan untuk mengetahui bentuk kekerasan dan mengatasi terjadinya kekhawatiran terhadap anak pada serial *Naruto Shippuden*.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi anak usia dini, diharapkan dapat mengetahui dan membedakan adegan yang boleh ditiru dengan adegan yang tidak boleh ditiru
- b. Bagi Orang Tua, diharapkan dapat memberikan kesadaran dalam pentingnya keterampilan literasi media untuk anak. Dan dapat mengetahui tontonan yang tepat untuk anak.
- c. Mahasiswa, diharapkan dapat memberi informasi dan juga pengetahuan mengenai kandungan kekerasan yang terdapat pada film *Naruto Shippuden*.
- d. Bagi Guru dan lembaga sekolah, diharapkan selalu mewaspadaai terhadap kekerasan anak yang selalu ada dimana-mana. Maka diharapkan melakukan pemantauan terhadap perilaku anak yang bisa dilatar belakangi oleh tontonan anak.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat dijadikan sumber referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.5. Sturuktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing babnya memiliki perbedaan.

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang penjelasan tentang:

- 1.1. Latar belakang masalah
- 1.2. Rumusan masalah
- 1.3. Tujuan penelitian
- 1.4. Manfaat penelitian

Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini berisi penjelasan tentang teori yaitu:

- 2.1. Pengertian Film
- 2.2. Hakikat Film Kartun
- 2.3. Serial Kartun Naruto Shippuden
- 2.4. Hakikat Kekerasan terhadap anak
- 2.5. Perilaku Imitasi Terhadap Anak
- 2.6. Penelitian Yang Relevan

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini penjelasan tentang:

- 3.1. Metode Penelitian
- 3.2. Desain Penelitian
- 3.3. Populasi dan Sampel
- 3.4. Objek Penelitian
- 3.5. Defenisi Operasional
- 3.6. Instrumen Penelitian
- 3.7. Teknik Pengumpulan Data
- 3.8. Teknik Pengumpulan Data
- 3.9. Teknik Analisis Data

Bab IV Temuan dan Pembahasan

- 4.1 Temuan
- 4.2 Pembahasan

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

- 5.1 Simpulan
- 5.2 Implikasi
- 5.3 Rekomendasi