

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi masa sekarang akan mempermudah khalayak ramai untuk menikmati sajian berita maupun tontonan berbentuk digital dunia maya. Semua menu tersaji mudah dan banyak pilihan di segala bidang, tidak terkecuali dunia hiburan. Dunia hiburan saat ini yang menjadi daya tarik paling populer bagi anak-anak maupun orang dewasa adalah sajian tontonan berupa animasi bergerak layaknya dunia manusia yang berbentuk sebuah satu-kesatuan cerita disajikan dalam sebuah film sehingga disebut dengan istilah kartun.

Anime atau bahasa asingnya adalah *animasi* merupakan asal kata bahasa latin yaitu *anima* yang berarti hidup atau *animare* yang berarti menghidupkan kehidupan di dalamnya, kemudian dialih bahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give live to*), yang biasa disebut dengan *animation* yang berarti segala ilusi kehidupan nyata dari sebuah gerakan yang hidup, kemudian menjadi renkarnasi dengan istilah *animation* itu berupa sebuah gagasan yang bergerak layaknya manusia yang dialih bahasakan dalam membuat film kartun (*the making of cartoons*).¹

Merujuk dari istilah di atas terdapat tambahan yang lebih fokus terhadap karakter dan jenis *animasi*. Tontonan anime atau kartun itu sama-sama bergerak pada dunia *animasi* yang disajikan dalam sebuah film. Tetapi

¹ Ranang, A.S, dkk. (dalam Isma Millah, “Psikologi Anime”, skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang), *Animasi Kartun Dari Dialog Sampai Digital*. (Jakarta: PT. Index, 2010), hal. 1.

anime mayoritas untuk dikonsumsi orang dewasa karena bersifat proporsional dari gambar dan pencitraan dalam pembuatannya menirukan ukuran manusia meskipun ada jenis *animasi* Jepang untuk kalangan anak-anak. Kartun (*cartoon*) animasi yang berkembang di Amerika dengan gaya gambar yang khayal tidak seperti kartun, utamanya menggunakan karakter binatang.

Perkembangan zaman semakin pesat, akhirnya *animasi* kartun menjadi diminati oleh banyak negara tak terkecuali Indonesia, dengan begitu pada prosesnya Indonesia banyak mengadopsi *animasi* kartun dan juga *animasi* Jepang atau kartun sebagai sarana hiburan. Berdasarkan dari pembuatannya *anime* merupakan karya sastra dari Jepang sedangkan kartun biasanya dibuat di luar Jepang.² Kartun merupakan film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Kesimpulannya *anime* merupakan istilah kartun dalam bahasa Jepang, sedangkan kartun adalah istilah yang biasa disebut dengan *animasi* atau kartun di luar Jepang.³

Animasi pertama kali dengan data yang jelas di Jepang berasal dari tahun 1917 yang dicetuskan oleh 3 orang Jepang: Oten Shimokawa, Junichi Kouchi dan Seitaro Kitayama. Sedangkan di Indonesia dunia *animasi* masuk pada awal tahun 1980-an, yang tayang pertama kali di layar TV nasional yaitu

² Ramdhani Adinegoro, "Perbedaan Kartun dan Cartoon", (Mahasiswa UIN SUNAN KALIJAGA semester 1 TA 2013/2014 fak. Ilmu Sosial dan Humaniora. prodi Ilmu Komunikasi), www.kompasiana.com/ramdhani_adi/552ac6ec6ea834f659552d04/perbedaan-anime-dan-cartoon.html (akses 28 Desember 2019).

³ Kartun/kar·tun/ n. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.web.id/kartun>, 08 Juli 2020.

TVRI adalah kartun *KUM-KUM* dari produksi Jepang antara tahun 1975–1976.⁴

Sajian hiburan anak yang berupa kartun ini ada hubungan untuk meningkatkan maupun membangun karakter positif dan negatif seorang anak, kartun yang bisa membangun karakter positif adalah jenis kartun yang bersifat mendidik. Produksi kartun positif di Indonesia bisa berupa Nusa-Rara, Sopo Jarwo, Adit, Upin-Ipin dan lain-lain. Kartun itu bisa memberikan stimulus terhadap anak untuk berbuat positif di kehidupan sehari-hari. Kartun yang bersifat positif itu banyak diterima oleh khalayak ramai dikarenakan mempunyai daya tarik untuk lebih mengenal bagaimana karakter pribadi seseorang, mengenal budaya dan bahasa dari Negara asal pembuat kartun itu.⁵

Setelah mudahnya akses internet di dunia maya banyak kartun yang mudah dikenali anak-anak, sehingga lebih mudah diakses oleh penggemar kartun yang bersifat mengangkat budaya lokal meskipun dalam versi aslinya. Hal inilah yang menjadi motivasi kepada penggemar kartun untuk belajar budaya dan bahasa asing. Secara sadar atau tidak, penggemar kartun akan menimbulkan kemampuan berbahasa karena terdapat bahasa pengucapan dan terjemah dalam bahasa Indonesia, demi memudahkan dalam konsumsi tayangan.⁶ Kemudian dalam kenyataannya bisa dimasukkan proses pengenalan

⁴ Tim Japanese Station, “*Japanese Station*” (Jakarta: Bukune, 2015), kaskus.co.id/sejarah-anime-1907-hingga-sekarang.html (akses 28 Desember 2019).

⁵ N, Novianti, *Dampak Drama, Kartun, Dan Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang*. (Lingua: Cultura, 2017), hal. 151-156.

⁶ Lufi Wahidati, dkk. “*Pengaruh Konsumsi Kartun Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang*”, Volume 7 No 1, (Jogjakarta: Diploma III Bahasa Jepang, UGM), hal. 2.

budaya lokal atau kebiasaan masyarakat dari asal Negara pembuat, yang tentunya membawa hal positif bagi anak.⁷

Kartun yang bersifat negatif akan mempengaruhi dan bahkan anak akan menirukan perilaku negatif yang terdapat dalam kartun tersebut. Hal-hal inilah yang menjadi kegelisahan dan momok menakutkan bagi pakar pemerhati anak, orang tua, maupun lingkungan, dengan begitu perlu adanya penanggulangan terhadap tontonan kartun yang bersifat negatif dengan pembatasan umur dalam penayangan di TV Nasional, pemerhatian yang khusus dari orang tua, menghindari akses situs kartun yang bersifat negatif, dikarenakan kartun bersifat negatif memiliki nilai-nilai yang kurang mendukung bagi anak, karena anak belum bisa memfilter apakah hal ini perlu dilakukan atau tidak. Seperti kartun *action* atau kekerasan jika tidak ada pembatasan umur dalam konsumsinya maka anak-anak yang belum pada waktunya akan salah dalam pemanfaatannya, bukan sekedar sajian hiburan tapi malah ajang kerusuhan dan perkelahian sesama anak.⁸

Terhitung banyak kasus kekerasan antar anak menjadi pendukung, bahwa tayangan yang melewati batas bisa membentuk karakter anak dan memicu kekerasan antar anak, karena tontonan kartun yang bersifat kekerasan. Muncul berita kekerasan anak di sekolah, bisa menguatkan pendapat KPAI bahwa 17% kekerasan anak berasal dari tayangan televisi atau akses bebas melalui TV kabel dan video streaming seperti *youtube*. Bahkan pada 2013, tercatat 181 kasus yang berujung pada tewasnya korban. Sedangkan pada 141 kasus korban menderita luka berat, dan 97 kasus korban luka ringan. Tidak

⁷ N, Novianti, *Dampak Drama*,... hal. 151-156.

⁸ Ayu Wulansari, *Bimbingan Proposal Skripsi*, (Universitas Muhammadiyah Ponorogo: Kepala Perpus, 2019)

semua hal berbau kekerasan berujung pada hal kematian, namun data menunjukkan bahwa perilaku kekerasan anak sudah menjadi keseharian akibat meniru adegan negatif dalam lingkungannya.⁹

Menonton kartun sama-sama berupa sajian hiburan tersendiri yang dapat menghilangkan kepenatan dan sebagai sarana dalam dunia hiburan bagi anak-anak maupun orang dewasa penggemar kartun, namun pada fase tertentu kartun dapat memberikan dampak bagi penontonnya entah dampak positif maupun dampak negatif. Proses produksi animasi kartun atau animasi jepang tidak semata-mata mempengaruhi kepada hal yang negatif saja, namun dalam perkembangannya kartun bisa dijadikan ajang berkreasi dalam bentuk seni rupa dan menjadikan penikmat kartun mengambil hikmah atau segala hal yang positif di dalam film animasi kartun atau animasi Jepang.

Melihat kenyataan demikian peneliti memfokuskan pada sisi positif yang ditimbulkan akibat tontonan kartun tersebut, dengan begitu peneliti lebih fokus dan mudah dalam mengambil keputusan, juga sebagai bahan evaluasi bagi semua pihak, bahwa kartun seperti apakah yang membuat penikmatnya menimbulkan dampak yang positif terhadap perilaku.¹⁰ Karena lingkungan yang bersifat apapun akan berpengaruh terhadap perilaku dalam kehidupan seorang anak.

Perilaku pada dasarnya adalah aktivitas kontak langsung atau respon terhadap segala hal yang dialami, yang kemudian merasuk dalam perasaan yang menjiwai oleh seseorang sehingga timbul rasa timbal balik terhadap

⁹ Elga Andina, "Kartun Dan Persepsi Budaya Kekerasan Pada Anak Usia Sekolah", Volume 5 No 2 Desember, (Sekretariat Jendral DPR: Pusat Pengkajian, Pengolahan Data dan Informasi [P3DI]), hal. 120.

¹⁰ *Ibid.*,

suatu respon, serta mengumpulkan dari berbagai reaksi gabungan yang memunculkan proses berfikir, bekerja, berhubungan dan lain sebagainya.¹¹

Kartun berkarakter positif mempengaruhi banyak hal mulai dari pola bergaul, pola pemikiran, pola interaksi sesama anak yang menimbulkan kepedulian sesama, tindakan bersosialisasi terhadap lingkungan, norma dan moral anak semakin mengarah kepada hal yang positif dan masih banyak hal positif lain yang ditimbulkan akibat tontonan kartun yang berkarakter positif. Kebiasaan itu dimungkinkan bahwa mereka meniru adegan-adegan yang terdapat di kartun, sebagai contoh saja film kartun “Upin-Ipin” yang menyebabkan anak-anak suka bermain sambil belajar dari pengalaman ketika menirukan adegan-adegan yang ada. Contoh lainnya ialah film kartun “Adit dan Sopo Jarwo” yang tayang setiap hari. Kartun ini memang digemari oleh anak-anak di Indonesia, dengan beberapa tokoh yang selalu menggambarkan kebaikan yaitu sosok Pak Haji yang cocok untuk dijadikan teladan bagi anak-anak karena ia selalu memotivasi Bang Jarwo untuk giat dalam bekerja dalam rangka ibadah.¹²

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti, di Griya Al-Qur’an Al-Furqon Ponorogo, kejadian terkait dengan anak-anak yang menyukai kartun bahwa, beberapa dari mereka menyukai kartun dengan porsi sebagai bahan hiburan tapi ada nilai belajar di dalamnya, seperti anak yang sering melihat Upin-Ipin, anak akan menirukan gaya bahasa dalam keseharian dan tentunya tidak meninggalkan budaya bahasa Negara sendiri, karena anak yang bisa dekat

¹¹ Zaraz Obella Nur Adliyani, “*Pengaruh Perilaku Individu terhadap Hidup Sehat*”, (Lampung: Faculty of Medicine, Lampung University), hal. 111.

¹² Nur Agus Salim, “*Peran Tayangan Adit Sopo Jarwo (Asj) Terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Kutai Kartanegara*”, Volume 2 Nomor 1 Mei, (Samarinda: Studi Kasus Pada SDN 008 Muara Jawa), hal. 75.

dengan guru kelas atau ustadz/ustadzahnya anak akan mempraktekkan interaksi dengan gaya bahasa asing, selain itu juga anak tahu karakter dari masing-masing tokoh kartun yang menjadi tontonan keseharian anak.

Tidak semua anak menyukai satu kartun, ada beberapa anak yang suka terhadap kartun yang memiliki karakter feminim seperti layaknya perempuan imut dan menggemaskan. Anak yang lebih pandai dalam menjadikan sebagai pembelajaran adalah anak-anak yang suka dengan kartun Nusa dan Rara, mereka bisa mengambil pelajaran berupa pelajaran agama yang disampaikan dari kegiatan alur cerita Nusa dan Rara, bisa juga lebih sering meminta salim atau salaman dengan mengucapkan salam sebelum berjabat tangan kepada guru kelas atau Ustadz/Ustadzahnya.

“Kartun sering dijadikan tiruan tingkah lakunya dalam keseharian dikarenakan seringnya jadi tontonan anak-anak, selain itu memang setiap hari ditayangkan di televisi nasional, namun tidak menutup kemungkinan kartun dari luar Indonesia bisa menjadi stimulus anak untuk berbuat hal yang positif, seperti membantu orang tua, membersihkan rumah dan bersikap lebih mandiri”, berikut ujaran wali yang biasa membersamai anaknya ketika menonton kartun di TV maupun lewat media sosial.

Berdasarkan pemaparan dari contoh di atas sehingga peneliti perlu mengambil penelitian seputar perilaku anak akibat dunia kartun yang berkarakter positif pada sebuah lembaga pendidikan Al-Qur'an non formal di Kabupaten Ponorogo tepatnya berada di lingkungan Batikan, Patihan Wetan, Babadan yaitu Griya Al-Qur'an Al-Furqon Ponorogo, sehingga hasil yang

didapat dalam penelitian akan memberi sedikitnya masukan untuk progres sebagai pegangan pendidikan, orang tua maupun lingkungan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana akses kartun pada anak di Griya Al-Quran Al-Furqon Ponorogo?
2. Bagaimana dampak kartun pada perilaku positif anak di Griya Al-Quran Al-Furqon Ponorogo?

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana akses kartun pada anak di Griya Al-Quran Al-Furqon Ponorogo.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak kartun pada perilaku positif anak di Griya Al-Quran Al-Furqon Ponorogo.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan seputar pengaruh isi cerita di dunia kartun. Semoga bisa menjadi masukan untuk progres kemajuan pendidikan, pedoman orang tua dan lingkungan masyarakat, terkhusus dalam dunia anak dan umumnya pada kalangan remaja dan lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan

Diharapkan penelitian ini menjadi sebuah rujukan bagi lembaga pendidikan Al-Quran yaitu Griya Al-Quran Al-Furqon, dalam

menentukan atau bertindak terhadap sikap dan perilaku anak yang sering melihat sajian tontonan berupa kartun.

b. Bagi Ustadz/Ustadzah

Sebagai bahan evaluasi perilaku anak yang menunjukkan hal positif maupun hal negatif akibat sajian tontonan kartun.

c. Bagi penulis

Menjadi sebuah pegangan dalam menentukan kajian perilaku positif akibat kartun serta sarana untuk mengungkap sampai seberapa ukuran pengaruh tontonan kartun terhadap perilaku anak.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Agar dapat digunakan sebagai rujukan untuk mengadakan penelitian lanjutan untuk menghasilkan keseimbangan antara kedua sifat negatif dan positif pada fokus yang berbeda.

E. Sistematika Pembahasan

Penelitian skripsi akan disajikan dengan pembagian menjadi lima sub bab yang tiap-tiap babnya dijelaskan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, yang menguraikan tentang latar belakang masalah, permasalahan yang di dalamnya terdapat pembatasan serta perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan penelitian.

Bab II berisi tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka berfungsi untuk menjelaskan posisi penelitian ini diantara penelitian-penelitian terdahulu yang setema. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian. Sub bab ini

berisi mengenai definisi-definisi dan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan penelitian yaitu anime atau kartun dan perilaku.

Bab III metodologi penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, tempat penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknis analisis data, dan teknik keabsahan data.

Bab IV hasil dan pembahasan penelitian yang di dalamnya terdapat gambaran umum tentang lokasi penelitian, paparan data dan analisis data penelitian.

Bab V kesimpulan, berisi kesimpulan atau jawaban rumusan masalah yang dipaparkan pada bab pertama dan saran-saran.



