

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Demi memaksimalkan penelitian seputar dunia kartun dengan perilaku anak perlu adanya beberapa referensi yang terdahulu supaya menjadikan penelitian ini yang mempunyai arti, makna dan tujuan yang relevan.

1. Penelitian dari Isma Millah berupa tugas skripsi beliau pada tahun 2018 yang berjudul Psikologi Kartun (Studi Deskriptif pada Komunitas Kartun UIN Maulana Malik Ibrahim Malang). Beliau dalam penelitiannya menyebutkan pencarian kasus psikologi pada mahasiswa yang menyukai dunia kartun atau kartun. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana kartun itu merupakan sajian tontonan yang berpengaruh pada kehidupan mahasiswa jika dikonsumsi berlebihan, karena setiap mahasiswa memiliki pandangan yang berbeda-beda terhadap kartun sebagai referensi pandangan hidup.¹

Persamaan dari penelitian yang akan dibahas dengan di atas adalah terdapat pada tema dan cakupan yang dibahas, sama-sama mengangkat bagaimana dampak dan pengaruh kartun bagi perilaku secara psikologi. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terdapat pada kuesioner yang berbeda antara anak-anak dengan mahasiswa tentu sangat berbeda jauh dalam membedakan apakah kartun ini berdampak negatif atau positif tentu mahasiswa lebih matang usianya dalam hal itu tapi berbeda dengan anak-anak yang masih kurang wawasan. Perbedaan lain mengenai penelitian

¹ Isma Millah, "Psikologi Kartun," (Studi Deskriptif Pada Komunitas Kartun UIN Maulana Malik Ibrahim Malang), (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 15.

adalah pada pembahasan pengaruh dan dampaknya penelitian yang akan berlanjut fokus pada dampak negatif saja sedangkan dari penelitian Skripsi Isma Millah itu membahas kedua hal yang berdampak pada perilaku.

2. Penelitian dari Riris T.P. Wulandari dalam skripsi beliau pada tahun 2017 yang berjudul Hubungan Pola Menonton Kartun dan Perilaku Membaca Manga Pada Anak-Anak. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui ada tidaknya hubungan tersebut, mengingat bahwa Indonesia memiliki budaya yang berbeda dan karakteristik yang berbeda dengan Negara lain. Penelitian ini menghasilkan adanya hubungan antara pola menonton kartun dengan perilaku membaca manga pada anak-anak, meskipun hubungan yang terjadi adalah lemah tapi pasti, dalam artian terlihat sangat jelas.² Persamaan dan perbedaan pada penelitian ini adalah terdapat pada variabel dan kuesioner yang sama terhadap anak-anak, tapi berbeda tujuan dan pembahasan yang dikaji. Tujuan dari penelitian ini membahas pengaruh pola menonton kartun terhadap membaca manga atau komik sedangkan penelitian yang akan dibahas adalah pengaruh kartun terhadap perilaku negatif.
3. Penelitian skripsi dari Wisnu Hatami yang berjudul Dampak Budaya Populer Kartun Jepang Dalam Era Digital Terhadap Rasa Kebangsaan Warga Negara Muda pada tahun 2017. Penelitian ini membahas seputar dampak yang ditimbulkan anime/kartun terhadap rasa kebangsaan warga negara muda yang semakin memudar sikap warga negara Indonesia

² T.P. Wulandari, "*Hubungan Pola Menonton Kartun dan Perilaku Membaca Manga Pada Anak-Anak*," (Surabaya: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017), hal. 3.

dikarenakan meniru adat Jepang, mengikuti perkembangannya serta gaya hidup orang Jepang, namun dalam penelitian ini memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut, diantaranya, memberikan ruang terhadap generasi warga muda, mengarahkan kepada nilai yang positif dari Negara Jepang dan menanamkan jiwa kesadaran bahwa Pancasila sebagai *center of values* dari NKRI.³

Persamaan terhadap penelitian ini adalah sama-sama mengangkat tema yaitu dunia kartun berpengaruh terhadap perilaku. Perbedaan yang paling menonjol adalah terhadap subjek penelitian yang mana penelitian di atas memfokuskan pada kalangan warga muda yang semakin tergerus rasa kewarganegaraan Indonesia akibat meniru budaya Jepang lewat perantara tontonan Kartun.

B. Landasan Teori

1. Definisi Kartun

Kartun merupakan beberapa kumpulan gambar yang memiliki perubahan pada setiap waktunya bagaikan kehidupan di dunia namun berada dalam dunia lain yang berkembang kedepan bergerak hidup layaknya manusia kemudian digerakkan melalui proses manipulasi visual lewat beberapa proses dan rendering aksi sehingga jadilah sebuah gambar yang bergerak sempurna dari jutaan gambar yang tersusun rapi.⁴ Dalam proses pembuatan animasi ada beberapa prinsip dasar yang harus Anda kenali yaitu: pose dan gerakan diantaranya (*Pose-to-pose action and*

³ Wisnu Hatami, “*Dampak Budaya Populer Kartun Jepang Dalam Era Digital Terhadap Rasa Kebangsaan Warganegara Muda Indonesia*” (Bandung: Tesis Tidak Diterbitkan, 2017), hal. 1-146.

⁴ Hernita Noviarina, “*Pengaruh Menonton Kartun (Kartun Jepang) terhadap Perilaku,*” (Banjarbaru: Artikel Tidak Diterbitkan, 2016), hal. 1.

inbetween), pengaturan waktu (*Timing*), gerakan sekunder (*Secondary action*), akselerasi gerak (*Ease in and out*), antisipasi (*Anticipation*), gerakan penutup dan perbedaan waktu gerak (*Follow through and overlapping action*), gerak melengkung (*Arcs*), dramatisasi gerak (*Exaggeration*), elastisitas (*Squash and stretch*), penempatan di bidang gambar (*Staging*), daya Tarik karakter (*Appeal*) dan penjiwaan peran (*Personality*).⁵

Anime yang dibaca *a-ni-me*, bukan *a-nim* biasanya terdiri dari suatu gambar yang tersusun berwarna-warni dari berbagai tokoh-tokoh di dalamnya dan juga terdapat lokasi dan waktu seperti dunia manusia. Kata *anime* merupakan asal kata dari *ni-me* yang merupakan resapan dari bahasa Inggris yaitu *Animation* dengan pengucapan berlogat beda dengan kartun di Jepang yaitu *Anime-shon*. Kartun pertama kali yang paling populer adalah karya Ozuma Tezuka pada tahun 1963 yaitu kartun *Astro Boy*.

Pada perkembangannya kartun semakin bertambah zaman juga semakin tambah menarik mulai dari grafik tampilan dan cerita semakin bagus sehingga masyarakat Jepang pun juga menjadi peminat utama dari kartun yang ditayangkan maupun dibukukan berbentuk komik yang disebut dengan *manga*. Bagi mereka kartun merupakan bagian dari kehidupan mereka sendiri yang sebagian mengangkat dari kisah nyata dijadikan sebuah cerita sebagai bahan pelajaran bagi kehidupan dan perantara motivasi bagi pribadi.

⁵ Madcoms, *Adobe Premier Pro CS4 untuk Pemula*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2015), hal. 182.

Berbagai televisi terkenal pun mengeksplorasi kartun menjadi tayangan mereka seperti Nickelodeon dan lain-lain. Secara cepat perkembangan kartun kemudian dijadikan peluang bisnis bagi kalangan tertentu yang biasanya menayangkan berbagai cerita yang banyak dan paling digemari suatu wilayah kemudian dapat menjadi peluang untuk berbisnis. Sampai ada pula yang menjadikan kartun untuk tindak kejahatan dengan memanfaatkan patungan ataupun sebagai jual beli yang dilarang.⁶

Beberapa hal yang menjadi inti istilah *anime* atau kartun adalah istilah lain diangkat dari bahasa *animasi* yang berasal dari bahasa Latin yang berarti hidup atau kehidupan karena kartun bersifat hidup yang kemudian pada pemikiran manusia bisa menjadikan terhegemoni untuk meniru dan mempraktekkan adegan-adegan yang terdapat dalam kartun. Kemudian kartun dialihbahasakan menjadi *animate* dari bahasa Inggris yang berarti menghidupkan karena menghidupkan karena tidak ada kartun tanpa produksi pembuatan dan sangkut-paut di dalamnya pasti semua pembuatan kartun memiliki tahapan tersendiri, mulai dari sebuah komik atau manga kemudian laris terjual dan diadopsi menjadi kartun yang bergerak layaknya manusia. Terakhir menjadi patokan istilah kartun adalah *animation* yaitu berupa gagasan yang bergerak bagaikan manusia normal yang dibahasakan ulang dalam sebuah film menjadi film kartun.

Jenis kartun yang berkembang saat ini ada banyak hal, menurut kompasiana.com kartun terbagi menjadi banyak jenis atau unsur⁷, saking

⁶ Hernita Noviarina, *Pengaruh Menonton Kartun*,... hal. 2.

⁷ Albert Ardine, "Mengenal genre kartun dan manga", <https://www.kompasiana.com/femiardine/551b6cbd813311591a9de6ea/mengenal-genre-anime-dan-manga>, (akses 28 Desember 2019)

banyaknya jenis anime dipilah dan dipilih berdasarkan jenis dan kalangan seperti apakah yang biasa digemari anak-anak, mulai dari jenis kartun *Shounen* yang biasa untuk laki-laki, *Shoujo* yang sangat terkenal dengan penggemar wanitanya, *Moe* untuk jenis yang berkarakter lucu/imut dengan sifat romantis, *Mecha* jenis kartun yang membawakan peran robot, bahkan ada yang keseluruhan didominasi oleh robot dan terakhir *Progressive* lebih cenderung ke nilai seninya, bagaimana bentuk gambar dan lekukan pencitraan per karakter.

Kartun ketika ditayangkan di media, tidak semua membawa hal kebaikan dan manfaat, ada beberapa jenis kartun yang mirip dengan jenis kelakuan manusia di dunia. Berikut jenis kartun yang menyimpang, *Shounen-ai* (gay atau sesama pria) biasanya isi cerita dengan alur suka sesama jenis pria dalam hal keromantisan, *Shoujo-ai* (lesbian atau sesama wanita) jenis ini kesamaan sifat dengan *Shounen-ai*, namun suka antara wanita dengan wanita, *Hentai / Ecchi* (erotis), dengan sub-kategori yang terkandung di dalamnya antara lain: *Yaoi*, *Yuri*, *Shota*, dan *Lolicon*, isi dari jenis cerita itu mengandung karakter terbuka, maksudnya jenis ini khusus bagi orang dewasa karena adegan ceritanya memunculkan hawa nafsu bagi orang yang terlalu baper terhadap kondisi kejiwaan mental dari segi pandangan pornografi.

Kategori-kategori yang didengar atau dilihat secara umum dan bergaya barat seperti *Action*, *Adventure*, Komedi, Horor, *Adult* bisa diadaptasikan dengan kategori di atas antara lain: *Giant Robot*, *Super Robot*, dan segala robot-robotan masuk ke dalam kategori *Mecha*, yang membawa inti cerita

dengan peran kerobotan. Kartun bertema *Action, Adventure, Samurai* biasanya masuk dalam kategori *Shounen* karena bisa dianggap tontonan untuk laki-laki, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk ke *Shoujo*. Kartun bertema petualangan dan mengandung unsur magis cenderung masuk ke dalam Mahou Shoujo / Shoujo.

Sekilas tahun 90-an TV drama Jepang masuk ke Indonesia, beberapa diantaranya yang masuk adalah '*Tokyo Love Story*' dengan pemain utamanya Oda Yuji. Lalu ada '*Hitotsu no Yane no Shita*' dengan 'Norippi' sedangkan dalam animasi masuk Doraemon dan Candy Candy, dari IMMIG (sumber: Elex Media Komputindo). Ketika itu film Indonesia sendiri sedang mengalami krisis sehingga jumlah sinetron tidak sebanyak sekarang sedangkan animasi yang ditayangkan kebanyakan dari Amerika. Sinetron yang banyak ditayangkan saat itu kebanyakan berasal dari Brazil, Portugal, dan Spanyol.

Begitu masuk sinetron Asia non China yang kebanyakan bertema *love story*, banyak orang yang merasa tertarik. Mulai saat itulah sinetron Jepang banyak ditayangkan di beberapa TV swasta. Akhirnya, drama TV Jepang dan kartun ini menjadi trendi di kalangan anak dan anak muda. Mereka ingin menemukan sesuatu yang baru, yang lain dari drama atau film Amerika yang selama ini kita kenal dan merajai dunia pertelevisian kita. Sesuai dengan konsep tentang budaya pop di atas tadi, tampak adanya

hubungan antara keingintahuan anak muda dengan trendinya drama TV Jepang dan kartun di Indonesia.⁸

Banyaknya jenis kartun di atas menggambarkan bahwa jenis tontonan kartun ini memiliki potensi hal yang positif dan negatif, maka perlu adanya pengenalan kartun bagaimanakah yang menimbulkan hal yang positif. Riwayat kartun yang membawa hal kemanfaatan adalah kartun yang bersifat mendidik. Studi kasus yang dilakukan oleh Nalti Novianti dalam sebuah jurnal *Lingua Kultura* di Bina Nusantara University, dalam datanya menunjukkan mahasiswa sangat terbantu sekali ketika mempelajari sastra Jepang dan bahkan banyak peminat anak muda yang masuk jurusan sastra Jepang akibat adanya drama TV Jepang.⁹

Kalangan penikmat kartun seperti orang dewasa bisa terpengaruh terhadap isi dari cerita kartun, namun dari kalangan anak-anak bisa lebih terpengaruh dengan tontonan itu, karena anak itu prinsipnya melihat mempraktekkan, jiwa yang dimiliki anak selalu diekspresikan melalui dunia raga atau badan berdasarkan pengalaman apa yang dilihatnya maupun dialaminya. Bila bicara demikian maka, kita harus mengetahui keadaan jiwa seorang anak, terutama orang tua atau para pakar pemerhati anak, apakah ia terpengaruh dengan lingkungan sekitar atau tidak, kemudian tampak pada tubuh seseorang yang bersangkutan dengan anak lain.¹⁰

⁸ Nalti Novianti “*Dampak Drama, Kartun, Dan Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang*”, Volume 1 No 2 November, (Jakarta Barat: Japanese Department, Faculty of Letters, Bina Nusantara University), hal. 153-154.

⁹ *Ibid.*, hal. 154.

¹⁰ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar*, (Ponorogo: Wade Group, 2016), hal. 4-5.

Kartun sekarang mengalami perkembangan yang kemudian digunakan oleh animator-animator Jepang untuk berbagai macam gaya, ide cerita, serta tema, dari yang ditunjukkan untuk anak-anak, remaja hingga dewasa. Muncullah berbagai komunitas kartun yang menirukan gaya dan imitasi tingkah laku bisa dari tokoh idola dalam sebuah kartun, kemudian pesonanya terhadap anime dilepaskan dengan menirukan pribadi tokoh kartun secara totalitas, inilah yang menjadi alasan kuat bahwa kartun yang ditonton di internet maupun di web *fans club* dapat menyebabkan perilaku seseorang anak atau remaja bisa berubah.¹¹

Proses perkembangan anak sangat mempengaruhi perkembangan motorik anak, apalagi permulaan masa sekolah sekitar 6 tahun. Umur segitu sangat cepat sekali mengalami perkembangan secara lahiriyah maupun batiniyah. Mereka akan pandai saling berinteraksi dengan yang lain, meskipun pada masing-masing anak berbeda. Masa anak-anak seperti ini merupakan masa ideal dalam mempelajari suatu hal tak terkecuali apa yang mereka tonton, sehingga menjadi keterampilan sendiri untuk meniru dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.¹²

Proses yang dialami anak dalam perkembangannya tak lain bertujuan untuk membentuk anak kearah kebaikan, maka dari itu dalam kehidupan sosial harus mengedepankan pembentukan karakter anak yang baik dan benar, yang tentunya untuk meraih ridho Allah SWT. Meraih perkembangan anak melalui tontonan juga perlu adanya jiwa beragama

¹¹ Venny Zanitri, "Pengaruh Menonton Kartun Jepang Di Internet Terhadap Perilaku Imitasi Di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda", Volume 6 No 2 2018 (Samarinda: ejournal.ilkom.fisip-Universitas Mulawarman), hal. 17-19.

¹² Syarifan Nurjan, *Perkembangan Peserta Didik Perspektif Islam*, (Yogyakarta: Titah Surga, 2019), hal. 33-35.

yang mengarah kepada tuhan semesta alam, sehingga jiwa beragama pada anak akan mengikuti perkembangan jiwa yang lainnya. Zakiah Darajat mengemukakan bahwa, dalam diri manusia mempunyai kebutuhan jasmani dan juga kebutuhan rohani. Kebutuhan itu harusnya ada dalam diri seorang anak, demi menepis hal atau tontonan dalam lingkungan kehidupan, sehingga kebutuhan keduanya mempunyai keseimbangan dan memunculkan rasa aman, damai, sayang dan bebas tapi mengarah pada perilaku yang baik.¹³

2. Definisi Perilaku

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak nampak, dari yang dirasakan sampai paling yang tidak dirasakan.¹⁴

Perilaku dari sebagian pihak bermula dari media atau sebuah hal yang ditonton kemudian dijadikan sebuah *imitasi* pola pikir yang terealisasi dalam praktek keseharian. Perilaku itu mempunyai varian macam antara yang positif dan perilaku negatif. Perlu adanya perbedaan demikian bisa digunakan untuk mengenal orang bagaimana keseharian dan bagaimana gaya hidupnya. Perilaku positif merupakan isyarat tindakan yang dilakukan seseorang secara positif dalam bereaksi terhadap keadaan yang dialami.¹⁵

¹³ *Ibid.*, hal. 77-78.

¹⁴ Oktaviana, L, "Hubungan Antara Konformitas Dengan Kecenderungan Perilaku Bulliying," (Surakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2015),

¹⁵ Annisa Dwi Nur Kholifah, dkk., "Hubungan Perilaku Positif Dalam Praktikum Dan Keterlaksanaan Bimbingan Karir Dengan Kesiapan Berkarir Di Dunia Industri Siswa Smkn Kelas XII Program Keahlian Multimedia Di Kota Malang", Volume 35 Nomor 2 2018, (Malang: Jurnal Penelitian Pendidikan, Universitas Negeri Malang), hal. 104.

Perilaku yang menggambarkan hal kebaikan itu disebut dengan perilaku yang positif, sedangkan ada juga perilaku yang menunjukkan gejala atau hal keburukan dalam keseharian dan lingkungannya maka disebut dengan perilaku negatif, karena perilaku itu bermula dari mana ia belajar, yang kemudian dapat mengubah suatu perilaku. Tujuan Islam dalam menanamkan pembelajaran pada manusia bukan hanya perubahan pada perilaku saja, namun pembelajaran yang ia dapat harus sesuai dengan idealnya ajaran Islam, seperti belajar dari suatu hal sampai kepada hakikat, memperkuat akhlak, sehingga memunculkan ilmu sebenarnya yang menyempurnakan akhlak kepada Allah dan akhlak kepada manusia.¹⁶

Pengaruh tontonan hal yang negatif bisa mudah mempengaruhi nalar, pikiran dan tingkah laku akibat tren dunia globalisasi yang mana perilaku ini membawa banyak dampak yang merugikan, mulai dari bersikap individu atau mementingkan diri sendiri, lebih sukarela terhadap mementingkan duniawi, timbulnya gaya hidup mewah serta luntarnya semangat gotong royong.¹⁷

Kegiatan di luar nalar menggunakan stimulus otot respon bisa disebut dengan perilaku juga, terutama penyebab dari lingkungan sekitar dan bertatapans langsung dalam satu waktu sehingga muncul reaksi atau stimulus. Oleh karena itu perilaku terjadi apabila terdapat kontak stimulus terhadap organisme kemudian organisme itu merespon balik. Terwujudlah suatu teori dari Skinner yang disebut dengan S-O-R atau stimulus

¹⁶ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar*,... hal. 14.

¹⁷ Arjoni, "Peran Madrasah dalam Menangkal Dampak Negatif Globalisasi terhadap Perilaku Remaja", Volume 3 Nomor 1 2017, (JIP: Jurnal Ilmiah PGMI), hal. 9.

organisme respon. Skinner juga membedakan menjadi dua proses respon:¹⁸

- a. Respondent respon, yaitu respon yang timbul akibat rangsangan oleh hal tertentu yang bisa menyamai rangsangan tersebut. Stimulus ini biasanya bersifat tetap terhadap respon-respon dari dunia luar yang bersifat merusak, tidak mudah lapuk termakan rangsangan yang merusak. Misalkan ketika tubuh merasa lelah dan rasa kantuk tak terbendung maka akan menimbulkan keinginan untuk tidur apalagi lingkungan yang memang mendukung. Respondent respon ini juga memiliki sifat mengikuti emosional seseorang, tak terkecuali ketika terjadi berita duka terhadap dirinya ataupun keluarganya pasti perasaan sedih tidak bisa dihindari entah menangis dan bersedih.
- b. Operant respon atau instrumental respon, yaitu respon yang timbul dan berkembang lalu diikuti oleh respon stimulus tertentu yang mengakibatkan semakin kuat respon yang dimiliki. Misalkan seorang murid memperoleh prestasi juara peringkat pertama kemudian diberikannya penghargaan atas prestasinya maka murid akan termotivasi dan tambah semangat menuntut ilmu.

Menyikapi hal demikian perlu penanggapan, terkhusus bagi kaum anak-anak yang rentan terkena efek pengaruh dunia serba digital, yang berdampak pada perilaku anak secara sosial, karena perilaku itu respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati

¹⁸ Arjoni, "*Peran Madrasah dalam...*", hal. 20.

dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan, baik disadari maupun tidak.¹⁹

Perilaku anak yang rentan terpengaruh dunia elektronik itu, bisa dikuatkan dengan perhatian, yang menjadikan perilaku positif bagi anak, seperti memberikan *reward* yaitu sebagai kasih sayang atau penghargaan bagi anak, sehingga anak menjadi lebih dihargai, dengan perilaku yang berubah-ubah seiring perkembangan zaman, namun digiring ke arah perubahan yang membawa hal positif, dengan menggunakan media berupa tontonan yang mengedukasi otak.²⁰

Perilaku positif bisa berguna bagi diri sendiri maupun lingkungan, dengan kadar secara terukur seberapa besar hal manfaat yang diberikan. Anak-anak zaman sekarang mudah dalam menyelami segala apa yang dilihat dan dirasakan. Begitulah namanya perilaku yang kadang naik turun merespon tak menentu, kadang perilaku berwujud negatif dan kadangkala bermunculan pada hal yang positif.

Manusia itu mempunyai sifat atau perilaku yang bersifat dinamis, sehingga terkadang muncul masalah demi masalah yang timbul akibat sifat yang salah kemudian dilancarkan dalam perilaku. Perkembangan kemampuan cara berpikir ini dipengaruhi oleh lingkungan sekitar seseorang yang mengkristal sebagai pengalaman dan hasil belajar.²¹

Perubahan perilaku itu harus didukung dengan kesadaran diri dengan

¹⁹ Elly Mufida, dkk., “Perancangan Aplikasi Parenting Penguatan Perilaku Positif Anak Oleh Orang Tua Berbasis Android”, Volume 17 Nomor 2 2018 (Jakarta: STMIK Nusa Mandiri), hal. 2.

²⁰ *Ibid.*, hal. 2

²¹ David Chairilisyah, “Pembentukan Kepribadian Positif Anak Sejak Usia Dini”, Volume 01 Nomor 1 2015, (Dosen Prodi PG PAUD FKIP UNRI), hal. 1-2.

kelompok lain, jangan sampai akibat sebuah tontonan bersifat hiburan ini membawa dampak keburukan yang mendalam. Karena menonton kartun bisa mengakibatkan perubahan tingkah laku, yang disebabkan dari cenderungnya meniru perilaku idola dari yang apa ditontonnya, entah itu pola kehidupan, gaya pakaian dan cara berinteraksi dengan orang lain. Mbersamai hal demikian perlu dikuatkan pondasi anak bahwa tujuan dari tontonan itu supaya diambil postif demi mendukung dan memotivasi kehidupan yang sesungguhnya dijalani dalam kehidupan sehari-hari.²²

Suatu saat tontonan kartun itu bisa baut belajar bagi anak-anak mapun orang dewasa ketika bisa mengambil sisi kebaikan di dalamnya, meskipun presentasinya berbanding antar keduanya. Pada intinya semua bisa menjadi perubahan perilaku ketika proses pengambilan sebuah tontonan hiburan bisa berwujud perilaku belajar yang memenuhi spesifikasi untuk berkembang, belajar, maju, serta dorongan untuk diakui, disayangi dan diterima, maka perwujudan lingkungan yang kondusif dapat membawa perkembangan dalam kegiatan yang berhubungan dengan proses belajar. Sehubungan dengan kondisi yang serupa, maka pendidik juga sangat penting dalam mengembangkan, mempertahankan dan mengembalikan kondisi dalam belajar yang kondusif.²³ Melihat kegiatan dan lingkungan belajar tersebut, harus membawa perubahan pribadi, menuju kebaikan secara berangsur, kedua perilaku bisa berbentuk belajar bisa melalui pengalaman yang bersifat individu, mempunyai tujuan proses belajar,

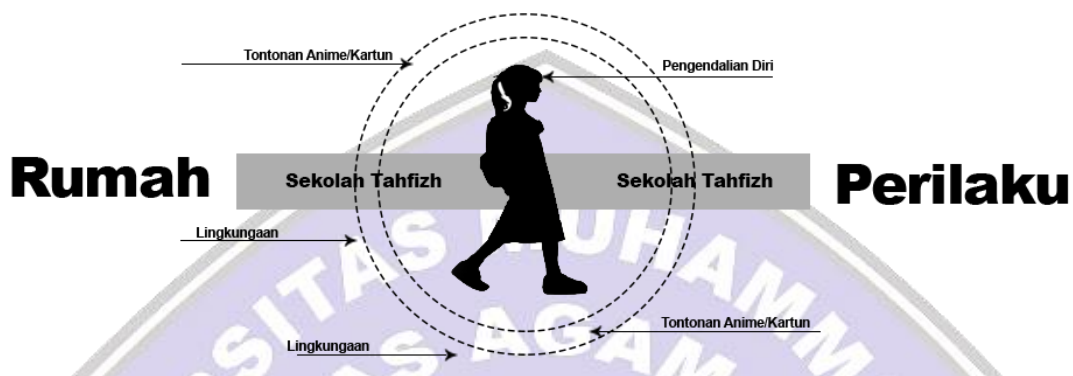
²² Asti Proborini, dkk., "*Correlation Between Watching Japan Animation (Kartun) With Self-Concept Of Youth In Community Atsuki Yogyakarta*", Volume II Nomor 2 2015, (Yogyakarta: Jurnal Keperawatan Respati), hal. 31.

²³ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar*,... hal. 187-188.

sehingga membentuk inklusifitas sosial dan gender sebagai konstruksi sosial di masyarakat.²⁴

C. Kerangka Teori

Alur dari proses penelitian.



Gambar 1. Kerangka Teori

Berdasarkan tema atau judul “Dampak Kartun Terhadap Perilaku Positif Anak di Griya Al-Quran Al-Furqon”, Penulis berusaha memaparkan dan mencari jalan berfikir untuk menentukan alur yang dilalui dalam menemukan dampak positif dari menonton kartun.

Bermula dari kehidupan dalam keseharian, pastinya anak mempunyai lingkungan yang berbeda antara satu dengan yang lain. Lingkungan yang membawa hal positif tentunya sangat membantu dalam memancing tumbuh kembang stimulus anak menjadi hal yang positif dalam keseharian berperilaku, seperti halnya tontonan yang ditonton oleh anak akan membawa pengaruh terhadap perilaku anak, entah seberapa pengaruh yang membawa hal positif, tetapi ketika anak mampu bersedia mengorbankan waktunya untuk hal yang positif seperti halnya anak-anak yang belajar Al-Quran di Griya Al-

²⁴ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar*,... hal. 24.

Quran Al-Furqon Ponorogo pasti ia adalah anak yang mempunyai karakter perilaku yang positif dalam keseharian, meskipun itu tidak semuanya.

Dampak yang ditimbulkan akibat tontonan kartun ini sangat beragam seperti halnya anime yang digemari oleh anak yaitu Doraemon, Upin-Ipin, Nusa Rara dan lain sebagainya tentu bisa dilihat dari ia bertingkah, apakah perilakunya dalam keseharian akibat kartun atau bukan dari tontonan kartun, sehingga para wali atau orang tua perlu mengawal berlangsungnya perkembangan anak yang masih tingkat dasar dalam menonton sajian hiburan entah kartun. Pastilah dalam kehidupan sehari-hari anak punya karakter positif atau karakter negatif yang ditimbulkan akibat tontonan hiburan tersebut, sehingga penelitian ini akan menemukan titik terang, seberapa besarkah pengaruhnya kartun terhadap anak dalam perilaku sehari-hari.



