

PENGARUH FILM ANIMASI TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DALAM BERTINGKAH LAKU DENGAN ETIKA ISLAM

Ainul Azhari

ainulazhari@unis.ac.id

Universitas Islam Syekh-Yusuf

Maharani Dewi Kartika

2103020036@students.unis.ac.id

Universitas Islam Syekh-Yusuf

ABSTRAK

Di zaman globalisasi ini, teknologi berkembang sangat pesat serta menjadi pendukung dalam beraktivitas. Seperti televisi, media elektronik yang hampir seluruh lapisan masyarakat punya. Di dalam televisi menampilkan berbagai macam acara yang berguna menyampaikan informasi-informasi baru dan menghibur. Salah satunya, film animasi yang digandrungi oleh anak-anak. Hal ini dapat berdampak pada perkembangan anak dalam berperilaku sesuai dengan apa yang anak lihat di televisi, sebab anak usia dini sangat mudah meniru apa yang ia lihat. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu berupa studi pustaka (library search), dimana dalam pengumpulan data sebagian besar diperoleh dari literatur maupun referensi, baik dari buku-buku, jurnal ilmiah, elektronik book (e-book), maupun internet yang berkaitan dengan tema penelitian.

Kata Kunci : *Film, Animasi, Anak, Tingkah Laku*

ABSTRAC

In this era of globalization, technology is developing very rapidly and is a support in activities. Such as television which is electronic media that almost all evels of society have on television displaying various kind of programs that are useful in conveying new and entertaining information. One of them is animated films that are loved by children. This can have an impact on children's development in behaving according to what children see on television, because early childhood is very easy to imitate what they see. The method applied in this research is library research (library search, where in collecting data most of it is obtained from literature and references, both from books, scientific journals, electronic books (e-books), and the internet related to the research theme.

Keywords : *Film, nimation, Children, Behavior*

A. Pendahuluan

Masa anak-anak merupakan masa dimana anak meniru segala sesuatu yang dilihatnya. Berk mengemukakan bahwa anak usia dini adalah masa dimana proses pertumbuhan dan perkembangan dalam setiap

bagian mengalami perkembangan pesat dalam hidup manusia (Sujiono, 2009:6). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat 1 menerangkan bahwa yang termasuk kedalam anak usia dini adalah anak yang masuk dalam

rentang usia 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini adalah anak yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya bersifat unik, terdiri dari koordinasi motorik halus dan kasar, intelegensi, sosial emosional dan bahasa (Mansur, 2005:88). Proses perkembangan pada anak adalah aspek yang tidak dapat dipisahkan sepanjang hayat antara proses sosio emosional dengan proses kognitif. Dalam proses perkembangannya memiliki kemungkinan terjadinya hambatan yang dapat ditinjau melalui tingkah laku anak saat beraktivitas. Terdapat berbagai faktor yang mampu menimbulkan persoalan dalam perkembangan anak yang akan menghambat perkembangan emosi dan sosial, juga menghambat perkembangan fisik, intelektual, kognitif dan bahasa (Rita, 2005:41).

Tingkah laku pada anak bisa didukung melalui tindakan orang-orang di sekelilingnya, baik itu tindakan positif atau tindakan negatif yang ditunjukkan. Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menjadi penghambat dalam perkembangan anak. Faktor internalnya seperti kecerdasan. Kecerdasan adalah faktor psikologis yang cukup penting dalam proses menyerap tingkah laku. Sebab, kecerdasan pada anak mampu menilai mana tingkah laku yang harus ditiru dan mana tingkah laku yang tidak harus ditiru dengan melihat lingkungannya. Adapun faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga. Keluarga menjadi tempat pertama bagi anak dalam menyerap

tingkah laku. Maka, orang tua berperan penting dalam proses belajar anak. Apabila terjadi pertikaian, kurang perhatian, kurang kasih sayang dalam keluarga, hal tersebut dapat berdampak negatif pada anak dalam bertingkah laku. Selain itu, lingkungan sosial masyarakat turut andil dalam proses perkembangan anak dalam berperilaku. Apabila di dalam lingkungan masyarakat banyak pengangguran atau teman sebaya yang tidak menempuh Pendidikan, hal tersebut mampu menjadi faktor yang menimbulkan perubahan tingkah laku pada anak, seperti bertutur kata yang tidak baik.

Di era globalisasi, berbagai aspek dalam kehidupan mengalami perkembangan yang cukup pesat, sehingga mampu menunjang kehidupan manusia dalam beraktivitas. Salah satunya, di bidang elektronik yang mengalami perkembangan. Salah satu alat elektronik yang banyak digunakan masyarakat yaitu televisi yang menjadi salah satu faktor yang mampu mempengaruhi inisiasi pola tingkah laku anak. Televisi adalah alat elektronik yang menyediakan berbagai macam informasi dalam kehidupan manusia, terutama dalam proses komunikasi dan penyebaran informasi yang bersifat massal serta menghasilkan dampak sosial yang mempengaruhi nilai-nilai sosial-budaya manusia. Televisi menyediakan berbagai macam hiburan, seperti sinetron, kajian agama, acara *talkshow*, berita, film kartun, dan sebagainya (Sitinjak, 2018).

Film kartun yang ditayangkan di televisi adalah hal yang tidak mengejutkan di era sekarang. Rata-rata anak pra sekolah menghabiskan setengah waktunya untuk menonton televisi¹. Ketika anak berusia 6-7 tahun, waktu yang dihabiskan dalam menonton televisi semakin bertambah. Tak heran, banyak anak yang cukup fasih menyebutkan nama-nama kartun yang ada di televisi, seperti Doraemon, Spongebob, Upin Ipin, dan lainnya. Bahkan, tak jarang anak akan meniru adegan-adegan tokoh yang digemarinya. Oleh karena itu, anak-anak akan selalu meniru apa yang mereka lihat dan akan mempengaruhi tingkah laku anak mengikuti apa yang mereka lihat di televisi. Apabila yang mereka lihat acara edukatif, maka akan memberikan dampak yang positif bagi anak. Sebaliknya, apabila acara tersebut mengandung unsur negatif yang dikemas secara menarik atau berupa penyimpangan bahkan kekerasan, maka hal ini mampu memberikan dampak yang negatif pada tingkah laku anak yang melihat acara tersebut. Dalam hal ini, orang tua berperan dan bertanggung jawab dalam mengawasi tontonan anak supaya tidak terjadi penyimpangan perilaku pada anak. Di dalam Al-Qur'an dijelaskan lebih lanjut:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُنَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ
بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

¹ Khalikul Bahri, *Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak (Studi Kasus Pada Gampong*

“dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar, merekalah orang-orang yang beruntung”. (Q.S. Ali Imran: 104).

B. Metode Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu berupa studi pustaka (*library search*), dimana dalam pengumpulan data sebagian besar diperoleh dari literatur maupun referensi, baik dari buku-buku, jurnal ilmiah, elektronik book (*e-book*), maupun internet yang berkaitan dengan tema penelitian. Sumber-sumber ini termasuk data primer, yaitu keseluruhan isinya adalah kajian teoritis untuk memperkuat argument yang ada. Selain itu, penyajian secara teoritis ini dalam perkembangannya harus dikaji secara empiris dan ilmiah. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan interpretif, yaitu metode yang memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk memberikan penafsiran terhadap isi atau materi, karena penelitian ini bersifat analitik.

Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie) (Aceh: Fakultas Dakwah UIN Ar-Raniry, 2017).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengertian Film Animasi

Asmoro N.P. dkk mengemukakan bahwa animasi berasal dari kata Latin *anima* yang artinya “hidup”, dan *animare* yang artinya “menyuntikkan kehidupan ke dalam kehidupan”. Dalam Bahasa Inggris disebut *anime*, yang artinya memberi kehidupan atau dari kata *animation* yang artinya fantasi gerakan atau kehidupan². Albardon mengemukakan bahwa animasi merupakan proses pengerjaan dengan menggunakan efek gerak serta dibuat seiring waktu, yang mengomposisikan objek yang digambar dengan jelas. Peter Mark Roget mengemukakan bahwa animasi adalah gambar yang diekspos pada waktu tertentu, supaya menghasilkan ilusi gambar bergerak dalam bentuk grafik. Arsyad juga mengemukakan pandangannya mengenai film atau gambar real-time merupakan gambar bingkai yang diproyeksikan bingkai demi bingkai melalui lensa³.

Animasi atau kartun merupakan gambar interpretative dengan menggunakan symbol-simbol dalam menyampaikan suatu informasi secara cepat dan singkat. Film kartun secara

universal merupakan sekumpulan gambar yang diproyeksikan ke sebuah layar serta memutarinya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar yang bergerak (Sitinjak, 2018:25).

Karakteristik dari film animasi adalah bagian penting dalam proses perkembangan pada anak. Vaughan berpendapat bahwa animasi dapat membuat prestasi secara statis dalam menjalani hidup. Film animasi atau kartun sangat digemari oleh anak-anak. Anak-anak gemar film kartun disebabkan di dalam film kartun mempunyai karakter yang lucu dan menggembarakan, bahkan terdapat film kartun yang diperuntukkan khusus untuk anak-anak (Wiranti, 2015:2). Animasi dapat menarik minat dan dapat menyampaikan sebuah informasi yang dikemas dengan baik sesuai dengan kehidupan. Hidayatullah berpendapat bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang dibuat dan disusun secara teratur⁴. Kemudian, gambar yang tersusun diputar sesuai kecepatan yang diinginkan supaya gambar tersebut terlihat bergerak. Film kartun merupakan acara yang tidak hanya terdapat di media elektronik televisi saja,

² Nurhayati, *Penggunaan Media Film Animasi Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanan Islamiyah* (Pontianak: FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak, 2014).

³ Putri Ambarwati, *Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di*

Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo (Surabaya: FTK, UIN Sunan Ampel, 2021).

⁴ Shafira Widhia Anggraeni, *Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Terpadu Al-Furqon Jember Tahun 2020/2021* (Jember: FKIP Universitas Jember, 2021).

melainkan di platform Youtube yang berbentuk audio-visual atau gambar yang mempunyai gerakan secara mekanik sehingga Nampak bergerak. Tujuan dari dibuatnya film kartun yakni untuk menghibur serta menyampaikan informasi-informasi tertentu kepada penonton.

2. Jenis-Jenis Film Animasi

Jenis animasi berdasarkan teknik pembuatannya⁵ dikelompokkan menjadi tiga, diantaranya sebagai berikut.

a. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)

Animasi tradisional dikenal juga dengan istilah *cel animation*. Maksudnya, teknik pembuatannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang hampir serupa dengan transparansi OHP. Proses pembuatannya, setiap tahap gerakan Digambar satu persatu di atas cel. Seiring perkembangan zama, kini proses pembuatannya dilakukan di computer dengan bantuan *software*, atau yang dikenal dengan istilah animasi atau kartun dua dimensi. Contoh dari animasi tradisional yaitu Tom and Jerry, Doraemon, dan masih banyak lagi.

b. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Proses pembuatan animasi ini seluruhnya dikerjakan di computer, dimulai dari pembuatan karakter, mengatur gerakan objek dan kamera, pemberian suara, dan efek. Animasi yang dibuat ini hasilnya mendekati wujud asli yang ada di dunia nyata. Secara umum, animasi computer dikelompokkan menjadi dua kategori, diantaranya sebagai berikut⁶.

a) *Computer Assisted Animation* (animasi dua dimensi), yakni mengkomputerisasi proses animasi tradisional dengan menggunakan gambar tangan. Dalam hal ini, computer digunakan dalam proses pemberian warna, penerapan virtual kamera, serta penataan data yang akan diterapkan dalam animasi. Contohnya yaitu animasi Spongebob and Squarepants.

b) *Computer Generated Animation* (animasi tiga dimensi), yakni animasi hasil pengembangan dari animasi dua dimensi yang menambahkan bagian

⁵ Ambarwati, *Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo*.

⁶ Nurhayati, *Penggunaan Media Film Animasi Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanan Islamiyah*.

kedalaman atau ruang terhadap objek dengan menggunakan software pendukung, seperti 3D, seperti 3D studio, Max, Maya, Autocad, dan lainnya. Contohnya yaitu animasi Finding Nemo, Toy Story, dan sebagainya.

c. Animasi Stop Motion (*Stop Motion Animation*)

Animasi stop motion disebut juga dengan istilah *Claymation*, sebab dalam proses pengerjaannya menggunakan bahan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik yang digunakan merupakan gabungan dari fotografi dengan animasi. Dimana hal ini dilakukan dengan mengambil foto setiap gerakan objeknya yang diolah menjadi animasi yang seolah-olah bergerak. Contohnya yaitu animasi Shaun the Sheep.

3. Genre Film Animasi

a. Drama

Genre film animasi ini mengajak penonton untuk merasakan apa yang dirasakan oleh karakternya, supaya penonton merasa terlibat langsung dalam adegan yang terdapat di dalam animasi tersebut.

b. Fantasi

Freud menyatakan bahwa fantasi merupakan khayalan atau suatu hal yang tidak nyata dan hanya ada di pikiran saja (Ryvanthapala, 2019:25). Film animasi genre ini mempunyai ciri khas dalam segi setting, alur cerita, dan karakter yang bersifat imajinatif.

c. Action

Genre film animasi ini mengandung adegan perkelahian, peperangan menggunakan senjata antara tokoh protagonis (tokoh baik) dengan tokoh antagonis (tokoh jahat), sehingga menimbulkan perasaan tegang ketika menontonnya. Tak jarang, anak akan meniru adegan perkelahian tersebut kepada temannya ketika bermain.

d. Komedi

Genre film komedi bertujuan untuk membuat penonton tersenyum hingga tertawa terbahak-bahak.

e. Tragedi

Film bergenre tragedi biasanya menggambarkan situasi yang dialami oleh tokoh utama. Situasi tersebut biasanya menimbulkan rasa kasihan, sedih, iba, kepada penonton.

f. Horror

Genre film horror selalu memperlihatkan adegan yang menakutkan sehingga menimbulkan rasa merinding dan takut kepada penonton.

4. Anak Usia Dini

Bacharudin Mustafa mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berumur 1 sampai 5 tahun. Pernyataan tersebut dilandaskan pada Batasan psikologis perkembangan anak, tergolong bayi apabila berusia 0 sampai 1 tahun (*infacy* atau *babyhood*), serta usia dini dimulai dari 1 sampai 5 tahun, anak usia lanjut dimulai dari usia 6 sampai 12 tahun. Menurut ahli Pendidikan anak, anak usia dini merupakan anak yang rentan terhadap usia 0 sampai 6 tahun (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003) dan usia 0 sampai 8 tahun. Anak usia dini mengalami proses perkembangan yang unik, karena mereka memiliki pola tumbuh kembang yang spesifik sejalan dengan kecepatan tumbuh kembang⁷.

Anak usia dini disebut masa keemasan (*golden age*), karena anak mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang cukup pesat. Menurut pakar neurologi, 50% kecerdasan anak tercipta dalam waktu 4 tahun pertama. Umur 8 tahun perkembangannya naik menjadi 80%. Kemudian pada usia 18 tahun naik menjadi 100%. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas Tahun

2003 Pasal 1 Ayat 14: “*upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0 sampai 6 tahun dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD)*”. Pendidikan anak usia dini (PAUD) dilakukan melalui Pendidikan formal, nonformal dan informal.

Dikarenakan anak usia dini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat, maka dibutuhkan stimulasi yang tepat supaya mampu tumbuh dan berkembang secara baik. Hal tersebut dapat dilakukan melalui Pendidikan nonformal (lingkungan keluarga), Pendidikan informal (PAUD atau kelompok bermain), dan jalur formal (TK atau RA).

5. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dalam bertingkah laku, memiliki sifat spontan dan memiliki sifat ceroboh, rasa ingin tahu yang tinggi, imajinatif dan lainnya. Sofia Hartati mengemukakan mengenai karakteristik pada anak usia dini, yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki kepribadian unik, berimajinasi, bersemangat dalam

⁷ Elza Shelviana, *Hubungan Film Kartun Dengan Tingkat Perkembangan Anak Pra Sekolah Di TK Aisyiah Bustanul Athfal Bandongan Tahun 2020*

(Magelang: Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020).

belajar, egois, serta mudah berkonsentrasi⁸.

6. Teori Perubahan Perilaku

1. Teori Stimulus Organisme Reaksi (S-O-R)

S. Notoadmojo berpendapat berlandaskan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku seseorang tergantung pada kualitas rangsangan pada stimulus yang berhubungan dengan organisme. Hosland berpendapat bahwa perubahan perilaku pada dasarnya merupakan proses belajar, yang terdiri dari:

- a) Stimulus (rangsang) yang diberikan seseorang mampu diterima ataupun ditolak.
- b) Apabila stimulus mendapatkan perhatian dari seseorang, maka akan dilanjutkan ke tahap berikutnya.
- c) Setelah seseorang mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesiapan dalam berperilaku demi stimulu yang diterimanya.
- d) Didukung dengan fasilitas dan dorongan dari

lingkungan, maka stimulus tersebut mampu berubah (perubahan tingkah laku) (Taylor, 2012:509).

2. Teori Behavioristik

Teori ini merupakan teori yang membahas mengenai tingkah laku manusia. Perspektif behavioral tertuju pada peran dari belajar dalam mendeskripsikan tindakan manusia serta terjadi lewat rangsangan berdasarkan (stimulus) yang menciptakan relasi perilaku reaktif (respon) hukum-hukum mekanistik. Dugaan dasar terkait tingkah laku menurut teori behavioristic yakni bahwa tingkah laku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, dapat diprediksi, serta dapat ditentukan. Teori berasumsi bahwa seseorang terlibat dalam suatu tindakan atau tingkah laku tertentu dikarenakan mereka telah mempelajarinya (Fahyuni, 2016:26-27).

7. Pola Tingkah Laku Anak

Secara etimologis, perilaku dalam Bahasa Inggris disebut dengan "behavior", artinya kelakuan, tidak-tanduk, jalan. Perilaku terdiri dari dua suku kata, "peri" dan "laku". Peri artinya

⁸ Novia Ermawati and Siti Mahmudah, "Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan," *Jurnal PG PAUD*, 2009.

sekeliling, dekat, melingkupi. Sedangkan laku artinya tingkah laku, perbuatan⁹.

Pola merupakan model yang dapat digunakan dalam membuat serta menghasilkan sesuatu, terutama jika sesuatu yang dihasilkan cukup memiliki sesuatu yang sejenis sebagai pola dasar yang dapat ditinjau (memamerkan pola). Pola perilaku dapat dibedakan menjadi dua macam, ditinjau dari bentuk responnya.

1. Perilaku tertutup (*convert behavior*)

Perilaku tertutup merupakan respon terhadap stimulus dalam bentuk tertutup. Hal ini masih sebatas perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, serta sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, serta tidak dapat dilihat langsung oleh orang lain.

2. Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Perilaku terbuka merupakan respon terhadap stimulus dalam bentuk tingkah laku terbuka. Respon terhadap stimulus ini dapat dilihat langsung oleh orang lain, karena berbentuk tindakan yang nyata.

Perilaku merupakan tindakan manusia yang memiliki bentangan yang sangat luas, seperti berjalan, berbicara,

menangis, bekerja, menulis, dan sebagainya (Junaidi, 2011:1). Maksudnya, perilaku merupakan seluruh tindakan manusia, baik yang dapat diamati secara langsung ataupun tidak dapat diamati secara langsung oleh orang lain. Darma Yunita membagi tiga perilaku manusia dalam tiga bagian, yakni kognitif (*kognitif domain*), afektif (*affective domain*), serta psikomotor (*psicomotor domain*) (Notoatmodjo, 2003:1).

Tingkah laku merupakan fungsi dari situasi serta hal-hal yang mendahului situasi tersebut. Para ahli psikologi membagi tingkah laku menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut.

1. Tingkah laku intelektualitas

Tingkah laku intelektualitas merupakan beberapa tindakan yang dilakukan individu berkaitan dengan kehidupan jiwa dan intelektual. Ciri dari tingkah laku ini yaitu individu berusaha mencapai tujuan, seperti ketika anak bersikap acuh tak acuh kepada orang tuanya, dengan tujuan mendapatkan perhatian dari orang tuanya.

2. Tingkah laku mekanistik atau Refleksi

Tingkah laku mekanistik merupakan respon yang tercipta pada

⁹ Nur Fajri Indayani, Rusmayadi Rusmayadi, and Muhammad Akil Musi, "Pengaruh Film Animasi Terhadap Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun,"

JECED: Journal of Early Childhood Education and Development 4, no. 1 (2022): 59–68, <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i1.1876>.

manusia secara mekanistik dan tetap. Seperti kedipan mata karena terkena cahaya serta tindakan menggerakkan kedua tangan dan kaki secara terus menerus tanpa aturan (Hasan Langgulung, 1998:274).

Imitasi adalah proses sosial seseorang dalam meniru orang lain dengan sikap, penampilan, gaya hidup, atau apapun yang ada pada diri orang lain. Maksudnya, imitasi merupakan meniru sesuatu yang dilakukan oleh orang lain. Contohnya, meniru gaya rambut, cara berpakaian, gaya bicara, serta perilaku lainnya. Kegiatan imitasi (meniru) dapat berdampak positif dan berdampak negatif. Imitasi dapat berdampak negatif apabila kegiatan tersebut dapat merugikan diri sendiri dan meniru perilaku buruk.

Salah satu dampak positif dari kegiatan imitasi yaitu mampu mendorong seseorang dalam mematuhi nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku (Soekanto, 2009:57). Tarde mengemukakan bahwa faktor imitasi tidak melandasi adanya interaksi sosial (Gerungan, 2004:23). Imitasi tidak bida terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh sikap mengangumi orang yang ditiru.

8. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkah Laku Anak

1. Emosi

Emosi merupakan reaksi kompleks yang berkaitan dengan perubahan secara mendasar dan hasil pengalaman rangsangan luar serta keadaan fisiologis. Emosi mampu merangsang seseorang untuk memahami objek yang mampu mengubah perilaku, seperti rasa marah, sedih, gembira, benci, takut, dan sebagainya¹⁰.

2. Persepsi

Persepsi merupakan pengalaman yang tercipta oleh panca indera. Setiap manusia memiliki persepsi yang relative berbeda-beda, walaupun objek yang dipersepsikan sama.

3. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan dalam bertindak dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan adanya motivasi, seseorang akan terdorong dalam memenuhi kebutuhan fisiologi, psikologis dan sosialnya.

4. Belajar

¹⁰ Anggraeni, *Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prosocial Anak*

Usia 4-5 Tahun Di PAUD Terpadu Al-Furqon Jember Tahun 2020/2021.

Belajar merupakan satu hal dasar dalam memahami perilaku seseorang sebab berkaitan dengan kematangan dan perkembangan fisik, emosi, motivasi, perilaku dan kepribadian seseorang. Belajar dapat mengubah tingkah laku sesuai dengan kebutuhannya. Intelegensi merupakan kemampuan dalam mengkombinasikan objek, berpikir, abstrak, menciptakan kemungkinan dalam perjuangan hidup. Intelegensi mendeskripsikan kemampuan seseorang dalam beradaptasi pada suatu kondisi baru secara cepat dan tepat serta mampu memahami konsep yang bersifat abstrak (Aisyah, 2015:6-7).

9. Pengaruh Film Animasi Terhadap Tingkah Laku Anak Usia Dini

Sebagai salah satu media massa berbentuk audiovisual televisi banyak menayangkan berbagai macam acara, baik untuk anak-anak maupun untuk orang dewasa. Salah satu acara yang ditayangkan di televisi yaitu film animasi yang disenangi oleh anak-anak. Menonton merupakan kegiatan bermain yang cukup populer bagi

anak-anak di masa sekarang. Film animasi adalah salah satu wujud riil dari sebuah karya yang menggunakan teknologi komputer dengan menggabungkan antara gambar, teks, audio, animasi, serta video yang mampu dimodifikasi menjadi serangkaian gambar bergerak ditambah dengan suara dan alur cerita yang menarik¹¹.

Banyak genre kartun yang diciptakan, dari kartun yang bersifat Pendidikan, hiburan, bahkan terdapat kartun yang kurang mendidik sehingga mampu mempengaruhi pola pikir terhadap anak. Hal ini juga dapat disebabkan dari kurangnya informasi yang didapatkan dalam film animasi yang ditontonnya, sehingga membuat anak sedikit kesulitan membedakan mana adegan yang baik untuk ditiru dan adegan yang tidak patut ditiru. Sebab anak cenderung meniru apa yang dilihatnya tanpa menyaringnya terlebih dahulu, apakah itu baik atau tidak untuk ditiru.

Film animasi yang berisi nilai-nilai kebaikan akan berpengaruh terhadap tingkah laku anak menjadi baik, begitupun sebaliknya, film animasi yang berisi hal-hal negatif

¹¹ Melvi Arsita, Adelina Hasyim, and Mona Adha, "Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola

Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Kultur Demokrasi* 2, no. 7 (2014): 1–12.

seperti adegan perkelahian akan berpengaruh pada tingkah laku anak menjadi sering berkelahi dengan temannya dan menjadi lebih agresif.

10. Dampak Film Animasi Bagi Anak

Usia Dini

1. Dampak Positif

- a) Hiburan bagi anak-anak. Film animasi yang dikemas dengan unik, baik dalam tokoh, alur cerita, warna, suara, dan sebagainya mampu menghibur anak-anak¹².
- b) Media belajar komunikasi bagi anak. Dengan menonton film kartun mampu menambah kosakata baru pada anak dalam berkomunikasi, sehingga memudahkan anak dalam berkomunikasi.
- c) Belajar nilai-nilai positif melalui film kartun. Banyak sekali film kartun yang mengajarkan nasehat-nasehat, bagaimana berperilaku yang sopan dan santun.
- d) Meningkatkan kreatifitas pada anak. Imajinasi yang disajikan dalam film animasi mampu meningkatkan kreatifitas pada anak dalam kegiatan sehari-

hari, baik dalam bersosialisasi maupun saat belajar.

2. Dampak Negatif

- a) Membuat anak berimajinasi berlebihan. Dampak negatif dari terlalu seringnya menonton film kartun membuat anak sulit membedakan mana dunia nyata dan dunia imajinasi, karena anak-anak akan beranggapan bahwa adegan yang ada pada film kartun merupakan kondisi yang ada di dunia nyata. Hal ini dikarenakan imajinasi yang ditampilkan dalam film animasi memiliki pengaruh negatif, yaitu meningkatkan dunia khayal anak secara berlebihan terhadap apa yang mereka tonton di film tersebut.
- b) Anak akan mengalami gangguan psikologis. Film animasi dapat mempengaruhi pola pikir anak secara berlebihan. Seperti berperilaku agresif karena sering melihat film animasi yang berisi perkelahian atau pertarungan antara tokoh protagonis dengan tokoh antagonis.

¹² Hariyono, *Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SD Negeri 109 Bengkulu*

Utara (Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno, 2022).

- c) Malas belajar. Banyaknya waktu yang dihabiskan anak untuk menonton film kartun dibandingkan belajar, akan membuat anak malas belajar sehingga prestasi anak menurun.
- d) Kecanduan menonton film kartun. Hal ini berbahaya, karena dapat menimbulkan lupa waktu, lupa makan, dan aktivitas nyata lainnya, akibat dari kecanduan menonton film kartun.
- e) Mengganggu daya penglihatan anak. Anak usia dini rentan dengan berbagai macam, karena daya tahan tubuh yang belum kuat. Apabila anak menonton film kartun secara terus menerus di depan layar, maka dapat merusak penglihatan anak. Selain itu, menonton televisi terlalu dekat dengan layar televisi akan mempengaruhi penglihatan anak, sehingga membuat penglihatan menjadi kabur atau buram.
- f) Tutur kata tidak sopan. Gaya Bahasa dalam film animasi terkadang menggunakan Bahasa yang kurang enak didengar dan tak luput dari

unsur-unsur negatif, karena film tersebut tidak hanya ditujukan untuk anak-anak melainkan untuk orang dewasa agar tertarik untuk menontonnya.

D. Simpulan

Adapun kesimpulan dalam artikel ini adalah sebagai berikut.

1. Film animasi merupakan film yang diminati oleh anak-anak di seluruh negeri. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya film animasi yang dibuat dengan menarik menyesuaikan minat anak-anak, baik dari segi gambar, segi warna, segi suara, segi alur cerita, dan sebagainya.
2. Film animasi biasanya berisi mengenai nilai-nilai kebaikan. Akan tetapi, terdapat film animasi yang berisi hal-hal negatif sehingga mempengaruhi tingkah laku anak-anak usia dini, dikarenakan anak merupakan peniru ulung atas apa yang dilihatnya.
3. Tentunya, film animasi memiliki dampak positif dan dampak negative bagi anak-anak. Oleh sebab itu, orang tua sangat berperan dalam mengatur dan mengawasi tontonan anaknya agar tidak terjadi penyimpangan-penyimpangan perilaku di masa yang akan datang.

E. Daftar Pustaka

- Ambarwati, Putri. *Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Desa Kedung Boto Kecamatan Taman Sidoarjo*. Surabaya: FTK, UIN Sunan Ampel, 2021.
- Anggraeni, Shafira Widhia. *Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Terpadu Al-Furqon Jember Tahun 2020/2021*. Jember: FKIP Universitas Jember, 2021.
- Arsita, Melvi, Adelina Hasyim, and Mona Adha. "Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Kultur Demokrasi* 2, no. 7 (2014): 1–12.
- Bahri, Khalikul. *Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak (Studi Kasus Pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie)*. Aceh: Fakultas Dakwah UIN Ar-Raniry, 2017.
- Ermawati, Novia, and Siti Mahmudah. "Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan." *Jurnal PG PAUD*, 2009.
- Hariyono. *Pengaruh Menonton Film Kartun Terhadap Perilaku Anak SD Negeri 109 Bengkulu Utara*. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno, 2022.
- Indayani, Nur Fajri, Rusmayadi Rusmayadi, and Muhammad Akil Musi. "Pengaruh Film Animasi Terhadap Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun." *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 4, no. 1 (2022): 59–68. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i1.1876>
- Nurhayati. *Penggunaan Media Film Animasi Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanan Islamiyah*. Pontianak: FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak, 2014.
- Shelviana, Elza. *Hubungan Film Kartun Dengan Tingkat Perkembangan Anak Pra Sekolah Di TK Aisyiah Bustanul Athfal Bandongan Tahun 2020*. Magelang: Fakultas Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang, 2020.