

**PENGARUH MENONTON FILM KARTUN YANG MENGANDUNG UNSUR
KEKERASAN TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK
PADA MURID KELAS V SD NEGERI TOMBOLO K
KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar**

Oleh

Emmawati Adam

105401110317

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2021

10/09/2021

1 exp
Smb. Alumni

R/0124/PGSD/21 CD
AOP
P'



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Emmawati Adam**, NIM **105401110317** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 362 Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 18 Muharram 1443 H/27 Agustus 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin 30 Agustus 2021.

21 Muharram 1443 H

Makassar, 30 Agustus 2021 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Imbo Asse, M.Ag.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Penguji : 1. Dr. Andi Sugianti, M.Pd.
2. Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd.
3. Dra. Hj. Maryati Z, M.Si.
4. Dr. H. Nursalam, M.Si.

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Menonton Film Kartun yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Murid Kelas V SD Negeri Tombolo K Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : EMMAWATI DAM

NIM : 10540 11103 17

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, Agustus 2021

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si.

Dra. Hj. Marvati Z, M.Si.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd. Ph.D.
NBM. 860 934

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emmawati Adam

Nim : 105401110317

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi: Pengaruh Menonton Film Kartun yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Murid Kelas V SDN Tombolo K Kec. Pallangga Kab. Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 30 Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan

Emmawati Adam



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Emmawati Adam**

Nim : 105401110317

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pembimbing fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 28 Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan

Emmawati Adam

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Sebaik-baik manusia adalah

yang paling bermanfaat bagi manusia"



ABSTRAK

Emmawati Adam. 2021. *Pengaruh Menonton Film Kartun Yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Murid Kelas V SD Negeri Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nursalam dan Pembimbing II Hj. Maryati Z.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan berpengaruh dan seberapa besar pengaruh negatifnya terhadap pembentukan karakter anak pada murid kelas V SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak pada murid kelas V SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasi sebanyak 90 orang dari murid kelas V SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa yang terdiri dari kelas VA, VB, dan VC, karena jumlah populasinya < 100 dan dapat diteliti semua sehingga sampel yang diambil adalah 90 orang responden. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dengan menggunakan persentase dan frekuensi untuk

menentukan karakter setiap responden dan analisis statistik inferensial dengan analisis korelasi, analisis regresi linear sederhana serta uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis secara parsial (Uji t), tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan (X) berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak (Y) dengan nilai t_{hitung} 4,264. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,264 > 1,987$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan (X) ada pengaruh terhadap pembentukan karakter anak (Y) dan nilai 0,171 pada variabel pembentukan karakter anak dapat dijelaskan oleh tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan, sedangkan sisanya 82,9% pembentukan karakter anak dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti, sehingga tayangan film kartun berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan karakter anak secara negatif pada murid kelas V SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa. Hal ini dapat dijelaskan oleh bukti yang menunjukkan bahwa tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan dapat menyebabkan perilaku yang tidak sesuai dengan perilaku anak pada umumnya.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak pada murid kelas V SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Pengaruh menonton, Pembentukan karakter

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat, karunia dan hidayah-Nya serta atas izin-Nya sehingga penulisan skripsi dengan judul "Pengaruh Menonton Film Kartun yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Murid Kelas V SDN Tombolo K Kec. Pallangga Kab. Gowa" dapat terselesaikan.

Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpah-ruah kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam, keluarga beliau, sahabat, tabi'in dan tabi'ut tabi'in serta siapapun yang mengikuti sunnah beliau hingga hari kiamat kelak. Semoga kita termasuk bagian dari mereka dan berbahagia mendapatkan syafaat beliau dengan izin dan ridha-Nya. Beliaulah sebagai suri tauladan yang baik sepanjang masa. Sosok pemimpin yang paling berpengaruh sepanjang sejarah kepemimpinannya, yang berhijrah dari satu masa menuju zaman berperadaban.

Disadari sepenuhnya, bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan moral dan materi dari berbagai pihak dan semoga bantuannya dapat bernilai ibadah disisi Allah Subhanahu wa Ta'ala. Keberhasilan penulisan skripsi ini ditentukan oleh berbagai faktor, oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tuaku, ayah dan ibu tercinta yang telah memberikan doa, perhatian, dukungan, pendidikan kedisiplinan dan ilmu serta motivasi hingga sekarang. Penulis juga ucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib,

S.Pd, M.Pd, Ph.D, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bahri, S.Pd, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. H. Nursalam, M.Si dan Dra. Hj. Maryati Z, M.Si, dosen pembimbing I dan II yang telah meluangkan banyak waktu untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Seluruh Dosen, bagian Tata Usaha dan Akademik, bersama Staf Pegawai FKIP Unismuh Makassar yang telah memberikan bekal ilmu, bimbingan, arahan, motivasi, dan nasehat. Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Makassar beserta staf pegawai yang telah banyak membantu penulis dalam mengatasi kekurangan selama penyusunan skripsi. Rekan-rekan mahasiswa yang memberikan masukan dan dorongan yang telah membantu dan memberikan semangat kepada penulis. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan, yang telah membantu dan memberikan doa, motivasi serta dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan pahala dan hikmah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala senantiasa melipat gandakan balasan atas amal baik dengan rahmat dan nikmat-Nya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini merupakan sebuah karya tulis sederhana yang sarat dengan kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran penulis sangat harapkan untuk kesempurnaan penulisan di masa mendatang. Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf jika ada kata-kata yang kurang berkenan dan semoga tulisan ini bisa memberi manfaat bagi semua. Aamiin.

Makassar, 30 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	13
BAB II	15
KAJIAN PUSTAKA	15
A. Konsep, Definisi dan Teori	15
B. Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Pikir	36
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III	38
METODE PENELITIAN	38
A. Waktu dan Lokasi Penelitian	38
B. Jenis Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel	39
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data	41
F. Teknik Pengolahan Data	43

G. Instrumen Penelitian.....	44
H. Jadwal Penelitian.....	46
I. Operasional Konsep.....	47
BAB IV.....	49
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan.....	68
BAB V.....	75
PENUTUP.....	75
A. Simpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	79
RIWAYAT HIDUP.....	116



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 (Bambang Samsul, 2019: 3).

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 Thomas Lickona, menyebabkan berkembangnya berbagai penyakit sosial di tengah lingkungan masyarakat, seperti rusak dan mundurnya moral, akhlak, dan etika (Thomas Lickona, dalam Bambang Samsul, 2019: 3).

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-sekat dan perbedaan, karena selalu terdapat persamaan antara anak-anak lainnya yang siapa pun 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 perkosaan, 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: 233).

Di 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 di 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: 232).

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 dikonsumsi 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 (Udin S. Winataputra, 2017: 49).

Siaran televisi dan streaming internet memicu pengaruh terhadap penontonnya, baik pengaruh positif maupun negatif. Salah satu pengaruh negatif dari media massa yaitu banyaknya tayangan televisi atau streaming internet dari berbagai aplikasi yang mengandung unsur kekerasan, kejahatan, pencurian, pembunuhan, dan luapan emosi. Tayangan yang memuat unsur kekerasan hampir setiap saat dapat ditemui dan tidak hanya dalam film peperangan saja, namun dalam film animasi yang merupakan tontonan bagi anak-anak juga memuat unsur kekerasan. Film memerlukan media massa untuk dapat ditonton oleh banyak khalayak. Media Film dapat berupa proyektor dalam gedung bioskop, tayangan televisi, *DVD/VCD player*, komputer, atau laptop dan koneksi internet dengan streaming melalui situs menggunakan komputer, laptop, ataupun *handphone* (Andi Alimuddin Unde, 2014: 1).

Kekuatan besar yang terkandung dalam media massa ini juga kerap menimbulkan banyak kontroversi (perdebatan). Berbagai penelitian maupun

tinjauan menemukan fakta bahwa program tayangan anak banyak mengandung unsur-unsur negatif yang justru membawa pengaruh buruk bagi perkembangan karakter dan mental anak. Satu di antara pengaruh buruk televisi dan streaming internet adalah pada penyebaran nilai-nilai kekerasan yang terkandung di dalamnya.

Perkembangan ilmu komunikasi massa sebagai bagian dari ilmu komunikasi telah mengalami progres kemajuan yang begitu pesat. Memasuki abad ke-21 televisi dan streaming internet menjadi unggulan bagi hampir semua lapisan masyarakat, baik itu orang tua, anak muda, wanita maupun pria, baik yang tinggal di pesisir pantai maupun yang tinggal jauh di pelosok-pelosok kampung. Televisi dan streaming internet sangat menunjukkan kehebatannya dalam mengatasi penanggulangan jarak, waktu, dan ruang. Julukan sebagai *window of the world* menjadi kenyataan, karena kemampuannya membawa banyak peristiwa yang terjadi di seantero dunia ke dalam rumah tangga tanpa mengenal kelas (Andi Alimuddin Unde, 2014: 1&23).

Televisi adalah perangkat elektronik media massa yang cerdas mampu menyajikan pesan dalam bentuk gambar, suara, gerak, pandangan, dan warna secara serempak, sehingga mampu dengan gesit menstimulus indera pendengaran dan indera penglihatan. Televisi dan streaming internet juga dapat menimbulkan berbagai konsekuensi bagi seluruh penontonnya terutama anak-anak, baik berupa pengaruh yang positif maupun dampak negatif. Namun fakta dari televisi tidak hanya menyajikan tayangan film yang bersifat edukatif, tetapi juga menyajikan beberapa tontonan khusus anak-anak yang dapat memberikan pengaruh negatif

terhadap perkembangan karakter anak, seperti film kartun. Banyaknya program acara yang memuat berbagai unsur kekerasan, seks, bullying, dan lain sebagainya yang tidak layak untuk ditonton oleh anak-anak (Asyari Usman, dalam Andini Arieska, 2016).

Pada umumnya, salah satu kekuatan media massa adalah kecerdikannya dalam memengaruhi sikap dan perilaku setiap orang. Louis Wirth dan Talcott Parsons menekankan pentingnya media massa sebagai alat kontrol sosial, karena mampu berkomunikasi secara intens dengan masyarakat publik dalam jangka waktu yang relatif singkat (Asyari Usman, dalam Andini Arieska, 2016).

Tayangan televisi untuk anak-anak tidak dapat dipisahkan dengan adanya film kartun karena jenis film ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai film ini. Jika diperhatikan saat ini, film kartun masih didominasi oleh produk-produk film import (luar negeri). Namun jika diperhatikan, dalam film kartun yang bertopik kepahlawanan atau kesatria, misalnya, pemecahan masalah tokohnya cenderung dilakukan dengan cepat dan mudah melalui reaksi tindakan kekerasan (memukul, menendang, menampar, menabok, berkata kasar, dan lain sebagainya). Cara-cara seperti ini relatif sama dilakukan oleh musuh atau tandingannya. Ini berarti terimplikasi bahwa tindakan kekerasan harus dibalas dengan kekerasan, begitu pula kelicikan dan kejahatan lainnya perlu dilawan melalui cara-cara yang sama (Andini Arieska, 2016).

Terkadang para orangtua membiarkan anak-anak mereka menonton film kartun atau anime tanpa dampingan. Lambat laun kesadaran untuk mengawasi

anak-anak dalam memilih tontonan kian terasa tidak sedikit acara yang harus dihentikan karena dianggap tidak sesuai untuk ditayangkan yang bisa membawa pengaruh buruk bagi kalangan anak-anak.

Film kartun yang sangat digemari kebanyakan anak-anak saat ini adalah contohnya film *Spongebob Squarepants* (GTV, pukul 08.00 WITA) tentang seorang yang penuh ceria dan semangat namun dapat membuat penonton menjadi pemikir yang lambat dan mudah teralihkan dan dimanfaatkan oleh orang lain. Begitu besar ketertarikan anak-anak terhadap tayangan film kartun dikarenakan nilai-nilai dalam cerita ditampilkan secara terperinci melalui dialog, perbuatan ataupun tingkah laku tokoh-tokohnya, hal ini membuat tayangan film kartun menjadi cerita dan informasi yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu film kartun ini disiarkan setiap hari di stasiun TV GTV, youtube, dan aplikasi lainnya yang menyebabkan mulai "naik daun".

Publik mengonsumsi isi pesan media massa sesuai dengan kebutuhannya, bagi publik yang tingkat literasi mediana tinggi tidak ada masalah, karena mereka mampu menyeleksi tayangan yang akan ditonton. Namun sebaliknya, bagi masyarakat yang tingkat literasinya rendah atau kurang, tentunya mereka tidak selektif atau hati-hati dalam menyeleksi ataupun menerima pesan, terutama bagi anak-anak. Anak yang dibiarkan menonton televisi atau streaming aplikasi akan menimbulkan pengaruh yang sangat merugikan perkembangan karakternya. Terutama pada perkembangan karakter, kognitif, emosional, sosial dan mental anak. Sepanjang tahun, kontroversi mengenai unsur kekerasan di televisi dan

streaming internet tetap hangat dan menarik di beritakan bahkan fenomena tayangan kekerasan pada waktu *prime time* (Andini Arieska, 2016).

Siaran televisi dan streaming internet seakan-akan memindahkan realitas ke hadapan penonton, sehingga penonton seakan-akan berperan langsung pada insiden tersebut meskipun kejadian dan tempat itu sangat jauh dari penonton. Berbagai riset mengungkapkan, bahwa tayangan kekerasan bisa menimbulkan dampak langsung atas sikap dan perilaku penonton, termasuk kalangan anak-anak. Perhatian anak-anak terhadap televisi dan streaming aplikasi sangat tinggi dan menyita waktu mereka (Andini Arieska, 2016).

Tayangan-tayangan film sekarang ini mempunyai kecenderungan mengabaikan ketetapan-ketetapan yang sudah diputuskan syariatnya. Hal ini terlihat dari ditonjolkannya tayangan seksual, kekerasan, dan pembunuhan. Bahkan pada masa anak-anak normal, semakin banyak unsur kekerasan yang mereka lihat, maka semakin berkurang aktifitas berpikir, belajar, melakukan pengalaman dan paninjauan, dan kontrol emosi pada otak anak.

Kekerasan merupakan tindakan yang menggunakan kekuatan fisik, ancaman, gertakan dan tindakan terhadap individu maupun orang lain yang berdampak buruk seperti trauma dan gangguan psikologis terhadap individu maupun orang lain. Kekerasan visual biasanya sering ditemukan pada program siaran berita kriminal, teror bom, tragedi pembunuhan atau bencana alam. Tidak ada yang bisa menolak, rasa cemas dan stres pasti menerpa seorang anak ketika menyaksikan adegan bencana alam, kerusuhan, penculikan, kriminalitas,

pembunuhan atau kejahatan mengerikan lainnya yang disiarkan televisi atau streaming aplikasi ke ruang keluarga mereka (Rasyid Mochamad Riyanto, 2013: 100).

Berbagai peristiwa kekerasan yang ditayangkan sangat berhubungan dengan kondisi psikologis khalayak, utamanya anak-anak. Informasi yang diperoleh melalui siaran televisi atau streaming dapat mengendap dalam daya pikir dan daya ingatan anak-anak lebih lama dibandingkan dengan penerimaan informasi yang sama tetapi melalui media massa lain. Argumennya karena informasi yang diperoleh melibatkan dua indera yaitu Indra pendengaran (*audio*) dan Indra penglihatan (*visual*) sekaligus secara simultan pada saat yang bersamaan. Kemudian gambar yang disajikan melalui siaran televisi merupakan pemindahan bentuk, warna, ornamen, dan karakter yang sesungguhnya dari objek yang divisualisasikan (Rasyid Mochamad Riyanto, 2013: 100).

Anak-anak sebagai kelompok yang paling rentan terhadap berbagai program tayangan film di televisi, streaming aplikasi maupun media massa lainnya, maka secara spesifik menyoroti dua jenis tayangan yang dampaknya terhadap perkembangan karakter dan emosional anak yang sangat dahsyat. Pertama, tayangan film misteri, horor atau sejenisnya yang menyebabkan gangguan emosional berupa takut tidur sendiri, takut ke kamar mandi, mimpi buruk dan ketakutan lainnya. Gangguan emosional juga berdampak terhadap fisik dan psikis anak. Kedua, tayangan film kekerasan yang dewasa ini hampir mendominasi acara televisi dan media massa lainnya di mulai dari film sinetron, olahraga, iklan, sampai film-film kartun. Dampaknya terhadap anak-anak adalah

meningkatnya perilaku kekerasan di antara mereka, hilangnya kepekaan mereka, dan ujung-ujungnya mendorong anak-anak melakukan tindakan agresif (Suparlan, 2015).

Film-film kartun yang mengandung unsur kekerasan sangat memberi pengaruh yang buruk pada perilaku anak. Hasil penelitian komnas perlindungan anak menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih agresif yang dapat dikategorikan anti sosial setelah menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan, seperti film Spongebob (GTV), Boboiboy (RTV), dan Doraemon (TRANSTV). Dengan menyaksikan adegan kekerasan dalam film kartun maka terjadilah proses belajar peran model kekerasan oleh seorang anak dan dalam hal ini menjadi sangat efektif untuk terciptanya perilaku agresif.

Menurut Ali Nugraha (2020: 54) menjelaskan bahwa "perilaku agresif adalah tingkah laku individu, yang berupa tindakan permusuhan yang ditujukan untuk melukai atau mencelakai individu lain baik secara fisik maupun tutur kata atau merusak harta benda".

Melalui tayangan kekerasan di televisi dan streaming internet, pada dasarnya anak ingin mempraktikkan apa yang dilihatnya, karena secara psikologis, anak akan meniru perilaku para pendekar pujaannya dan selanjutnya mempraktikkan pada adik atau bahkan dengan teman-temannya. Berbagai peristiwa kekerasan yang ditayangkan sangat berhubungan dengan kondisi psikologis khalayak, utamanya anak-anak.

Fenomena banyaknya adegan yang melanggar ataupun tidak mendidik menjadi hal yang meresahkan utamanya bagi orang tua, belum lagi perkembangan teknologi komunikasi seperti hadirnya handphone yang canggih turut memberi sumbangsih kekhawatiran terhadap pembentukan karakter anak. Sebagai contoh, pada program film kartun Sinema Spesial Siang “Doraemon” (TRANSTV) menayangkan kembali film ini setiap hari sabtu-minggu pukul 14.30 WITA berupa adegan pertengkaran antara Nobita si laki-laki pemalas dan Giant/Suneo, serta perihal percintaan Nobita dengan Shizuka sehingga anak-anak dibawah umur akan mudah meniru apa yang ditontonnya.

Fenomena berdampaknya tayangan televisi terhadap anak-anak tidak mengenal tempat atau wilayah. Salah satu peristiwa yang baru terjadi pada bulan Maret 2020 adalah tindakan kekerasan yang dilakukan seorang anak remaja membunuh balita perempuan yang merupakan tetangganya sendiri karena terinspirasi dari sebuah tontonan yang mengandung kekerasan. Hal ini cukup mengejutkan warga setempat sehingga perlu dilakukan diagnosis melalui pemeriksaan psikologis (Komisi Penyiaran Indonesia, 2020).

Dengan banyaknya ditemukan kejadian atau kasus negatif di kalangan anak-anak dibawah umur sehingga sangat memerlukan perhatian lebih dari orang tua, pendidik dan masyarakat luas untuk mendidik serta mengembangkan karakter anak-anak agar menjadi lebih baik.

Berpijak dari latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, sehingga hal ini menjadi daya tarik penulis dalam melakukan penelitian

sehubungan dengan dampak tayangan kekerasan terhadap pembentukan karakter anak dengan judul **"Pengaruh Menonton Film Kartun Yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Murid Kelas V Di SD Negeri Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa."**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah utama penelitian, jadi rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah:

1. Apakah tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak pada murid kelas V SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa?
2. Seberapa besar pengaruh negatif tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak pada murid kelas V SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak pada murid kelas V SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa

2. Untuk mengetahui pengaruh negatif tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak pada murid kelas V di SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan bacaan atau sumber referensi yang dimiliki oleh perpustakaan Universitas muhammadiyah makassar;
- b. Sebagai bahan referensi dasar bagi para mahasiswa dan peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian;
- c. Bagi peneliti, dapat digunakan untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dan mengembangkan teori-teori psikologi pada umumnya dan psikologi perkembangan anak pada khususnya mengenai perkembangan karakter atau perilaku pada anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi orang tua, sebagai panduan untuk memberikan pendampingan dan memberikan motivasi terhadap anak mereka saat menonton televisi atau streaming sehingga anak dapat memahami dan mengerti acara yang tengah ditonton.
- b. Bagi guru, sebagai masukan untuk menilai perkembangan karakter anak
- c. Bagi penentu kebijaksanaan penyiaran dan pertelevisian, sebagai informasi dan sumber data, sebagai masukan untuk mengkaji secara

terarah dampak sesungguhnya dari tayangan dan siaran untuk anak-anak,
serta dasar pertimbangan dalam menentukan tayangan untuk anak-anak
dibawah umur.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep, Definisi dan Teori

1. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Media sosial semakin hari penggunaanya terus bertambah. Berkembang jumlah pengguna media sosial ini berpengaruh terhadap perkembangan media massa termasuk media televisi. Jumlah penonton acara televisi diperkirakan penontonnya tidak berkurang, tetapi penontonnya tidak menonton pada waktu bersamaan pada kanal tersebut melalui layar TV, tetapi menonton melalui jalur lain, yakni menonton melalui Youtube atau aplikasi berlangganan yang bisa memutar ulang sebuah siaran untuk ditonton di waktu yang lain sampai beberapa hari ke depan. Selain itu, menonton sebuah acara televisi pun sekarang dapat dilakukan melalui smartphone secara streaming kapan saja dan dimana saja (Abdullah, 2018:107).

Media massa selama beberapa dasawarsa telah menjadi arus utama sumber informasi, hiburan, ataupun tayangan film bagi banyak khalayak. Media massa tidak hanya sekedar memberikan informasi dan hiburan semata, namun, tanpa sadar mengajak khalayak untuk melakukan perubahan perilaku. Konten media yang unik dan khas membawa pesan media terlihat sangat menarik, menimbulkan rasa penasaran banyak orang terutama bagi anak-anak (Tamburaka, 2013: 39).

Media diartikan sebagai alat ataupun sarana komunikasi seperti majalah, surat kabar, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media adalah segala bentuk

yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi, sehingga dapat dikatakan media massa merupakan perantara dari suatu proses komunikasi seperti ketika seorang menulis surat, maka media yang digunakan adalah kertas atau ketika menelepon menggunakan media telepon (Tamburaka, 2013: 39).

Menurut (Khomsahrial Romli, 2016: 1-3) Pengertian komunikasi massa dalam pandangan para ahli terhadap komunikasi massa, sebagai berikut:

- a) Menurut Bittner, komunikasi massa adalah pesan yang dikonsumsi melalui media massa pada sejumlah besar orang (*massa communication is message communicated through a mass medium to a large number of people*).
- b) Menurut Gebner, komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berprinsipkan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang berkesinambungan serta paling luas dimiliki seseorang dalam masyarakat industri, dimana komunikasi massa menghasilkan suatu produk berupa pesan komunikasi.
- c) Menurut Meletzke, komunikasi massa adalah bentuk komunikasi yang menyampaikan berbagai pernyataan secara terbuka melalui media penyebaran teknis secara tidak langsung dan satu arah kepada publik yang tersebar.
- d) Menurut Freidson, komunikasi massa dialamatkan kepada sejumlah populasi dari berbagai kelompok, dan bukan hanya satu atau beberapa individu atau sebagian populasi. Komunikasi massa juga menunjukkan ciri komunikasi dengan adanya unsur keserempakan penerimaan pesan oleh komunikan.
- e) Menurut Weight, komunikasi massa melibatkan lembaga yang diarahkan pada khalayak yang relatif besar, heterogen dan anonym, pesan disampaikan secara terbuka, secara serentak, dan bersifat sekilas.

Berdasarkan definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa adalah pesan yang disampaikan oleh media dan dikonsumsi oleh publik sebagai penyampaian pesan-pesan atau informasi.

2. Pengertian Film Kartun

Jika dilihat dari seluruh media massa yang ada seperti televisi, radio, dan surat kabar, maka film mempunyai pengaruh yang paling universal karena film bisa mengatasi hambatan bahasa melalui kekuatan gambar dan menyampaikan pesan kepada publik yang bermacam-macam. Film termasuk karya seni yang sangat kuat pengaruhnya dan memperkaya pengalaman bagi hidup seseorang.

Menurut undang-undang Republik Indonesia No.8 tahun 1992 terkait perfilman, bahwa film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa audiovisual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada bahan pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala wujud, bentuk, jenis, dan ukuran melalui prosedur kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipentaskan ataupun ditayangkan melalui teknik proyeksi mekanik, alat elektronik, dan alat lainnya. Film berperan sebagai sarana media baru yang dapat digunakan untuk menyebarkan tayangan pertunjukan atau hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, drama, lawak, musik dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (McQuail dalam Nando, 2012: 19).

Media Film merupakan selaput tipis yang dibuat dari bahan seluloid untuk dijadikan gambaran negatif yang akan dibuat potret atau gambaran positif yang akan dimainkan di bioskop atau televisi yang berupa gambar hidup. Film juga

merupakan medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan (Nando, 2012: 20).

Film pada hakekatnya adalah sebuah perpaduan hasil penanaman modal, ide atau gambaran tentang harapan atau sasaran capaian dalam kaitannya sebagai gagasan, sebagai skill melalui pembentukan kelompok kerja yang didukung kelayakan kreativitas keahlian, penguasaan alat dan teknologi, perangkat alat dan perangkat studio. Film merupakan gambar hidup yang yang sering disebut *movie*, dan secara kolektif disebut sinema (Bahri, 2017: 49).

Film merupakan rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan ke layar (Televisi, bioskop, streaming aplikasi video) dengan kecepatan teratur, bergerak atau berputar secara *continue* yang menghasilkan sebuah ilustrasi gambar gerak yang disajikan sebagai bentuk hiburan serta cerita yang unik dan mudah dipahami. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap hari ataupun setiap minggunya. Banyaknya film yang diproduksi dari berbagai negara sangat membanjiri pasar global dan mempengaruhi sikap, perilaku, dan harapan orang-orang di belahan dunia (Bahri, 2017: 50).

Film kartun merupakan salah satu contoh wujud nyata dari sebuah karya cipta yang banyak diproduksi dari luar negeri yang menggunakan fasilitas aplikasi di bidang multimedia dengan jalan berusaha menggabungkan antara gambar, teks, audio, animasi dan video. Sehingga film mampu menjangkau banyak segmen sosial, kemudian menyadarkan para ahli industri bisnis komunikasi terutama,

bahwa film mempunyai potensi untuk mempengaruhi khalayaknya terutama anak-anak dan pemuda-pemuda. Pada akhirnya menyaksikan mereka yang tingkah lakunya dan cara berpakaianya meniru-niru karakter film. (Bahri, 2017: 50)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa film merupakan rangkaian gambar hidup yang diproyeksikan kelayar sehingga menghasilkan gambar gerak sebagai tayangan hiburan. Sedangkan kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol atau ikon untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat, dan jelas atau suatu sikap terhadap orang dalam situasi dan peristiwa tertentu. Jadi, film kartun adalah karya seni dan budaya yang berupa gambar bergerak yang diproyeksikan melalui layar dengan menggunakan animasi gerak, dan menyampaikan suatu pesan dari kejadian atau peristiwa yang ditampilkan.

3. Jenis-Jenis Film Kartun

Film animasi atau kartun memuat gambar-gambar maupun bermacam benda mati, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi bergerak. Prinsip teknik animasi sama dengan pembuatan film dengan subjek yang hidup atau bergerak, yang memerlukan dua puluh empat gambar perdetik untuk menciptakan imajinasi gerak. Sedikit atau banyaknya gambar perdetik itu menentukan kasar dan halus pada ilusi atau imajinasi gerak yang tercipta. Film animasi dengan materi berbagai rangkain lukisan di kertas yang kemudian lebih dikenai dengan sebutan film kartun yang terbanyak diproduksi di mana-mana (Nando, 2012: 20)

Menurut (Yunita Syahfitri, 2011: 215) Animasi film kartun zaman dahulu dan zaman era modernisasi sekarang ini sangat berbeda. Di zaman dahulu mempunyai dasar yang sederhana, namun era sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D dan animasi tanah liat.

- 1) Animasi 2D (Dua Dimensi) merupakan animasi yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar yang lucu, seperti film tom and jerry, Spongebob, Power Rangers, dan lain sebagainya.
- 2) Animasi 3D (Tiga Dimensi) dalam perkembangan teknologi dan dunia komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju dengan pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya, seperti pada film Madagascar, Finding Nemo, Upin dan Ipin.
- 3) Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*) meski disebut *Clay* (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan plasticin dan bahan lentur seperti permen, contohnya Film Chicken Run.

Jenis Film telah banyak ditayangkan di televisi, Youtube, dan media massa lainnya yang memiliki daya tarik karena menampilkan gambar hidup dan warna. Kedua aspek ini membuat media massa mampu menarik perhatian masyarakat. Kegiatan menonton Film diberbagai media massa telah menjadi kebiasaan baru yang cenderung menyita waktu luang mereka, terutama anak-anak. Apalagi dengan segala kelebihannya mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam memengaruhi perkembangan karakter sikap, nilai, norma, serta perilaku penontonnya.

Ditinjau dari ranah agama bahwa Islam adalah agama yang diturunkan Allah Subhanahu wa Ta'ala untuk menjadi rahmat bagi alam semesta. Maka atas dasar inilah Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam tidak pernah mengajarkan tindak kekerasan apapun. Dalam Quran Surah An-Nur ayat 19 Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

إِنَّ الَّذِينَ يُحِبُّونَ أَنْ تَشِيعَ الْفَاحِشَةُ فِي الَّذِينَ ءَامَنُوا لَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ ۚ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا

Artinya: "Sesungguhnya orang-orang yang ingin agar (berita) perbuatan yang amat keji itu tersiar di kalangan orang-orang yang beriman, bagi mereka azab yang pedih di dunia dan di akhirat. Dan Allah mengetahui, sedang, kamu tidak mengetahui."

Ayat tersebut mengandung makna bahwa menyiarkan berita atau informasi yang tidak mendidik dan mengandung kekerasan atau perbuatan keji, maka azab yang pedih akan menghampiri mereka.

4. Dampak Film Kartun Kekerasan

Beragam film kartun saat ini banyak dikreasikan oleh manusia, dari kartun yang bersifat pendidikan, hiburan, bahkan yang kurang mendidik pun ada. Kartun yang kurang mendidik dapat mempengaruhi pola pikir terhadap anak, kurangnya informasi tentang adegan yang ditayangkan dalam film yang ditontonnya membuat anak sedikit susah untuk membedakan mana adegan yang baik dan yang buruk.

Diasumsikan secara umum bahwa kekerasan dalam tayangan film kartun dapat memicu penonton untuk berperilaku agresif. Menurut Mayong dari KPI Pusat mengatakan bahwa diperlukan kreativitas dan inovasi dari seluruh pihak

termasuk lembaga penyiaran dalam membuat program dengan prespektif anak. Metode ini sangat diharapkan dapat menumbuhkan dan mengangkat kualitas tayangan anak dilayar kaca (Komisi Penyiaran Indonesia, 2020).

Komisioner KPI Pusat mengatakan bahwa tidak semua film kartun itu dapat ditonton dan aman untuk anak-anak. Karena banyak film kartun yang mengandung kekerasan dan pornografi. Film yang mengandung unsur kekerasan adalah film dengan tema peninjauan masalah fisik dalam suatu konflik. Film yang mengandung unsur kekerasan juga merupakan film yang dalam alur ceritanya menampilkan episode kekerasan. Kekerasan dalam hal ini adalah tingkah laku tidak terpuji seperti pembunuhan, penganiayaan, perkelahian, peperangan dan bentuk tingkah laku lain yang sengaja dilakukan dengan tujuan merusak, mencelakai orang lain ataupun sebagai pemecahan dari sebuah masalah (Komisi Penyiaran Indonesia, 2020).

Berdasarkan uraian di atas film kartun tidak hanya memberikan dampak yang negatif, tetapi juga ada beberapa dampak positif dari menonton film kartun diantaranya sebagai hiburan, melatih daya tangkap anak, kreativitas anak dan menanamkan nilai-nilai. Adapun film kartun yang mengandung unsur kekerasan dalam penelitian ini adalah film kartun yang dalam ceritanya banyak memuat adegan kekerasan, seperti pertengkaran, permusuhan, perkelahian, penganiayaan, dan pembunuhan baik dengan tangan kosong maupun menggunakan alat-alat tertentu sehingga dapat merusak moral anak bangsa dan menjauhkan dari nilai-nilai agama.

Setiap tayangan Film di media televisi dan media lainnya sangat diperlukan adanya bimbingan dalam konsep pandangan Islam yang bertujuan untuk menjaga anak dari berbagai perilaku yang bisa merusak akibat dari tayangan yang ditampilkan. Sebagaimana Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman dalam Quran Surah At-Tahriim/(66), 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan."

Makna dari ayat tersebut bahwa setiap manusia harus bersikap yang benar terhadap tayangan film di media massa, agar benar-benar bisa menjaga diri, anak serta keluarga dari setiap hal yang tidak berguna dan berujung pada kerugian, menciptakan rasa malu dalam menyikapi bermacam tayangan televisi serta tidak membiasakan menghabiskan waktu berjam-jam di depan televisi tanpa memilih program acara yang bermanfaat dan bermakna bagi kehidupan keluarga dan anak-anak.

5. Pengertian Karakter

Secara etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa Latin *kharakter*, *khrassein* dan *kharax* yang bermakna dipahat, atau *tools for marking* (alat untuk menandai). Kata *charassein* ini mulai banyak dipakai kembali dalam bahasa Prancis yaitu kata *caracter* pada abad ke 14 dan kemudian masuk dalam bahasa

Inggris menjadi *character* sebelum akhirnya menjadi bahasa Indonesia dengan istilah karakter" (Suwardani Putu, 2020: 20-21).

Dalam bahasa Arab, karakter diartikan *khuluq, sajiyyah, thabuu* (perilaku, moral, tabiat atau watak), kadang juga diartikan *syakhshiyah* yang artinya personalitas, individualitas, jati diri atau kepribadian. Istilah karakter lebih merujuk pada bentuk khas yang membedakan sesuatu dengan yang lainnya. Karakter dapat juga menunjukkan sekumpulan kualitas atau karakteristik yang dapat digunakan untuk membedakan diri seseorang dengan orang lain (Timpe dalam Suwardani Putu, 2020: 21). Maka dari sanalah kemudian berkembang pengertian karakter yang diartikan sebagai tanda utama atau cerminan perilaku. Seseorang individu juga bisa memahami karakter dari sudut pandang behavioral yang memusatkan unsur-unsur somatopsikis yang dimiliki individu sejak lahir (Koesoema dalam buku Suwardani Putu, 2020: 21).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Poerwadarminta (Elmubarak dalam Suwardani Putu, 2020: 21), karakter diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, watak, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Sifat nyata yang ditunjukkan berbeda antara individu satu dengan individu lainnya, dalam sejumlah atribut yang dapat diamati. Dari pengertian tersebut, *character* kemudian diartikan sebagai tanda atau ciri utama individu karenanya melahirkan suatu pandangan bahwa karakter adalah pola karakter atau perilaku yang bersifat individual pada keadaan moral seseorang. Sedangkan secara istilah, karakter diartikan seperti sifat manusia pada umumnya dimana setiap individu mempunyai banyak sifat yang terkait dari faktor dan kondisi lingkungan

kehidupannya. Dalam bahasa inggris disebutkan bahwa: *"Character is the sum of all the qualities that make you who you are. Its your values, your thoughts, your word, your actions"* (Suwardani Putu, 2020: 21).

Karakter dipengaruhi oleh faktor genetik dan faktor lingkungan seseorang. Pada faktor lingkungan, karakter seseorang banyak dibentuk oleh orang lain atau masyarakat yang sering berada di dekatnya atau yang sering mempengaruhinya, yang kemudian ditiru untuk dilakukannya. Peniruan ini dilakukan melalui proses melihat, mendengar dan mengikuti. Karena itu, karakter sesungguhnya dapat diajarkan secara sengaja melalui aktivitas pendidikan. Jika di lingkungan pendidikan formal (sekolah), dilakukan dengan mengembangkan kurikulum berbasis pendidikan karakter (Suwardani Putu, 2020: 23).

Secara global, karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan toleransi, kedamaian, kasih sayang, menghargai, kerjasama, rasa tanggung jawab, kebebasan, kebahagiaan, kejujuran, kerendahan hati, kesederhanaan, dan persatuan (Samani dan Hariyanto, 2013 dalam Suwardani Putu, 2020: 23). Karakter memiliki makna jika dilandasi nilai-nilai tersebut karena character building patut berorientasi pada upaya pengembangan nilai-nilai kebajikan sehingga menghasilkan produktivitas yang memiliki jati diri dan kepribadian (Suwardani Putu, 2020: 23).

Aristoteles menyatakan, bahwa manusia pada dasarnya memiliki dua keunggulan (*human excellent*), yaitu: pertama, keunggulan dalam pemikiran; dan kedua, keunggulan dalam karakter. Kedua jenis keunggulan setiap manusia dapat

dibangun, dibentuk, ditingkatkan dan dikembangkan melalui pendidikan karakter. Sasaran pendidikan bukan hanya kecerdasan, ilmu dan pengetahuan yang luas, tetapi juga moral, budi pekerti, watak, nilai, perilaku, mental dan kepribadian yang tangguh, unggul dan mulia. Memperhatikan bahwa Indonesia belakangan ini menghadapi berbagai tantangan regional, nasional dan global (Suparlan, 2015: 211).

Pendidikan karakter merupakan suatu upaya yang dirancang dan dilakukan secara terstruktur untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai karakter atau perilaku setiap manusia yang berhubungan dengan Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan keluarga atau masyarakat, dan kebangsaan yang terbentuk dalam sikap, perasaan, pikiran, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, budaya, dan adat istiadat (Suwardani Putu, 2020: 41).

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang sebagai kualitas atau kekuatan mental, moral, budi pekerti yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan dan penggerak dalam berpikir, bersikap, dan bertindak, serta membedakan satu individu dengan individu lainnya.

6. Teori Perubahan Perilaku

a) Teori Stimulus Organisme Reaksi (S-O-R)

Menurut S. Notoadmojo dalam (Bahri, 2017: 57-58), teori ini berdasarkan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergantung pada kualitas rangsangan pada (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Hosland mengatakan bahwa perubahan perilaku pada hakikatnya adalah sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari:

- 1) Stimulus (rangsang) yang diberikan kepada individu dapat diterima atau ditolak.
- 2) Apabila stimulus telah mendapatkan perhatian dari individu maka ia akan mengerti stimulus tersebut dan dilanjutkan ke proses selanjutnya.
- 3) Setelah individu mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya.
- 4) Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut berubah (perubahan perilaku).

7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Karakter Anak

Karakteristik setiap anak diperoleh dari orangtuanya. Karakteristik tersebut melibatkan fisik dan psikis atau sifat-sifat mental. Lingkungan merupakan faktor penting yang menentukan perkembangan karakter atau perilaku seseorang. Faktor lingkungan meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan sosial, dan media massa (Yusuf, 2015: 36).

1) Lingkungan Keluarga

Keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam upaya mengembangkan karakter anak. Setiap anak dididik dari orang tua dengan penuh cinta, kasih sayang dan mendidik tentang nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikannya merupakan faktor yang kondusif untuk mempersiapkan perilaku anak menjadi baik dan sehat dan berperilaku terpuji. Keluarga juga dipandang sebagai institusi yang dapat memenuhi kebutuhan manusia. Keluarga yang bahagia merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan perilaku anak, karena dengan perlakuan yang baik dari orang tua anak dapat memenuhi kebutuhan dasarnya baik secara fisik, biologis, maupun sosiopsikologisnya (Yusuf, 2015: 37).

Setiap anak akan merasa nyaman dan penuh kasih dengan keluarganya apabila fungsi keluarga dapat dijalankan dengan baik. Kewajiban keluarga adalah memberikan rasa cinta, rasa memiliki, rasa aman, kasih sayang, dan menumbuh kembangkan hubungan yang baik diantara anggota keluarga. Cinta kasih dalam keluarga bukan hubungan yang sebatas perasaan, akan tetapi juga menyangkut pemeliharaan, didikan yang baik, rasa tanggung jawab, perhatian, pemahaman, dan keinginan untuk menumbuh kembangkan anak yang dicintainya (Yusuf, 2015:37).

2) Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan karakter anak. Sekolah bertindak sebagai substitusi keluarga, dan guru sebagai substitusi

orang tua murid. Sekolah mempunyai peranan atau tanggung jawab penting dalam membantu para peserta didik mencapai tugas perkembangannya, dengan hal ini sekolah berupaya menciptakan iklim yang kondusif atau kondisi yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mencapai perkembangannya. Selain itu, sekolah juga mempunyai peranan dalam pengembangan spiritual yaitu untuk mengembangkan keimanan dan ketakwaan anak agar menjadi manusia yang beragama, berakhlak dan beramal kebaikan, berkarakter, berilmu, pengetahuan, mengembangkan keterampilan yang dimiliki anak, menciptakan budi pekerti luhur, dan menjalin solidaritas terhadap sesama manusia. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu peserta didik agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek spiritual, moral atau perilaku, intelektual, emosional maupun sosial (Yusuf, 2015: 54).

Guru merupakan orang-orang yang telah dididik dan dipersiapkan secara khusus dalam bidang pendidikan untuk menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan yang bisa menjadi stimulus bagi perkembangan karakter anak serta lengkap dengan ilmu penguasaan metodologi pembelajarannya. Tujuan serta fungsi dari sekolah untuk memfasilitasi proses perkembangan anak, secara menyeluruh sehingga dapat berkembang secara optimal sesuai dengan harapan dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat (Sujiono, 2018: 11.51).

3) Lingkungan Sosial (Kelompok Teman Sebaya)

Kelompok teman sebaya sebagai lingkungan sosial bagi anak mempunyai peranan yang cukup penting bagi perkembangan karakter anak. Peran itu semakin penting, terutama pada saat terjadinya perubahan dalam struktur masyarakat. Interaksi sosial di dalam lingkungan memiliki keanekaragaman yang sesuai dengan status dan juga perannya masing-masing agar anak senantiasa belajar untuk mengimplementasikan kehidupan melalui interaksi dengan lingkungannya (Yusuf, 2015:59).

Ketika lingkungan sekitar tidak sehat misalkan dalam lingkungan masyarakat yang bermoral tidak baik (negatif) maka anak akan mengikuti keadaan yang ada disekitarnya. Sebaliknya jika lingkungan itu sehat atau bermoral yang baik (positif) maka perkembangan karakter anak akan ikut baik karena lingkungan sosial sangat berperan dalam membentuk perilaku atau karakter anak.

4) Media Komunikasi

Media komunikasi cetak maupun elektronik merupakan hal yang sangat penting dalam mempengaruhi karakter anak. Media komunikasi terutama TV memiliki pengaruh yang cukup besar karena sangat mudah diakses dan lebih menarik bagi anak. Anak akan bertahan duduk berjam-jam untuk mengikuti tayangan TV termasuk tayangan film kartun. Bayangkan jika yang ditayangkan adalah hal-hal yang buruk dan merusak mental serta moralitas, anak akan sangat mudah menyerapnya dan memprosesnya sebagai

pengalaman inderawinya. Jika setiap hari anak melihat dan mendengarkan, maka dapat dipastikan tayangan tersebut akan menjadi perilaku anak. Peran orangtua atau orang dewasa di rumah, hendaklah dapat terlibat dalam mengarahkan dan menyeleksi tayangan program TV yang cocok untuk anak-anak. Setidaknya para orangtua dan orang dewasa lain dapat mendampingi anak pada saat mereka menonton TV. Jika tersedia tayangan yang positif, seperti TV siaran (saluran) Edukatif, misalnya tayangan Jalan Sesama (*Sesame Street*), maka anak dapat diarahkan untuk menyaksikan tayangan tersebut (Ali Nugraha & Yeni, 2020: 41).

8. Tahapan Pembentukan Karakter Anak

Tahapan pembentukan karakter pertama bagi anak adalah dimulai dengan menstimulasi rasa keindahan (tahap estetis). Fungsi stimulasi rasa keindahan (estetis) ini adalah untuk menghaluskan "budi". Menurut para filsuf kebaikan hanya dapat tumbuh dengan subur dalam jiwa yang halus, dan sulit berkembang dalam jiwa yang kasar. Proses penghalusan rasa estetis ini telah begitu marak dilakukan, walaupun belum dipahami maksud dan tujuan yang sebenarnya. Dilapangan, pada umumnya anak sudah memperoleh aktivasi rasa keindahan melalui aktivitas seni rupa, musik, dan tari. Karena memang melalui media seni maka aspek keindahan dapat diasah (Ali Nugraha & Yeni, 2020: 34).

Pada tahap kedua anak dididik melalui keteladanan. Anak melakukan perilaku baik karena sering melihat orang dewasa melakukannya. Perilaku meniru ini masih melekat pada kalangan anak-anak. Proses mengamati dan meniru merupakan ciri khas perilaku anak. Pada saat kemampuan kognitif mereka belum

cukup matang untuk memahami fenomena yang ada di lingkungannya, anak memahami melalui meniru dan mencontoh perilaku orang dewasa sekitarnya. Pada saat inilah teladan dari perilaku berbudi menjadi sangat penting dan menentukan (Ahmad Susanto, 2016: 39-40).

Tahapan ketiga adalah melalui pembiasaan. Setelah anak terbiasa dengan stimulasi yang menghaluskan budi, kemudian meneladani perilaku orang dewasa sekitarnya. Maka fase berikutnya adalah melatih dengan cara pembiasaan. Pada tahap ini anak dikuatkan untuk terus melakukan perbuatan baik, sehingga karakter yang baik menjadi kebiasaan sehari-hari. Hal ini perlu dilakukan secara berulang-ulang dan terus dibiasakan. Proses pembiasaan ini dilakukan dengan tetap memperhatikan kondisi psikologis anak dan menghindari perilaku menekan, membebani, dan memaksa anak. Proses pembiasaan harus memperhatikan kemampuan dan perasaan anak. Karena perilaku moral yang dipaksakan tidak akan menjadi bagian dari kepribadian anak yang sejati (Ali Nugraha & Yeni, 2020: 34).

Tahap pembentukan karakter selanjutnya adalah tahap pembangunan pengetahuan. Tahap ini dilakukan ketika perkembangan kognitif anak sudah lebih matang. Pada tahap ini, dengan kematangan kognitifnya anak dapat memahami dengan lebih mudah mengapa perilaku baik harus dilakukan dan layak menjadi pilihannya. Pada tahap ini proses dialog yang lebih mendalam tentang moralitas dapat dilakukan, karena anak sudah lebih siap (Ali Nugraha & Yeni, 2020: 34).

B. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya mengenai “Pengaruh Menonton Film Kartun yang Mengandung Unsur Kekerasan terhadap Pembentukan Karakter Anak”. Untuk mendukung penelitian ini, maka penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bisa menjadi sebuah referensi bagi peneliti dalam penyelesaian penelitian ini, sekaligus untuk mempertegas penelitian yang telah dilakukan dengan adanya penelitian-penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut merupakan hasil penelitian sejenis yang relevan.

Penelitian relevan yang pertama dilakukan oleh Andini Arieska dengan judul penelitian “Pengaruh Tayangan Kekerasan Dalam Serial Kartun Naruto Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia 9-12 Tahun Di Kelurahan Rappang Kec.Panca Rijang Kab.Sidrap. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif hubungan kausal. Subjek penelitian ini adalah anak usia 9-12 tahun di Kelurahan Rappang. Data dikumpulkan dengan melakukan survei dan menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan tiga tahapan yaitu: pengolahan data, analisis data frekuensi, pengaruh, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada umumnya anak-anak sering menonton tayangan yang pernah dilihat dan diamati di televisi dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh tayangan serial kartun Naruto terhadap pembentukan karakter anak berupa peniruan adegan-adegan dalam serial kartun Naruto.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Bayu Sari Wulan dengan judul penelitian “Pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada anak siswa kelas IV SDN Kereo 1 Tangerang tahun ajaran 2016/2017”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik penelitian analisis statistik kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kereo 1 Tangerang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi perilaku agresif pada anak karena menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan. Pada penelitian ini sudah terjadi kenaikan rerata perilaku agresif pada anak setelah menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan.

Penelitian relevan yang ketiga dilakukan oleh Shafira Widhia Anggraeni dengan judul penelitian “Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Terpadu Al-Furqan Tahun Ajaran 2020/2021”. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif kausal komparatif (*ex post facto*) dengan menggunakan rumus *independent sample t-test*. Subjek penelitian ini adalah orangtua dan murid yang berusia 4-5 tahun di PAUD Terpadu AlFurqan berjumlah 75 anak. Hasil penelitian menunjukan bahwa tidak ada pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak tidak berperan signifikan dalam memengaruhi perilaku prososial anak karena PAUD Terpadu AlFurqan memiliki program pembiasaan perilaku “beramal”.

Penelitian relevan yang keempat dilakukan oleh Fauzia Rahmi dengan judul penelitian “Pengaruh Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Perilaku

Anak Pada Murid Kelas IV SD Negeri 47 Tompotikka Kecamatan Wara Kota Palopo". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian adalah murid kelas IV SDN 47 Tompotikka sejumlah 100 murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang kuat antara menonton tayangan televisi terhadap perkembangan perilaku anak khususnya pada murid kelas IV SD Negeri 47 Tompotikka. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,244 > 1,789$) dan Nilai $0,187$ pada variabel tayangan televisi (X) adalah bernilai positif sehingga dapat dikatakan semakin tinggi tayangan televisi (X), maka semakin berpengaruh pula perkembangan perilaku anak (Y).

Penelitian relevan yang kelima dilakukan oleh Melvi Arsita, Adelina Hasyim, dan M. Mona Adha. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif jenis korelasi dan analisis data menggunakan *chi kuadrat*. Subjek penelitian adalah murid sekolah dasar lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung sejumlah 38 murid. Hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa terdapat derajat keeratan diperoleh nilai pada kategori sedang. Artinya terdapat pengaruh tayangan film kartun terhadap pola tingkah laku anak usia sekolah dasar di lingkungan II Kelurahan Gunung Terang Bandar Lampung.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian yang berbeda-beda, tetapi menghasilkan kesimpulan yang sama yaitu tontonan film kartun yang mengandung unsur kekerasan dapat memengaruhi perkembangan karakter anak.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan judul yang diteliti maka penulis dapat memberikan gambaran mengenai kerangka pikir penelitian, gambaran tersebut sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

Perilaku anak dalam menonton film kartun di media massa adalah suatu tindakan menonton karena adanya dorongan dari dalam diri anak. Televisi atau streaming aplikasi memberikan tayangan film kartun dimana anak dalam keadaan pasif dalam menerima pesan atau informasi sehingga anak secara tidak sadar memasukkan ke dalam otak mereka setiap pesan yang terdapat pada film tayangan kekerasan. Tayangan yang mengandung unsur kekerasan tersebut dapat memengaruhi perkembangan karakter anak dengan meniru adegan film kekerasan yang telah ditontonnya.

D. Hipotesis Penelitian

Bedasarkan kajian pustaka yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini, adalah:

Hipotesis Alternatif (*H_a*):

“Ada pengaruh yang signifikan antara tayangan film kartun kekerasan terhadap pembentukan karakter anak pada murid kelas V SDN Tombolo K Kec. Pallangga Kab. Gowa”



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih 2 (dua) bulan. Adapun lokasi penelitian yaitu di SD Negeri Tombolo K, Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa, karena peneliti ingin melihat bagaimana pengaruh film kartun terhadap perkembangan karakter anak pada murid kelas V SD Negeri Tombolo K, Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang bersifat deduktif, objektif dan ilmiah. Data yang diperoleh berupa angka-angka (*score* atau nilai) atau pertanyaan-pertanyaan yang dinilai, dan dianalisis dengan analisis statistik. Maka dari itu, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif karena pada penelitian ini ada dua variabel yang ingin diteliti yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat), dimana variabel independen "Tayangan Film Kartun Kekerasan" memengaruhi variabel dependen "Pembentukan Karakter Anak" pada murid kelas V SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa.

Adapun tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survei yaitu penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi. Pada pelaksanaan survei digunakan kuisioner, dokumentasi dan observasi sebagai alat pengumpulan data pokok yang kemudian akan diolah dan dianalisa (Andriani, 2019: 33).

C. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian (Sandu Siyoto, 2015: 63). Konteks populasi dalam penelitian ini keseluruhan objek penelitian, yaitu seluruh murid dan orangtua murid kelas V di SD Negeri Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa sebanyak 90 orang.

2) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sandu Siyoto, 2015: 64). Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode sampel jenuh yaitu semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Metode ini adalah suatu metode pemilihan sampel, setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dikatakan simpel (sederhana) karena cara pengambilan sampel dari semua anggota populasi tanpa memerhatikan strata yang ada dalam anggota populasi. Jika jumlah anggota subjek dalam populasi hanya meliputi antara 100-150 orang, dan dalam pengumpulan data peneliti menggunakan angket, sebaiknya subjek sejumlah itu diambil seluruhnya (Arikunto, 2000: 125). Berdasarkan pendapat dari Arikunto tersebut, mengingat populasi yang ada dalam penelitian ini tergolong <100 , yaitu 90 murid, maka jumlah sampel yang di ambil adalah 90 murid beserta orangtua murid sebagai responden.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti terdiri atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (responden), dan data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (responden). Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi, kuesioner (angket) dan dokumentasi.

1. Observasi. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia dengan menyebarkan lembar observasi kepada orangtua murid. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data dengan melakukan pengamatan langsung pada lokasi penelitian, kemudian membuat pencatatan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas dan memberikan petunjuk-petunjuk untuk mendukung data yang diolah lebih lanjut (Arikunto, 2000: 151).
2. Kuesioner (angket), dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kepada orangtua murid dan murid kelas V di SDN Tombolo K Kecamatan Pallangga. Daftar pertanyaan yang bersifat tertutup yaitu daftar pertanyaan yang telah disediakan alternatif-alternatif jawabannya.
3. Dokumentasi, yakni penulisan dan perolehan data yang diperlukan melalui data yang telah tersedia. Data berupa statistik, agenda kegiatan, produk keputusan atau kebijakan, sejarah dan hal lainnya yang berkaitan dengan peneliti. Kelebihan teknik dokumentasi ini adalah karena data tersedia, siap

pakai, serta hemat biaya dan tenaga. Data dokumentasi ini akan diperoleh langsung dari SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga, Kabupaten gowa.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif yaitu analisis data terbagi menjadi dua yaitu kegiatan mendeskripsikan data dan melakukan uji statistik (*inferensial*). Kegiatan mendeskripsikan data yang ada guna memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan. Kegiatan mendeskripsikan data dilakukan dengan pengukuran statistik deskriptif.

Teknik Analisis Statistik Deskriptif merupakan jenis analisis data yang dimaksudkan untuk mengungkapkan atau mendeskripsikan keadaan atau karakteristik masing-masing variabel penelitian secara tunggal dengan menggunakan analisis distribusi frekuensi dan presentase.

a. Analisis Korelasi

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis korelasi untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel X yakni “tayangan film kartun kekerasan”, dengan variabel Y yakni terhadap “perkembangan karakter anak”. Jika ada pengaruh, bagaimana arah pengaruh dan seberapa besar pengaruh tersebut. Rumusnya adalah sebagai berikut (Herhyanto, 2018: 944):

$$r = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{[n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2][n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2]}}$$

Dimana:

r = Koefisien Korelasi Pearson Product Moment

N = Jumlah individu dalam sampel

X = Nilai variabel x

Y = Nilai variabel y

b. Regresi Linear Sederhana

Rumus yang digunakan dalam analisis data yaitu regresi linear antar dua variabel mempunyai hubungan kausal (sebab-akibat) atau hubungan fungsional. Regresi sederhana merupakan teknik analisa yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dari menonton tayangan film kartun kekerasan terhadap perkembangan karakter anak, dan menggunakan korelasi untuk mengetahui keeratan dari kedua variabel tersebut. Persamaan Regresi Linear sederhana (Herhyanto, 2018: 93):

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

a = Konstanta/intersep (besarnya Y jika $X = 0$)

b = Koefisien regresi (besarnya perubahan Y akibat perubahan X)

X = Variabel bebas

c. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t digunakan menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan Y , apakah variabel X (tayangan film kartun kekerasan) benar-benar berpengaruh terhadap variabel Y (pembentukan karakter anak). Untuk mengetahui masing-masing sumbangan variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat, dalam

hal ini apakah koefisien regresi variabel bebas mempunyai pengaruh yang bermakna atau tidak terhadap variabel terikat.

Ho diterima jika:

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka Ho diterima dan Ha ditolak, itu berarti tidak ada pengaruh yang bermakna oleh variabel X dan Y.

Ho ditolak jika:

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka Ho ditolak dan Ha diterima, maka itu berarti ada pengaruh yang bermakna oleh variabel X dan Y.

F. Teknik Pengolahan Data

Setelah peneliti mengumpulkan data dari 90 orang responden, kemudian dilakukan pengolahan data dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Penomoran Kuesioner

Kuesioner yang telah terkumpulkan akan diberi nomor urut sebagai pengenalan (01-90).

2. Editing

Proses *editing* dimulai dengan memberi identitas pada instrumen penelitian yang telah terjawab. Kemudian memeriksa satu persatu lembaran instrumen pengumpulan data, kemudian memeriksa poin-poin serta jawaban yang tersedia (Bungin, 2010: 165).

3. Coding

Setelah tahap *editing* selesai dilakukan, maka data tersebut diberi identitas atau *code* berupa angka sehingga memiliki arti tertentu pada saat dianalisis.

4. Tabulasi

Data yang diberi *code* dimasukkan pada tabel-tabel tertentu dan mengatur angka-angka serta menghitungnya.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Dengan demikian, instrumen yang akan digunakan untuk penelitian tergantung pada jumlah variabel. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu (Andriani, 2019: 56):

- 1) Instrumen yang mengungkap tentang tayangan film kartun kekerasan.
- 2) Instrumen yang mengungkap tentang pembentukan karakter anak.

Adapun langkah-langkah penyusunan instrumen penelitian ini adalah:

- 1) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai dengan instrumen tersebut.
- 2) Membuat definisi operasional variabel yang menjadi indikator-indikator tertentu yang akan diteliti.
- 3) Membuat kisi-kisi berdasarkan indikator variabel yang telah tersusun.
- 4) Membuat butir-butir pertanyaan masing-masing pada angket pengaruh tayangan film kartun kekerasan terhadap pembentukan karakter anak.
- 5) Menganalisis hasil analisa item dengan validitas dan realibilitas.

Aspek yang diungkap dalam angket peneliti adalah:

- 1) Mengetahui frekuensi menonton tayangan film kartun kekerasan.

- 2) Mengetahui perilaku pembentukan karakter anak tentang tayangan film kartun kekerasan yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

1) Uji Validitas

Validitas dimaksudkan untuk menyatakan seberapa jauh data yang ditampung pada suatu kuesioner. Validitas adalah istilah yang menggambarkan kemampuan sebuah instrumen untuk mengukur apa yang ingin diukur. Dalam penelitian ini untuk mengukur validitas digunakan korelasi pearson, dapat dihitung dengan rumus *Pearson Product Moment*. Variabel penelitian dinyatakan valid jika hasil pengujian diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{table}$ dihitung dengan bantuan program SPSS (Syahrudin & Salim, 2012: 133).

2) Reliabilitas

Reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan seberapa jauh suatu hasil pengukuran relatif konsisten jika alat ukur digunakan berulang kali. Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *cronbach alpha* yaitu metode yang digunakan untuk menguji kelayakan terhadap konsistensi seluruh skala yang digunakan di dalam penelitian. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan telah *reliable* (dapat dipercaya) bila nilai koefisien reliabilitasnya lebih besar dari 0,6 ($> 0,6$) dengan menggunakan bantuan program SPSS (Syahrudin & Salim, 2012: 133).

H. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan Ke							
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
1	Observasi								
2	Identifikasi Masalah								
3	Penentuan Tindakan								
4	Pengajuan Judul								
5	Penyusunan Proposal								
6	Pengumpulan Proposal								
7	Seminar Proposal								
8	Revisi Proposal								
9	Pengajuan Izin Penelitian								
10	Proses Pengumpulan Data								
11	Analisis Data								
12	Penyusunan Laporan Skripsi								
13	Ujian Skripsi								

I. Operasional Konsep

Variabel	Dimensi	Operasional	Indikator	Alat Ukur (Data/ Skala)	Rumus	Hasil Ukur
Tayangan Film Kartun Kekerasan (X)	Tayangan film kartun kekerasan terhadap pembentukan karakter anak	Tayangan film kartun kekerasan yang menampilkan adegan kekerasan dari tingkat yang ringan seperti kata-kata kasar atau cacian, perkelahian, sampai tingkat yang berat seperti adegan membunuh	Yang dimaksud dengan program yang mengandung muatan kekerasan adalah program yang dalam penyajiannya memunculkan efek suara berupa hujatan, kemarahan yang berlebihan, pertengkaran dengan suara seolah orang membanting atau memukul sesuatu, dan/atau visualisasi gambar yang nyata-nyata menampilkan tindakan seperti pemukulan, kerusakan secara eksplisit dan vulgar	Kuesioner, Likert	Regresi linear sederhana	SS: Sangat Setuju S: Setuju TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

				bahasa atau kata-kata makian yang mempunyai kecenderungan menghina atau merendahkan martabat manusia, memiliki makna jorok/mesum/cabul/vulgar, serta menghina agama dan Tuhan.			
Pembentukan Karakter Anak (Y)	Pembentukan karakter adalah pola pikir atau cara berpikir yang terbentuk melalui seringnya menonton tayangan film kartun kekerasan.	Menonton tayangan film kartun di televisi tanpa disadari terdapat tayangan yang dapat mengganggu atau memengaruhi penonton secara tidak sadar untuk meniru adegan kekerasan tersebut, sehingga membuat perilaku dan cara berpikir anak menjadi terganggu.	Menonton tayangan film kartun di televisi tanpa disadari terdapat tayangan yang dapat mengganggu atau memengaruhi penonton secara tidak sadar untuk meniru adegan kekerasan tersebut.	Cara berpikir yang dimaksud yaitu berpikir ke arah yang negatif Contohnya, ingin meniru adegan kekerasan tersebut seperti memukul teman.	Kuesioner, Regresi linear sederhana	0= Tidak ada pengaruh antara tayangan kekerasan terhadap pembentukan karakter anak. 1= Ada pengaruh antara tayangan kekerasan terhadap pembentukan karakter anak.	

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Hasil Observasi

Untuk mendapatkan informasi yang akurat dari responden, maka penulis melakukan observasi langsung dalam bentuk pertanyaan yang diajukan langsung kepada orang tua murid kelas V SDN Tombolo K. Maka penulis mendapatkan hasil penelitian mengenai pernyataan bagaimana perilaku anak yang sering menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan khususnya murid kelas V SDN Tombolo K, Kecamatan Pallangga dan orang tua murid. Sesuai dengan tujuan penelitian maka penulis menyajikan data dari hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Observasi

No	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
1	Apakah anak ibu/bapak sering menonton film kartun?	Sering = 50 orang Jarang = 25 orang Pernah = 7 orang Tidak Pernah = 8 orang
2	Film kartun apa yang sering ditontonnya?	Upin dan Ipin = 40 orang Spongebob = 39 orang Doraemon = 16 orang Boboiboy & Naruto = 5 orang
3	Melalui media apa yang ditonton oleh anak anda?	Televisi = 41 % Youtube = 59 %
4	Apakah ibu/bapak pernah mendampingi anak saat sedang menonton film kartun?	Ya, kadang-kadang saya mendampingiya menonton

No	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
5	Apakah ibu/bapak memberi penjelasan kepada anak ibu/bapak tentang tayangan yang layak untuk dilihat?	Ya saya beri penjelasan, ya kadang itu jika di beri tahu kadang baik tanggapannya kadang juga tidak.
6	Apakah ibu/bapak pernah melihat anak ibu/bapak menirukan adegan yang tidak sesuai dengan umurnya?	Pernah, ketika dia menonton film kartun Upin dan Ipin dan Spongebob
7	Apakah ibu/bapak sering memberikan pengawasan pada perilaku anak?	Ya, kadang saya awasi dia disaat menonton televisi atau youtube
8	Bagaimana sikap ibu/bapak sebagai orang tua ketika anak ibu/bapak membuat masalah dalam lingkungan sekolah seperti berkelahi dengan teman?	Kita menanggapi secara halus, kita nasehati juga anaknya jangan sampai mengulang lagi hal seperti itu
9	Apakah keseharian anak ibu/bapak terpengaruh oleh tayangan film yang sering dilihatnya?	Sedikit-sedikit ada tingkah lakunya yang terpengaruh oleh tayangan dan juga faktor lingkungan
10	Apa yang ibu/bapak lakukan agar anak ibu/bapak terhindar dari perbuatan tidak bermoral seperti berkata kotor, melawan perintah orang tuanya?	Menasehati secara pelan-pelan, tidak kasar karena anak-anak jika dibentak dengan suara kasar maka sikapnya juga akan semakin melawan orangtua dan tidak mendengarkan nasihat orang tua.

Sumber: Observasi dan Dokumentasi 2021

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti diketahui bahwa program yang sering dilihat atau ditonton oleh anak-anak yaitu jenis film animasi kartun upin-ipin, spongebob, doraemon, bobaiboy, dan naruto melalui media televisi dan youtube. Bentuk-bentuk kekerasan yang terdapat pada film animasi tersebut bermacam-macam, yaitu adegan perkelahian, permusuhan, memukul, berbohong, mengejek, dan lain sebagainya yang termasuk dalam bentuk kekerasan verbal dan kekerasan fisik.

2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Pengujian validitas menggunakan rumus *Product moment* dari Pearson yang dilakukan dengan menghitung korelasi antar masing-masing skor item pertanyaan dari tiap variabel dengan total skor variabel tersebut. Jika skor item tersebut berkorelasi positif dengan skor total item dan lebih tinggi dari korelasi antar item, menunjukkan validitas instrumen tersebut. Untuk penelitian ini nilai db atau derajat bebas (*degree of freedom*) dapat dihitung sebagai berikut: ($db = n - k$) atau ($90 \text{ responden} - 2 \text{ variabel} = 88$), dengan tingkat signifikan sebesar 0,05 maka didapat r tabel sebesar 0,2072 (*two tail*). Hasil pengujian validitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2

Hasil Uji Validitas

Variabel	r hitung	r tabel (two tail)	Keterangan
Variabel (X)			
Item 1	0,304	0,2072	Valid
Item 2	0,427	0,2072	Valid
Item 3	0,538	0,2072	Valid
Item 4	0,646	0,2072	Valid
Item 5	0,406	0,2072	Valid
Item 6	0,335	0,2072	Valid
Item 7	0,348	0,2072	Valid
Item 8	0,361	0,2072	Valid
Item 9	0,612	0,2072	Valid
Item 10	0,627	0,2072	Valid
Item 11	0,577	0,2072	Valid
Item 12	0,557	0,2072	Valid
Item 13	0,463	0,2072	Valid
Item 14	0,510	0,2072	Valid
Item 15	0,512	0,2072	Valid
Item 16	0,436	0,2072	Valid

Variabel	r hitung	r tabel (two tail)	Keterangan
Item 17	0,436	0,2072	Valid
Item 18	0,451	0,2072	Valid
Item 19	0,475	0,2072	Valid
Variabel (Y)			
Item 1	0,934	0,2072	Valid
Item 2	0,514	0,2072	Valid
Item 3	0,934	0,2072	Valid
Item 4	0,710	0,2072	Valid
Item 5	0,915	0,2072	Valid

Dari tabel di atas diketahui bahwa variabel X (tayangan film kartun) dan variabel Y (pembentukan karakter anak) dinyatakan valid karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (0,2072). Berdasarkan nilai uji validitas butir instrumen seluruh variabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data kuesioner yang peneliti gunakan dalam penelitian sudah representatif. Dalam artian mampu mengungkapkan data dan variabel yang diteliti secara tepat.

Hasil pengujian nilai kuesioner melalui aplikasi SPSS versi 23 bahwa pada tabel validitas setiap item ditunjukkan oleh kolom total. Berdasarkan r tabel, nilai Pearson Correlationnya adalah sebesar 0,2072 (two tail) karena menggunakan 90 responden (N) dengan batas tingkat signifikansi 0,05. Terlihat pada tabel 4.2 di atas bahwa semua nilai pearson correlations tiap item adalah 0,2072 (two tail). Hal ini ditandai pada lampiran uji validitas dengan tanda (*) atau (**) pada kolom total di tabel output. Sehingga variabel (X) yang terdiri dari 19 item dan variabel (Y) terdiri dari 5 item kuesioner tersebut sudah valid karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (0,2072).

b. Uji Reliabilitas

Mengukur konsistensi konstruk (variabel) penelitian. Suatu variabel Uji reliabilitas digunakan untuk dikatakan *reliable* (handal) jika jawaban responden terhadap pertanyaan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* karena instrumen penelitian ini berbentuk kuesioner atau angket. Instrumen dapat dikatakan handal atau fleksibel bila memiliki koefisien realibilitas 0,6 atau lebih. Hasil perhitungan reliabilitas oleh SPSS versi 23 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3
Hasil Uji Reliabilitas Variabel (X)
Tayangan Film Kartun Kekerasan

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,807	,810	19

Tabel 4.4
Hasil Uji Reliabilitas Variabel (Y)
Pembentukan Karakter Anak

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,857	,861	5

Sumber: Data Olahan SPSS.23

Dari tabel di atas diketahui bahwa variabel X (tayangan film kartun) dengan koefisien alpha sebesar 0,810 dan variabel Y (pembentukan karakter anak) dinyatakan dengan koefisien alpha sebesar 0,861 dinyatakan reliabel karena

koefisien $\alpha > (0,60)$. Berdasarkan nilai uji Reliabilitas butir instrumen seluruh variabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data kuesioner yang peneliti gunakan dalam penelitian sudah handal, dalam artian telah lulus uji Instrumen dengan menggunakan uji reliabilitas.

Setelah melakukan uji reliabilitas pada sistem SPSS, maka akan keluar hasil output dari data yang telah di *entry*. Pada lampiran "*Case Processing Summary*" hasil sampel atau responden yang dianalisis dengan simbol (N). Pada tabel tersebut, jumlah responden yang dihitung adalah sebanyak 90 murid. Karena semua data kuesioner telah diisi semua oleh responden maka jumlah valid kolom (%) adalah 100%.

Pada tabel 4.3 *Reliability Statistics* variabel (X) sebagai dasar pengambilan keputusan, apakah semua item pertanyaan kuesioner reliabel atau tidak. Jika dilihat pada tabel 4.3, ada kolom (*N of Items*) yang artinya adalah banyaknya item atau butir pertanyaan kuesioner berjumlah 19. Untuk hasil output di kolom tengah (*Cronbach's Alpha Based on Standardized Items*) menunjukkan nilai 0,810. Karena hasil output tersebut lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan semua item pertanyaan kuesioner adalah reliabel atau konsisten.

Pada tabel 4.4 *Reliability Statistics* variabel (Y) sebagai dasar pengambilan keputusan, apakah semua item pertanyaan kuesioner reliabel atau tidak. Jika dilihat pada tabel 4.4, ada kolom (*N of Items*) yang artinya adalah banyaknya item atau butir pertanyaan kuesioner berjumlah 5. Untuk hasil output di kolom tengah (*Cronbach's Alpha Based on Standardized Items*) menunjukkan nilai 0,861.

Karena hasil output tersebut lebih besar dari 0,60 maka dapat disimpulkan semua item pertanyaan kuesioner adalah reliabel atau konsisten.

3. Analisis Deskriptif

a. Karakteristik Responden

Karakteristik responden yang terlibat dalam mengisi kuesioner yang disebarkan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 4.5
Frekuensi dan Jenis Kelamin Responden

NO	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persent
1	Laki-laki	49	54,4%
2	Perempuan	41	45,6%
	Total	90	100%

Sumber: Data Olahan SPSS.23

Pada tabel tersebut bisa terlihat bahwa berdasarkan hasil penelitian dari 90 responden dapat disimpulkan bahwa responden berjenis kelamin laki-laki lebih banyak dengan jumlah 49 murid dengan persentase 54,4% dari pada responden perempuan dengan jumlah 41 murid dengan persentase 45,6%.

Setelah data variabel di *Analyze-Descriptive Statistics-Frequencies* ke dalam kotak *variable(s)* pada aplikasi SPSS. Maka akan muncul hasil output (lampiran statistics) yang digunakan untuk memvalidasi apakah terdapat data yang tidak isi oleh responden (missing value). Berdasarkan tabel (lampiran statistics) diketahui bahwa tidak terdapat missing value. Hal ini dapat dilihat dari row missing yang menunjukkan nilai nol untuk semua kolom variabel.

Pada tabel 4.5, jenis kelamin menunjukkan bahwa dari 90 responden, terdapat 49 responden laki-laki dengan persentase 54,4% dan 41 responden perempuan dengan persentase 45,6% yang berpartisipasi dalam survei.

b. Tabel Frekuensi Variabel

1) Variabel Tayangan Film Kartun Kekerasan (X)

Pada penelitian ini tanggapan murid dapat dilihat dari variabel tayangan film kartun kekerasan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6
Distribusi jawaban pernyataan pada tayangan film kartun (X)

Item (X)	Skor								Jumlah (%)
	SS		S		TS		STS		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	20	22,2	36	40	34	37,8			100%
2	14	15,6	45	50	31	34,4		-	100%
3	34	37,8	37	41,1	19	21,1		-	100%
4	26	28,9	44	48,9	20	22,2			100%
5	29	32,2	45	50	16	17,8			100%
6	34	37,8	42	46,7	14	15,6			100%
7	33	36,7	45	50	12	13,3			100%
8	30	33,3	48	53,3	12	13,3	-		100%
9	55	61,1	28	31,1	7	7,8	-	-	100%
10	52	57,8	30	33,3	8	8,9	-	-	100%
11	50	55,6	35	38,9	5	5,6	-	-	100%
12	53	58,9	27	30	10	11,1	-	-	100%
13	46	51,1	36	40	8	8,9	-	-	100%
14	53	58,9	29	32,2	8	8,9	-	-	100%
15	35	38,9	44	48,9	11	12,2	-	-	100%
16	42	46,7	42	46,7	6	6,7	-	-	100%
17	42	46,7	42	46,7	6	6,7	-	-	100%
18	44	48,9	36	40	10	11,1	-	-	100%
19	33	36,7	45	50	12	13,3	-	-	100%

Sumber: Data Olahan SPSS.23

Pada tabel menunjukkan bahwa pada item 1 yaitu, pernyataan tentang “Beberapa tayangan film kartun menampilkan gaya hidup berpetualang.”, hampir semua responden (40%) menjawab setuju dengan film kartun menampilkan gaya hidup berpetualang. Hal ini dikarenakan menonton kartun seolah-olah melihat kisah dan pengalaman kehidupan mereka yang menyenangkan. Pada item 2 pernyataan tentang “Film kartun menampilkan tokoh superhero sang penyelamat”, sebagian besar responden (50%) menjawab setuju dengan Film kartun menampilkan tokoh superhero sang penyelamat. Mereka bisa membayangkan jadi superhero, melawan kejahatan, menyelesaikan kasus, terbang, punya kekuatan super dan menjadi apapun yang ada di imajinasinya hanya dengan menonton kartun kesayangannya. Pada item 3 pernyataan tentang “Film kartun menampilkan adanya kelompok atau geng yang saling bermusuhan” sebagian besar responden (41,1%) menyatakan setuju dengan tayangan film kartun tersebut. Hal ini berdasarkan pada bentuk perilaku mereka yang masih rentan dengan pergaulan mereka sehari-hari. Pada item 4 pernyataan tentang “Adegan-adegan dalam serial kartun favoritmu sangat menarik”, sebagian besar responden (48,9%) setuju dengan adegan tayangan film kartun yang sangat menarik ditonton oleh anak-anak. Pada item 5 dengan pernyataan “Sering menonton film kartun di Youtube atau aplikasi HP” sebagian besar responden (50%) setuju dengan pernyataan hal tersebut. Pola pikir dan keseharian selama pandemik yang mengakibatkan mereka menjadi kecanduan melihat adegan tayangan tersebut di *handphone* mereka. Item anak” sebagian besar responden menjawab (46,7%) setuju dengan pernyataan tersebut. Film kartun animasi juga merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak. Secara tidak langsung mereka mudah mengikuti gaya dan

tata bahasa yang ditayangkan dan setiap kosa kata pada tayangan film kartun. Pada item 7 dengan pernyataan “Adegan kekerasan film kartun menampilkan adegan memukul”, sebagian besar responden menjawab (50%) setuju dengan adegan kekerasan dalam film kartun seperti silat, memukul, dan kekerasan lainnya. Pada item 8 dengan pernyataan “Sering menonton film kartun di televisi”, sebagian besar responden (53,3%) menjawab setuju dengan seringnya menonton televisi apalagi dimasa pandemik yang keseharian hanya di rumah saja. Pada item 9 dengan pernyataan “Adegan perkelahian atau permusuhan sering muncul pada film kartun”, hampir semua responden (61,1%) menjawab sangat setuju dengan adanya tampilan adegan perkelahian atau permusuhan pada film kartun. Pada item 10 dengan pernyataan “Ada adegan-adegan perilaku mencuri dalam film kartun”, hampir semua responden (57,8%) menjawab sangat setuju dengan pernyataan tersebut dengan contoh film kartun spongebob yang pelaku pencurinya adalah Plankton. Pada item 11 dengan pernyataan “Bahasa gaul atau lucu sering ditampilkan dalam film kartun”, hampir semua responden (55,6%) menjawab sangat setuju dengan bahasa gaul sering digunakan dalam film kartun. Pada item 12 dengan pernyataan “Banyak film kartun saat ini yang kurang mendidik untuk ditonton”, hampir semua responden (58,9%) menjawab sangat setuju dengan banyaknya tayangan film kartun yang disiarkan ditelvisi maupun platform Youtube dan aplikasi lain yang kurang mendidik untuk ditonton. Sehingga anak-anak akan mudah terpengaruh dengan tayangan tersebut. Pada item 13 dengan pernyataan “Terdapat ungkapan kasar dalam serial film kartun”, hampir semua responden (51,1%) menjawab sangat setuju Terdapat ungkapan

kasar dalam serial film kartun. Sebagian dari mereka yang melihat adegan tersebut menganggap ungkapan atau kata-kata kasar yang diucapkan tidak baik untuk mereka tiru. Pada item 14 dengan pernyataan "Tayangan film kartun edukasi memiliki porsi yang sangat sedikit.", hampir semua responden (58,9%) menjawab sangat setuju dengan tayangan film kartun mengedukasi porsinya sangat sedikit. Hal ini dikarenakan sang anak merasa belum puas melihat durasi tayangan tersebut. Pada item 15 dengan pernyataan "Acara film kartun musik menimbulkan kegembiraan bagi penonton", hampir semua responden (48,9%) menjawab setuju, sehingga membuat anak yang menonton mudah menirukan lagu atau nyanyian yang sedang dilihat dan didengarnya. Pada item 16 dengan pernyataan "Tayangan film menampilkan lagu-lagu remaja dibandingkan lagu anak-anak", hampir semua responden (46,7%) menjawab setuju. Hal ini membuat anak yang masih dibawah umur terbiasa mendengar sehingga mudah untuk mereka tiru. Pada item 17 dengan pernyataan "Tema dalam lagu-lagu yang ditampilkan kurang sesuai untuk anak-anak", hampir semua responden (46,7%) menjawab setuju karena kebanyakan menampilkan lagu-lagu remaja atau dewasa. Pada item 18 dengan pernyataan "Cara berperilaku dalam film kartun biasanya ditiru oleh anak", hampir semua responden (48,9%) menjawab sangat setuju dengan cara berperilaku tokoh serial katun favoritnya biasanya ditiru dalam kesehariannya. Dan terakhir pada item 19 dengan pernyataan "Tayangan film kartun lebih sedikit dibanding film sinetron.", hampir semua responden (50%) menjawab setuju dengan sekarang ini sangat sedikit porsi tayangan hiburan edukasi film kartun untuk anak-anak.

2) Variabel Pembentukan Karakter Anak (Y)

Pada penelitian ini tanggapan responden dapat dilihat dari variabel pembentukan karakter anak, adapun tabelnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7
Distribusi jawaban pernyataan pada pembentukan karakter anak (Y)

Item (X)	Skor								Jumlah (%)
	SS		S		TS		STS		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	47	52,2	36	40	7	7,8	-	-	100%
2	26	28,9	48	53,3	16	17,8	-	-	100%
3	47	52,2	36	40	7	7,8	-	-	100%
4	36	40	44	48,9	10	11,1	-	-	100%
5	47	52,2	35	38,9	8	8,9	-	-	100%

Sumber: Data Olahan SPSS.23

Pada tabel menunjukkan bahwa pada item 1 yaitu pernyataan tentang “Saya mengetahui jam tayang film kartun” sebagian besar responden (52,2) sangat setuju dengan mengetahui jam tayang dan durasi selesai film kartun favoritnya. Selanjutnya pada item 2 dengan pernyataan “Saya lebih suka menonton film kartun sendiri dibanding menonton bersama keluarga” sebagian besar responden (53,3%) setuju bahwa mereka lebih suka menonton sendiri dibanding bersama keluarga karena mereka terbiasa tanpa dampingan orangtua ketika menonton. Pada item 3 dengan pernyataan “Saya suka menyanyi lagu dewasa dibanding lagu anak-anak” sebagian besar responden (52,2%) sangat setuju dengan lebih menyukai lagu dewasa dibandingkan anak-anak karena dilingkungan mereka terbiasa mendengarkan musik-musik dewasa. Selanjutnya pada item 4 dengan pernyataan “Saya pernah balas dendam kepada teman saat ada yang berbuat jahat” sebagian besar responden (48,9%) setuju pernah berperilaku balas dendam dengan

bermusuhan atau memukul memakai benda walaupun jarang melakukannya. Selanjutnya pada item 5 dengan pernyataan “Saya meniru cara berbicara dalam serial film kartun” sebagian responden (52,2%) sangat setuju dengan mengetahui dan meniru beberapa kata-kata dalam adegan film kartun favoritnya.

4. Analisis Statistik

Untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis yang telah diungkapkan sebelumnya dilakukan dengan analisis statistik inferensial. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana dan analisis korelasi, karena hanya ada satu variabel terikat. Sebelum dilakukan analisis regresi sederhana untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, terlebih dahulu akan dilihat hubungan antar variabel dengan korelasi pearson (*product momen*).

a. Analisis Korelasi

(Pengaruh Tayangan Film Kartun Yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Pembentukan Karakter Anak)

Dengan menggunakan paket program SPSS for windows versi 23, dan menggunakan rumus Korelasi Product Moment maka diperoleh nilai koefisien korelasi antar variabel dan hasil pengujiannya seperti berikut ini.

Tabel 4.8
Tabel Korelasi

Correlations			
		TAYANGAN FILM KARTUN	PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK
TAYANGAN FILM KARTUN	Pearson Correlation	1	,414**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	90	90
PEMBENTUKAN	Pearson Correlation	,414**	1

KARAKTER ANAK	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	90	90

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Data Olahan SPSS.23

Hasil Hitung Rumus Korelasi Product Moment

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n \cdot \sum xy - \sum x \cdot \sum y}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{90 \cdot 94.326 - 5.606 \cdot 1.505}{\sqrt{\{90 \cdot 352.458 - (5.606)^2\} \{90 \cdot 25.771 - (1.505)^2\}}} \\
 &= \frac{8.489.340 - 8.437.030}{\sqrt{\{31.721.220 - (31.427.236) \{2.319.390 - (2.265.025)\}}} \\
 &= \frac{52.310}{\sqrt{\{293.984\} \{54.365\}}} \\
 &= \frac{52.310}{\sqrt{15.982.440.160}} \\
 &= \frac{52.310}{126.421,67599} = 0,414
 \end{aligned}$$

Pada Tabel 4.8 dan pada hasil hitung manual menggunakan rumus korelasi product moment dari hasil analisis korelasi maka didapat nilai korelasi antara tayangan film kartun dengan pembentukan karakter anak adalah 0,414. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara variabel tayangan film kartun terhadap variabel pembentukan karakter anak. Sedangkan arah hubungannya adalah positif karena nilai korelasi positif, berarti semakin tinggi tayangan film kartun maka semakin meningkat pembentukan karakter anak.

Setelah terlihat adanya hubungan yang nyata antara variabel bebas dengan variabel terikat, maka selanjutnya akan dilihat seberapa besar pengaruh tayangan

film kartun terhadap pembentukan karakter anak. Analisis yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah analisis regresi sederhana.

b. Analisis Regresi Sederhana

(Besarnya Pengaruh Tayangan Film Kartun Yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Pembentukan Karakter Anak)

Analisis regresi digunakan untuk melihat pengaruh tayangan televisi terhadap perilaku perkembangan perilaku anak. Pendugaan koefisien regresi dilakukan dengan OLS (ordinary Least Square). Proses perhitungan dan pengolahan data dilakukan dengan menggunakan paket program SPSS for windows versi 23. Model regresi hasil perhitungan dengan SPSS diuraikan sebagai berikut:

Koefisien determinasi ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya.

Tabel 4.9
Analisis Regresi

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,414 ^a	,171	,162	2,385	,171	18,179	1	88	,000
a. Predictors: (Constant), TAYANGAN FILM KARTUN									

Sumber: Data Olahan SPSS.23

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS versi 23 dapat diketahui bahwa koefisien determinasi (R-Square) yang diperoleh sebesar 0,171.

Hal ini berarti 17,1% pembentukan karakter anak dapat dijelaskan oleh tayangan film kartun. Berarti terdapat 82,9% ($100\% - 17,1\%$) pembentukan karakter anak dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Nilai koefisien determinasi (R Square) dapat dipakai untuk memprediksi seberapa besar kontribusi pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dengan syarat hasil uji F dalam analisi regresi bernilai signifikan. Sebaliknya, jika hasil dalam uji F tidak signifikan maka nilai koefisien determinasi (R Square) ini tidak dapat digunakan untuk memprediksi kontribusi pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y).

Dalam sistem SPSS, nilai signifikansi uji F dilihat pada output (lampiran Anova). Berdasarkan output tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi dalam uji F sebesar 0,000 lebih kecil < dari probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tayangan film kartun secara simultan berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak.

Sementara untuk melihat nilai koefisien determinasi berapa persen pengaruh tersebut, dapat dilihat pada output (tabel 4.9 Model Summary). Dari output model summary, diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,171 (nilai 0,171 adalah pengkuadratan dari koefisien korelasi atau R, yaitu $0,414 \times 0,414 = 0,171$). Besarnya angka koefisien determinasi (R Square) 0,171 sama dengan 17,1%. Angka tersebut mengandung arti bahwa tayangan film kartun berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak sebesar 17,1%. Sedangkan sisanya ($100\% - 17,1\% = 82,9\%$) dipengaruhi oleh variabel lain di luar model

regresi ini. Besarnya pengaruh variabel lain ini sering disebut sebagai error (e). Sebagai catatan, besarnya nilai koefisien determinasi atau R Square hanya antara 0-1. Jika nilai R Square semakin mendekati 1 atau semakin besar nilai koefisien determinasi, maka pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat semakin kuat.

c. Uji Hipotesis (uji t)

Pengujian hipotesis terhadap koefisien korelasi digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan Formulasi Hipotesis

$H_0 : B = 0$, artinya variabel X tidak mempunyai pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap variabel Y.

$H_a : B \neq 1$, artinya variabel X mempunyai pengaruh yang signifikan secara parsial terhadap variabel Y.

2) Menentukan taraf nyata atau batas toleransi (α) dan t tabel

Taraf nyata (α) = 5% (0,05)

Nilai t tabel dengan derajat bebas (db) = $n - k = 90 - 2 = 88$

Maka t tabel = 1,987

3) Kriteria Pengujian

H_0 diterima (H_a ditolak) apabila $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$

H_a diterima (H_0 ditolak) apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

Menyimpulkan H_0 atau H_a diterima atau ditolak maka dilakukan dengan bantuan program SPSS for windows 23 dan hasil hitung manual menggunakan rumus nilai t hitung yang diperoleh nilai-nilai koefisien regresi dan hasil pengujian uji t. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($4,264 > 1,987$)

maka Ho ditolak dan Ha diterima yang artinya tayangan film kartun (X) berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak (Y), memiliki pengaruh, seperti pada tabel 4.10 dibawah ini;

Tabel 4.10
Hasil Uji Parsial (Uji-t)

Coefficients ^a											
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		95,0% Confidence Interval for B		Correlations			
		B	Std. Error	Beta	T	Sig.	Lower Bound	Upper Bound	Zero-order	Partial	Part
1	(Constant)	5,639	2,612		2,159	,034	,449	10,829			
	FILM										
	KARTUN	,178	,042	,414	4,264	,000	,095	,261	,414	,414	,414
a. Dependent Variable: PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK											

Sumber: Data Olahan SPSS.23

Hasil Skor Nilai t hitung

$$\begin{aligned} t \text{ hitung} &= \frac{r \cdot \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}} \\ &= \frac{0,414 \cdot \sqrt{90 - 2}}{\sqrt{1 - 0,414^2}} \\ &= \frac{0,414 \cdot \sqrt{88}}{\sqrt{1 - 0,171}} \\ &= \frac{0,414 \cdot 9,381}{\sqrt{0,829}} \\ &= \frac{3,88}{0,91} = 4,264 \end{aligned}$$

Dapat disimpulkan dari keterangan di atas bahwa tayangan film kartun (X) berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak (Y) dengan nilai t hitung 4,264. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai t hitung > t tabel (4,264 > 1,987) maka Ho ditolak

dan H_a diterima yang artinya tayangan film kartun (X) berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak (Y), memiliki pengaruh. Hasil pengujian koefisien regresi pada tabel dapat dijelaskan sebagai berikut:

Dari pengolahan data yang dilakukan berdasarkan pada tabel 4.10 diperoleh nilai koefisien regresi untuk variabel tayangan film kartun (X) sebesar 0,666 sehingga persamaan regresi untuk model pembentukan karakter anak yang terbentuk adalah:

Persamaan Regresi Linear Sederhana, $Y = a + b X$

$$\begin{aligned} \text{Diketahui, } a &= \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \\ &= \frac{(1.505)(352.458) - (5.606)(94.326)}{90 \cdot 352.458 - (5.606)^2} \\ &= \frac{1.657.734}{293.984} \\ &= 5,639 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Diketahui, } b &= \frac{n \cdot (\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \\ &= \frac{90 \cdot (94.326) - (5.606)(1.505)}{90 \cdot 352.458 - (5.606)^2} \\ &= \frac{52.310}{293.984} \\ &= 0,178 \end{aligned}$$

Jadi, Persamaan Regresinya adalah $Y = 5,639 + 0,178 X$

Persamaan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pembentukan karakter anak (Y) apabila tidak dipengaruhi oleh variabel tayangan film kartun (X) (jika variabel tayangan film kartun (X) nilainya

adalah 0, maka pembentukan karakter anak (Y) tetap bernilai konstan positif sebesar 5,639).

- 2) Nilai 0,178 pada variabel tayangan film kartun (X) adalah bernilai positif sehingga dapat dikatakan semakin tinggi tayangan film kartun (X), maka semakin berpengaruh pula pembentukan karakter anak (Y).

B. Pembahasan

Hasil pengujian menunjukan variabel tayangan film kartun kekerasan baik di televisi ataupun di streaming aplikasi berpengaruh secara signifikan terhadap pembentukan karakter anak kelas V SDN Tombolo K, Kec Pallangga, Kab Gowa, itu berarti bahwa tayangan film kartun kekerasan mempengaruhi pembentukan karakter anak. Dan perlu adanya kerjasama antara Departemen Sosial, khususnya Direktorat Anak dengan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) mengenai program-program televisi ataupun streaming aplikasi yang khusus untuk anak-anak. Hal ini tentunya berkaitan dengan waktu-waktu menonton bagi anak.

1. Pengaruh Tayangan Film Kartun Kekerasan Terhadap Pembentukan Karakter Anak

Melihat hasil penelitian ini, peneliti dapat menilai bahwa tayangan film kartun berpengaruh dikalangan murid sekolah dasar saat ini dengan pengaruh negatif pada hasil uji penelitian. Tayangan film kartun sebagai media hiburan dan media informasi dianggap sangat penting bagi semua murid termasuk untuk murid Kelas V SDN Tombolo K, Kec Pallangga Kab Gowa.

Peran serta tayangan film kartun sangat besar dalam pembentukan karakter anak, terkhusus terhadap pola pikir, sikap dan perilaku anak di sekolah,

lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat. Namun kerap berhati-hati karena tidak semua tayangan film kartun boleh ditonton untuk anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat sebagian besar murid kelas V SDN Tombolo K, Kec Pallangga Kab Gowa lebih cenderung melihat beberapa tayangan film kartun yang kurang mendidik. Contohnya seperti tayangan film kartun Spongebob (GTV), Ninja Hattori (RCTI), Masha and The Bear (ANTV) yang masuk dalam kategori tayangan film kartun yang belum pantas di tonton oleh anak sekolah dasar. Hal ini sangat berdampak buruk pada pola pikir mereka dimana adegan-adegan antagonis pada tayangan tersebut justru lebih mereka senangi untuk menirunya tanpa mengetahui dampak negatif yang bisa mereka dapatkan karena keterbatasan umur dan pola pikir mereka yang masih rentan dalam membedakan mana adegan yang patut untuk ditiru dan mana yang tidak boleh ditiru dalam tayangan tersebut.

Keberadaan Orangtua sangat perlu membangun "Awareness" (kepedulian orang tua terhadap anak-anak untuk memberikan bimbingan pada saat anak menonton televisi atau streaming aplikasi serta mendukung pilihan hiburan yang tepat bagi anak-anak serta kampanye terhadap media elektronik khususnya televisi komersial atau streaming aplikasi Youtube untuk memberikan tayangan edukatif bagi anak-anak. Orang tua diharapkan dapat memaksimalkan peranannya dalam mendampingi anak-anak saat menonton film kartun ataupun tontonan lainnya.

2. Dampak Negatif Tayangan Film Kartun terhadap Pembentukan Karakter Anak

Berdasarkan hasil penelitian, telah dibuktikan bahwa tayangan film kartun mempunyai pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter anak. Hal ini dapat dijelaskan oleh bukti yang menunjukkan bahwa tayangan film kartun dapat menyebabkan perilaku yang tidak sesuai dengan perilaku anak pada umumnya, anak cenderung menunda pekerjaan atau tugas sekolahnya demi menonton tayangan film kartun kesukaannya. Padahal seorang anak bisa mendapatkan pengetahuan lewat tayangan yang bersifat mendidik, namun kebanyakan anak lebih menyukai tayangan film dengan tujuan memberikan hiburan saja.

Sebenarnya lewat televisi atau platform Youtube atau aplikasi lainnya anak juga mempelajari tingkah laku yang baik seperti belajar mengenal dan menerapkan norma atau aturan-aturan dalam kehidupan, akan tetapi tingkah laku yang negatif juga dapat diperoleh dengan menonton tayangan yang kurang baik yang dapat merugikan perkembangan perilaku anak. Setiap anak akan mengenal kejahatan seperti berbagai kejadian yang menyimpang sebelum waktunya, bisa jadi anak akan meniru perbuatan tersebut karena setiap anak melihat gerakan dan menduga hanya sepiantas saja.

Acara menonton televisi atau platform aplikasi Youtube sebenarnya tidak dapat dinikmati oleh semua kalangan anak-anak. Ada tingkat kemampuan menyerap atau melihat tayangan yang harus sesuai tingkat usia anak. Televisi atau aplikasi belajar juga media yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenal hal-hal baru seperti tayangan televisi yang bersifat edukatif. Televisi

atau aplikasi belajar menjadi alat pendidikan yang paling menakjubkan dengan berbagai macam tayangan yang bisa dijangkau dimanapun. Televisi dan platform Youtube menyampaikan produksinya secara visual dan audio, sehingga anak dibuat menjadi terkesan akibatnya sering menonton tayangan atau hiburan sehingga anak tidak lagi gemar membaca akibat adanya televisi dan platform aplikasi pada handphone yang dapat merugikan karena waktu yang dihabiskan untuk menonton tayangan lebih menyenangkan bagi mereka dibandingkan dengan berbagai kegiatan bermanfaat lainnya.

Penjelasan di atas sangat berkenaan dengan teori behavioral yang mengatakan bahwa teori ini sangat menekankan pada tingkah laku manusia dimana setelah melihat tayangan film kartun, anak-anak yang awalnya berperilaku biasa akan mengalami perubahan perilaku yang signifikan karena pengaruh tayangan film kartun tersebut. Perkembangan psikologi belajar anak-anak yang melihat tayangan film kartun akan menghasilkan respon yang bergantung pada kemampuan dan hasil analisa dari tayangan film kartun yang di tonton sesuai dengan perilaku yang diinginkan oleh anak.

Oleh karena itu, setiap anak harus bersikap yang benar terhadap tayangan film kartun agar benar-benar bisa menjaga diri dan pengawasan orang tua terhadap anak juga sangat penting dalam memilih program acara yang bermanfaat dan bermakna bagi kehidupan keluarga khususnya pada anak. Setiap tayangan film kartun sangat diperlukan adanya bimbingan orang tua dalam konsep pandangan Islam yang bertujuan untuk menjaga anak dari berbagai perilaku yang

bisa merusak akibat dari tayangan film kartun. Sebagaimana Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman dalam QS. At-Tahriim/66: 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا

أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Terjemahnya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. (Departemen Agama R.I. Al-Quran dan terjemahannya. 2015)

Demikian pula dengan pengaruh negatif pada tayangan film kartun yang lebih cenderung mengarah kepada anak khususnya pada murid kelas V SDN Tombolo K. Kec Pallangga Kab Gowa, yang terkadang mereka tidak mengenal waktu ketika sudah berada di depan televisi atau *Handphone* mereka. Akan tetapi beberapa dari mereka juga terkadang sibuk dengan aktivitas lain diluar rumah seperti bermain, olahraga, dan lainnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan Teori Kultivasi yang dimana teori tersebut berpendapat bahwa pecandu berat tayangan film dapat terpengaruh secara sama, artinya ada faktor lain diluar tingkat keseringan menonton televisi yang juga dapat mempengaruhi persepsi anak tentang gambaran dunia yang sebenarnya.

3. Kebaruan Penelitian

Sudah ada beberapa penelitian sejenis yang mengkaji tentang “Pengaruh Menonton Film Kartun yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Pembentukan Karakter Anak”, namun masing-masing daerah tertentu memiliki karakteristik tersendiri terkait tema penelitian tersebut. Baik dari penyebab terjadinya kasus, atau hambatan-hambatan yang dilalui, dan kewenangan masing-masing pihak yang terlibat. Penelitian tersebut juga menggunakan jenis dan tipe penelitian yang berbeda-beda.

Berikut merupakan salah satu penelitian sejenis yang relevan dilakukan oleh Shafira Widhia Anggraeni dengan judul penelitian “Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Terpadu Al-Furqan Tahun Ajaran 2020/2021”. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif kausal komparatif (*ex post facto*) dengan menggunakan rumus *independent sample t-test*. Subjek penelitian ini adalah orangtua dan murid yang berusia 4-5 tahun di PAUD Terpadu AlFurqan berjumlah 75 anak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh intensitas menonton film kartun anak-anak tidak berperan signifikan dalam memengaruhi perilaku prososial anak karena PAUD Terpadu AlFurqan memiliki program pembiasaan perilaku “beramal”.

Selain itu, fokus masalah yang dikaji peneliti yaitu terkait dengan “Pengaruh Menonton Film Kartun yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Pembentukan Karakter Anak”, dalam sebuah forum belum banyak dilakukan oleh

peneliti terdahulu. Sedangkan dalam penelitian ini lebih memfokuskan kepada bentuk film kartun kekerasan yang berpengaruh pada perkembangan karakter anak dan seberapa besar pengaruhnya dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif tipe survei.

Kontribusi masing-masing penelitian relevan yang telah disebutkan sebelumnya adalah dalam rangka sebagai bahan kumpulan teori, dan referensi baik yang mendukung ataupun tidak mendukung dalam penelitian ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dikumpulkan tersebut ditujukan agar penelitian yang dilakukan menjadi semakin kokoh, sekaligus untuk mempertegas penelitian yang telah dilakukan karena isi yang terdapat pada masing-masing penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai acuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan terdapat pengaruh antara menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Bedasarkan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, permasalahan yang ingin diketahui dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap pembentukan karakter anak pada murid kelas V SDN Tombolo K, Kec Pallangga Kab Gowa. Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang kuat antara menonton tayangan film kartun kekerasan terhadap pembentukan karakter anak khususnya pada murid kelas V SDN Tombolo K, Kec Pallangga Kab Gowa. Berdasarkan uji analisis secara parsial (Uji t), tayangan film kartun kekerasan (X) berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak (Y) dengan nilai t hitung 4,264. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai t hitung $>$ t tabel ($4,264 > 1,987$) dan nilai 0,178 pada variabel tayangan film kartun (X) adalah bernilai signifikan sehingga dapat dikatakan semakin tinggi tayangan film kartun (X), maka semakin berpengaruh pula pembentukan karakter anak (Y).

Berdasarkan hasil uji nilai regresi linear sederhana, dapat diketahui bahwa koefisien determinasi (R-Square) yang diperoleh sebesar 0,171. Hal ini berarti 17,1% pembentukan karakter anak dapat dijelaskan oleh tayangan film kartun kekerasan, sedangkan sisanya 82,9% pembentukan karakter anak dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti dalam penelitian. Hal ini dapat dijelaskan oleh bukti yang menunjukkan bahwa tayangan film kartun dapat menyebabkan perilaku yang tidak sesuai dengan perilaku anak pada umumnya.

B. Saran

Untuk memperoleh tayangan film kartun yang berkualitas maka sangat penting bagi penyiar stasiun televisi dan platform aplikasi Youtube dalam memilih dan menyeleksi tayangan-tayangan yang masuk sehingga memiliki kualitas yang baik dan mempunyai dampak yang positif pula bagi masyarakat, khususnya kepada anak-anak yang masih rentan dan belum sepenuhnya memahami makna tayangan film kartun yang dapat memengaruhi pembentukan karakter anak. Anak cenderung meniru apa yang dilihatnya, oleh karena itu seharusnya seorang anak menonton tayangan yang bersifat mendidik sesuai dengan batasan umur mereka.

Dengan adanya tayangan film pada televisi dan platform aplikasi Youtube pada *handphone* mereka, maka para orang tua dapat lebih mengawasi dan membimbing anak dalam menonton, karena tayangan televisi dan platform aplikasi memiliki beragam tayangan-tayangan yang seharusnya boleh dan belum boleh untuk ditonton demi menjaga perkembangan perilaku mereka kedepannya. Untuk para orang tua hendaknya memperhatikan setiap perkembangan akhlak anak di sekolah maupun di rumah. Orangtua, guru maupun masyarakat hendaknya memberikan pengajaran, contoh atau teladan yang baik dan memperbaiki akhlak anak agar menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Quran dan Terjemahannya*. 2015. Departemen Agama R.I. Jakarta: Almahira
- Abdullah, Aceng. 2018. *Media Televisi Di Era Internet*. Bandung: Universitas Padjadjaran
- Andriani, Durri. 2019. *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Ardial. 2014. *Paradigma Dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta : Bumi Aksara,
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bahri, Syaiful. 2017. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- FKIP Unismuh Makassar. 2020. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar
- Herhyanto, Nur. 2018. *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Komisi Penyiaran Indonesia. 2020. *Panduan Sosialisasi Literasi Media Televisi*. Jakarta: KPI Pusat
- Nando, 2012. *Hubungan Antara Perilaku Menonton Film Kekerasan Dengan Perilaku Agresi Remaja*. Fakultas Ekologi Manusia, IPB: Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat
- Nugraha, Ali & Yeni Rachmawati. 2020. *Materi Pokok Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Rasyid, Mochamad Riyanto. 2013. *Kekerasan Di Layar Kaca*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara
- Romli, Khomsahrial. 2016. *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Grasindo, anggota Ikapi
- Unde, Andi Alimuddin. 2014. *Televisi dan Masyarakat Pluralistik*. Jakarta: Prenada Rakhmat
- Samsul, Bambang, dan Rusdiana. 2019. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Siyoto, Sandu & Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2018. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.

- Suparlan. 2015. *Mendidik Hati Membentuk Karakter: Panduan Al-Quran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2016. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group
- Syahrum & Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Putu, Suwardani. 2020. *"Quo Vadis" Pendidikan Karakter Dalam Merajut Harapan Bangsa Yang Bermartabat*. Denpasar: UNHI PRESS
- Winataputra, Udin. S. 2017. *Teori belajar dan Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Yusuf, LN Syamsu. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Anggraeni, Shafira Widhia. 2020. *Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun*. (Online), (<https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/103424?show=full>, diakses 28 April 2021)
- Arieska, Andini. 2016. *Pengaruh Tayangan Kekerasan Dalam Serial Kartun Naruto*. (Online), (<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/1077/>, diakses 28 April 2021)
- Arsita, Melvi. 2013. *Pengaruh Tayangan Film Kartun Terhadap Pola Tingkah Laku Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. (Online), (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/4730>, diakses 28 April 2021)
- Rahmi, Fauzia. 2017. *Pengaruh Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Perilaku Anak*. (Online), (<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/8503/>, diakses 28 April 2021)