

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak merupakan bagian dari generasi muda sebagai salah satu sumber daya manusia yang memiliki peran yang strategis dan mempunyai ciri serta sifat yang khusus, serta sangat memerlukan bimbingan dan perlindungan. Dalam fase kehidupannya anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan, pertumbuhan dalam arti fisik, sedangkan perkembangan adalah dalam arti psikis termasuk perilakunya. Dalam perkembangan perilakunya, seorang anak belajar melalui pengalaman-pengalaman yang ditemui dan belajar dari mengidentifikasi model yang diamatinya. Masa anak-anak adalah masa dimana anak akan meniru segala sesuatu yang dilihatnya. Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda. Proses utama perkembangan anak merupakan hal yang saling berkaitan antara proses sosio emosional dan proses kognitif. Kedua hal tersebut akan saling berpengaruh satu sama lain dan sepanjang perjalanan hidup manusia.

Selama proses perkembangan, tidak menutup kemungkinan anak menghadapi masalah yang akan menghambat proses perkembangan selanjutnya. Menurut Koeswara (2015) “perilaku agresif adalah tingkah laku individu, yang berupa tindakan permusuhan yang ditujukan untuk melukai atau mencelakai individu lain baik secara fisik maupun verbal atau merusak harta benda”.

“Pembentukan atau perkembangan perilaku anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor intern (dari dalam diri anak) dan faktor ekstern (dari luar diri anak). Yang termasuk faktor intern yaitu herediter, umur dan jenis

kelamin sedangkan yang termasuk faktor ekstern adalah lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, media masa, kultur dan sebagainya” (Kartini Kartono,2016). Beberapa tahun terakhir ini banyak kita temui kejadian atau kasus di kalangan anak-anak yang sangat memerlukan perhatian dari orang tua, pendidik dan masyarakat luas, sebagai contoh : maraknya tindak kriminal yang dilakukan anak mulai dari tindakan pencurian barang teman sebangku atau barang teman sekelasnya. 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.

Di zaman yang sudah maju seperti sekarang ini televisi bukan lagi barang yang mewah bagi warga Indonesia, terutama di kota-kota besar. Apalagi saat ini di Indonesia sudah memiliki sebelas stasiun televisi yaitu satu milik pemerintah dan sepuluh milik swasta. Persaingan yang keras di dunia bisnis pertelevisian menyebabkan acara-acara yang ditayangkan bervariasi temanya dan tidak lagi mendapat sensor yang ketat sehingga budaya yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia dapat begitu saja ditonton. Acara televisi pada umumnya mempengaruhi sikap pandangan, persepsi dan perasaan para penontonnya sehingga terharu, terpesona atau meniru tingkah laku dalam film tersebut.

“Salah satu pengaruh psikologis dari televisi adalah seakan-akan menghipnotis penonton, sehingga penonton dihanyutkan kedalam suasana pertunjukan tersebut” (Milton Chen,2016). Siaran televisi menimbulkan pengaruh terhadap masyarakat Indonesia baik yang bersifat positif maupun yang bersifat

negatif. Salah satu pengaruh negatif dari televisi adalah banyaknya tayangan televisi yang mengandung unsur kekerasan, kejahatan, ketegangan, dan luapan emosi. Tayangan yang mengandung unsur kekerasan hampir setiap saat dapat ditemui dan tidak hanya pada film laga saja, bahkan sekarang dalam film kartun (animasi) yang merupakan tontonan bagi anak-anak juga mengandung unsur kekerasan. “Menurut Zainun Mu’tadi dengan menyaksikan perkelahian dan pembunuhan meskipun sedikit pasti akan menimbulkan rangsangan dan memungkinkan untuk meniru model kekerasan tersebut”.

Film-film kartun yang mengandung unsur kekerasan 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 Ninja Turtels” (Yayasan Kesejahteraan Keluarga, 2015). 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 Koeswara (2015) “perilaku agresif adalah tingkah laku individu, yang berupa tindakan permusuhan yang ditujukan untuk melukai atau mencelakai individu lain baik secara fisik maupun verbal atau merusak harta benda”.

“Tokoh pahlawan dalam film kartun misalnya film Power Ranger, banyak menggunakan kekerasan untuk menyelesaikan konflik atau sebagai jalan keluar dari suatu masalah. Dan seringkali mendapat imbalan setelah mereka melakukan tindakan kekerasan, berupa tepukan tangan atau sekedar pemberian selamat. Hal

ini sudah barang tentu membuat anak-anak yang menonton semakin meyakini bahwa tindakan kekerasan itu adalah hal yang menyenangkan dan dapat dijadikan suatu nilai bagi dirinya. Serta dapat membuat seorang anak berpikiran bahwa dalam menyelesaikan masalah kita tidak perlu bernegosiasi, tinggal pukul dan banting saja maka masalah akan selesai. Jika nilai-nilai ini tertanam dalam benak anak-anak, kita bisa membayangkan bagaimana masa depan mereka kelak baik secara pribadi, dalam hidup bermasyarakat maupun berbangsa. Bisa jadi yang tumbuh nanti adalah generasi yang mengedepankan kekerasan dalam menyelesaikan masalah” (Suara Merdeka, 27 April 2006).

Berpijak dari latar belakang permasalahan yang penulis kemukakan di atas, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Menonton Film Kartun Yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Dasar”***.

1.2 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan serta keterbatasan yang ada maka penelitian ini membatasi pada masalah-masalah sebagai berikut :

1. Obyek Penelitian dalam penelitian ini, yaitu :

Film kartun adalah film yang berupa cerita bergambar, bergerak dan bersuara yang terdapat komunikasi verbal yang berpusat pada penggambaran suatu tokoh yang unik melalui lukisan yang dipotret kemudian digerakan melalui

proyektor sehingga lukisannya menjadi hidup. Film kartun dalam penelitian ini dibatasi hanya pada film kartun yang mengandung unsur kekerasan (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). Film kartunnya, adalah Naruto. Perilaku agresif adalah perilaku yang berdasarkan rasa marah, atau tindakan kasar akibat kekecewaan, kegagalan di dalam mencapai pemuasan tujuan yang dapat ditujukan kepada orang lain maupun benda.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada anak?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui apakah “Mengetahui ada tidaknya pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada anak”.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap

perilaku agresif pada anak, artinya bila hipotesis yang diajukan terbukti maka diambil manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi ilmuwan atau peneliti, bisa digunakan untuk mengembangkan teori-teori psikologi pada umumnya dan psikologi perkembangan anak pada khususnya yaitu memberikan kerangka pikiran pada penellitian.
- b. Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan Pendidikan Khusus, yaitu mengenai perilaku agresi pada anak

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi orang tua, sebagai panduan untuk memberikan pengarahan terhadap anak mereka saat menonton televisi sehingga anak dapat memahami dan mengerti acara yang tengah ditonton.
- b. Bagi guru, sebagai masukan untuk menilai perkembangan anak
- c. Bagi penentu kebijaksanaan penyiaran, sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan tayangan untuk anak.
- d. Bagi dunia pertelevisian, sebagai masukan untuk mengkaji secara terarah dampak sesungguhnya dari tayangan dan siaran untuk anak-anak.