

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Usia dini merupakan masa emas atau disebut juga masa Golden Age. Masa Golden Age merupakan masa yang tepat untuk membentuk anak mulai dari karakteristik, pengembangan potensi dan mempersiapkan anak untuk menjalani kehidupan dimasa mendatang. Dalam mempersiapkan hal-hal tersebut banyak faktor yang perlu diperhatikan mulai dari kecukupan gizi , perkembangan, pertumbuhan, sampai lingkungan sekitar anak.

Pembahasan tentang anak usia dini tidak lepas dari aspek perkembangan sebagai tolak ukur perkembangan dan pertumbuhan anak. Terdapat beberapa aspek perkembangan diantaranya aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, moral dan agama, fisik-motorik, dan seni. Aspek perkembangan anak usia dini dapat berkembang secara optimal jika guru pendidikan anak usia dini (PAUD) tepat dalam merancang pembelajarannya.¹Faktanya aspek

¹ Amhal, "Pembelajaran Anak Usia Dini Dirancang Melalui Kegiatan Bermain", diakses dari <https://jateng.kemenag.go.id/warta/> (diakses pada tanggal 4 Maret 2019, Pukul 12.29)

perkembangan pada anak usia dini dapat distimulasi melalui kegiatan yang dirancang khusus oleh guru, rancangan tersebut berupa kegiatan-kegiatan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Selain kegiatan yang sudah dirancang, peristiwa yang dialami dan dilihat oleh anak secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak. Semua kata, perilaku, sikap, keadaan, perasaan, dan kebiasaan orang di sekitarnya akan diamati, diingat, kemudian ditiru.²Faktor ini sangat mempengaruhi pembentukan karakteristik anak, ini disebabkan oleh kemampuan anak usia dini yang sangat baik dalam menyerap stimulasi yang ada disekitarnya sehingga muncul efek yang akan terlihat langsung dan dapat mempengaruhi anak dimasa mendatang.

Pemberian media yang tidak tepat dan memicu perilaku agresif anak, mempengaruhi anak berperilaku agresif yang akan dibawa dalam kehidupan nyata.³Ini menunjukkan bahwa pemberian stimulasi yang tidak tepat dapat memberikan efek negatif berupa perilaku agresif .

²Mukti, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2014), hlm. 1.9

³Andante, "Peran Pendidik Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Mengembangkan Potensi dan Pembentukan Karakter Anak", diakses dari <http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php> (diakses pada tanggal 4 Maret 2019, Pukul. 13.58 WIB)

“Aggression is caused in large part by the negative emotions that we experience as a result of the aversive events that occur to us and by our negative thoughts that accompany them (Berkowitz & Heimer, 1989)”⁴

Arti kutipan tersebut adalah agresif sebagian besar disebabkan oleh emosi negatif yang kita alami sebagai akibat dari peristiwa permusuhan yang terjadi pada kita dan oleh pikiran negatif kita yang menyertainya. Terlihat bahwa tekanan dan emosi yang dimiliki seseorang memunculkan pikiran negatif yang menyebabkan munculnya sikap agresif. Perilaku agresif merupakan perilaku menyerang orang lain secara verbal (ucapan) dan nonverbal (fisik)⁵. Penyerangan ini dilakukan secara sadar oleh anak sebagai bentuk pemberontakan atau amarah yang disalurkan kepada orang tua, guru, dan teman sebaya.

Pada dasarnya setiap manusia terlahir baik, ini didukung oleh pernyataan filsuf Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) *“humans are naturally gentle creatures who are aggressive only because we are taught to be so by our society”⁶*. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa manusia secara alami adalah makhluk yang lembut dan agresif

⁴Charles, “Principles of Social Psychology-1st International Edition”, diakses dari <https://opentextbc.ca/socialpsychology/chapter/the-biological-and-emotional-causes-of-aggression/> (diakses pada tanggal 19 Maret 2020, pukul 9:38 WIB)

⁵Anantasari, *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*, (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2006), hlm.8

⁶Charles, “Principles of Social Psychology-1st International Edition”, diakses dari <https://opentextbc.ca/socialpsychology/chapter/the-biological-and-emotional-causes-of-aggression/> (diakses pada tanggal 19 Maret 2020, pukul 10:07 WIB)

hanya karena kita diajari oleh masyarakat, lingkungan yang sangat mempengaruhi munculnya sikap agresif. Mulai dari orang tua yang sering menunjukkan perilaku agresif kepada anak secara langsung maupun tidak langsung dapat memicu perilaku agresif anak. Selain itu, ditemukan beberapa faktor lain yang dapat memicu perilaku agresif diantaranya :

“Adapun faktor-faktor eksternal dapat berupa kemiskinan, kondisi lingkungan fisik yang tidak mendukung (suhu udara yang panas oksigen yang terbatas), dan kecenderungan meniru model kekerasan yang ada disekitarnya, baik melalui pengamatan langsung terhadap figur-figur model yang ada disekitarnya maupun pengamatan tidak langsung pada figur-figur model kekerasan di televisi”⁷

Pernyataan tersebut menunjukkan terdapat banyak faktor pemicu sikap agresif salah satunya yaitu figur atau model di televisi.

Berbagai macam tayangan animasi di televisi memberikan anak kesempatan untuk membangun imajinasi. Anak seringkali terlalu fokus menikmati setiap adegan yang muncul. Dalam sebuah penelitian terlihat cara anak menunjukkan responnya terhadap adegan yang dilihatnya:

“Tulisan Carrie Shrier dari Universitas Michigan menyatakan bahwa paparan televisi selama 20 detik saja dapat mempengaruhi perilaku balita. Mereka mengamati reaksi 120 anak berusia 14-24 yang dibagi dalam tiga kelompok. Pertama, kelompok terpapar tayangan berisi model yang merusak mainan

⁷Riana, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm.88

dengan gerakan berulang sebanyak tiga kali. Kedua, kelompok dengan tayangan serupa, tapi tayangan dihentikan sebelum bagian merusak mainan. Terakhir, kelompok tanpa paparan tayangan. Hasilnya, 90 persen anak yang berusia 24 bulan dalam kelompok pertama meniru perilaku model yang merusak mainan, sedangkan pada kelompok kedua ada 20 persen yang merusak mainan. Begitu juga pada responden anak berusia 14 bulan. Ada 65 persen anak pada kelompok pertama yang meniru adegan di layar. Sementara itu, hanya 30 persen anak di kelompok kedua yang ikut merusak mainan. Riset tersebut menunjukkan anak usia 14-24 bulan bisa menduplikasi apa yang mereka lihat, meskipun hanya di layar dan dilakukan oleh orang yang tidak mereka kenal.”⁸

Ini menunjukkan seberapa besar kemampuan meniru yang dimiliki anak. Kemampuan meniru yang baik seharusnya di iringi dengan bimbingan dari orang tua, karena besarnya pengaruh suatu tayangan dapat menjadi sesuatu yang negatif atau positif bagi perkembangan anak.

Pada zaman sekarang televisi bukan lagi satu-satunya media yang dapat dinikmati. Survei Google dan Kantar TNS pada Januari 2018, YouTube ditonton oleh 53 persen pengguna internet di Indonesia sementara 57 menonton televisi.⁹ Ini dikarenakan youtube memiliki berbagai macam acara dan menyiarkan program-program yang sudah tersedia atau belum tersedia di televisi. Banyak sekali

⁸Aditya, “Anak-Anak Kita Perlu Tayangan Berkualitas di Televisi”, diakses dari <https://tirto.id/anak-anak-kita-perlu-tayangan-berkualitas-di-televisi-cNud>(diakses pada tanggal 6 Maret 2019, pukul 17.08 WIB)

⁹Kustin, “Penonton Youtube, Saingi Jumlah Netizen yang Tonton Televisi”, diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/>(diakses pada tanggal 6 Maret 2019, pukul 17.35 WIB)

animasi yang tersedia untuk anak dengan berbagai genre mulai dari *action*, *comedy*, *family* dan masih banyak lagi. Melihat keberagaman genre dari setiap animasi anak, maka sangat memungkinkan munculnya berbagai figur-figur model yang dapat dilihat oleh anak.

Dalam beberapa penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang muncul setelah anak menonton serial dan film animasi. Serial *Naruto* menjadi salah satu serial animasi yang dikenal oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dalam animasi *Naruto* sebagian besar terdapat adegan kekerasan atau perkelahian antara *Naruto* dan teman-teman dengan musuh-musuhnya.¹⁰ Adegan perkelahian menjadi ciri dari animasi genre *action*. Dalam pernyataan tersebut dikatakan bahwa animasi *Naruto* memiliki banyak adegan kekerasan. Adegan tersebut muncul sebagai penginterpretasi dari usaha *Naruto* dan teman-teman untuk melawan musuh. Penelitian ini menyebutkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap perilaku negatif anak, dengan intensitas anak dalam menonton animasi *Naruto*.¹¹ Pengaruh tersebut dapat berupa perubahan perilaku yang ditujukan anak kepada lingkungan sekitarnya. Terdapat animasi dengan genre yang sama

¹⁰ Vanda Caterina Al Imami. 2017. *Pengaruh tayangan Naruto Di Global TV Terhadap Perilaku Siswa-Siswi SDN Panjang Jiwo 1 Surabaya*. Skripsi. (Surabaya: Kampus AWS) diunduh dari <https://eprints.stikosa-aws.ac.id/107/1/54.%20PENGARUH%20TAYANGAN%20NARUTO%20DI%20GLOBAL%20TV%20TERHADAP%20PERILAKU%20SISWA-SISWI%20SDN%20PANJANG%20JIWO%201%20SURABAYA.pdf> pada tanggal 31 Agustus 2020 pukul 19.09 WIB, hlm. 27

¹¹ Ibid., hlm. 70

seperti Boboiboy. Animasi Boboiboy termasuk genre *action* tetapi memasukkan nilai kebaikan juga didalamnya.¹² Animasi genre *action* tidak hanya memiliki unsur kekerasan saja. Dalam penelitian ini dikatakan bahwa, pada animasi ini memiliki unsur-unsur kebaikan juga didalamnya. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara intensitas siswa kelas 4 yang menonton animasi Boboiboy dengan sikap Ta'awun yang disampaikan, karena anak memiliki kemampuan menyaring pesan dalam animasi tersebut.¹³ Penelitian ini menunjukkan bahwa genre *action* dapat memberikan pengaruh positif kepada anak. Pengaruh positif yang muncul dipengaruhi oleh kemampuan anak memahami pesan yang disampaikan dalam animasi tersebut.

Selain genre *action*, terdapat animasi dengan genre *comedy* yang cukup terkenal seperti Tom & Jerry. Terdapat penelitian tentang pengaruh menonton animasi Tom & Jerry dengan perilaku agresif anak usia dini. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa muncul perilaku agresif yaitu anak meniru adegan yang ada dalam animasi Tom & Jerry seperti mengejek, menusuk pensil runcing ke teman, dan

¹² Jevy Nor Kahvi. 2019. *Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Animasi Boboiboy (MNC TV) Dengan Sikap Ta'Awun Di Klaangan Siswa SD Negeri 1 Jetis, Yogyakarta*. Skripsi. (Yogyakarta: Kampus UIN SUKA) diunduh dari http://digilib.uin-suka.ac.id/33913/1/13210009_BAB%20I_BAB%20TERAKHIR_DAFTAR%20PUSTAKA.pdf pada tanggal 31 Agustus 2020 pukul 19.35 WIB, hlm. 5

¹³ Ibid., hlm. 73

mengayunkan tas kepada orang-orang sekitar.¹⁴ Adegan yang muncul dalam animasi Tom & Jerry berbentuk komedi slapstick dan verbal sebagai ciri dari genre *comedy*. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia dini belum memiliki kemampuan untuk menyaring informasi yang ada dalam animasi tersebut. Terdapat animasi dengan genre yang sama seperti animasi Spongebob Squarepants. Dalam sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak yang menonton Spongebob Squarepants menunjukkan perilaku agresif, malas belajar, tutur Bahasa tidak sopan, dan berimajinasi terlalu tinggi.¹⁵ Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang muncul akibat menonton serial Spongebob Squarepants.

Terdapat genre lain seperti animasi genre *family* yang sudah terkenal seperti serial Upin Ipin, Adit Sopo Jarwo, dan Cloud Bread. Dalam sebuah penelitian menyatakan bahwa serial Sopo Jarwo memiliki 10 nilai kebaikan yaitu kejujuran, tanggung jawab, disiplin, peduli, sopan santun, mandiri, menghargai, semangat kebangsaan,

¹⁴ Mazidah, Reza. 2016. *Pengaruh Menonton Kartun Tom And Jerry Terhadap Perilaku Agresivitas Anak Usia 3-4 Tahun*. Jurnal Pendidikan. (Surabaya: Kampus UNESA) diunduh dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/viewFile/13771/4843> pada tanggal 31 Agustus 2020 pukul 20.16 WIB

¹⁵ Evi Nahwati. 2019. *Pengaruh Tayangan Spongebob Squarepants GTV Terhadap Perkembangan Pola Pikir Dan Perilaku Anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan. (Banjarmasin: Kampus UNISKA) diunduh dari https://repository.unsri.ac.id/956/3/RAMA_70201_07031381419087_0009126007_0014059002_01_FRONT_REF.pdf pada tanggal 31 Agustus 2020 pukul 20.16 WIB

persahabatan, religious.¹⁶ Nilai-nilai ini menjadi ciri dari animasi genre *family*. Melalui penelitian ini diketahui bahwa animasi Adit Sopo Jarwo memiliki nilai-nilai kebaikan yang dapat menjadi contoh yang baik bagi anak. Serial animasi Upin Ipin juga memiliki nilai agama dan moral. Terdapat penelitian yang menyatakan bahwa ada 9 nilai agama dan moral dalam Upin Ipin yaitu kepatuhan, toleransi, menahan nafsu, ucapan salam, jujur, berbagi, tolong menolong, memaafkan, berterima kasih.¹⁷ Seperti animasi Adit Sopo Jarwo, Upin Ipin juga memiliki nilai agama dan moral yang sangat baik sebagai contoh untuk anak. Terdapat juga penelitian yang membahas adegan dalam serial animasi Cloud Bread. Dalam penelitian ini menunjukkan adanya pendidikan karakter seperti Bahasa yang sopan, menghormati orang tua, setia kawan kerjasama, saling memotivasi, tekun, semangat, saling menyayangi antar keluarga.¹⁸ Penelitian ini menunjukkan Nilai positif yang dimiliki animasi Cloud Bread. Nilai-nilai ini dapat membantu anak memahami dan mempelajari perilaku baik dan nilai-nilai kebaikan lainnya.

¹⁶ Agus, Afdal, Eka. 2017. *Peran Tayangan Adit Sopo Jarwo Terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Kutai Kartanegara*. Jurnal Pendidikan. (Samarinda: Kampus UWGM) diunduh dari <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/94> tanggal 31 Agustus 2020 pukul 20.20 WIB

¹⁷ Syifa Nurwita. 2019. *Analisis Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Upin dan Ipin*. Jurnal Pendidikan. (Riau: Kampus UP) diunduh dari <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/252> tanggal 31 Agustus 2020 pukul 20.25 WIB

¹⁸ Ngatman, Fatimah. 2018. *Analisis Film Kartun "Cloud Bread" Sebagai Media Pengenalan Kata Baku dan Pendidikan Karakter Anak*. Jurnal Pendidikan. (Surakarta: Kampus UNS) diunduh dari <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/25448> tanggal 31 Agustus 2020 pukul 20.29 WIB

Kurangnya pengetahuan orang tua memunculkan berbagai spekulasi tentang pengaruh figur-figur tersebut dalam perkembangan anak. Salah satu animasi yang sempat menjadi perbincangan di beberapa media sosial adalah kartun Spongebob yang dinilai memiliki adegan kekerasan di dalamnya, kejadian ini diketahui setelah KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) mengeluarkan surat teguran untuk program siaran "*Big Movie Family: The Spongebob Squarepants Movie*" yang terdapat di stasiun televisi GTV. Surat tersebut dikeluarkan karena terdapat adegan kekerasan yang dilakukan oleh kelinci. Adegan tersebut berupa melempar kue ke wajah, memukul papan dan palu ke wajah, sampai melemparkan bola bowling ke atas kepala.¹⁹ Kejadian ini menunjukkan bahwa masih banyak animasi anak yang memiliki unsur-unsur kekerasan secara verbal maupun nonverbal, ini dapat menjadi figur yang tidak baik bagi anak. Adegan-adegan tersebut tentu saja dapat memicu tindakan agresif yang dapat dilakukan oleh anak.

Selain adegan kekerasan di serial spongebob, terdapat kasus saat anak mencoba meniru adegan dalam animasi tersebut. Dilansir

¹⁹Komisi Penyiaran Indonesia, "Surat Teguran Tertulis untuk Program Siaran "Big Movie Family: The Spongebob Squarepants Movie" GTV", diakses dari <http://www.kpi.go.id/index.php/id> (diakses pada tanggal 26 Februari 2019, pukul 14.08 WIB)

dari kompas.com, salah satu kejadian saat anak menirukan figur animasi diantaranya :

“Seorang bocah perempuan di Provinsi Sichuan, China, dilaporkan tewas terjatuh karena berusaha meniru adegan kartun favoritnya. Diwartakan SCMP Kamis (2/8/2018), awalnya Xiao Ting diajak ayahnya, Du, diajak ke pasar tempatnya bekerja pekan lalu di Chengdu. Namun karena bosan, Xiao pulang rumah bersama temannya. Mereka kemudian bermain sedangkan ibunya saat itu sedang sakit. Ibu Xiao, Huang, mengatakan mereka kemudian mengunci diri di kamar mandi. Diduga, dia sedang meniru adegan kartun favoritnya Boonie Bears. Chengdu Business Daily melaporkan, Xiao berusaha untuk turun menggunakan tali. Namun, pegangannya terlepas dan dia jatuh dari lantai enam apartemen. Ketika Du pulang ke rumah, teman Xiao bercerita bahwa dia baru saja jatuh dari jendela. Setelah dicari, mereka menemukan dia jatuh di balkon lantai dua. Ketika orangtuanya menghampirinya, Xiao berada dalam keadaan sadar meski lukanya cukup serius. Dia kemudian dilarikan ke rumah sakit terdekat. Sayangnya, Xiao meninggal akibat luka-lukanya tiga hari kemudian.”²⁰

Kejadian ini menunjukkan bahwa anak belum mampu untuk membedakan fantasi dan realita. Terlihat dari cara dua anak tersebut merepresentasikan adegan animasi. Kurangnya bimbingan dari orang tua membuat kedua anak ini tidak memperdulikan keselamatan diri dan resiko yang diambil. Ini mengingatkan pentingnya pengawasan orang tua terhadap semua yang dilakukan oleh anak dirumah untuk meminimalisir terjadinya kejadian yang tidak diinginkan.

²⁰Ardi, "Tiru Adegan Kartun Favorit, Bocah Tewas Terjatuh dari Lantai 6", diakses dari <https://internasional.kompas.com/read/2018/08/02/17495081/tiru-adegan-kartun-favorit-bocah-tewas-terjatuh-dari-lantai-6>. (diakses pada tanggal 6 Maret 2019, pukul 16.22 WIB)

Selain kejadian tersebut, terdapat kasus baru yang mengejutkan warga Indonesia tentang pembunuhan yang dilakukan oleh remaja usia 15 tahun kepada balita, dilansir dari IDN Times bahwa kejadian tersebut terinspirasi dari salah satu figur kartun favoritnya :

“Tidak hanya pelaku yang masih di bawah umur, namun motif pembunuhan yang tidak biasa membuat banyak pihak tercengang. Sebab, pelaku menyerahkan diri ke polisi dan mengakui perbuatannya. Tak sampai di situ, bahkan pelaku juga mengaku puas sudah membunuh balita malang tersebut. Sebuah coretan tangan tersangka berupa karakter fiksi kartun menjadi sebuah petunjuk. Melalui tokoh kartun tersebut polisi untuk mengungkap bahwa NF adalah pelaku pembunuhan yang sebenarnya. Tokoh kartun yang tersirat menggunakan pensil pada tumpukan beberapa kertas jenis HVS A4 itu di antaranya adalah The Slender Man. Ada juga beberapa karakter anime perempuan dengan raut wajah yang sedang menangis. The Slender Man merupakan karakter fiksi dari meme internet yang muncul kali pertama di Forum Something Awful oleh pengguna Eric Knudsen dengan nama Victor Surge pada 2009. The Slender Man dikisahkan suka menculik atau melukai orang, terutama anak-anak. Setelah lengannya terentang, korbannya lalu di hipnotis, hingga korban tak berdaya.”²¹

Peristiwa ini menjadi teguran untuk orang tua betapa pentingnya membimbing anak dalam menonton film dan serial animasi. Pentingnya penanganan sejak usia dini juga didukung oleh para ahli yang menyatakan *“Children who are aggressive as infants also are*

²¹Dini, “Fakta-Fakta Mengejutkan Remaja 15 Tahun Bunuh Balita secara Sadis Pelaku terinspirasi film horor Chucky dan The Slender Man”, diakses dari <https://www.idntimes.com/news/indonesia/dini-suciatiningrum/fakta-fakta-mengejutkan-remaja-15-tahun-bunuh-balita-secara-sadis/full> (diakses pada tanggal 22 Maret 2020, pukul 10:33 WIB)

aggressive when they are adults (Coie & Dodge, 1998; Dubow, Huesmann, & Boxer, 2003; Raine, 1993)".²²Arti kutipan ini yaitu anak yang agresif sejak bayi juga agresif ketika dewasa, jika kemunculan dan penyebab sikap agresif dapat diketahui sejak usia dini maka orang dewasa dapat memberikan bantuan yang tepat agar anak memiliki sikap yang lebih baik lagi dimasa mendatang.

Faktor figur bagi anak cukup penting untuk dibahas sebagai upaya meminimalisir munculnya anak-anak yang memiliki perilaku agresif, selain itu dengan mengetahui seberapa besar pengaruh figur animasi tersebut dapat membantu orang tua dan guru dalam memberikan penanganan yang tepat. Dapat dilihat pengaruh yang didapatkan anak sesuai dengan genre dari animasi tersebut dan cara anak merepresentasi adegan-adegannya.

Melihat dari peristiwa tersebut maka akan dilakukan penelitian tentang pengaruh genre animasi terhadap sikap agresif anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilakukan untuk menemukan seberapa besar pengaruh tayangan animasi berdasarkan genre-genre tertentu. Ini sebagai upaya untuk mencegah peningkatan perilaku agresif pada

²²Charles, "Principles of Social Psychology-1st International Edition", diakses dari <https://opentextbc.ca/socialpsychology/chapter/the-biological-and-emotional-causes-of-aggression/> (diakses pada tanggal 21 Maret 2020, pukul 10:07 WIB)

anak usia dini dan membantu guru serta orang tua agar lebih bijaksana dalam membimbing anak.

B. Identifikasi Masalah

Melihat dari latar belakang penelitian yang telah disampaikan maka peneliti akan merumuskan masalah yang ada diantaranya :

1. Anak gemar menonton serial dan film animasi
2. Kemampuan anak dalam meniru adegan tertentu dari serial animasi
3. Munculnya adegan kekerasan dalam beberapa genre animasi
4. Terdapat anak yang menunjukkan perilaku agresif setelah menonton serial animasi

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi pada variabel genre animasi dan perilaku agresif anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini berfokus kepada serial animasi yang digemari anak, animasi merupakan kumpulan gambar yang dibuat dengan sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu gerakan. Selanjutnya penelitian juga mencakup perilaku agresif yang muncul setelah

menonton serial animasi, perilaku agresif yaitu suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain secara verbal atau nonverbal. Dalam penelitian ini serial animasi akan dibedakan sesuai genre, genre merupakan kategori film yang dibedakan melalui materi, tema, atau teknik pembuatannya.

Maka peneliti juga membatasi masalah pada pengaruh genre animasi terhadap perilaku agresif anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dianalisis melalui perbedaan perilaku agresif anak usia 5-6 tahun pada kelompok anak yang gemar menonton genre *action*, genre *comedy*, dan genre *family*.

D. Perumusan masalah

Berlandaskan pada latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dibuatlah perumusan masalah yaitu “Apakah terdapat perbedaan perilaku agresif antara kelompok anak yang gemar menonton genre *action*, genre *comedy*, dan genre *family*?”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dilakukan untuk menambah pengetahuan dalam bidang ilmu pendidikan anak usia dini. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengaruh animasi terhadap perilaku agresif anak.

2. Secara Praktis

a. Bagi Orang tua

Penelitian ini dapat membantu orang tua untuk lebih peka terhadap perubahan perilaku agresif pada anak usia dini. Penelitian juga dapat memberikan referensi mengenai animasi dan genre yang sesuai untuk dinikmati oleh anak usia dini. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran orang tua tentang pentingnya membimbing anak dalam menonton serial animasi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah pemahaman dan pengetahuan guru tentang perilaku agresif dan faktor-faktor

yang mempengaruhinya. Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat membimbing anak dalam berperilaku yang baik, dapat memberikan arahan pada anak untuk menonton animasi yang memiliki nilai-nilai kebaikan didalamnya.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat digunakan oleh masyarakat untuk menambah pengetahuan tentang perilaku agresif anak dan hubungannya dengan serial animasi. Masyarakat yang tertarik dengan pembahasan yang sama dengan penelitian ini, dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu referensi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Selain itu dapat dijadikan pembandingan jika terdapat kelebihan maupun kekurangan dalam penelitian ini. Diharapkan penelitian selanjutnya dengan pembahasan yang sama akan lebih dikembangkan dan jauh lebih baik.