

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman, dunia teknologi mengalami perubahan yang sangat pesat hal ini tentu membawa banyak perubahan terhadap tatanan hidup manusia. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari teknologi. Berkembangnya media komunikasi menjadi salah satu bukti dari kemajuan teknologi, dimana manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, membutuhkan adanya orang lain untuk saling berinteraksi dan bertukar informasi.

Perkembangan teknologi informasi dan digital telah memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan anak. Dengan semakin pesatnya perkembangan media digital, kini anak-anak memiliki akses yang lebih luas terhadap berbagai media yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Menurut Prasetyo (2019), media digital saat ini memiliki peran yang semakin penting dalam pendidikan anak, khususnya dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh mereka.¹

Pada usia dini, terutama anak-anak berusia 4-5 tahun, paparan terhadap media digital sudah tidak dapat dihindari. Media yang paling

¹ Prasetyo, A. T. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk siswa sekolah dasar. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(4).

sering terpapar oleh anak pada rentang usia ini umumnya adalah video animasi atau kartun. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2017), video animasi menjadi media yang paling banyak dikonsumsi oleh anak-anak di usia prasekolah karena visual yang menarik dan narasi yang sederhana membuatnya mudah diterima oleh anak-anak.²

Pada rentan usia tersebut anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang sangat penting, terutama dalam hal kognitif dan emosional. Media yang paling sering terpapar oleh anak-anak pada usia ini adalah video animasi atau kartun. Sebuah studi yang dilakukan oleh Surya dan Dewi (2018) mengungkapkan bahwa anak-anak pada usia prasekolah cenderung lebih banyak menghabiskan waktu menonton video animasi dibandingkan dengan jenis media lainnya.³ Video animasi dianggap menarik karena visualnya yang cerah, ceritanya yang sederhana, serta karakter-karakter yang mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, media ini dianggap dapat menarik perhatian anak-anak lebih lama dibandingkan dengan media lainnya.

Namun, paparan media yang berlebihan, terutama video animasi, memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak. Sebagaimana dijelaskan oleh Suryani (2018), media animasi dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan kognitif, sosial, dan

² Nugroho, A. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-10.

³ Dewi, R. (2018). Pengaruh terapi bermain plastisin terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah (3-6 tahun). *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu*, 8(1), 43-50.

emosional anak jika disajikan dengan konten yang edukatif. Sebaliknya, jika konten yang ditampilkan tidak sesuai atau kurang mendidik, dapat berisiko menimbulkan dampak negatif, baik pada kesehatan mental maupun emosi anak. Hal ini sesuai dengan pernyataan Prasetyo (2020) yang menyebutkan bahwa video animasi yang tidak sesuai dengan nilai-nilai pendidikan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap pengembangan emosional anak, seperti meningkatkan kecemasan atau kebingungannya dalam mengelola emosi.

Video animasi dipilih sebagai salah satu media pembelajaran anak karena memiliki berbagai sisi positif. Video animasi tidak hanya menarik perhatian anak melalui gambar dan warna yang cerah, tetapi juga dapat menyampaikan informasi dalam bentuk cerita yang mudah dimengerti dan dicerna oleh anak-anak. Seperti yang diungkapkan oleh Setiawan & Prasetyo (2020), video animasi dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak, serta memperkenalkan nilai-nilai moral yang dapat diterima dengan cara yang menyenangkan.⁴ Oleh karena itu, video animasi seringkali menjadi pilihan utama bagi orang tua maupun pendidik untuk mendampingi proses belajar anak.

Namun, tidak semua video animasi memberikan dampak positif bagi anak. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh orang tua adalah kesulitan dalam membedakan video animasi yang baik dengan yang tidak

⁴ Setiawan, A. M. H., Sayatman, & Prasetyo, D. (2020). *Perancangan Karakter dan Environment Pilot Project Serial Animasi "Imajinavis"*. Jurnal Sains dan Seni ITS, 9(1), F32-F37.

baik. Banyak orang tua yang kurang memahami perbedaan antara video yang memberikan nilai edukasi dengan video yang hanya menawarkan hiburan semata. Dalam hal ini, orang tua sangat disarankan untuk memilih video animasi yang mendidik dan memberikan dampak positif bagi perkembangan anak, terutama yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan regulasi emosi. Sebagaimana diungkapkan oleh Wibowo (2020), penting bagi orang tua untuk memilih konten media yang tidak hanya menarik, tetapi juga dapat mengajarkan nilai-nilai positif, termasuk cara mengelola perasaan dan berinteraksi dengan orang lain.⁵ Beberapa video animasi yang tidak mengandung nilai edukasi atau tidak sesuai dengan usia anak justru dapat menimbulkan dampak buruk pada perkembangan emosi dan mental anak. Hal ini menyatakan bahwa banyak orang tua yang kurang dapat membedakan antara video animasi yang mendidik dengan yang tidak. Contoh beberapa animasi dengan karakter yang sering menampilkan kekerasan adalah seperti Tom & Jerry, Spongebob, dan masih banyak lagi.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk selektif dalam memilih video animasi yang tepat bagi anak, terutama untuk anak usia dini yang sangat rentan terpengaruh oleh apa yang mereka tonton. Salah satu contoh video animasi yang memiliki karakter-karakter yang baik dan mendidik untuk anak usia 4-5 tahun adalah Shimajiro. Animasi ini dirancang khusus untuk anak-anak di usia prasekolah dan memiliki berbagai karakter yang

⁵ Wibowo, A. M. H., Sayatman, & Prasetyo, D. (2020). *Perancangan Karakter dan Environment Pilot Project Serial Animasi "Imajinavis"*. Jurnal Sains dan Seni ITS, 9(1), F32-F37.

menampilkan perilaku positif yang patut dicontoh. Menurut Rahmawati (2020), karakter-karakter dalam animasi Shimajiro tidak hanya mengajarkan nilai-nilai moral yang penting, tetapi juga mengajarkan cara anak-anak mengelola emosi mereka dalam berbagai situasi.⁶ Karakter-karakter dalam animasi ini memiliki peran yang sangat besar dalam mendukung perkembangan emosional anak-anak, terutama dalam hal regulasi emosi.

Pemilihan animasi Shimajiro sangat relevan karena karakter-karakter dalam animasi ini memberikan edukasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun, yang umumnya berada pada jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK). Animasi ini telah terbukti mudah diterima oleh anak-anak secara psikologis karena memiliki narasi yang sederhana dan karakter-karakter yang *relatable* bagi anak-anak di usia tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Bariyah (2020), Shimajiro dikenal sebagai animasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik, memberikan nilai-nilai moral, serta cara-cara positif dalam mengatasi perasaan dan berinteraksi dengan orang lain.⁷

Dikarenakan alasan tersebut peneliti melakukan analisis menggunakan analisis isi/konten.

⁶ Rahmawati, D. (2020). *Analisis Nilai-Nilai Moral dalam Serial Animasi Shimajiro pada Episode "Shimajiro dan Teman-Temannya"*. Jurnal Pendidikan Karakter, 10(2), 123-135.

⁷ Bariyah, C. (2020). *Nilai Moral dalam Kartun Shimajiro serta Relevansinya dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Setono*.

Penelitian ini bertujuan untuk memperkuat hipotesis bahwa karakter-karakter dalam animasi Shimajiro, khususnya dalam episode "Ayahku Keren", dapat memberikan pengaruh positif terhadap regulasi emosi anak-anak usia 4-5 tahun. Dalam episode tersebut, karakter utama mengajarkan cara-cara mengelola emosi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi orang tua mengenai pentingnya memilih animasi dengan karakter-karakter yang mendidik, serta membedakan mana video animasi yang baik dan tidak baik bagi perkembangan emosi dan mental anak.

Dengan penelitian ini, diharapkan orang tua dapat lebih bijak dalam memilih video animasi yang tepat dan mendidik untuk anak-anak mereka, serta memahami bagaimana karakter-karakter dalam animasi tersebut dapat mempengaruhi perkembangan emosi dan perilaku anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam membantu orang tua membedakan mana video animasi yang positif dan mana yang tidak baik bagi perkembangan anak mereka. Khususnya yang memiliki karakter-karakter yang mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan emosional anak-anak mereka.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun oleh peneliti, masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Banyaknya video animasi yang kurang mendidik, dan banyak adegan yang menampilkan kekerasan yang mana dapat dicontoh oleh anak yang masih dalam proses tumbuh kembang. Terutama dalam aspek emosional anak yang masih sangat mudah dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat.
2. Kurangnya kesadaran dan pengetahuan orang tua dalam memilihkan tontonan animasi/kartun yang baik untuk tumbuh kembang anak, sehingga sering menimbulkan permasalahan yang tidak diinginkan dalam proses kembang tumbuh anak, terutama dalam hal regulasi emosi.

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah tentang indikator emosi karakter anak usia 4-5 tahun. Sedangkan subfokus penelitian ini terletak pada regulasi emosi anak usia 4-5 tahun pada video animasi Shimajiro “Ayahku Keren”, yang merupakan video animasi asal jepang yang diadaptasi di Indonesia untuk membantu tumbuh kembang anak di Indonesia. Sedangkan episode ayahku keren merupakan salah satu dari video animasi shimajiro yang

diadaptasi untuk memperkenalkan kehebatan ayah pada karakter anak di video animasi tersebut.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang penelitian, terdapat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Indikator regulasi emosi apa saja yang terkandung dalam video animasi Shimajiro “Ayahku Keren”, pada karakter anak usia 4-5 tahun?
2. Manfaat saja yang terdapat dalam video animasi Shimajiro “Ayahku Keren”, dalam menyampaikan pesan moral terkait emosi anak 4-5 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan pertanyaan yang terdapat diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui regulasi emosi karakter anak usia 4-5 tahun dalam video animasi Shimajiro “Ayahku Keren” dengan studi analisis konten.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan nilai guna, informasi, referensi, dan kontribusi bagi ilmu pengetahuan.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran pada bidang regulasi emosi, khusus nya dalam memahami regulasi emosi pada karakter-karakter animasi untuk menentukan video animasi yang baik atau tidak bagi anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang emosi anak terutama pada karakter anak yang terdapat pada media video edukasi anak.
- b. Bagi Masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu masyarakat/orang tua dalam memilih media edukasi yang tepat pada anak, melihat emosi karakter animasi juga berperan penting dalam pertumbuhan anak.

G. Kerangka Konseptual

