

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film sebagai karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa. pembinaan dan pengembangan diarahkan untuk mampu memantapkan nilai-nilai budaya bangsa, memperkokoh persatuan dan kesatuan, mempertebal kepribadian dan mencerdaskan bangsa. (Modul workshop film 2018:1)

Oleh karena itu menurut Onong Uchajan Effendi film merupakan medium komunikasi yang ampuh bukan saja untuk hiburan tetapi juga untuk mencari relevansi antar film dengan realitas kehidupan manusia yang selalu ada dalam kehidupan mereka, entah film tentang kejadian atau peristiwa yang sehat atau film yang sifatnya mengandung relevansi dengan kehidupan keseharian. (Efendy 1989:130)

Film mempunyai kelebihan bermain pada sisi emosional, film juga mempunyai pengaruh yang lebih tajam untuk memainkan emosi pemirsa. Berbeda sekali dengan buku yang memerlukan daya pikir aktif, penonton film cukup bersifat pasif. Hal ini dikarenakan sajian film adalah sajian siap dinikmati.

Film juga memberikan pengaruh yang besar pada jiwa manusia termasuk anak-anak, karena anak-anak mempunyai tingkat mempelajari pesan edukasi sangat tinggi. Dalam proses menonton film, terjadi suatu gejolak yang mempengaruhi psikologis. Misalnya pesan-pesan yang disampaikan dalam film

dan juga adegan-adegan dalam film. Semuanya ini akan membekas pada jiwa penonton, lebih jauh akan membentuk kepribadian penonton.

Salah satu jenis film yang digemari anak-anak adalah film kartun. Film kartun menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah gambar yang menciptakan khayalak gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi dan juga kartun adalah gambar dengan penampilan yang lucu. Salah satu film kartun yang penulis amati adalah film kartun Upin Ipin.

Film kartun Upin Ipin adalah film kartun yang dikembangkan oleh orang Malaysia yang bahasanya menggunakan bahasa Melayu. Memang dulunya merupakan satu rumpun dengan bahasa Indonesia. Namun kini bahasa Melayu berbeda dengan bahasa Indonesia karena ketidakkakuanya dan intonasi dalam pelafalanya. Keunikan dalam bahasa Melayu Upin Ipin inilah yang menjadikan daya tarik bagi anak-anak unuk menontonnya.

Gambar 1.1 Upin Ipin dan Teman-teman



Sumber: Google.com

Dalam pengertian awam, istilah Bahasa Melayu mencakup sejumlah bahasa yang saling bermiripan di wilayah nusantara dan di semenanjung Melayu.

Penggunaan bahasa Melayu dalam film ini menimbulkan efek terhadap penonton khususnya anak-anak. Mereka menirukan bahasa yang digunakan Upin dan Ipin. Dengan bahasanya yang unik menjadikan film kartun Upin Ipin digemari oleh anak-anak.

Penggunaan bahasa Melayu pada film kartun Upin Ipin menimbulkan efek terhadap bahasa anak-anak dalam keseharian mereka. Karena tayangan film kartun Upin Ipin setiap episodenya diputar berulang-ulang sehingga anak-anak suda hafal diluar kepala.

Film kartun Upin Ipin ditayangkan di Indonesia setiap hari, dari hari Senin sampai Sabtu pukul 19.00 WIB di MNCTV dan hari Minggu pukul 07.00 WIB. Di mana setiap tayangan ada episode tersendiri dan sering mengulang tayangan-tayangan sebelumnya. Selain itu menonton film kartun Upin Ipin berpengaruh juga terhadap pola perilaku sosial anak. Anak-anak cenderung lebih suka menonton film kartun Upin Ipin dibanding belajar.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di lingkungan kecamatan Oebobo kelurahan Tuak Daun Merah RT 005 RW 002 Kota Kupang, penulis mengamati 5 orang anak SD yang sama-sama menonton film kartun Upin Ipin. Hasilnya penulis melihat bahwa anak-anak yang senang menonton film kartun Upin Ipin berefek terhadap pola perilaku mereka yang menirukan bahasa Melayu. Anak-anak juga cenderung memilih menonton film kartun Upin Ipin dibanding belajar. Dari Fenomena yang terjadi, penulis merasa tertarik untuk meneliti tentang “Efek Menonton Film Kartun Upin Ipin Pada Anak-anak”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Bagaimana efek menonton film kartun Upin Ipin pada Anak kelas IV dan V SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang?”

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, maksud penelitian ini adalah untuk mengetahui efek menonton film kartun Upin Ipin pada anak-anak kelas IV dan V di SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang efek menonton film kartun Upin Ipin pada anak kelas IV dan V di SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini dibedakan atas aspek teoritis dan aspek praktis. Kegunaan teoritis berkaitan dengan pengembangan ilmu pengetahuan, sedangkan kegunaan praktis berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan dari berbagai pihak yang memerlukan.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Dari aspek teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat menambah informasi akademik bagi pengembangan teori ilmu sosial pada umumnya dan ilmu komunikasi pada khususnya:

- 1) Melakukan studi kasus atas efek menonton film kartun Upin Ipin pada Anak-anak.
- 2) Bagi almamater, hasil penelitian ini diharapkan berguna dalam melengkapi keputusan ilmu sosial umumnya di universitas ini dan keputusan ilmu komunikasi khususnya di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- 3) Bagi penulis / peneliti dan para penelitian lainnya, hasil penelitian ini dapat berguna dalam mengembangkan teori ilmu sosial umumnya dan jurnalistik film Khususnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini bisa berguna bagi pihak-pihak yang memerlukan:

- 1) Bagi Pemerintah, umumnya kota Kupang dan khususnya SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang, kiranya hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi yang berguna dalam upaya menyikapi masalah pengaruh film kartun Upin Ipin serta mencari jalan keluar dalam upaya mungurangi pengaruh di kalangan anak-anak.

2) Bagi anak-anak di SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan informasi pada mereka atas efek yang ditimbulkan akibat menonton film kartun Upin Ipin, dan demi perluasan pengetahuan tentang efek film kartun Upin Ipin.

1.5 Kerangka Pikiran, Asumsi dan Hipotesis

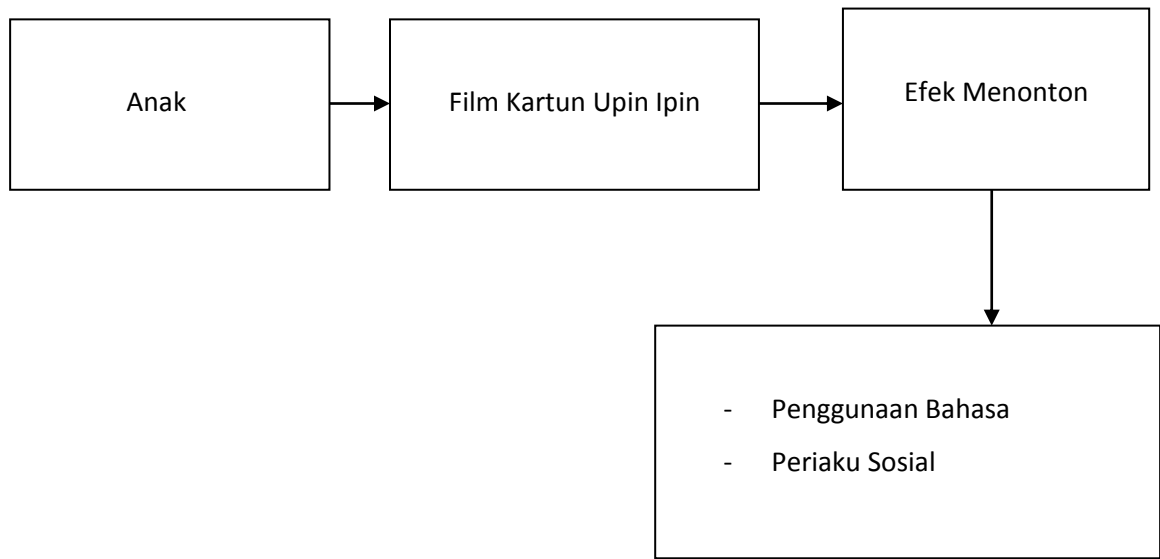
1.5.1 Kerangka Pikiran Penelitian

Kerangka berpikir penelitian adalah penalaran yang dikembangkan dalam pemecahan masalah penelitian ini. Kerangka pikiran pada dasarnya menggambarkan jalan pikiran dan landasan rasional dari pelaksanaan penelitian tentang dampak menonton film kartun Upin Ipin terhadap perilaku anak kelas IV dan V di SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang.

Perkembangan teknologi komunikasi dapat berdampak pada pola perilaku komunikasi dan perilaku seseorang khususnya pada anak, salah satunya adalah film. Film memberikan pengaruh yang besar pada manusia. Dalam suatu proses menonton film, terjadi sesuatu gejala yang disebut sebagai identifikasi psikologis. Ketika proses *decoding* terjadi para penonton kerap menyamakan atau meniru apa yang diadegankan pemeran film di setiap episodnya. Sesuai dengan pemahaman konseptual yang telah diuraikan di atas, maka kerangka penelitian ini dapat dirangkaikan sebagai berikut:

Gambar 1.2

Kerangka Pikiran



1.5.2 Asumsi dan Hipotesis

a) Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan proposisi-proposisi dalam penalaran yang tersirat dalam kerangka pemikiran yang dijadikan sebagai pegangan peneliti untuk sampai pada kesimpulan penelitian. Adapun asumsi yang dipengang oleh peneliti sebelum melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Asumsinya adalah anak-anak kelas IV dan V SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang menonton film kartun Upin Ipin.

b) Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian kualitatif, dengan varian studi kasus, bukanlah hipotesis yang akan diuji melalui analisis statistik inferensial, melainkan hanya merupakan rangkaian hipotesis kerja. Adapun hipotesis yang menjadi pegangan dalam penelitian ini adalah : “Ada efek penggunaan Bahasa dan Perilaku Sosial dalam menonton film kartun Upin Ipin pada anak-anak kelas IV dan V SDI bertingkat Oebobo 2 Kupang”.