

## **BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH TONTONAN UNTUK ANAK DI BAWAH UMUR DI ERA DIGITAL**

### **II.1 Objek Perancangan**

#### **II.1.1 Tontonan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Arti kata tontonan adalah Pertunjukan. Bisa berupa digital atau secara langsung. Tontonan di media digital pada umumnya tontonan yang bisa dinikmati dari bioskop, internet, televisi dan beberapa perangkat elektronik lainnya yang mempunyai akses ke internet. Tontonan di media digital umumnya yang banyak dinikmati adalah film. Sedangkan untuk tontonan secara langsung itu ada pertunjukan drama dan tari. Untuk contoh tontonan secara langsung di Indonesia adalah pertunjukan tari tradisional dan pertunjukan wayang kulit atau wayang orang.”

##### a) Pertunjukan Langsung

Pertunjukan langsung adalah pertunjukan yang dipertontonkan di panggung, dan ada penonton yang hadir serta menonton pertunjukan tersebut dalam satu tempat. Contoh pertunjukan langsung adalah pertunjukan tari, pertunjukan teater, pertunjukan wayang, opera, *live music*, *stand up* komedi, *talk show* dan seminar.

##### b) Pertunjukan Tidak Langsung

Pertunjukan tidak langsung adalah pertunjukan yang sudah dengan perkembangan teknologi. Pertunjukan tidak langsung memungkinkan bisa ditonton oleh penonton dari berbagai penjuru dunia karena dipertontonkan secara *online*. Contoh pertunjukan tidak langsung adalah siaran televisi, dan film.

#### **II.1.1.2 Film**

Film adalah alat komunikasi yang efektif dibandingkan dengan media lain. Ini dikarenakan film menayangkan sebuah gambaran kognitif pada suatu tindakan (Wardani, 2017. h. 83). Film umumnya menjadi hiburan untuk seseorang untuk mengisi waktu luang. Selain menjadi hiburan, film juga bisa menjadi media pembelajaran dan media penyampaian suatu pesan. Semakin berkembangnya

zaman dan karena pengaruh teknologi, jenis film semakin banyak dan berkembang.

### **II.1.2.1 Jenis Film**

Tujuan dari adanya jenis pada film adalah memberikan narasi pengalih perhatian yang sebelumnya ada di fiksi cetak. Film dibedakan menjadi 2 jenis berdasarkan sumber cerita (Danesi, 2010, h.158), yaitu:

- Fiksi

Jenis ini adalah cerita yang dibuat dari imajinasi atau sebuah kisah nyata yang telah diberi cerita tambahan dengan tujuan tertentu (Danesi, 2010, h.158).

- Non-Fiksi

Jenis film ini berdasarkan cerita dari kisah nyata yang terjadi di masyarakat tanpa ditambah dengan adegan dramatis yang fiksi untuk menaikkan *rating* film. Film jenis ini umumnya tentang biografi tokoh atau peristiwa sejarah (Danesi, 2010, h.158).

Effendi (2009) Berpendapat bahwa film dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu film dokumenter, film pendek, film panjang, dan film jenis lainnya. Berikut penjelasan dari jenis-jenis film (h.3)

- Film Pendek

Durasi dari film pendek umumnya dibawah 60 menit. Film jenis ini banyak diproduksi oleh pelajar, mahasiswa, dan beberapa komunitas film (Effendi, 2009, h.3). Berbeda dengan film panjang, film pendek biasanya diproduksi dengan dana yang tidak terlalu besar dan diproduksi dengan tujuan untuk berkompetisi pada sebuah lomba atau yang lebih dikenal sebagai festival film.



Gambar II.1 Poster Film Pendek

Sumber:

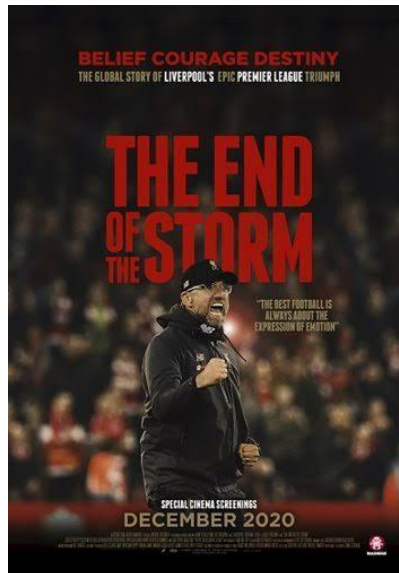
<https://pbs.twimg.com/media/Ch0zxcWXAAAIBFQ?format=jpg&name=4096x4096>  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Film Panjang atau *Feature-Length Films*

Film panjang adalah film yang umumnya berdurasi diatas 60 menit. Biasanya film ini berdurasi sekitar 120-180 menit. Film panjang umumnya ditayangkan di bioskop (Effendi, 2009, h.3).

- Film Dokumenter

Film dokumenter diproduksi untuk memperlihatkan sebuah realita melalui cara kreatif untuk tujuan tertentu. Film dokumenter biasanya bertujuan untuk menyampaikan informasi umum seperti pendidikan atau propaganda. Film dokumenter terbagi menjadi jenis lain yaitu dokudrama. Dokudrama adalah film yang menunjukkan realita yang direka ulang menjadi sebuah cerita dan ditambahkan dengan hiburan dan estetis (Effendi, 2009, h.3).



Gambar II.2 Poster Film Dokumenter

Sumber: [https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQU7wE3prcC\\_pGEWeJcpLVxR8Yznnh3hQJ7X1wPcmH4PaaWPKGP](https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQU7wE3prcC_pGEWeJcpLVxR8Yznnh3hQJ7X1wPcmH4PaaWPKGP)  
(Diakses pada 31/12/2020)

Selain beberapa jenis film itu, ada juga jenis film lain seperti yang dikutip oleh Pratiwi (2013) sebagai berikut:

- Film Eksperimen

Film eksperimen adalah gabungan dari beberapa gambar yang faktual atau abstrak, dan biasanya tidak berpatok pada cerita. Film jenis ini bisa berbentuk animasi, olahan komputer, adegan langsung, atau kombinasi dari ketiganya (Pratiwi, 2013. h.20).

- Film Industri

Film industri atau film komersial lebih dikenal sebagai iklan, diproduksi oleh perusahaan yang bertujuan untuk mempromosikan produk atau memunculkan citra yang sesuai selera masyarakat umum (Pratiwi, 2013. h.20). Di era digital ini, kini film industri tidak hanya tayang di TV, tapi juga tayang pada internet dan layanan *streaming* film.



Gambar II.3 Cuplikan Video Iklan

Sumber:

[https://s.kaskus.id/r540x540/images/2020/10/15/2677945\\_202010150431220360.png](https://s.kaskus.id/r540x540/images/2020/10/15/2677945_202010150431220360.png)  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Film Pendidikan

Film pendidikan bertujuan untuk memberikan atau menjelaskan gambaran tentang sesuatu hal dari mulai dari sejarah hingga visualisasi pendidikan keterampilan yang nantinya ditayangkan di sekolah-sekolah (Pratiwi, 2013. h.20).

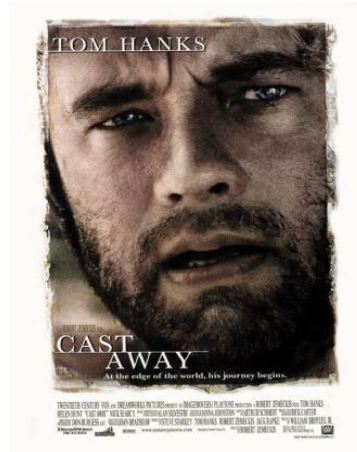
### II.1.2.2 Tema/Genre Film

Film mempunyai *genre*-nya masing-masing, biasanya *genre* berfungsi untuk membantu kita memilih film tersebut sesuai dengan spesifikasinya, *genre* juga berperan sebagai antisipasi penonton terhadap film yang akan mereka tonton (LoBrutto, 2002, h.111).

Tema film dibagi menjadi beberapa macam, berikut penjelasan dan contoh tema film (Baskin, 2003, h. 93):

- Tema Drama

Tema film ini menampilkan kejadian yang menyentuh perasaan penonton dan menunjukkan aspek *human interest*. Film tema ini umumnya bercerita dengan latar sehari-hari (Baskin, 2003, h. 93).



Gambar II.4 Poster Film Drama

Sumber: [http://www.impawards.com/2000/posters/cast\\_away.jpg](http://www.impawards.com/2000/posters/cast_away.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Tema *Action*

Tema film ini umumnya berisi adegan aksi yang memacu kecepatan serta adrenalin. Biasanya tema ini memunculkan adegan pertarungan antar tokoh. (Baskin, 2003, h. 93)



Gambar II.5 Poster Film *Action*

Sumber: [http://www.impawards.com/2015/posters/spectre\\_ver4.jpg](http://www.impawards.com/2015/posters/spectre_ver4.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Tema Komedi

Tema film ini menyajikan beberapa adegan lucu. Ada juga adegan pada tema ini mengandung sindiran (satir) dari sebuah kejadian. Dalam konteks ini tema komedi terdapat 2 jenis, yaitu *slapstick* dan *situation comedy* (sitkom). *Slapstick* adalah

komedi yang lucunya melalui adegan konyol. Sedangkan *situation comedy* atau komedi situasi disampaikan dengan adegan lucu yang dibuat dari situasi yang terbangun oleh alur (Baskin, 2003, h. 93).



Gambar II.6 Poster Film Komedi

Sumber: [http://www.impawards.com/2005/posters/kung\\_fu\\_hustle.jpg](http://www.impawards.com/2005/posters/kung_fu_hustle.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Tema Tragedi

Film dengan tema ini berfokus pada nasib seseorang atau sekelompok orang seperti cerita tentang bencana alam, pencurian, dan sebagainya (Baskin, 2003, h. 93).



Gambar II.7 Poster Film Tragedi

Sumber: [http://www.impawards.com/2009/posters/two\\_thousand\\_twelve\\_ver6.jpg](http://www.impawards.com/2009/posters/two_thousand_twelve_ver6.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Tema Horor

Suasana di film ini memunculkan rasa menyeramkan dan menegangkan. Film bertemakan horor identik dengan adanya sosok makhluk gaib (Baskin, 2003, h. 93).



Gambar II.8 Poster Film Horor

Sumber: [http://www.impawards.com/2013/posters/conjuring\\_ver2.jpg](http://www.impawards.com/2013/posters/conjuring_ver2.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Tema *Thriller*

*Thriller* identik dengan nuansa menegangkan karena adanya pengejaran, ancaman dan adegan pembunuhan (Baskin, 2003, h. 93).



Gambar II.9 Poster Film *Thriller*

Sumber: [http://www.impawards.com/2016/posters/dont\\_breathe\\_ver2.jpg](http://www.impawards.com/2016/posters/dont_breathe_ver2.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)



- Tema Parodi

Cerita pada tema ini adalah cerita yang dibuat ulang dari film yang sudah ada dan ceritanya ditambahkan dengan beberapa ataupun unsur jenaka dalam adegannya dan beberapa sindiran (Baskin, 2003, h. 93).



Gambar II.10 Poster Film Parodi

Sumber: [http://www.impawards.com/2004/posters/shaun\\_of\\_the\\_dead.jpg](http://www.impawards.com/2004/posters/shaun_of_the_dead.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

Tim Dirks (seperti yang dikutip Azkiya, 2018) mengklasifikasikan film ke dalam beberapa tema utama, yaitu:

- Tema Petualangan

Film petualangan mempunyai cerita yang menarik, fokus cerita pada tema ini biasanya memunculkan pengalaman baru, tema ini umumnya juga dikombinasi dengan tema *action*. Umumnya tema menceritakan tentang kilas balik sejarah dan beberapa kejadian tentang peninggalan masa lalu (Dirks, 2015).



Gambar II.11 Poster Film Petualangan

Sumber:

[http://www.impawards.com/2008/posters/indiana\\_jones\\_and\\_the\\_kingdom\\_of\\_the\\_crystal\\_skull.jpg](http://www.impawards.com/2008/posters/indiana_jones_and_the_kingdom_of_the_crystal_skull.jpg)

(Diakses pada 31/12/2020)

- Tema Kriminal

Tema ini bercerita tentang kegiatan yang berbau kejahatan. Baik itu kelompok kriminal, penegak hukum yang korup atau seseorang yang menjalankan operasinya di luar hukum seperti mencuri dan membunuh (Dirks, 2015).



Gambar II.12 Poster Film Kriminal

Sumber: [http://www.impawards.com/2016/posters/masterminds\\_ver6.jpg](http://www.impawards.com/2016/posters/masterminds_ver6.jpg)

(Diakses pada 31/12/2020)

- Tema Sejarah

Tema ini umumnya tentang drama sejarah, masa perang yang latar belakang panoramanya luas. umumnya menyatukan dengan tema petualangan untuk jalan ceritanya tanpa adanya penambahan tokoh fiksi. Tema ini mengambil tokoh dan

latar peristiwa sejarah seperti legenda, mitos, kepahlawanan. Identik dengan kostumnya yang mewah, latar dramatis, dengan beberapa nilai produksi yang tinggi, musik yang megah (Dirks, 2015)



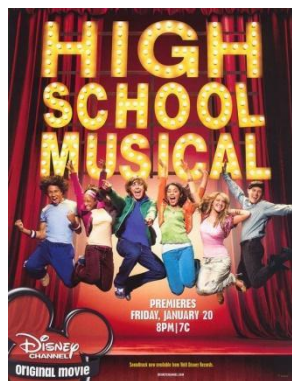
Gambar II.1.2.13 Poster Film Sejarah

Sumber:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/thumb/2/24/Soekarno\\_%28poster%29.jpg/220px-Soekarno\\_%28poster%29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/thumb/2/24/Soekarno_%28poster%29.jpg/220px-Soekarno_%28poster%29.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Tema Musikal

Tema film ini berfokus pada kombinasi musik, tari, lagu atau koreografi dengan cerita (Dirks, 2015).



Gambar II.14 Poster Film Musikal

Sumber: [http://www.impawards.com/tv/posters/high\\_school\\_musical.jpg](http://www.impawards.com/tv/posters/high_school_musical.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Tema *Science-Fiction (Sci-fi)*

Fiksi-ilmiah adalah jenis film dengan alur cerita yang visioner, futuristik dan imajinatif. Menceritakan tentang pahlawan super, alien, planet-planet yang jauh,

tempat yang fantastis, teknologi futuristik, dan makhluk luar angkasa (Dirks. 2015).



Gambar II.15 Poster Film *Sci-fi*  
Sumber: <http://www.impawards.com/2015/posters/martian.jpg>  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Tema Perang

Tema ini biasanya menceritakan tentang sisi lain dari perang, peperangan antara manusia baik di darat, laut, atau udara dengan latar film aksi. film perang juga biasa digabungkan dengan tema film lain, seperti aksi, petualangan, drama, romansa dan komedi (Dirks. 2015).



Gambar II.16 Poster Film Perang  
Sumber: <http://www.impawards.com/2017/posters/dunkirk.jpg>  
(Diakses pada 31/12/2020)

### II.1.2.3 Sensor dalam Film

Menurut UU No. 8 Tahun 1992 pasal 1 angka 1 (Seperti yang dikutip Fadli, 2008) “Sensor film adalah penelitian dan penilaian terhadap film untuk menentukan

kelayakan sebuah film ditayangkan kepada umum, baik secara utuh maupun setelah pemotongan bagian tertentu.”

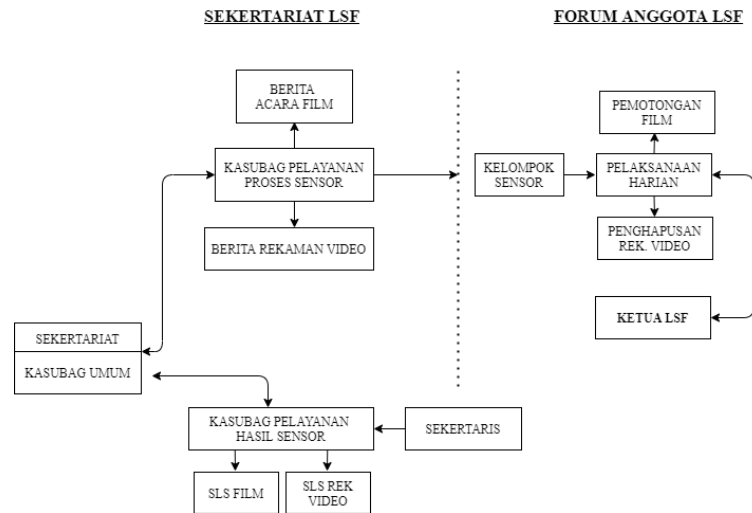
- Sejarah Sensor Film di Indonesia

(Dikutip dari situs resmi LSF) Sejak tahun 1900, aturan sensor film mulai dirasa penting saat film sudah mulai diputar di bioskop. Pemerintah kolonial Belanda khawatir jika pribumi merasa ada beberapa konten yang tidak layak ditonton, dan bisa merugikan.

Pada tahun 1916 lembaga bernama *Commissie voor de Keuring van Films* atau Komisi Pemeriksa Film (KPF) dibuat oleh pemerintah Belanda yang mempunyai tugas mengatur dan menyelenggarakan tentang film dan usaha bioskop. Sebagaimana disebutkan dalam Film Ordonantie No. 276, sistem penyensoran dilakukan pada pra-produksi (melalui deskripsi film), tetapi jika dianggap perlu, film dipertunjukkan kepada KPF.

- Peran LSF dalam Melindungi Masyarakat dari Dampak Negatif Perfilman

Lembaga Sensor Film bertugas menjaga penonton film atau masyarakat dari dampak negatif yang ada dari tayangan di peredaran yang tidak sesuai dengan arah dan tujuan perfilman Indonesia. Adapun arah dan tujuannya yaitu harus berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 dalam undang-undang perfilman No. 8 Tahun 1992 (Abidin, 2008, seperti yang dikutip Fadli, 2008).



Gambar II.17 Tahapan Sensor Film  
 Sumber: Brosur Lembaga Sensor film

#### II.1.2.4 Rating Film Berdasarkan Umur

(Dikutip dari situs resmi LSF) Penggolongan Usia Penonton Film ditujukan untuk menentukan tontonan yang layak ditonton berdasarkan tingkat rata-rata usia penonton. Namun pembatasan rata-rata usia penonton hampir berbeda di tiap negara. Ada yang memberlakukan 10 (sepuluh) kelompok usia penonton, tetapi ada juga negara yang hanya membagi rata-rata usia penonton ke dalam 2 (dua) kelompok usia penonton.

Administrasi Klasifikasi dan Pemarkahan (CARA) menangani proses pemberian peringkat, terdiri dari kelompok yang ditugaskan untuk memberi peringkat film secara independen. Tujuannya adalah memberikan informasi kepada orang tua tentang konten dan membantu para orang tua menemukan film yang cocok untuk anak. Peringkat terdiri dari pembagian kategori rating yaitu G, PG, PG-13, R atau NC-17 (Aida, 2019).

*Rating* Film berdasarkan umur dibagi untuk mengontrol tontonan supaya film terkontrol sebelum nantinya rilis ke publik. Sistem pembagian rating di Indonesia dan Amerika Serikat berbeda karena beberapa faktor. Salah satunya karena faktor sistem pendidikan dan budaya. Berikut pembagian rating film berdasarkan umur menurut situs IMDB.

- *G - For all audiences*
- *PG - Parental Guidance Suggested (mainly for under 10's)*
- *PG-13 - Parental Guidance Suggested for children under 13*
- *R - Under 17 not admitted without parent or guardian*
- *NC-17 - Under 17 not admitted*



Gambar II.18 Logo *Rating* Internasional

Sumber: [https://www.pngfind.com/pngs/m/494-4947883\\_film-rating-logo-by-patti-botsford-movie-rating.png](https://www.pngfind.com/pngs/m/494-4947883_film-rating-logo-by-patti-botsford-movie-rating.png)  
(Diakses pada 31/12/2020)

Sedangkan jika berbicara tentang *Rating* Film berdasarkan umur di Indonesia. Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dan Lembaga Sensor Film (LSF) mempunyai ketentuan sebelum film atau tayangan itu diberi label berdasarkan umur. Berikut beberapa ketentuan berdasarkan Undang-Undang No. 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman yang disebutkan pada Memo Bersama tentang “Penyensoran dan Kewajiban Pencantuman Klasifikasi Usia Penonton Film Di Layar Televisi”

- “Pasal 47 Menyebutkan bahwa isi siaran berbentuk film atau iklan wajib mempunyai tanda lulus sensor dari lembaga yang berwenang



Gambar II.19 Tanda Lulus Sensor  
Sumber: <https://cdn.ayobandung.com/images-bandung/post/articles/2019/06/09/54538/lsf.jpeg>  
(Diakses pada 31/12/2020)

- “Pasal 57 Ayat (1) Menyebutkan bahwa setiap film dan iklan film yang akan ditayangkan wajib mempunyai surat tanda lulus sensor
- Pasal 31 Ayat (1) Menyebutkan bahwa film yang sudah diberi label untuk penonton usia 21 tahun keatas hanya bisa ditayangkan pada pukul 23.00 – 03.00 Waktu Setempat
- Pasal 57 Ayat (2) Menyebutkan bahwa penyensoran dilakukan dengan prinsip untuk memberikan perlindungan kepada masyarakat dari pengaruh negatif film dan iklan film”
- “Pasal 21 Ayat (1) sampai dengan (3) pada Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia No. 1/P/KPI/03/2012 tentang Pedoman Perilaku Penyiaran menyatakan bahwa:

(1) Setiap lembaga yang melakukan penyiaran wajib patuh pada ketentuan tayangan berdasarkan usia dan tingkat kedewasaan khalayak di setiap tayangan.

(2) Penggolongan tayangan diklasifikasikan menjadi 5 kelompok berdasarkan umur, yaitu:

- a. Klasifikasi P: Siaran untuk anak di usia pra-sekolah, yakni khalayak berusia 2 hingga 6 tahun.
- b. Klasifikasi A: Siaran untuk anak-anak, yakni khalayak 7 hingga 12 tahun
- c. Klasifikasi R: Siaran untuk remaja, yakni khalayak 13 hingga 17 tahun
- d. Klasifikasi D: Siaran untuk dewasa, yakni khalayak 18 keatas.



e. Klasifikasi SU: Siaran untuk semua umur, yakni khalayak usia diatas 2 tahun.

(3) Lembaga penyiaran wajib menunjukkan klasifikasi tayangan dalam bentuk huruf dan kelompok umur penontonnya selama tayangan berlangsung dengan jelas di bagian atas layar untuk memudahkan penonton dalam mengidentifikasi tayangan tersebut.”

#### **II.1.2.5 Film di Indonesia**

Berdasarkan hasil temuan data yang dikumpulkan, kekerasan yang paling dominan ditayangkan pada film layar lebar Indonesia adalah psikologis yang dapat berdampak jangka panjang seperti merubah sikap dan sifat anak menjadi keras, membentuk kepribadian atau pola pikir dan kepercayaan anak sesuai dengan apa yang dilihatnya (Hananta, 2013).

Pasar film Indonesia lebih ke film bergenre romantis dan horor, itulah mengapa tontonan di televisi Indonesia lebih banyak sinetron atau *reality show* berbau horor. Perkembangan film layar lebar di Indonesia pun terus berkembang dan dibuktikan dengan terus bertambahnya film yang rilis di bioskop tiap tahunnya.

#### **II.1.3 Tontonan Lainnya**

Selain film, di era digital ini membuka peluang kepada konten *creator* untuk membuat konten selain film, iklan. *Talkshow* dan *podcast* yang dulunya menjadi konten pada radio, kini sudah cukup sering dijadikan konten video. Berikut beberapa tontonan selain film yang banyak di tonton di Indonesia di era digital.

- *Vlog*

*Vlog* adalah sebuah blog dengan video yang dilakukan dengan menyematkan video dalam sebuah postingan, saat ini banyak yang langsung memposting ke saluran sosial media seperti Youtube (Samsung, 2018). *Vlog* juga bisa dibilang sebagai *diary* dalam bentuk video. Orang biasa mendokumentasikan kesehariannya dan menyusunnya menjadi cerita walau ada beberapa *part* sudah di set untuk menjadi daya tarik untuk menjual.

- *Reality Show*

*Reality Show* adalah suatu acara yang menampilkan kehidupan seseorang yang bukan selebriti (orang awam) secara realitas, untuk ditonton masyarakat melalui televisi. *Reality Show* tidak sekedar mengekspos kehidupan orang, tetapi juga terkadang kompetisi atau ada juga menjahili orang (Kuswadi, 2002, h.202).

- *Podcast*

Pada 2019-2020 adalah tahun dimana orang-orang mulai mengenal *podcast* dan semakin berkembang hingga sekarang. *podcast* awalnya tidak langsung diterima oleh audiens. Tidak hanya pendengarnya yang berkembang tapi juga sang pembuat konten *podcast* pun ikut berkembang dari banyaknya konten yang disajikan dan pada *platform* yang tersedia sangat banyak bahkan tidak perlu modal yang besar untuk membuat *podcast* karena sangat mudah (Lavircana, 2020).

- *Talkshow*

*Talkshow* adalah program televisi atau radio dimana personal atau grup berkumpul bersama untuk berdiskusi berbagai hal topik dengan suasana santai tapi serius, yang dipandu oleh seorang moderator. Kadang, *Talkshow* mendatangkan tamu berkelompok yang ingin mempelajari berbagai pengalaman hebat. Pada hal lain juga, tamu dihadirkan oleh moderator untuk membagikan pengalamannya (Arhar, 2009).

## **II.1.4 Anak Dibawah Umur**

### **II.1.4.1 Pengertian Anak Dibawah Umur**

Berdasarkan Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2000) Pengertian anak dibawah umur atau usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, yang merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan sangat berpengaruh untuk masa selanjutnya (Irawanto, 2014). Jika dilihat dari fase pendidikan yang dilalui oleh anak Indonesia, yang termasuk ke dalam kelompok anak dibawah umur adalah:

1. Anak Sekolah Dasar kelas rendah (kelas 1-3)
2. Taman Kanak-kanak (TK)

3. Kelompok Bermain (*Play Group*)
4. Anak masa sebelumnya (masa bayi)

Seto Mulyadi pada tahun 2008 (seperti yang dikutip Gumardika, 2011) menjelaskan pengertian anak dibedakan menjadi secara hukum dan psikologis.

a) Pengertian Anak-anak Secara Hukum

Dalam Undang-Undang Perlindungan Anak disebutkan definisi usia untuk anak-anak adalah 18 tahun kebawah. Hukum di Indonesia juga mengenal Undang-Undang Kesejahteraan Anak yang menyatakan, usia yang digolongkan usia anak-anak adalah sampai usia 21 tahun (Gumardika, 2011).

b) Pengertian Anak-anak Secara Psikologis

Jika dilihat dari sisi psikologis, pengertian usia dari umur 12 tahun kebawah digolongkan usia dibawah umur. Lalu selepas usia 12 hingga 15 tahun adalah masa pra remaja (Gumardika, 2011).

#### **II.1.4.2 Pembagian Umur Anak**

a) Bayi

Bayi itu sebutan untuk anak berusia 0-12 bulan. Bayi pada usia 0 bulan hingga 1 tahun, dengan pembagian masa neonatal usia 0-28 hari, masa neonatal dini usia 0-7 hari, masa neonatal lanjut usia 8-28 hari. (Soetjiningsih, 2017, Rohmah, 2020).



Gambar II.20 Bayi

Sumber: <https://nusadaily.com/wp-content/uploads/2019/12/anaklahir.png>  
(Diakses pada 31/12/2020)

b) Balita

Masa Balita terbagi menjadi 2, yaitu batita di usia 1-3 tahun dan anak prasekolah di usia 3-5 tahun. Di masa batita, anak masih bergantung penuh kepada orang tua untuk melakukan kegiatan sehari-hari, seperti mandi, buang air dan makan. Perkembangan berbicara dan berjalan sudah bertambah baik, namun kemampuan lain masih terbatas (Suparyanto, dalam Fardilah, 2016).



Gambar II.21 Balita

Sumber: <https://www.abc.net.au/cm/rimage/11813762-16x9-large.jpg?v=2>  
(Diakses pada 31/12/2020)

c) Masa Taman Kanak-Kanak atau TK

Berdasarkan wawancara dengan Adimadja (2020). “Anak pada masa ini butuh perhatian, kasih sayang, arahan dari orang dewasa, dan pemantauan lebih. Pada masa ini juga anak cenderung suka bermain bersama temannya, aktif, dan bisa dibilang masih menjadi peniru yang baik. Namun masih belum tau mana yang sesuai atau tidak. Anak pada usia ini umumnya berusia 3-6 Tahun.”



Gambar II.22 Anak Masa Kanak-kanak

Sumber: <https://blogs.worldbank.org/sites/default/files/education/indonesiaphoto.jpg>  
(Diakses pada 31/12/2020)

d) Masa Sekolah Dasar atau SD

Masa ini merupakan masa pertumbuhan paling pesat setelah masa balita. Anak sudah bisa lebih aktif memilih makanan yang disukai dan terbilang menjadi konsumen aktif (Nurani, 2017).



Gambar II.23 Anak Masa Sekolah Dasar

Sumber: [https://disdik.bekasikab.go.id/foto\\_berita/37sd.jpg](https://disdik.bekasikab.go.id/foto_berita/37sd.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

### II.1.4.3 Metode Belajar Anak

Menurut Hurlock (Seperti yang dikutip Gumardika, 2011) menjelaskan metode belajar yang menunjang perkembangan emosi anak usia 7-9 adalah sebagai berikut:

a) Belajar Secara Coba-Coba

Secara coba-coba anak belajar untuk mengekspresikan emosi dalam bentuk perilaku yang memberikan kepuasan terbesar kepadanya dan menolak perilaku yang memberikan kepuasan sedikit atau sama sekali tidak memberikan kepuasan (Gumardika, 2011).

b) Belajar Dengan Cara Meniru

Anak-anak bereaksi dengan emosi dan ekspresi yang sama dengan orang-orang yang diamatinya (Gumardika, 2011).

c) Belajar Dengan Cara Mempersamakan Diri

Anak akan mencoba menirukan reaksi emosional dari orang lain dan akan tergugah oleh rangsangan yang sama dengan yang telah membangkitkan emosi orang yang ditiru (Gumardika, 2011).

d) Belajar Melalui Pengkondisian

Di metode ini objek dan situasi yang pada mulanya gagal memancing reaksi emosional akan berhasil dengan cara asosiasi (Gumardika, 2011).

e) Pelatihan

Belajar dibawah bimbingan dan pengawasan terbatas oleh aspek reaksi yaitu reaksi yang menyenangkan dan tidak menyenangkan. Peran , guru dan lingkungan sekitar sangat menentukan dalam proses belajar anak. Mereka harus bisa menahan, serta mengontrol emosi dan menjadi contoh untuk anak-anak mereka. Jika anak melakukan hal-hal yang positif maka orang tua tidak segan untuk memberikan pujian (Gumardika, 2011).

#### **II.1.4.4 Perilaku Anak**

Perilaku anak pada umumnya yaitu aktif dan punya rasa ingin tahu yang tinggi. Hal itulah yang mendasari anak untuk banyak mencoba mencari yang baru dan memilih visual yang menarik saat memilih tontonan.

Berdasarkan wawancara dengan Wihanda (2020). “Anak-anak masa sekarang lebih terikat kepada *handphone*, atau internet. Ketimbang permainan masa-masa tradisional. Perilaku saat ini lebih kekinian dan cepat mengikuti arus *trend*.”

Perilaku buruk anak merupakan sebuah tindakan tidak baik yang anak lakukan di usia tertentu, umumnya dipengaruhi pertumbuhan otak dan kemampuan tubuhnya. Namun faktor lingkungan juga sangat berperan penting dalam pembangunan perilaku ini. Bila perilaku buruk tidak cepat diarahkan, ini bisa membahayakan anak disekitarnya. Berikut merupakan beberapa perilaku buruk anak yang harus diperhatikan oleh orang tua (Gichara, 2006, h.8).

- Berkelahi

Perkelahian bisa terjadi disaat anak-anak sedang bermain, umumnya dikarenakan karena memperebutkan sesuatu atau memamerkan siapa yang paling hebat. Di awal tingkatannya masih hanya saling meledek. Namun suasana bisa memanas bila salah satu pihak menanggapi dengan serius dan terpancing sampai akhirnya menimbulkan baku hantam (Gichara, 2006, h.8).

- Mengamuk

Ini terjadi karena beberapa faktor, diantaranya jika anak merasa terganggu, ada sesuatu yang mengganjal, kurang mendapat perhatian, merasa tidak dapat perlakuan tidak adil dan janji yang diterima tidak dipenuhi. Cara anak mengekspresikan perasaan itu pun bermacam-macam. Dari merengek, menangis, dan bahkan mencari perhatian dengan cara lain ke nya (Gichara, 2006, h.9).

- Membantah

Perilaku ini terjadi karena keinginan anak tidak dipenuhi atau berbeda dengan nya dalam tempo sekejap. Lalu karena anak merasa tidak suka atau jengkel. Menolak bisa secara verbal maupun sikap (Gichara, 2006, h.10).

- Bermalas-malasan

Biasanya bermalasan dilakukan berulang-ulang, dan perilaku ini bukan sikap yang baik karena bisa menjadi sebuah kebiasaan. Jika perilaku ini tidak dibenarkan, ini bisa mempengaruhi prestasi belajar (Gichara, 2006, h.12).

- Jorok dan Berantakan

Umumnya, anak belum mengerti jika kondisi jorok dan berantakan adalah sesuatu hal yang tidak sehat. Sikap ini masih ada keterkaitannya dengan sifat malas pada anak (Gichara, 2006, h.14).

- Berbohong

Kebanyakan anak berbohong karena takut mendapat hukuman. Bohong pada anak usia dini merupakan bagian dari perkembangannya. Karena anak di usia dini belum bisa membedakan antara kenyataan dan khayalan. Namun bohong bisa menjadi perilaku buruk jika anak sudah masuk sekolah dan menjadi kebiasaannya (Gichara, 2006, h.14).

- Bersikap Kasar dan Mengucapkan Kata-Kata Kotor

Sikap kasar muncul karena kenyamanan anak terusik, faktor cemburu atau ingin mencari perhatian. Kata kasar muncul bila anak merasa disakiti, diganggu atau kebutuhannya tidak terpenuhi (Gichara, 2006, h.17).

- Mengejek

Tindakan ini terjadi karena anak tidak suka terhadap seseorang atau menggoda temannya. Ada juga anak melakukan ini untuk menguji kesabaran ketika anak mendapatkan teman baru. Mengejek biasa dilakukan secara berulang hingga teman yang menjadi sasarannya memunculkan sebuah reaksi. Umumnya menangis, marah dan terkadang bisa memicu perkelahian (Gichara, 2006, h.18).

- Mengeluh

Sifat ini sebenarnya tidak terlalu buruk, terkadang anak mengeluh untuk mendapatkan perhatian. Namun jika berlebihan ini bisa menjengkelkan jika dilakukan di tempat umum (Gichara, 2006, h.18).

- Manja

Sikap ini biasa timbul karena anak ingin mendapatkan perhatian. Ini merupakan hal yang biasa, namun jika orang tua memanjakan anak berlebihan, anak bisa merusak dirinya memanfaatkan kesempatan untuk memenuhi keinginannya (Gichara, 2006, h.20).



### II.1.5 Tontonan Untuk Anak

Agajanian (1998) berpendapat bahwa:

“Film anak merupakan film yang mengandung cerita tentang petualangan yang mempunyai sebuah pencapaian, memiliki unsur drama dan komedi, yang ditujukan untuk membentuk standar moral tinggi tapi juga juga menghibur. Cerita film anak berfokus pada kehidupan anak-anak dan karakter utamanya dimainkan atau diperankan oleh anak-anak beserta naratif yang diceritakan melalui sudut pandang anak-anak. Setidaknya ada satu anak laki-laki dan satu anak perempuan sebagai karakter utama di dalam naratif film.”

Berdasarkan wawancara dengan Wihanda (2020) menjelaskan “Visual yang terbaik untuk anak yang setiap *scene* selalu dibubuhi dengan sesuatu yang bermanfaat untuk anak. Karena anak itu sistem hafalannya kurang, tapi pendengaran dan penglihatan kalau sering didengar atau dilihat, biasanya suka mereka tiru.”

- Visual Yang Disukai Anak

Anak lebih suka dengan sesuatu yang menghibur ketimbang dengan hal yang serius. Dalam memilih tontonan, anak kerap melihat dari *cover* atau sampul dari sebuah acara atau tontonan. Itu bisa dari poster film atau *thumbnail* dari sebuah video di Youtube. Berbeda dengan orang dewasa yang jika sebelum menonton terkadang membaca sinopsis atau mencari info terkait seputar tontonan. Berdasarkan wawancara dengan Adimadja (2020) menjelaskan “Anak cenderung suka dengan sebuah visual yang punya warna cerah, beragam, atau *full color*, dengan gaya yang unik dan sesuai kesukaan pribadinya.”



Gambar II.24 Visual Yang Disukai Anak

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/33/b7/15/33b7158c20f7b4e447897d7a5ea51058.jpg>  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Visual Yang Tidak Cocok Untuk Anak

Berdasarkan wawancara dengan Wihanda (2020) berpendapat bahwa:

“Tontonan yang tidak cocok untuk anak mengandung bahasa yang kasar, yang tidak bisa disaring. Mengandung 18 tahun keatas yang ditonton tidak pada saatnya, yang bisa menyebabkan nanti setelah puber, anak tidak asing lagi karena sudah terbiasa. Faktor yang membuat anak memilih tontonan ialah karena tidak adanya batasan dari , ikut-ikutan teman sebayanya dan faktor kurang dikontrol dari pendidikan sekolahnya.”

### II.1.5.1 Film Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin *anima* yang berarti jiwa, atau hidup. Animasi merupakan sebuah teknik menampilkan gambar yang lebih dari satu, yang saling berhubungan satu sama lainnya tiap gambarnya dan diperlihatkan secara berurutan sehingga penonton yang menyaksikan mengalami sebuah ilusi pada gambar yang di tampilkan, layaknya membuat sebuah objek mati menjadi seperti hidup. (Ruslan, 2016, h. 15)

Film animasi banyak dikenal masyarakat Indonesia sebagai tontonan yang sesuai untuk anak karena umumnya film animasi mempunyai cerita yang ringan, mengandung banyak unsur hiburan, baik itu dari komedi atau fantasi, animasi juga umumnya mempunyai visual yang penuh warna dan unik, dan terakhir, animasi dianggap bisa menjadi media pembelajaran yang menarik.

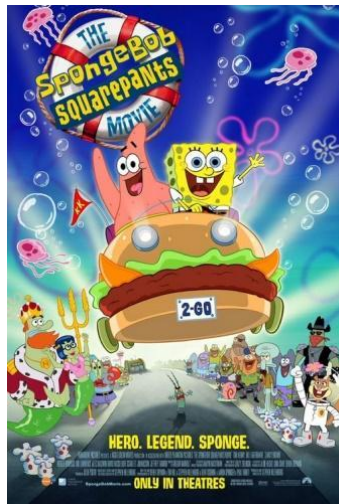
Namun, banyak masyarakat Indonesia yang tidak mengetahui tentang adanya animasi yang sebenarnya tidak untuk semua umur. Ada animasi yang ditujukan khusus untuk remaja dan dewasa. Contohnya animasi rilisan *DC Animation*. Ini merupakan animasi yang ditujukan untuk remaja keatas karena di setiap filmnya banyak menunjukkan adegan kekerasan dan visual luka berat, patah tulang, darah dan beberapa ada menampilkan adegan percintaan dewasa.

#### II.1.5.1.1 Jenis Animasi

Djalle, 2007 (seperti yang dikutip Kumala, 2006) menjelaskan ada 3 jenis animasi yang sering diproduksi, yaitu:

- Animasi 2D

Jenis animasi ini lebih dikenal dengan film kartun. Teknik pembuatannya yaitu dengan gambar tangan atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital (Kumala, 2006).



Gambar II.25 Poster Film Animasi 2D

Sumber: [http://www.impawards.com/2004/posters/spongebob\\_squarepants\\_ver8.jpg](http://www.impawards.com/2004/posters/spongebob_squarepants_ver8.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

- Animasi 3D

Jenis animasi ini merupakan pengembangan dari animasi 2D yang ada karena teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari pada animasi 2D (Kumala, 2006).



Gambar II.26 Poster Film Animasi 3D

Sumber: [https://m.media-](https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BMmNkOGM3MDYtZTM4MS00ZDhlLWEwYjctYjZjMWE4MTkxMzY1XkEyXkFqcGdeQXVyNjU3NjY0NzY@._V1_UY268_CR3,0,182,268_AL_.jpg)

[amazon.com/images/M/MV5BMmNkOGM3MDYtZTM4MS00ZDhlLWEwYjctYjZjMWE4MTkxMzY1XkEyXkFqcGdeQXVyNjU3NjY0NzY@.\\_V1\\_UY268\\_CR3,0,182,268\\_AL\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BMmNkOGM3MDYtZTM4MS00ZDhlLWEwYjctYjZjMWE4MTkxMzY1XkEyXkFqcGdeQXVyNjU3NjY0NzY@._V1_UY268_CR3,0,182,268_AL_.jpg)

(Diakses pada 31/12/2020)

- Animasi *Stop Motion*

Jenis animasi ini merupakan jenis animasi yang pembuatannya dengan potongan-potongan gambar yang disusun hingga bergerak. Dapat disimpulkan bahwa jenis film animasi ini merupakan penggabungan antara jenis animasi terdahulu. Animasi berawal dari 2D yang telah berkembang menjadi 3D. (Kumala, 2006)



Gambar II.27 Poster Film Animasi *Stop Motion*

Sumber: [http://www.impawards.com/intl/uk/2015/posters/shaun\\_the\\_sheep\\_ver7.jpg](http://www.impawards.com/intl/uk/2015/posters/shaun_the_sheep_ver7.jpg)  
(Diakses pada 31/12/2020)

### II.1.5.2 Film Sebagai Media Pembelajaran

Sadiman (2014) berpendapat bahwa:

“Film merupakan media yang mempunyai kemampuan cukup besar dalam membantu proses pembelajaran. Sebagai suatu benda, film memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- 1) Film merupakan suatu metode belajar yang umum. Baik anak yang cerdas ataupun tidak, akan memperoleh sesuatu dari sebuah film. Keterampilan membaca atau penguasaan bahasa yang kurang, dapat diatasi dengan menggunakan film.
- 2) Film dapat memotivasi atau merangsang kegiatan anak-anak.
- 3) Film dapat menyajikan teori atau praktik dari yang sifatnya umum ke khusus ataupun sebaliknya.
- 4) Film sangat bagus untuk menerangkan sebuah proses. Gerakan-gerakan lambat dan beberapa pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi.
- 5) Film lebih realistis, bisa diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. Membuat hal yang abstrak menjadi jelas.
- 6) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu.” (h. 68)

Fathurohman, Nurcahyo & Rondli (2014) berpendapat bahwa ketentuan tentang kriteria film animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran terpadu di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

a) Dapat Ditangkap Oleh Penalaran Siswa

Film animasi yang diberikan kepada siswa sebaiknya sederhana, tapi terdapat daya imajinasi yang positif untuk siswa. Faktor kesederhanaan cerita yang sesuai dengan kondisi siswa lebih mudah diingat siswa dan membuat siswa tertarik, karena hal-hal tersebut sering dialami siswa (Fathurohman, Nurcahyo & Rondli, 2014).

b) Tidak Terlalu Panjang Dan efektif Dalam Bercerita

Film animasi sebaiknya tidak terlalu panjang karena akan memakan waktu pembelajaran. Pengajar Perlu menyiapkan film animasi yang sesuai dengan rencana pembelajaran dapat membantu dalam mengaplikasikan materi yang dipelajarinya saat itu (Fathurohman, Nurcahyo & Rondli, 2014).

c) Menggunakan Bahasa Yang Santun

Bahasa yang santun dan sesuai situasi merupakan langkah yang dapat diaplikasikan kepada siswa untuk memberi pemahaman terkait peran bahasa sebagai sarana komunikasi (Fathurohman, Nurcahyo & Rondli, 2014). Selain mengajarkan hal itu, film bisa menjadi media untuk belajar bahasa asing ataupun daerah karena adanya pengulangan beberapa kata secara tidak langsung hal ini bisa diingat anak.

d) Berisi Permainan Yang Menghibur Dan Tidak Membahayakan Siswa

Permainan merupakan langkah untuk meningkatkan keterampilan dan daya pikir siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Fathurohman, Nurcahyo & Rondli, 2014).

e) Berisi Nilai-Nilai Yang Dapat Diketahui Siswa

Film animasi yang baik yaitu yang penceritaannya dapat menumbuhkan nilai-nilai positif dan dapat meningkatkan kecintaan siswa terhadap bangsa dan budayanya sendiri. Rasa cinta terhadap tanah air dan mampu memahami kearifan lokal yang dimiliki oleh daerahnya masing-masing merupakan salah satu faktor yang dapat ditumbuhkan pada film animasi (Fathurohman, Nurcahyo & Rondli, 2014).

Namun dibalik menjadi media pembelajaran, film juga mempunyai beberapa kelemahan (Sofiana, 2017):

- 1) Pengadaan video dan film umumnya memerlukan waktu yang banyak biaya mahal
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, siswa tidak mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film secara keseluruhan karena gambar-gambar bergerak terus
- 3) Tidak selalu film dan video yang tersedia sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video dan film itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

### **II.1.5.3 Dampak Menonton Pada Anak**

Berdasarkan wawancara dengan Wihanda (2020) berpendapat bahwa:

“Yang lebih banyak merusak itu jika anak tidak pintar mengatur waktu. Jadi anak lebih fokus ke tontonan. Dan lebih parah lagi jika orang tua tidak bisa mengontrol tontonan itu. Dampak yang paling banyak dengan kegiatan ini adalah dampak buruk, dan menurutnya, dampak terburuk itu lebih ke akhlak. Akibat pengaruh dari yang anak tonton, anak jadi mempunyai akhlak yang kurang baik diantaranya, adab ke orang tua menjadi kurang, minat anak untuk belajar, baca dan shalat menjadi kurang karena mereka lebih memilih dunia *online* atau menonton.”

Adapun dampak dari kurangnya bimbingan dan pengawasan tersebut diantaranya adalah:

- Lupa waktu, durasi tayangan yang tidak ada batasnya akan sangat merugikan sehingga mereka lalai dengan tugas-tugas utamanya dan mengganggu waktu belajarnya.
- Pengaruh psikologis anak, beberapa tayangan dapat mempengaruhi kejiwaan/perilaku anak seperti dialog celaan, adanya adegan kekerasan, percintaan dan lainnya yang dapat mempengaruhi perkembangan psikologi pada anak.
- Menimbulkan masalah kesehatan seperti mata karena terlalu lama menatap layar

### **II.1.6 Peran Orang Tua**

memiliki tanggung jawab untuk mendidik, membimbing, dan mengasuh anaknya untuk mencapai pada tahap untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Keluarga merupakan kelompok sosial yang pertama. Peran keluarga dalam pembangunan dan perkembangan karakter sangatlah besar. Salah satu faktor di keluarga yang memiliki peranan penting dalam pembangunan kepribadian adalah cara pengasuhan anak (Muttaqin, 2010).

Wardani (2017) berpendapat bahwa:

“Peran Dewasa sangat dibutuhkan dalam membimbing anak memanfaatkan tayangan yang ada di televisi. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melihat rating/peringkat tayangan film yang akan ditonton oleh anak. Rating/peringkat film diputuskan baik oleh MPAA atau lembaga sensor film Indonesia untuk membantu memastikan apakah film yang akan ditonton sesuai dengan usia anak mereka.”

Berdasarkan wawancara dengan Wihanda (2020) menjelaskan Untuk membimbing itu ada 5 yang harus diperhatikan yaitu:

- Cerdas dalam meninjau anak
- Semangat untuk terus memperbaiki anak
- Tidak Pernah Bosan untuk mengingatkan anak
- Terus Menerus dalam memberi amanat
- Biaya untuk memenuhi kebutuhan dalam membimbing

#### **II.1.6.1 Pengertian Orang Dewasa**

Menurut Ghufron (2016) pengertian dewasa terbagi menjadi tiga, yaitu:

- Dewasa Secara Yuridis

Jika ditarik benang merah dari setiap tujuan penentuan batas usia kedewasaan menurut Undang-Undang, maka akan menunjuk pada pengertian tanggung jawab, yaitu untuk menjamin bahwa perbuatan yang dilakukan oleh seseorang harus bisa dipertanggungjawabkan secara hukum (Ghufron, 2016).



- Dewasa Secara Sosiologis

Pada umumnya, masyarakat adat memandang seseorang dewasa jika telah mampu memelihara kepentingannya sendiri. Definisi ini dikemukakan oleh beberapa pakar Ter Haar, dewasa adalah cakap (volwassen), sudah kawin dan hidup terpisah meninggalkan nya (Sungkuwula, 2009).

- Dewasa Secara Aspek Filosofis

Kedewasaan berpikir terfokus pada pembentukan pola pikir dewasa yang terdiri dari beberapa poin penting, diantaranya adalah rasionalitas dalam sinkronisasi antara akal dan realitas, subjektivitas dan objektivitas dalam menentukan sesuatu (Ghufroon, 2016).

Di Indonesia umumnya seseorang dibilang dewasa jika sudah berumur 21 tahun keatas, sudah mempunyai bekal pendidikan selama 9 tahun sehingga bisa terbilang matang dari pengalaman, punya usia yang cukup untuk bekerja atau bahkan berkeluarga sendiri dan bukan tanggung jawab dari nya lagi. Sedangkan menurut Islam, Dewasa lebih dikenal dengan sebutan balig yang menurut Al-Quran, pernah bermimpi basah bagi laki-laki dan sudah mengalami haid bagi perempuan.

### **II.1.6.2 Pembagian Umur Dewasa**

Tobing (2016) menjelaskan “Dewasa menurut kitab Kompilasi Hukum Islam Pasal 98 Ayat (1) adalah berumur 21 tahun, tidak cacat mental atau fisik dan belum melangsungkan perkawinan.”

Menurut SK Mendagri Dirjen Agraria Direktorat Pendaftaran Tanah (Kadaster) No. Dpt.7/539/7-77, tertanggal 13-7-1977 dewasa dapat dibedakan berdasarkan:

- Dewasa politik

Dengan batas umur 17 tahun untuk dapat ikut Pemilu.

- Dewasa seksual

Undang-Undang Perkawinan yang baru dengan batas umur 18 tahun untuk dapat melangsungkan pernikahan.

- Dewasa hukum

Dewasa ini dimaksudkan dengan batas umur tertentu menurut hukum yang dapat dianggap cakap bertindak dalam hukum.

Dewasa menurut WHO dibagi menjadi 3 tahap yaitu:

- Remaja

“Umumnya masa ini adalah tahap awal pendewasaan. Di Indonesia, remaja yang tergolong dewasa ditandai dengan memiliki KTP. Dan syarat seseorang memiliki KTP adalah berusia 17 tahun.”

- Dewasa

“Di Indonesia, seseorang dikatakan dewasa disaat seseorang itu sudah mapan, cukup ilmu untuk bekerja dan sudah di usia siap menikah.umumnya berusia 21 tahun keatas.”

- Manula/Lansia

“Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 1998 tentang kesejahteraan lanjut usia, yang dimaksud dengan lanjut usia adalah seseorang yang telah mencapai 60 tahun keatas.”

### **II.1.6.3 Metode Pendekatan**

Berdasarkan wawancara dengan Adimadja (2020) menjelaskan “ harus bisa memberi *filter* pada beberapa *platform* dan juga memberi pengertian kepada anak dengan cara yang bisa dimengerti anak. Jangan cuma melarang, karena anak malah menjadi penasaran mengapa hal itu dilarang. Dan apresiasi pun perlu untuk membuat anak senang.”

Berdasarkan wawancara dengan Wihanda (2020). Dalam agama ada beberapa sistem diantaranya:

- Hikmah

Memberitahu kepada mereka dengan cara lisan. Jadi setiap kali anak melihat sesuatu yang buruk dalam menonton atau di dunia nyata.

- Mauizah

Jika kita ingin melarang anak untuk tidak menonton yang kurang baik. Minimal apa yang kita tonton juga harus baik. Dalam kata lain kita harus menjadi teladan yang baik

- Mujadalah

Dengan cara berdiskusi pada anak saat menonton jika ada yang kurang baik, kita memberitahu untuk tidak mencontoh adegan tersebut. Atau pun ada yang patut diambil pelajarannya, kita memberitahu anak untuk mencontohnya.

- Sigap

Bahwa ada setiap perilaku yang kurang baik dari anak yang ditiru oleh anak, orang tua harus sigap tanpa menunda nunda memberi tahu kalau yang dilakukan anak bukan hal yang baik.

#### **II.1.6.4 Faktor Penunjang Dan Penghambat**

Berdasarkan wawancara dengan Adimadja (2020) berpendapat bahwa:

“Ada kesalahan dimana, saat ke bioskop, nya sendiri mengajak anaknya untuk menonton film yang tidak sesuai umurnya. Kasus yang paling banyak ialah, orang tua mengajak anak untuk menonton film bertema *superhero*. Menurut mereka, aksi heroiknya bisa menjadi contoh untuk anak. Namun di luar itu, karena film bertema *superhero* merupakan tema fantasi atau tidak nyata. Jadi anak diberikan sesuatu yang tidak nyata, lalu disetiap film bertema *superhero* selalu memiliki unsur pertarungan yang dimana merupakan aksi kekerasan yang terbilang banyak. Dan hal ini terbilang belum cocok untuk banyak dicerna pemikiran anak.”

Berdasarkan wawancara dengan Wihanda, (2020). Lalu ada juga kasus, karena nya bekerja, ingin merasa tenang bekerja dan tidak ingin terganggu dengan anaknya, maka anak dikasih fasilitas *handphone* dengan internet dan anaknya memiliki kebebasan.

Dari kedua opini pakar diatas bisa disimpulkan bahwa faktor penunjang dan penghambat peran orang tua dalam membatasi, mengontrol dan mengawasi anak dalam menonton adalah kurangnya edukasi dari orang tua tentang tontonan yang sebenarnya layak dan mana yang kurang tepat. Lalu selain itu faktor lainnya ialah kesibukan orang tua dengan dunianya sendiri.

### **II.1.7 Era Digital**

Kemenag berpendapat (seperti yang dikutip Rahmatullah, 2017). “Era digital adalah era kecanggihan teknologi. Penggunaan internet semakin menjadi primer bagi setiap manusia dan segala acuan dasarnya adalah jaringan internet.”

Era teknologi digital mempunyai bermacam peluang dan pengaruh negatif yang bisa merugikan manusia. Seseorang menjadi lebih sedikit bergerak, menjadi malas beraktifitas, karena adanya kemudahan saat melakukan pekerjaan karena adanya aplikasi dan teknologi, dan pada akhirnya ini dapat menyebabkan berbagai penyakit (Setiawan, 2017).

Perkembangan teknologi informasi membawa pengaruh untuk masyarakat, diantaranya dengan memudahkan memecahkan berbagai masalah. Keberadaan Internet sebagai media baru memiliki kelebihan dalam menyajikan berbagai informasi secara aktual. (Rochmawati, 2015)

Menurut KBBI *Online*, “Era itu merupakan kurun waktu dalam sejarah, sejumlah tahun dalam jangka waktu antara beberapa peristiwa penting dalam sejarah, masa. Dan pembagian era dibagi 3, yaitu:

1. Bonanza Minyak : Masa ketika minyak memberikan keuntungan besar
2. Pembangunan : Era yang diisi dengan kegiatan pembangunan.
3. Telekomunikasi : Era meningkatnya penggunaan sarana telekomunikasi, era meningkatnya industri perangkat telekomunikasi.”

Digital berasal dari kata *digitus*, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Apabila kita hitung jari jemari orang tua, maka berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh

tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0, dari karena itu digital adalah penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau *off* dan *on* (bilangan biner) (Andriyani, 2018).

Dibalik kepopulerannya, era teknologi digital terdapat berbagai potensi dan dampak negatif yang dapat merugikan seseorang. Kemudahan segala pekerjaan dengan berbagai aplikasi dan teknologi, justru bisa membuat seseorang semakin malas, lebih sedikit bergerak, aktivitas fisik makin berkurang dan dapat muncul berbagai penyakit seperti obesitas dan lain sebagainya. Penggunaan media sosial secara berlebih bisa menjadi bumerang yang memberi dampak negatif bagi penggunanya (Setiawan, 2017).

Kemajuan teknologi memungkinkan semua bidang menggunakan sistem otomatisasi. Teknologi dan pendekatan baru yang menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologi secara fundamental akan mengubah pola hidup dan interaksi manusia (Tjandrawinata, 2016, dalam Lestari, 2017).

- Pengaruh Digital Pada Bidang Komunikasi

Teknologi internet semakin berkembang, semakin cepat, akurat, tepat, mudah, dan efektif. Proses berkomunikasi pun mempunyai sifat dan ciri yang seperti itu, lebih efektif. Mengirim pesan dari Indonesia ke Kanada tidak harus menunggu hingga berminggu-minggu karena adanya *e-mail* (Muhasim, 2017).

Teknologi digital mempermudah dan mempercepat akses komunikasi global, yang sebelumnya dikenal sebagai globalisasi. Komunikasi ini membuat manusia terhubung dengan jaringan internet secara mendunia. Oleh karena di manapun dan kapanpun komunikasi bisa dilakukan (Takari & Tarigan, 2019).

Orang-orang dalam masyarakat informasi memiliki perhatian yang sangat kuat terhadap informasi, dimana masyarakat massa telah mengubah kecenderungan ini berbasiskan kepada komunikasi massa dan produksi massa menuju '*segmented society*' yang berbasiskan pada 'media baru' dan segmentasi juga terjadi pada

mode produksi (Hidayat, 2015). Pengaruh digital sangat membantu dalam setiap orang melakukan komunikasi jarak jauh, hal ini tidak menutup kemungkinan jika kini setiap orang bisa berkomunikasi berbeda Negara secara praktis, dan kini media sosial merupakan sebuah media berbasis *online* yang mendukung kegiatan komunikasi tersebut.

Selain kemudahan, pengaruh digital juga memiliki Dampak negatif di bidang komunikasi. *Gadget* atau *handphone* membuat manusia mengalami amnesia pada keadaan sekitar. Akibatnya ada kerenggangan yang terjadi pada hubungan antar sesama yang dikarenakan satu sama lain asik dengan layarnya masing-masing (Azizah, 2020).

- Pengaruh Digital Pada Bidang Pendidikan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Seperti yang dikutip Lestari, 2017)

“Teknologi pendidikan adalah metode bersistem untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai setiap kegiatan pembelajaran dan pengajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif.”

Dalam dunia pendidikan, semua orang mau atau tidak, harus menerima sistem pendidikan yang menggunakan teknologi digital ini secara massif. Misalnya kini setiap perguruan tinggi baik di daerah, nasional, maupun internasional, sudah terbiasa menggunakan layanan web, dalam bentuk seperti buku-el, jurnal-el, *e-learning*, perpustakaan digital atau biasa dikenal sebagai *e-library*, *video conference* menjadi sarana tatap muka atau sejenisnya, repositori skripsi, tesis, disertasi, dan aspek-aspek digitalisasi sejenis (Takari & Tarigan, 2019).

Trilling & Fadel, 2009 (seperti yang dikutip Yahya, 2017) “Muatan pembelajaran abad 21 harus selalu menyesuaikan dengan perubahan termasuk di era industri 4.0. Muatan pembelajaran diharapkan mampu memenuhi keterampilan abad 21 (*21st century skills*);

- 1) Pembelajaran dan keterampilan inovasi meliputi penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang beraneka ragam, pembelajaran dan inovasi, berpikir kritis dan penyelesaian masalah, komunikasi dan kolaborasi, dan kreatifitas dan inovasi,
- 2) Keterampilan literasi digital meliputi literasi informasi, literasi media, dan literasi ICT,
- 3) Karir dan kecakapan hidup meliputi fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif, interaksi sosial dan budaya, produktivitas dan akuntabilitas, dan kepemimpinan dan tanggung jawab"

Untuk pendidikan tingkat tinggi, kemudahan yang dikarenakan pengaruh digital lebih terasa. Kini setiap orang mempunyai peluang belajar tanpa mengeluarkan biaya, karena dengan adanya internet, setiap orang bisa dengan mudah mencari artikel pembelajaran, video pembelajaran, berita internasional, dan adanya kemudahan untuk seorang pelajar menghubungi pakar melalui panggilan suara secara video.

Namun pengaruh digital berdampak buruk kepada beberapa lembaga yang menyediakan jasa les atau sekolah tidak formal. Karena kemudahan seseorang yang seperti dijelaskan sebelumnya, orang lebih memilih belajar otodidak, selain itu karena belajar melalui internet pun bisa tidak membutuhkan biaya.

- Pengaruh Digital Pada Kebudayaan

Kemudahan karena adanya teknologi digital sangat berpengaruh pada kebudayaan. Dengan adanya kemudahan dan kebebasan akses di internet, semua orang bisa mengetahui dan mengenal budaya dari Negara lainnya. Kehadiran digital di Indonesia saat ini lebih terlihat dampak buruknya. Dengan adanya internet, beberapa budaya dari barat menjadi mudah dikenali oleh masyarakat Indonesia karena umumnya budaya barat itu selalu terlihat kekinian, modern dan terus berkembang sehingga terlihat lebih menarik ketimbang budaya Indonesia yang umumnya tradisional.

Namun dibalik dampak tersebut, dengan kehadiran dan kemudahan akses internet, ini bisa dimanfaatkan untuk menjadi ajang Indonesia memamerkan keberagaman budayanya ke Negara lain. Dan juga dengan kondisi saat ini yang dimana budaya asing lebih populer dan menarik minat para masyarakat, harusnya bisa membuat masyarakat muda Indonesia untuk menjadikan budaya Indonesia yang dikenal tradisional menjadi mengikuti zaman, *trend*, dan bisa terlihat menjadi modern tanpa harus menghilangkan keindahan yang ada sejak dulu.

Upaya digitalisasi sistem ilmu pengetahuan dari setiap suku bangsa sudah pernah dilakukan pengkajian dan sudah ada juga yang diimplementasikan namun masih parsial. Sejauh ini belum ada inisiatif yang strategis dan menyeluruh, sehingga berbagai suku bangsa berada pada ancaman kepunahan (Sitokdana, 2015).

Dampak positif dari era literasi digital, bagi ilmuwan budaya atau orang yang suka dengan kebudayaan, akan memperoleh ilmu pengetahuan mengenai kebudayaan dari para pakar, buku elektronik, blog, web, dan sejenisnya baik secara cuma-cuma atau membeli secara langsung. Dampaknya sangat bisa mengembangkan ciptaan-ciptaan seni manusia (Takari & Tarigan, 2019).

- Pengaruh Digital Pada Gaya Hidup

Penggunaan atau pembelian perangkat digital bagi sebagian kecil orang didasarkan pada kebutuhan. Akan tetapi, untuk sebagian besar masyarakat, penggunaan atau pembelian perangkat digital didasarkan pada keinginan (hasrat) semata. Orang berbondong-bondong membeli perangkat digital bukan karena ia membutuhkan perangkat tersebut untuk membantu pekerjaan, hiburan, dan lain-lain. Akan tetapi, lebih karena keinginan menggunakan perangkat teknologi yang sedang *trend* atau banyak digunakan oleh orang lain (Sulistyaningtyas, Jaelani & Waskita, 2012).

Dapat disimpulkan bahwa tingkat konsumtif seseorang karena adanya kemudahan yang dikarenakan pengaruh digital semakin kesini semakin naik. Hal ini didasari



karena adanya seseorang mengikuti *trend* dan juga karena menariknya iklan yang dipasarkan oleh sebuah produk.

- Pengaruh Digital Pada Hiburan

Pengaruh digital pada hiburan itu ditandakan dengan banyaknya permainan dan tontonan yang tersedia pada digital. Berbeda dengan permainan secara langsung, dalam permainan yang ada pada digital memungkinkan seseorang bermain dengan sebuah cerita fantasi, atau permainan sederhana yang memiliki fantasi.

Tontonan di era digital bisa dibilang makin banyak pilihannya dan semakin dilengkapi dengan efek 3D yang lebih banyak, lebih realistis yang didukung karena semakin canggihnya perkembangan alat-alat produksi, adanya aplikasi *editing* yang terus berkembang dan memberikan kemudahan untuk penggunaannya, adanya kemudahan seseorang untuk mengumpulkan sebuah data untuk dijadikan ide cerita.

- Dampak Era Digital Untuk Anak

Manusia yang hidup di era digital, dengan tidak dibatasi terhadap kecanggihan-kecanggihan yang ada. Bagi yang menggunakan teknologi secara positif, maka teknologi bermanfaat bagi dirinya. Bahkan, anak bukan hanya menguasai teknologi, tetapi teknologi tidak bisa untuk menguasainya. Sementara, jika berlebihan dalam menggunakan teknologi, itu akan membawa dampak negatif baginya, bukan dia yang menguasai teknologi, tetapi teknologi yang telah menguasainya, bahkan telah mengubahnya menjadi monster yang menakutkan (Aslan, 2019).

- Era Digital Di Indonesia

Dunia digital berbasis internet menjadikan seluruh aktivitas para penghuninya menjadi tanpa batas ruang dan waktu. Payung hukum untuk mengatur segala bentuk aktivitas tersebut seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) tahun 2008 terus disempurnakan (Setiawan, 2017).

### II.1.7.1 Tontonan Di Era Digital

Di era digital ini, dengan kemudahan dan kebebasan akses menonton, media penyedia tontonan semakin banyak. Selain bertambahnya saluran asing dari luar yang semakin tahun semakin banyak. Seseorang cukup memiliki akses internet maka dia akan bebas dan punya banyak pilihan media menonton. Diantaranya juga ada beberapa *platform* layanan *streaming* film, aplikasi Youtube dan aplikasi Tiktok.

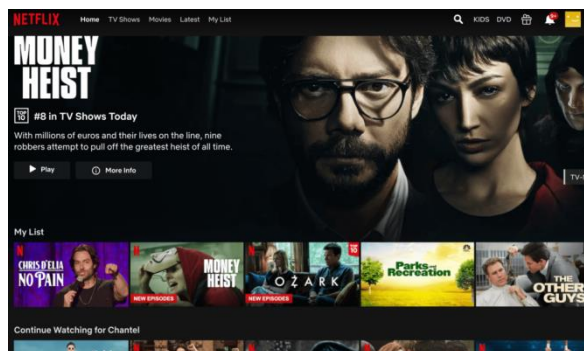
- *Platform Layanan Streaming Film*

Wibowo (2018) berpendapat bahwa:

“Konsepnya, fasilitas yang diberikan media *streaming* ini adalah sama seperti layanan pada *website streaming* film, tetapi perbedaannya adalah pada penonton harus membayar langganan perbulan untuk menonton film secara *online* melalui aplikasi yang telah disediakan. Dikarenakan media *streaming* film ini disediakan oleh industri konten. Contoh *platform* layanan *streaming* film yang populer di Indonesia adalah: Netflix, Iflix, Viu, Amazon Prime, Appletv+. Disney Hotstar.”  
(h.9)

Agya (2020) berpendapat melalui wawancara yang dilakukan di KompasTV.

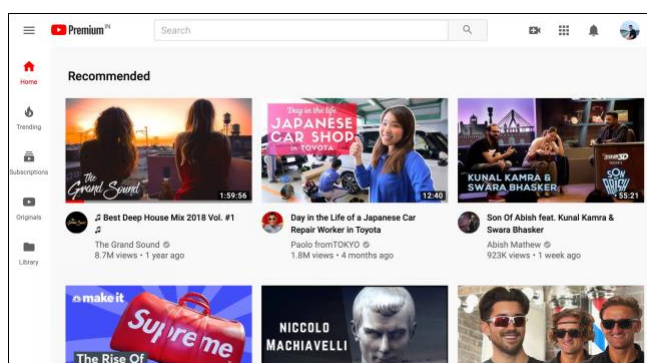
“Layanan ini berkembang pesat di era *Sharing Economy*. Yaitu model ekonomi dimana seseorang bisa membagi kepemilikan untuk produk dan jasa. Hal ini akan mempermudah pengambilan keputusan. Karena seseorang hanya perlu membayar sekali dalam sebulan atau setahun dan dia sudah bisa mendapatkan banyak pilihan film tanpa batasan menonton perharinya. Kerugiannya hanya jika seseorang tidak memaksimalkan waktu menontonnya dalam sebulan.”



Gambar II.28 Tampilan Platform Layanan Streaming Film  
 Sumber: <https://www.reviews.org/app/uploads/2020/04/Netflix-interface-screenshot-1024x606.png>  
 (Diakses pada 31/12/2020)

- Youtube

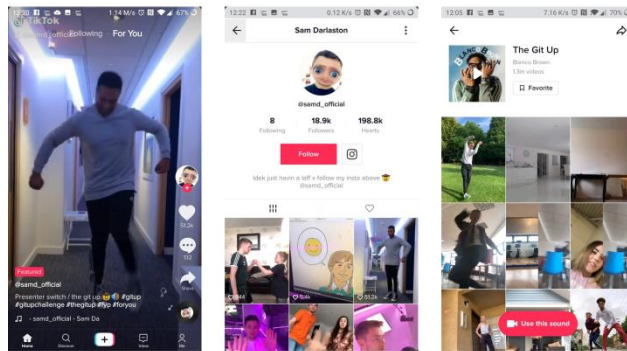
Youtube merupakan *website* yang berisi dari banyak tontonan selain film, dan dari berbagai Negara. Video yang tersedia disini umumnya selain film yaitu *vlog*, *live/tutorial gaming*, review produk dan *podcast*.



Gambar II.29 Tampilan Youtube  
 Sumber: <https://www.howtogeek.com/wp-content/uploads/2019/11/The-newly-redesigned-home-page-for-YouTube.png>  
 (Diakses pada 31/12/2020)

- Tiktok

Tidak berbeda banyak dengan Youtube, Tiktok merupakan aplikasi berbasis media sosial dimana isinya hanya konten video yang durasinya singkat. Berbagai jenis konten video yang tidak berbeda jauh dengan Youtube. Bedanya di aplikasi ini seseorang lebih mudah membuat sebuah video, baik berupa hiburan dan unjuk bakat.



Gambar II.30 Tampilan Tiktok

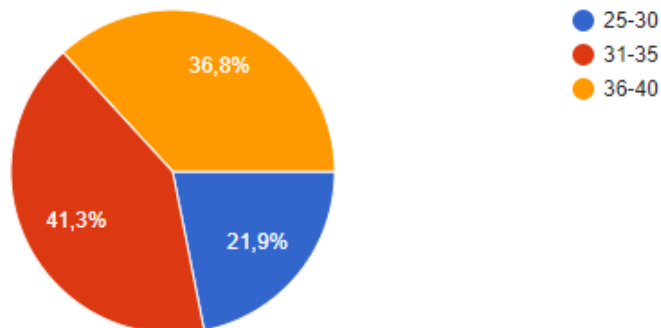
Sumber: <https://www.techadvisor.co.uk/cmsdata/features/3698642/how-to-use-tiktok-interface3.png>  
 (Diakses pada 31/12/2020)

## II.2 Data Lapangan

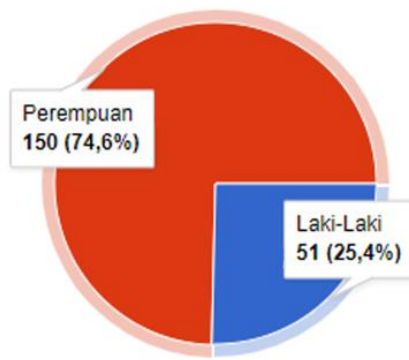
### II.2.1 Data Kuesioner

Penyebaran kuesioner pada penelitian ini menggunakan sarana kuesioner *online* pada *Google Form*. Pengumpulan dimulai pada tanggal 28 Desember 2020. Sampai dengan tanggal 11 Januari 2021, jumlah responden sudah mencapai 201 responden. Kuesioner ini dibagi menjadi 5 bagian, yaitu:

- Demografi. Bagian ini untuk mengumpulkan data terkait umur, jenis kelamin dan status pekerjaan responden.

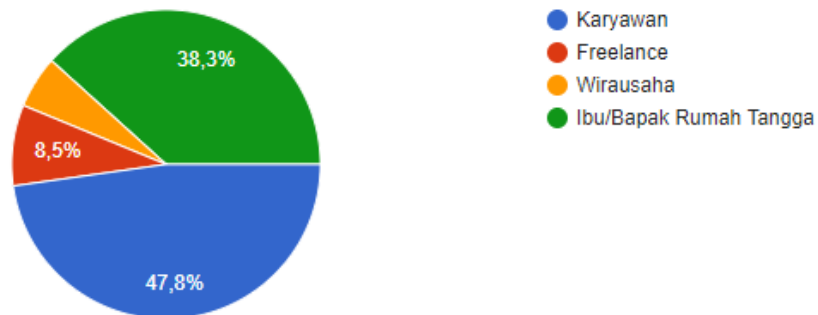


Gambar II.31 Diagram Umur Responden  
 Sumber: *Google Form* (2021)



Gambar II.32 Diagram Jenis Kelamin Responden  
Sumber: *Google Form* (2021)

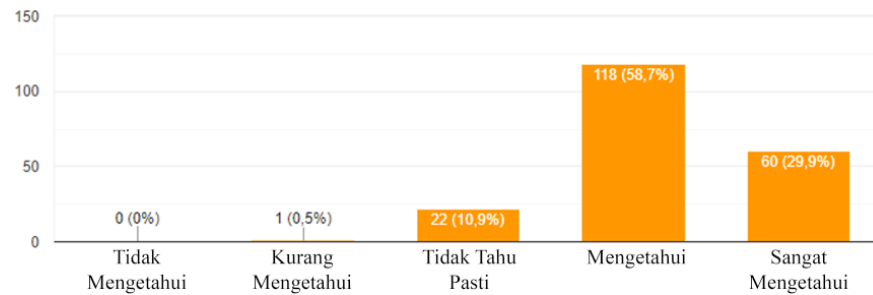
Dari grafik diatas, rentang usia responden adalah 25-40 tahun, dengan dominan pada *range* umur 31-35 tahun sebanyak 41.3% (83 responden) dan *range* umur 36-40 tahun sebanyak 36.8% (74 responden). Sebanyak 74.6% (150 responden) perempuan dan 25.4% (51 responden) laki-laki.



Gambar II.33 Diagram Status Pekerjaan Responden  
Sumber: *Google Form* (2021)

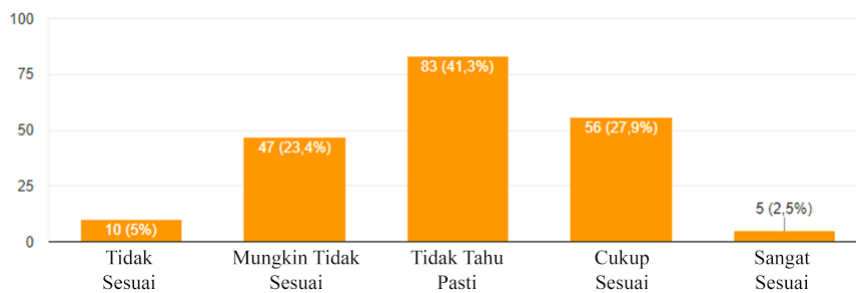
Untuk persentase tertinggi, responden yang mengisi kuisioner yaitu berstatus sebagai karyawan dengan 47.8% (96 responden), lalu terbanyak kedua berstatus ibu/bapak rumah tangga dengan 38.3% (77 responden).

- Bagian kedua berisi pertanyaan tentang pemahaman dan opini responden terkait tontonan untuk anak.



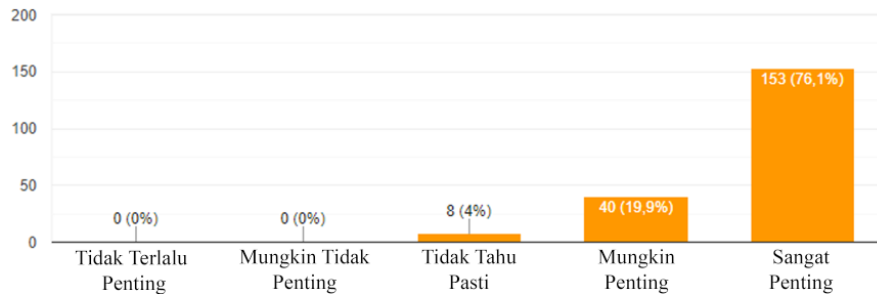
Gambar II.34 Grafik Pertanyaan Tentang Mengetahui Tontonan Untuk Anak  
Sumber: *Google Form* (2021)

Grafik diatas menunjukkan bahwa 88.6% (168 responden) telah mengetahui tontonan, 29.9% (60 responden) diantaranya merasa sangat mengetahui, dan 10.9% (22 responden) lainnya masih tidak tau pasti.



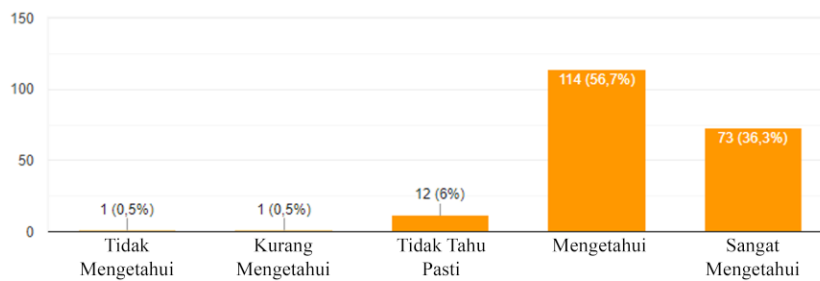
Gambar II.35 Grafik Pertanyaan Tentang Apakah Anak Disekitarnya Sudah Menonton Sesuai Umurnya  
Sumber: *Google Form* (2021)

Sebanyak 41.3% (83 Responden) masih tidak mengetahui pasti apakah anak dibawah umur yang ada di sekitarnya sudah atau belum menonton tontonan yang layak di tonton seusianya. 30.4% (61 responden) sudah merasa anak dibawah umur yang ada di sekitarnya sudah menonton sesuai usianya, 28.4% (57 responden) merasa anak di sekitarnya masih menonton tontonan yang tidak sesuai umurnya. Sedangkan responden yang yakin anak dibawah umur di sekitarnya menonton sesuai atau tidaknya hanya 5%.



Gambar II.36 Grafik Pentingnya Tontonan Sesuai Umur Untuk Anak  
 Sumber: *Google Form* (2021)

Sebanyak 96% (193 responden) menganggap menonton sesuai umur untuk anak merupakan hal yang penting. Dan 76.1% (153 responden) diantaranya menganggap menonton sesuai umur merupakan hal yang sangat penting. Namun masih ada 4% (8 responden) yang masih belum tahu pasti tentang hal ini.

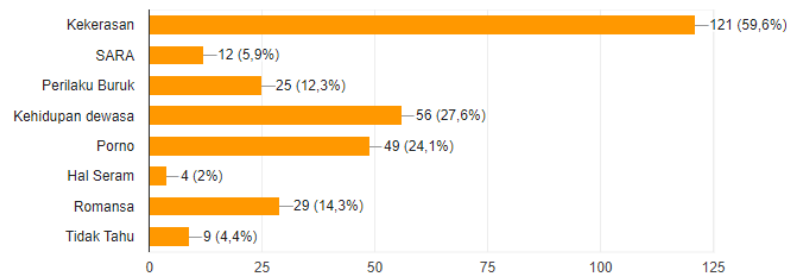


Gambar II.37 Grafik Pemahaman Pentingnya Kesesuaian Tontonan Untuk Anak  
 Sumber: *Google Form* (2021)

Sebanyak 93% (193 Responden) sudah mengetahui tentang pentingnya kesesuaian pada tontonan untuk anak dibawah umur. 76.1% (153 responden) dari itu sudah merasa sangat mengetahui, dan 4% (8 responden) masih belum tahu pasti tentang pentingnya kesesuaian tontonan untuk anak dibawah umur.

Pada pertanyaan opini responden tentang tontonan yang cocok untuk anak dibawah umur. Hampir semua berpendapat bahwa tontonan yang cocok adalah animasi dan tontonan yang memberikan edukasi.

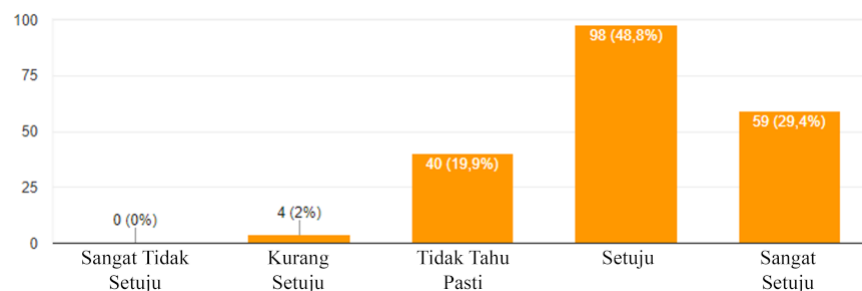
Berikut merupakan opini responden tentang tontonan yang mengandung unsur kurang layak dan tidak baik untuk ditonton anak dibawah umur



Gambar II.38 Grafik Tontonan Yang Mengandung Unsur Kurang Layak Dan Tidak Baik Untuk Ditonton Anak  
Sumber: *Google Form* (2021)

Responden banyak merasa tontonan yang mengandung unsur kurang layak dan tidak baik untuk ditonton anak adalah yang mengandung kekerasan dan kata kasar, tontonan dewasa, berbau pornografi, ada unsur romansa atau percintaan, tontonan yang memberi contoh perilaku buruk.

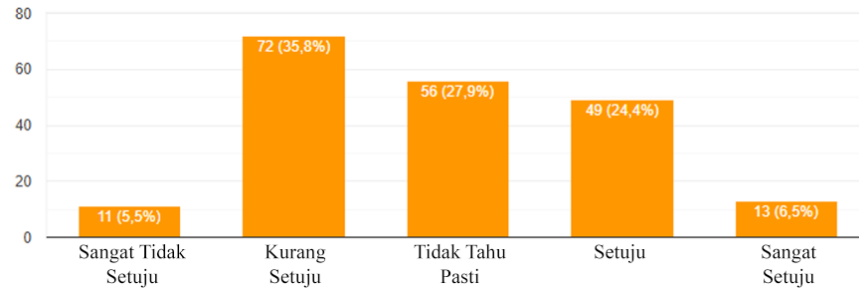
- Bagian ketiga berisi tentang pemahaman responden terkait ketersediaan tontonan untuk anak di era digital.



Gambar II.39 Grafik Kecukupan Ketersediaan Tontonan Untuk Anak Di Era Digital Menjadi Faktor Penentu  
Sumber: *Google Form* (2021)

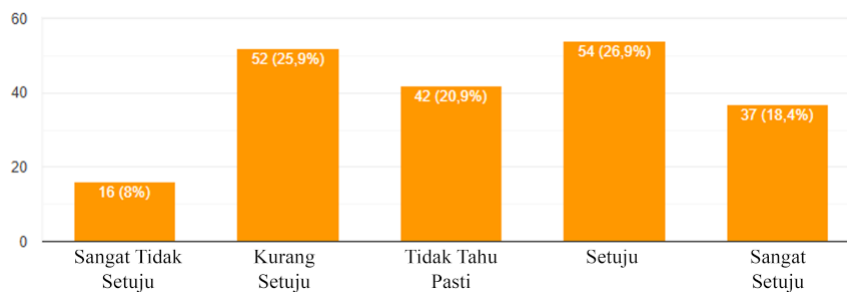
Sebanyak 78.2% (157 responden) setuju jika ketersediaan tontonan untuk anak dibawah umur di era digital menjadi faktor penentu kesesuaian anak dalam menonton. 29.4% (59 responden) diantaranya berpendapat sangat setuju dan 19.9% (40 responden) yang tidak tahu pasti.





Gambar II.40 Grafik Kecukupan Ketersediaan Tontonan Untuk Anak Di Era Digital  
Sumber: *Google Form* (2021)

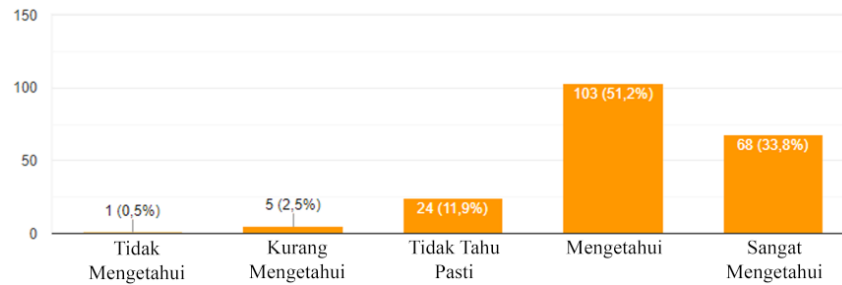
Sebanyak 41.3% (83 responden) merasa jika tontonan untuk anak dibawah umur di era digital masih belum cukup. 27.9% (56 responden) lainnya masih kurang tahu pasti tentang cukup atau tidaknya kecukupan ketersediaan untuk anak dibawah umur di era digital dan hanya 30.9% (62 responden) yang merasa jika tontonan untuk anak dibawah umur di era digital sudah cukup.



Gambar II.41 Grafik Ketersediaan Tontonan Untuk Anak Di Era Digital Semakin Bertambah  
Sumber: *Google Form* (2021)

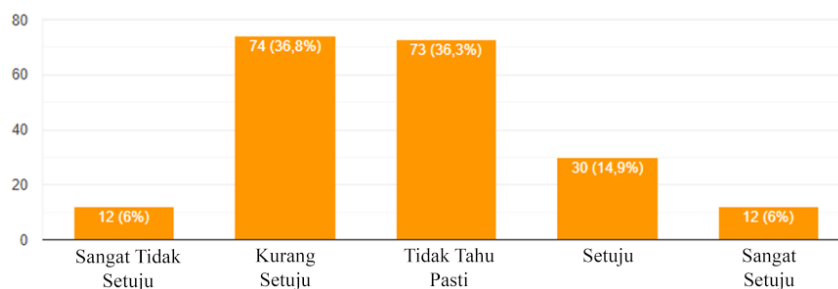
Grafik diatas menyimpulkan bahwa sedikit lebih banyak masyarakat merasa jika ketersediaan tontonan untuk anak makin bertambah seiring berjalannya waktu ketimbang masyarakat yang merasa tontonan untuk anak makin berkurang seiring berjalannya waktu. Hal ini ditunjukkan dengan 45.3% (91 responden) yang merasa tontonan untuk anak makin bertambah dan 33.9% (68 responden) yang merasa tontonan untuk anak makin berkurang. Namun masih ada 20.9% (42 responden) masih belum tahu pasti terkait bertambah atau berkurangnya tontonan untuk anak.

- Bagian keempat berisi tentang pemahaman dan opini responden terkait peran orang tua dalam mengawasi dan mengontrol tontonan untuk anak.



Gambar II.42 Grafik Pemahaman Tentang Bagaimana Peran  
Sumber: *Google Form* (2021)

Grafik diatas menunjukkan lebih banyak responden telah memahami bagaimana peran orang tua dalam mengawasi dan membatasi tontonan untuk anak dan hanya 2.5% (5 responden) yang belum memahami bagaimana peran orang tua dalam mengawasi dan membatasi tontonan untuk anak. Hal ini ditunjukkan ada 85.1% (171 responden) yang sudah memahami, dan 33.8% (68 responden) dari itu merasa sangat memahami tentang hal ini. Sedangkan mereka yang masih merasa mungkin memahami atau tidak hanya 11.9% (24 responden).

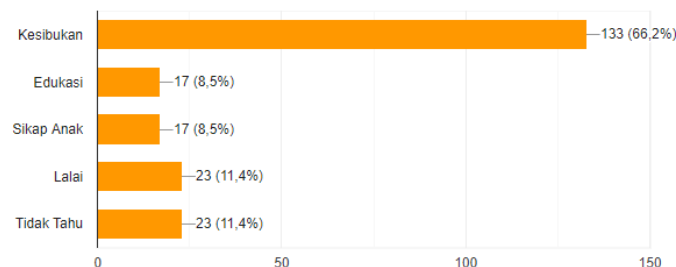


Gambar II.43 Grafik Pemahaman Tentang Mudah Atau Tidaknya Peran  
Sumber: *Google Form* (2021)

Grafik diatas menunjukkan lebih banyak responden telah tidak setuju dengan argumen mengawasi dan mengontrol tontonan untuk anak merupakan hal yang mudah. Hal ini ditunjukkan ada 42.8% (86 responden). Namun mereka yang tidak tahu pasti tentang argumen ini tidak berbeda jauh dengan persentase yang kurang

setuju dengan 36.3% (73 responden). Dan mereka yang setuju dengan argumen ini jauh lebih sedikit dengan persentase 20.9% (42 responden).

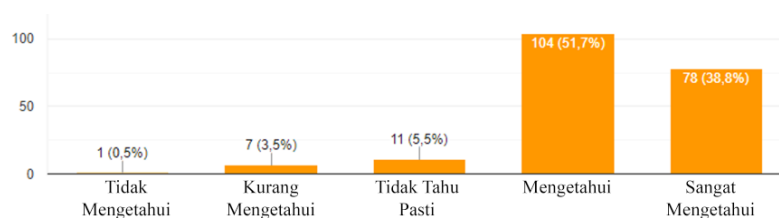
Berikut merupakan jawaban responden tentang apa yang menjadi faktor/alasan orang tua kurang mengawasi anak saat menonton



Gambar II.44 Grafik opini tentang alasan orang tua kurang mengawasi anak  
Sumber: *Google Form* (2021)

Alasan umumnya ialah karena kesibukan lain sehingga tidak adanya waktu untuk mengawasi, kurangnya edukasi bagaimana metode membimbing anak dan tontonan seperti apa yang sebetulnya sesuai untuk anak, karena sikap anak yang susah diatur, masih adanya lalai karena menganggap jika anak menonton sudah sesuai.

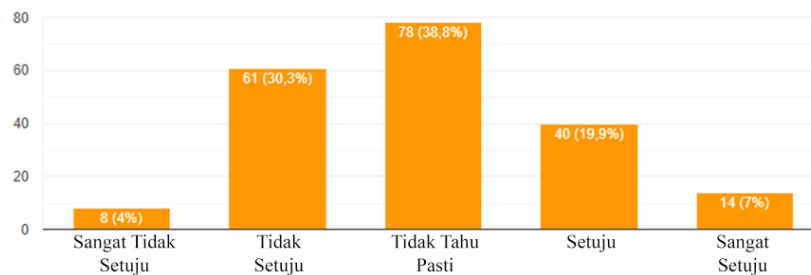
- Bagian kelima berisi tentang pemahaman dan opini terkait faktor dan dampak terkait tontonan untuk anak.



Gambar II.45 Grafik Pemahaman Tentang Dampak Jika Anak Salah Memilih Tontonan  
Sumber: *Google Form* (2021)

Grafik diatas menunjukkan lebih banyak responden telah mengetahui apa saja dampak baik atau buruk jika anak salah memilih tontonan dan hanya 4% (8 responden) yang belum mengetahui apa saja dampak baik atau buruk jika anak

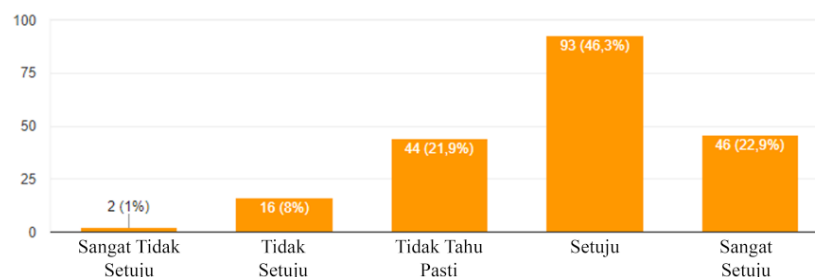
salah memilih tontonan. Hal ini ditunjukkan ada 90.5% (182 responden) yang sudah mengetahui, dan 38.8% (78 responden) dari itu merasa sangat mengetahui.



Gambar II.46 Grafik Opini Tentang Menonton Lebih Membawa Dampak Buruk Pada anak

Sumber: *Google Form* (2021)

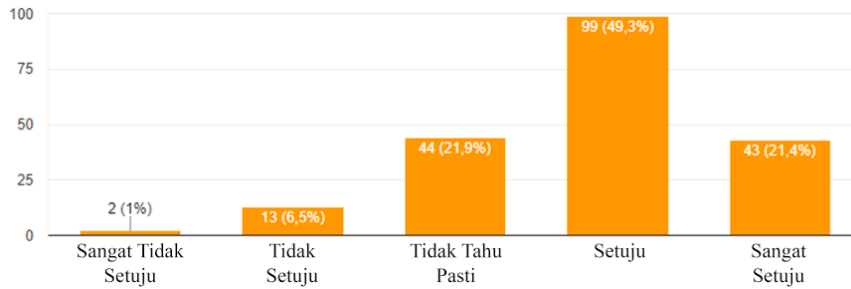
Berdasarkan grafik diatas menunjukkan lebih banyak responden yang tidak tahu pasti tentang argumen menonton lebih membawa dampak buruk pada anak, hal ini ditunjukkan dengan jumlah persentase 38.8% (78 responden). Dan jumlah responden yang kurang setuju sedikit lebih banyak daripada yang setuju dengan argumen tersebut berjumlah 34.3% (69 responden) banding 26.9% (54 responden).



Gambar II.47 Grafik Kebebasan Anak Memilih Tontonan Menjadi Salah Satu Faktor Penentu

Sumber: *Google Form* (2021)

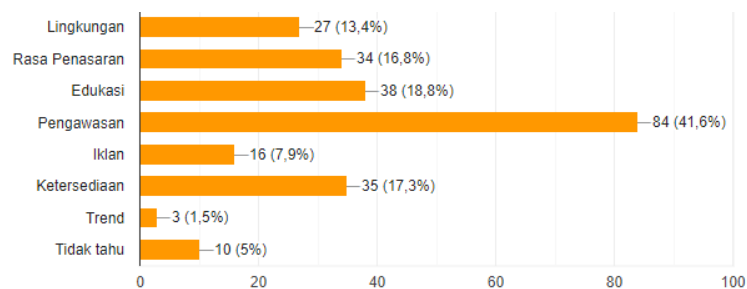
Grafik diatas menunjukkan bahwa 69.6% (141 responden) setuju dengan argumen yang menyatakan jika kebebasan anak dalam memilih tontonan menjadi salah satu faktor penentu. Jauh lebih banyak dari jumlah responden yang tidak setuju dengan argumen ini yang berjumlah 8.7% (17 responden). Namun masih ada 21.9% (44 responden) yang tidak tahu pasti tentang ini.



Gambar II.48 Grafik Lama Anak Menonton Menjadi Salah Satu Faktor Penentu  
Sumber: *Google Form* (2021)

Grafik diatas menunjukkan bahwa 70.7% (147 responden) setuju dengan argumen yang menyatakan jika lama anak menonton menjadi salah satu faktor penentu. Pada argumen ini, masih ada 21.9% (44 responden) yang tidak tahu pasti tentang ini. Dan pada argumen ini jumlah responden yang tidak setuju dengan argumen ini lebih sedikit daripada argumen sebelumnya.

Berikut merupakan opini responden tentang apa yang menjadi faktor yang membuat anak salah memilih tontonan.



Gambar II.49 Diagram Faktor Yang Membuat Anak Salah Memilih Tontonan  
Sumber: *Google Form* (2021)

Responden banyak yang beropini jika faktor yang membuat anak salah memilih tontonan ialah kurangnya pengawasan, kurangnya edukasi, ketersediaan tontonan untuk anak yang masih kurang, adanya faktor dari lingkungan sekitar anak, lalu adanya rasa ingin tahu anak yang tinggi.



Gambar II.50 Diagram Dampak Buruk Jika Anak Menonton Tidak Sesuai Umurnya  
 Sumber: *Google Form* (2021)

Grafik diatas menunjukkan bahwa responden banyak beropini jika dampak yang paling buruk jika anak menonton tidak sesuai umurnya ialah kepada pola pikir 48.8% (98 responden) namun cukup banyak juga responden yang beropini jika dampak yang paling buruk jika anak menonton tidak sesuai umurnya ialah kepada perilaku 41.8% (84 responden).

## II.3 Analisis

### II.3.1. Studi Literatur

Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan pada bab II, dapat disimpulkan bahwa tontonan yang sesuai untuk anak dibawah umur ialah film animasi. Hal ini dikarenakan di film animasi terdapat visual yang warna-warni, dan itu merupakan visual yang disukai anak dibawah umur. Selain itu, film animasi umumnya mempunyai cerita yang ringan sehingga mudah dicerna oleh anak dan animasi juga selain mempunyai hiburan yang banyak, pesan edukasi yang disampaikan pada film animasi terbilang banyak.

Anak dibawah umur memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Jadi besar kemungkinan jika anak akan bisa menonton tidak sesuai umurnya, menonton yang isinya terdapat konten yang tidak layak dan seharusnya belum waktunya untuk dicerna. Lalu anak juga cenderung belum terlalu bisa memilah tontonan, jadi anak akan memilih apa yang poster atau *thumbnail*-nya menarik dan sesuai dengan yang dia cari atau sukai.

Maka dari itu, peran orang tua sangatlah penting untuk memberikan bimbingan, mengontrol, mengawasi serta membatasi anak dalam menonton. Karena selain apa yang dijabarkan diatas, anak bisa lupa waktu karena keasikan dalam menonton, dan ini bisa berpengaruh pada kesehatan mata anak yang lama menatap layar, karena keasikan terkadang anak lupa makan, karena seringnya menghabiskan waktu di dalam ruangan dengan *gadget*-nya, komunikasi anak dan keluarga atau lingkungan sekitar juga menjadi sedikit.

Jika peran orang tua kurang, anak bisa dengan mudahnya terpengaruh untuk salah memilih tontonan. Berdasarkan data pada BAB II, tontonan yang kurang sesuai untuk anak cukup banyak. Bisa dari berbagai tema film seperti *action*, *thriller*, horor. Ini dikarenakan beberapa adegan dari tema tersebut banyak mengandung kekerasan, bahasa kasar, adegan menyeramkan dan menegangkan, darah, pembunuhan dan drama konflik yang berlebihan.

Selain tema film diatas, ada juga tema *sci-fi* dan fantasi. Ini karena di film tema ini, ceritanya cenderung mempunyai fantasi yang berlebihan. Jika anak disuguhkan fantasi yang berlebih. Anak akan mencerna semua yang ia tonton tanpa bisa memilah. Lalu anak juga nantinya akan mempunyai imajinasi yang besar, yang sangat berbeda dengan realita, dan dia tidak bisa membedakan mana yang logis, nyata dan mana yang hanya fantasi belaka, tidak nyata. Pada film tema *sci-fi* juga banyak menggunakan kata-kata ilmiah yang berat dan kemungkinan anak belum bisa mengerti sehingga akan menimbulkan rasa bingung pada menonton.

Namun banyak kasus juga dimana orang tua yang masih merasa anak dibawah umur sudah bisa menyaring sendiri. Sehingga anak diberikan kebebasan dalam menonton di internet. Beberapa anak memang sudah mendapatkan pembekalan dari sekolah, namun di era digital ini banyak *provider* yang mempunyai fitur merekomendasikan tontonan lain yang karakteristik tontonannya hampir mirip dengan apa yang seseorang sering tonton. Hal ini yang menjadi salah satu masalah terbesar menonton di internet. Karena fitur rekomendasi tontonan di internet

diatur oleh komputer. Beberapa rekomendasi memang sesuai, namun semakin lama sedikit demi sedikit ada tontonan yang tidak sesuai untuk anak. Disinilah anak cenderung tidak bisa menentukan apakah tontonannya sesuai untuknya atau tidak. Anak akan lebih mudah tertarik karena apa yang muncul di rekomendasinya itu masih ada keterkaitan dengan apa yang dia sukai dan rekomendasinya itu cenderung lebih menarik secara visual dan aspek lainnya.

### **II.3.2 Studi Wawancara**

Setelah melakukan wawancara dengan Bapak Dadang Wihanda terkait tentang anak dibawah umur, peran , tontonan untuk anak dan pengaruh digital pada anak, berikut analisis per poin pertanyaan.

- **Karakteristik Anak Yang Dipengaruhi Perkembangan Teknologi**

Dadang wihanda berpendapat bahwa terdapat perubahan karakteristik pada anak dibawah umur (7-12 tahun) pada tahun 2009 dan sekarang. Saat teknologi mulai dikenal secara luar dan sampai pada anak dibawah umur, beberapa guru mengalami kerepotan karena karakteristik anak sudah tercampur oleh sifat anak yang sudah terpengaruhi dari tontonan atau *games* di internet. Anak pun menjadi terikat kepada *handphone* dan internet karena banyak aspek yang menarik, mereka mudah mencari apa yang sesuai kesukaannya. Selain dari itu, *trend* pada internet pun cenderung mempengaruhi anak. Karena sesuatu yang *trend* itu sering muncul di *handphone* anak, mereka secara tidak langsung mengikuti apa yang *trend* itu tanpa mereka tahu atau tidak isi kontennya.

Namun bahayanya, tidak semua *game* dan tontonan yang bersifat kartun itu aman untuk anak konsumsi, begitu juga dengan apa yang sedang trend. Dalam kasus ini Dadang Wihanda mengambil contoh *game* GTA (*Grand Theft Auto*) sebagai salah satu *game* yang tidak layak untuk anak. *Game* ini sebenarnya memiliki tampilan animasi, mudah dimainkan, namun konten dan jalan cerita yang disajikan oleh *game* ini bukan lah konten yang aman dan layak untuk anak dibawah umur. Karena konten pada *game* ini bercerita tentang mafia yang banyak mengandung unsur 18+ seperti kekerasan, pembunuhan, perampokan, romantisme, dan bahasa



kasar. Sebenarnya akan sangat berbahaya dan merusak karakter anak dibawah umur, namun *game* ini dulu sempat menjadi *game* yang banyak diminati, khususnya anak-anak hingga remaja di Indonesia. Bahaya dari *game* ini adalah, anak cenderung belum mengerti tentang apa yang tersaji pada *game* tersebut, dan anak pun bisa mencontoh dan mempraktekan apa yang dimainkan ke dunia nyata, disaat bermain dengan temannya.

Lalu Dadang Wihanda juga mengambil contoh dari apa yang sempat *viral* beberapa bulan lalu, konten yang beliau jadikan contoh adalah video singkat Ade Londok yang dimana isi dari konten tersebut adalah dia mempromosikan makanan odading dengan pembawaan yang unik, dan isinya terdapat kata-kata seperti ini. “Odading mang Oleh, rasanya seperti anda menjadi Ironmen. Belilah odading mang Oleh didieu karena lamun teu ngadahar odading mang Oleh, maneh teu gaul jeung aing, lain balad aing, goblog. Ikan hiu makan tomat, goblog mun teu kadieu. Odading mang Oleh, rasanya anjing banget”. Konten tersebut sebenarnya adalah sebagai konten promosi makanan UKM kecil di Bandung. Keunikan pembawaan berbicara dan penyusunan kata-katanya bisa dibilang unik daripada konten promosi makanan lain. Namun, di konten ini, pemilihan katanya banyak yang menggunakan kata-kata kasar dan tidak sesuai pada kontennya. Dan karena *viral*-nya ini, anak dibawah umur pun banyak yang tidak asing dan banyak yang menggunakan sepenggal kata dari konten ini, anak-anak jadi beranggapan kalau bahasa kasar tersebut merupakan bercandaan.

Selain dari contoh diatas, Dadang juga menjelaskan karena survey menunjukan 56% anak di Indonesia lebih menggunakan *online*. Anak lebih memilih menggunakan *handphone* untuk bermain *game* dan menonton di Youtube ketimbang televisi. Dengan segala aspek yang menarik, anak cenderung bebas untuk memilih tontonan, namun Dadang merasa tontonan untuk anak itu masih kurang tapi tidak terlalu kurang. Karena walau orang tua sudah memberitahu terkait tontonan yang baik dan tidak baik untuk di tonton anak tersebut, tapi rekomendasi dari internet tidak selalu sesuai untuk anak dan orang tua tidak bisa mengawasi terus-menerus. Para pembuat konten di Youtube dan orang televisi

memang salah, tontonan yang banyak tersaji sekarang lebih banyak dunia barat. Dan aspek yang paling berdampak di Indonesia adalah *fashion dan food*. Maksudnya setiap pakaian dan makanan yang ditayangkan tuh sudah dunia barat banget. Makanannya mewah, dan pakaian yang biasanya ditayangkan selain mewah, tapi *style* nya terbuka. Tidak sesuai ajaran islam. Mengapa ini terbilang sebagai pengaruh buruk dikarenakan umumnya masyarakat Indonesia mayoritas islam. Tapi sebenarnya tontonan untuk anak di Youtube itu bisa di *setting*. Saat ini sudah ada fitur Youtube *Kids*.

Dikutip dari situs web resminya, “YouTube *Kids* dibuat untuk menyediakan lingkungan yang lebih terkontrol bagi anak-anak, sehingga lebih mudah dan menyenangkan bagi mereka untuk menjelajah sendiri, dan lebih mudah bagi orang tua serta pengasuh untuk memandu perjalanan mereka ketika menemukan minat baru yang menarik di sepanjang prosesnya.”

Dadang menjelaskan, karena anak tertarik pada apa yang di internet baik itu *game* atau tontonan, ditambah karena apa yang tersaji itu menarik buat anak. Anak cenderung lupa sama waktu. Anak lebih memilih *game* atau menonton ketimbang tugas guru, ibadah, bahkan sekolah.

- Tontonan Untuk Anak

Tontonan yang baik untuk anak harusnya yang setiap segmen/*scene*-nya terdapat pesan baik atau contoh baik untuk anak. Sehingga dalam menonton, anak tidak sekedar untuk hiburan dan membuang waktu, tapi anak bisa mendapatkan edukasi dan contoh baik untuk membangun perilaku yang baik untuk anak sehari-hari sekaligus menjadi media pembelajaran kepada anak terkait ilmu selain yang diajarkan di sekolah.

Dadang menjelaskan hal ini dikarenakan walau sistem hafalan pada anak tuh kurang, tetapi jika anak sering mendengar dan melihat, anak cenderung suka meniru apa yang mereka dengar atau lihat. Ditambah lagi karena pembawaan pada

tontonan itu umumnya menarik, ringan dan menghibur, anak cenderung akan banyak mengulang-ngulang hingga secara tidak langsung dia hafal.

Unsur yang tidak baik dalam tontonan untuk anak menurut Dadang adalah tontonan yang mengandung bahasa yang kasar, bahasa yang seharusnya belum saatnya untuk anak ketahui. Lalu dari segi pergaulan, gaya hidup budaya barat yang berbeda dengan budaya Indonesia dan juga ajaran agama islam.

Tontonan yang mengandung bahasa kasar dan bahasa yang seharusnya belum untuk anak ketahui umumnya banyak terjadi pengulangan pada sinetron televisi atau tontonan konten-konten di Youtube yang umumnya untuk remaja. Walau tidak sepenuhnya tontonan mengandung bahasa yang tidak cocok untuk anak. Tetapi jika anak sering mendengar, anak bisa meniru bahasa tersebut dan mengucapkannya saat bermain dengan temannya padahal anak itu sebenarnya belum tentu mengerti arti dan kapan harus mengucapkan bahasa tertentu. Hal ini juga bisa memberikan contoh atau mempengaruhi kepada teman sepermainannya yang awalnya tidak tahu, lalu menjadi ikut meniru juga.

Lalu tontonan yang tidak baik untuk anak lainnya, mempunyai pergaulan dewasa atau mengandung budaya barat yang berlebihan. Karena jika anak terbiasa menonton tontonan seperti ini, perilaku anak cenderung lebih cepat 'puber' dan anak pun mungkin akan banyak tidak mengerti apa yang dia tonton. Faktanya, tayangan-tayangan di televisi saat ini terlalu dilebih-lebihkan, baik di sinetron atau acara *reality show*. Begitu juga tontonan yang ada di Youtube. Umumnya konten kreator membuat sebuah konten menambahkan unsur setingan yang dilebih-lebihkan demi mendukung uniknya konten yang dia buat sehingga dapat mempunyai daya tarik dan pembeda dari yang lainnya.

Selain faktor diatas, tontonan yang mengandung budaya Barat umumnya berbeda dengan budaya Indonesia dan ajaran agama Islam. Jika sejak kecil anak banyak mendapatkan tontonan seperti ini, maka nantinya akan ada perbedaan pola pikir anak zaman sekarang dan dulu. Hal ini bisa membawa dampak buruk pada masa

depan budaya Indonesia, dan bisa menghilangkan budaya asli kita secara perlahan.

- Faktor Yang Mempengaruhi Anak Menonton Tidak Sesuai Umurnya

Selain karena ketersediaan yang dijabarkan sebelumnya, Dadang menjelaskan bahwa faktor pertama yaitu dari orang tua. Dikarenakan nya ada kesibukan kantor atau pekerjaan rumah lainnya, orang tua cenderung membebaskan anaknya dalam menonton, banyak juga yang berpikiran dengan mereka memberikan fasilitas tersebut, anak akan tenang dan tidak mengganggu.

Lalu ada faktor lingkungan sekitar, karena anak cenderung ikut-ikutan apa yang sedang ramai atau yang kelihatan seru dan umumnya sesuatu yang sedang ramai atau *viral* di internet bersifat konten dewasa, sebuah keunikan yang tidak wajar, drama antara seseorang dengan orang yang lainnya. Jika dibilang berbahaya tidak terlalu besar namun bisa memberikan contoh perilaku yang buruk atau bahasa yang kurang layak.

Dan terakhir faktor pendidikan dari sekolah. Saat ini orang tua lebih banyak mempercayakan sekolah dalam membimbing anak. Dan jika dilihat dari jadwal sekolah, saat ini waktu anak di sekolah terbilang cukup banyak, yaitu dari pukul 7.00 hingga 12.00 bahkan ada yang hingga jam 14.00 - 15.00. Sedangkan waktu anak dirumah hanya kurang dari setengah hari, itu pun akan dipotong dengan waktu istirahat anak setelah lelah dari sekolah. Jadi jika pendidikan dari sekolah kurang jelas dan cukup, anak bisa mudah terpengaruh karena *trend* atau rekomendasi yang ada di internet.

- Peran Orang Tua Dan Metode Pendekatan

Menurut Dadang, peran orang tua dalam mengawasi, mengontrol, dan membatasi anak dibawah umur cukuplah penting. Dadang melakukan menurutnya pendekatan yang sebaiknya mengingatkan secara terus-menerus. Seperti yang dikatakan sebelumnya, hal ini dikarenakan anak akan meniru suatu hal jika terjadi sebuah pengulangan. Namun pada saat ini banyaknya orang tua cenderung

menyerah disaat anak sudah diingatkan terus-menerus tapi sifatnya tidak berubah setelah beberapa waktu diingatkan.

Menurut Dadang, perihal lebih mudah membatasi atau mengontrol anak dalam menonton itu kembali kepada karakteristik anaknya, dan bagaimana cara orang tua membuat aturan. Ada yang cepat bisa nurut, ada juga yang sudah dikasih tahu lama tapi berubahnya hanya sedikit. Makanya metode pendekatan yang menurut Dadang yang sebaiknya dilakukan adalah mengingatkan terus-menerus, tidak bosan memberi tahu dan terus semangat. Pada dasarnya semua anak bisa dibentuk karakternya biar mau nurut, asal dilatih sejak dini saja. Dan orang tua pun penting untuk tau dan mengikuti karakter dari anak tersebut.

- Pengaruh Teknologi Dalam Pendidikan Anak

Selain beberapa dampak negatif yang dikarenakan perkembangan digital dan masuknya internet, kecanggihan teknologi juga membawa pengaruh positif yang besar pada bidang pendidikan. Mengajar menjadi lebih mudah karena adanya aplikasi-aplikasi yang mendukung pembelajaran, mencari bahan ajar pun mudah melalui internet. Kini mencari sesuatu hanya cukup menggunakan *keyword* dan pilihan akan banyak.

Dadang mengambil contoh kehadiran teknologi yang semakin canggih memudahkan sistem belajar mengajar di masa pandemi ini bisa tetap seperti biasa karena metode *daring*. Namun hal ini juga memberikan tugas baru kepada para pengajar untuk harus bisa lebih menguasai kecanggihan teknologi secara cepat dan terus mengikuti perkembangannya. Karena jika pengajar kurang mengerti sedikit atau kalah dari anak yang mereka ajar, maka mengajar akan susah, bisa tertinggal.

- Dampak Pada Anak

Dadang menyebutkan, dampak yang lebih terasa mengenai topik ini adalah dampak negatif. Dampak yang paling terasa adalah akhlak anak menjadi buruk. Anak menjadi lebih malas, dan ini berpengaruh juga dalam hal lain. Anak akan

lebih memilih menonton dibanding mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Lalu bisa mempengaruhi prestasinya yang menurun. Selain dari itu anak pun menjadi malas beribadah dan malas untuk bersosialisasi bermain dengan temannya diluar rumah. Jika anak banyak menghabiskan berdiam diri dirumah dengan menatap layar, ini tidak baik untuk kesehatan anak dikarenakan anak menjadi sedikit bergerak dan lebih berbahaya pada mata anak.

Setelah melakukan wawancara dengan Ibu Sarah Bunga terkait tentang anak dibawah umur, peran orang tua, tontonan untuk anak dan pengaruh digital pada anak, berikut analisis per-poin pertanyaan.

- Pengertian Anak Dibawah Umur Dan Karakteristik Anak.

Menurut Sarah, anak dibawah umur dibagi dalam jenjang pendidikan dan berusia dibawah 17 tahun atau mereka yang belum mempunyai KTP. Usia 3-7 tahun usia pra-sekolah, dan usia 7-17 usia sekolah. Anak dibawah umur itu anak yang belum banyak mengerti apa-apa sehingga harus mendapatkan banyak perhatian dan bimbingan dari orang tua. Anak itu masa-masanya banyak ingin tahu, namun untuk anak usia pra-sekolah harus ekstra diawasi karena anak masih belum banyak mendapatkan pelajaran, orang tua juga harus lebih pintar menggunakan kata agar dapat mudah dipahami oleh anak. Berbeda dengan anak usia sekolah. Mereka sudah mudah diajak berkomunikasi. Anak-anak zaman sekarang punya karakter lebih pede dan *update* tentang hal-hal yang *booming* saat ini. Hal ini dikarenakan sudah banyak anak yang diberikan fasilitas berupa *gadget* dengan akses internet oleh orang tuanya. Jadi anak bisa mendapat banyak kata-kata baru dari sesuatu yang *booming* tapi anak belum tentu mengerti apa arti dari kata yang ia ucapkan.

- Faktor Yang Menjadi Alasan Anak Dalam Menonton

Alasan anak memilih kegiatan menonton menurut Sarah adalah karena orang tuanya sudah mengizinkan. Dalam arti lain, selain anak sudah diberi fasilitas *gadget*, terkadang banyak orang tua yang mengajak anaknya untuk menonton, namun tidak selalu tontonan yang sesuai pada umurnya. Contoh kasusnya, orang

tua terkadang menonton sinetron di TV untuk melepas lelah karena pekerjaan, namun juga orang tua ingin menghabiskan waktunya dengan anaknya. Maka mereka nonton bareng. Sarah juga mengambil contoh banyak orang tua yang menonton bioskop untuk dirinya *refreshing*, tapi terkadang mereka harus menjaga anak di sekitarnya. Jadi anaknya pun diajak nonton bareng.

Namun permasalahan disini selain orang tua yang tidak mementingkan anak dalam memilih tontonan, tetapi juga orang tua kurang peduli pada apa yang nantinya anak lihat. Sarah memberi contoh kalau dulu tuh setiap ada adegan yang kurang sesuai untuk anak, orang tua langsung sigap menutup mata anaknya. Kalau sekarang tidak. Orang tua sudah yakin kalau anaknya sudah cukup pendidikannya sehingga bisa menilai sendiri mana yang baik dan tidak. Padahal sebenarnya tidak, anak mengira kalau dia diizinkan sering menonton itu, maka dia menyimpulkan berarti tontonan itu baik-baik saja. Untuk kasus kedua, kesalahan bukan di pihak bioskop sepenuhnya. Memang pihak bioskop tidak tegas, tetapi seharusnya orang tua yang mengajak anak dibawah umur menonton bioskop harusnya lebih bijak. Karena menurut Sarah, pada tontonan di luar film khusus anak-anak, banyak mengandung kata-kata yang sebenarnya belum cocok buat dikonsumsi anak terlalu dini yang nantinya bakal membuat anak membawa kata-kata tersebut ke pergaulannya. Karena anak zaman sekarang cenderung mengikuti apa yang sering muncul, ada pengulangan yang banyak.

Menurut Sarah, faktor yang membuat anak salah memilih tontonan adalah kebebasan. Selain kebebasan dari , zaman sekarang itu untuk mencari sesuatu di internet adalah hal yang mudah. Sekarang ada fitur Google *voice search*.

NKD (2020) menjelaskan “Google *voice search* adalah fitur yang diberikan oleh Google yang memungkinkan penggunaanya untuk mencari informasi melalui suara daripada mengetik secara manual. Fitur Google *voice search* ini bisa digunakan untuk pencarian *desktop* maupun *mobile*.”

Berdasarkan penjelasan diatas, fitur tersebut memberikan kemudahan bahkan ada anak yang belum bisa baca-tulis, tetapi karena sudah tau bagaimana mengaksesnya, anak bisa bebas menyebutkan apa yang dia ingin cari cukup dengan melalui omongannya.

- Peran Orang Tua

Peran orang tua yang seharusnya dilakukan menurut Sarah adalah men-*filter* layanan-layanan yang memungkinkan bisa membuat anak menjadi salah nonton. Orang tua harus bisa mengetahui bagaimana cara membatasi, karena umumnya setiap layanan untuk menonton itu sudah ada ketentuan dan sudah ada saluran khusus anak. Dan sudah ada mode khusus untuk anak. Menurut Sarah sebenarnya anak itu tidak perlu dikasih fasilitas, karena anak itu butuh banyak bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, dengan teman-temannya untuk membangun karakter yang sosialisasinya tinggi.

Kesalahan orang tua lainnya adalah, kurangnya apresiasi dari orang tua kepada anak. Alasan anak lebih sering menghabiskan waktunya dengan *game*, karena setiap selesai menyelesaikan misi, anak itu mendapatkan apresiasi. Sedangkan di kehidupan asli, anak melakukan sesuatu kecil seperti makan sendiri atau berhasil memakai baju sendiri, hanya dianggap hal biasa. Cara membatasi anak menonton supaya tidak menjadi keseringan atau salah memilih tontonan bukan dengan membuat anak untuk jarang menonton. Tetap izinkan anak untuk menonton, tapi hanya sebentar, semisal “boleh menonton, tapi hanya 5 menit” atau bisa mengizinkan anak menonton sebagai hadiah setelah anak mengerjakan sesuatu hal yang spesial.

### **II.3.3 Studi Kuesioner**

Pengumpulan kuesioner selain demografi dibagi menjadi 4 variabel yaitu: pemahaman umum terhadap topik, ketersediaan tontonan, peran , faktor dan dampak.



- **Pemahaman Umum Terhadap Topik**

Dari pertanyaan poin pertama bagian ini jumlah responden yang telah mengetahui pentingnya tontonan untuk anak sudah diatas 50% namun hanya 29% yang merasa sangat mengetahui. Namun di poin kedua, hanya 22.7% yang merasa anak disekitarnya telah menonton tontonan yang sesuai dengan umurnya. Pada poin kedua ini responden masih banyak yang belum tahu pasti apakah anak disekitarnya telah menonton sesuai dengan umurnya.

Pada pertanyaan poin ketiga dan keempat bagian ini membahas tentang pentingnya kesesuaian anak dalam menonton. Dan hasilnya diatas 90% responden yang sudah memahami dan merasa pentingnya hal ini.

Pada pertanyaan terkait tentang tontonan seperti apa yang cocok untuk anak dibawah umur, mayoritas responden mempunyai jawaban jika tontonan yang cocok untuk anak dibawah umur ialah tontonan animasi yang mempunyai nilai-nilai edukasi. Karena pemahaman orang tua adalah animasi merupakan tontonan yang mudah disukai anak dan sedikit unsur kekerasan dan pergaulan bebas.

Pada pertanyaan terkait tentang tontonan yang mengandung unsur kurang layak dan tidak baik untuk ditonton anak dibawah umur 50% responden mempunyai jawaban jika tontonan yang mengandung unsur kurang layak dan tidak baik untuk ditonton anak dibawah umur adalah yang mengandung kekerasan dan bahasa kasar seperti pada film bertema *action* atau *superhero*. Tontonan dewasa seperti sinetron juga umumnya mempunyai adegan-adegan dengan bahasa kasar, percintaan yang masih terlalu dewasa untuk dimengerti anak. Pornografi yang mengandung unsur adegan tidak senonoh, ilegal oleh pemerintah, dan dilarang oleh agama. Dan juga tontonan mengandung hal seram yang bisa membawa ketakutan berlebih pada anak.

- **Ketersediaan Tontonan Untuk Anak Dibawah Umur**

Dari pertanyaan poin pertama bagian ini, 42% responden masih merasa ketersediaan tontonan untuk anak dibawah umur di era digital masih belum cukup,

dan 27.5% responden lainnya belum mengetahui pasti tentang hal ini. Dari pernyataan poin kedua, banyak responden yang merasa tontonan untuk anak dibawah umur makin bertambah seiring jalannya waktu, namun jumlah yang merasa tontonan untuk anak dibawah umur makin berkurang hanya lebih sedikit dari yang merasa makin bertambah. 44.5% berbanding 33.3%. Mereka yang merasa belum cukup menilai jika konten tontonan di televisi dan internet umumnya ditujukan untuk remaja. Data lapangan menunjukkan memang tontonan yang ada di televisi saat ini banyaknya sinetron. Tontonan di Youtube yang biasanya *trending* di Indonesia banyaknya seputar *review* produk, *vlog* selebriti, *video tutorial*, *live streaming gaming*. Dan tontonan berupa film di beberapa layanan *streaming online* yang biasanya muncul duluan adalah film yang sedang naik daun atau sedang ramai dibicarakan di media sosial yang biasanya tidak menentu selalu animasi atau film keluarga.

- Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Dan Mengontrol Tontonan Untuk Anak Pada poin pertama ini menunjukkan bahwa 85% sudah memahami bagaimana peran orang tua dalam mengawasi dan mengontrol tontonan untuk anak. Sedangkan hanya 2.9% yang belum memahami.

Dari poin kedua, dapat disimpulkan responden merasa jika merasa mengawasi dan mengontrol tontonan untuk anak merupakan hal yang tidak mudah. Namun mereka yang merasa mengawasi dan mengontrol tontonan untuk anak merupakan hal yang mudah hanya berbeda sedikit. Berdasarkan pengumpulan opini, yang menjadi faktor kurangnya orang tua dalam mengawasi dan mengontrol tontonan adalah kesibukan lainnya. Baik itu dari kantor, tugas sekolah atau kuliah, tugas pekerjaan rumah. Kesimpulan dari pengumpulan opini, orang tua berpikiran kalau anak dikasih *gadget* atau *handphone* dengan akses internet. Anak masih bisa diawasi karena jika mereka nonton dengan *gadget*-nya, mereka bisa anteng atau duduk tenang di dalam rumah, dan orang tua pun tidak akan terganggu oleh anaknya.

Rahayu (2015) Berpendapat bahwa:

Dampak positifnya orang tua bisa dengan mudah mengetahui kegiatan anaknya, terbebas dari tindakan kriminalitas yang ada di luar rumah. Tetapi jika anak terlalu sering di rumah, dan tidak diberikan kepercayaan untuk bermain dengan teman-temannya untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Ini akan berdampak buruk untuk karakter anak ke depannya.

Selain kesibukan, banyak juga yang kurang mendapatkan edukasi terkait metode membimbing anak yang tepat agar sesuai dengan karakteristik anak dan edukasi mengenai tontonan seperti apa yang sebetulnya sesuai untuk anak. Karena saat ini tidak semua animasi itu dikhususkan untuk anak-anak. Ada juga animasi untuk remaja. Anak juga cenderung menyukai tontonan bertema *superhero* dikarenakan adanya sosok yang unik, namun faktanya di tema itu selain ada pesan moral yang baik, adegan kekerasan dan fantasi yang disajikan terlalu banyak. Sangat berbahaya jika dicerna anak tanpa bimbingan sebelumnya. Menurut data yang sudah diuraikan sebelumnya, anak belum bisa membedakan mana yang baik atau tidak dan belum bisa membedakan mana fantasi atau realita, anak bisa mempunyai pola pikir yang terbelah fantasi semata dan anak juga bisa mempraktekan aksi kekerasan disaat bermain dengan temannya.

Saputri (2018) Berpendapat bahwa:

“Tingginya durasi dan intensitas penggunaan *gadget* serta aplikasi biasanya dibuka adalah *game* membuat anak-anak usia dini baiknya untuk dibatasi dalam pemakaian *gadget* karena belum layak dan untuk usianya jika terlalu banyak bermain *game* tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya.”

- Faktor Dan Dampak Terkait Tontonan Untuk Anak

Berdasarkan poin pertama dibagian ini, dapat disimpulkan bahwa responden sudah mengetahui tentang faktor dan dampak terkait tontonan untuk anak dan 37.7% merasa sangat mengetahui. Namun jika tentang dampak buruk, persentase tertinggi mengatakan mereka yang belum mengetahui pasti tentang hal ini sedikit lebih banyak dari yang setuju jika menonton lebih berdampak buruk.

Berdasarkan poin 3 dan 4, faktor terbesar ialah lamanya anak menonton, namun banyak juga yang setuju jika kebebasan menjadi salah satu faktor penentu. Tapi tidak sebanyak faktor lamanya anak menonton. Lalu menurut opini responden, faktor yang membuat anak salah memilih tontonan adalah karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Selain karena kesibukan lainnya, orang tua masih susah mengawasi dan mengontrol karena luas dan mudahnya cara anak menonton selain dari televisi.

Lalu faktor lainnya menurut opini responden ialah edukasi yang kurang. Jika anak kurang diberi edukasi, anak akan dengan mudahnya terbawa oleh iklan yang menarik, karena anak mempunyai rasa penasaran yang tinggi dan mudah tertarik dengan visual iklan yang biasanya menarik. Lingkungan sekitar juga menjadi salah satu faktor baik itu karena ajakan dari teman sebayanya atau *trend* yang sedang banyak diomongin orang dewasa lalu terdengar oleh anak. Dan pada poin terakhir, responden merasa jika dampak buruk jika anak menonton tidak sesuai umur ialah pada pola pikir dan perilaku.

#### **II.4 Resume**

Kesesuaian tontonan untuk anak sangatlah penting untuk diperhatikan karena video bisa menjadi media yang efektif untuk membantu pembentukan karakter anak. Namun bisa juga berbahaya jika anak terlalu banyak menonton tontonan yang tidak sesuai untuk umurnya, atau tontonan yang sebenarnya belum cocok untuk usianya. Maka dari itu peran orang tua dalam memperhatikan, mengawasi dan membimbing anaknya dalam menonton haruslah banyak karena jika malah dibatasi atau bahkan dilarang, anak akan merasa tidak suka dan malah penasaran mengapa dibatasi sedangkan faktor yang akan mempengaruhi anak untuk salah memilih tontonan dari eksternal akan selalu ada. Jika anak terlalu banyak menonton apa yang sebenarnya bukan untuk usianya tanpa bimbingan yang cukup, itu akan berdampak buruk dalam pembangunan karakternya karena anak cenderung akan mudah mengikuti suatu hal jika apa yang mereka lihat itu menarik dan cukup sering ada pengulangan. Anak juga bisa membawa hal buruk yang dia

dapat dari apa yang ditontonnya disaat anak sedang bermain dengan teman sebayanya.

#### **II.4.1 Solusi Perancangan**

Dari masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka solusi perancangan yang efektif adalah membuat persuasi sosial secara digital. Hal ini dikarenakan menurut data yang sudah dikumpulkan melalui kuesioner, orang tua sudah banyak mengetahui terkait tontonan yang layak dan tidak layak. Namun permasalahan utamanya adalah kurangnya persuasi kepada orang tua untuk memperhatikan apakah anaknya sudah menonton sesuai umurnya. Media yang digunakan untuk persuasi adalah poster yang dipublikasikan secara digital. Visual akan berupa vektor dengan gaya minimalis dan berisi kalimat persuasif dan ajakan dengan bahasa Indonesia non-formal.