

BAB II DAMPAK KEKERASAN FILM KARTUN PADA TINGKAH LAKU ANAK

II.1. Pengertian Dampak

Dampak adalah suatu waktu kondisi bahwa adanya suatu keadaan dimana adanya hubungan antara satu orang dengan yang lain dan berpengaruh dengan apa yang dipengaruhi. Secara singkat dampak dapat diartikan sebagai akibat atau pengaruh. Dari penjelasan diatas dampak dibagi menjadi 2 bagian yaitu:

A. Dampak Positif

Dampak positif adalah suatu kemauan untuk mencapai, meyakini, orang lain supaya ingin ikut atau mendukung keinginannya. Orang yang sering berpikir positif akan tahu bahwa ia telah memikirkan sesuatu yang buruk dan akan tersadar dengan sendirinya. Jadi arti kata dari dampak positif adalah kemauan untuk mencapai dan meyakini orang lain agar mengikuti pemikiran yang baik.

B. Dampak Negatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dampak negatif ialah akibat kuat yang ditimbulkan oleh pengaruh negatif. Menurut beberapa pendapat bahwa dampak negatif lebih besar pengaruh buruknya daripada dampak positifnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa dampak negatif adalah kemauan untuk mencapai dan meyakini orang lain agar mengikuti pemikiran yang buruk dikarenakan akibat tertentu. (Suharno dan Retnoningsih, 2012, h.243)

II.2 Kekerasan di Media Televisi

Berdasarkan yang tertulis pada UU Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, dijelaskan bahwa lembaga penyiaran adalah media komunikasi massa yang berperan penting didalam kehidupan sosial, budaya, politik, dan ekonomi. Seharusnya tidak memiliki kebebasan dalam menayangkan sesuatu yang tidak pantas untuk ditayangkan dan tidak memiliki nilai moral, akhlak, budaya, kepribadian dan persatuan bangsa. Adanya sebuah tayangan film kartun yang

menayangkan sebuah cuplikan kekerasan dengan unsur komedi yang ditonton oleh anak kecil usia dini. Maka dari itu adanya pengaruh dari media televisi terhadap perilaku anak, dengan umur yang masih belia, anak kecil menirukan semua yang dilihat.

Dampak buruk dari tontonan televisi itu dimulai dari kebiasaan saat kecil. Proses wiring atau yang dimaksud juga dengan proses penyambungan antara sel-sel saraf dalam otak menjadi tidak sempurna akan terjadi pada anak dibawah usia 2 tahun yang dibiarkan menonton televisi sejak dini oleh orang tuanya (Wirodono,2005). Tayangan di televisi yang dapat mengeksploitasi kerja otak anak-anak. Anak-anak akan meniru segala sesuatu yang ditontonnya, jika perilaku positif yang ditiru nya itu tidak menjadi masalah, tapi tidak tahu mengapa biasanya anak-anak lebih suka meniru sesuatu atau adegan yang negatif pada tontonannya.

Seperti dilansir kompas.com, saat ini Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) telah mengeluarkan peringatan terhadap 13 kartun yang ditayangkan di televisi. Tayangannya mengandung kekerasan, adegan kesurupan, adegan horor, dan konflik pribadi yang diberikan sanksi. Menurut penelitian Murray diperoleh hasil bahwa kebanyakan, anak usia dini menghabiskan lebih banyak waktu menonton televisi daripada orang tuanya. Banyaknya tayangan kartun di televisi dan youtube yang tentu saja disukai banyak anak, membuat khawatir para orang tua. Film anak-anak yang ditayangkan di televisi memiliki banyak kekerasan. Dari keseluruhan film kekerasan yang paling menonjol adalah kekerasan psikologis dan kekerasan fisik.

Dengan tayangan kekerasan di televisi memiliki pengaruh besar dalam menyebarkan model kekerasan terhadap anak-anak. Salah satu contoh sebuah tayangan film kartun yang mengandung unsur kekerasan, misalnya pada film *Oggy and The Cockroaches* yaitu salah satu film luar negeri yang ditayangkan di stasiun *Cartoon Network*. Film ini banyak menggunakan unsur kekerasan seperti perkelahian, saling kejar mengejar untuk membunuh satu sama lain sebagai jalan keluar dari suatu masalah. Dan seringkali juga mendapat imbalan setelah anak-anak melakukan tindakan kekerasan, berupa suatu perayaan yang dapat menarik

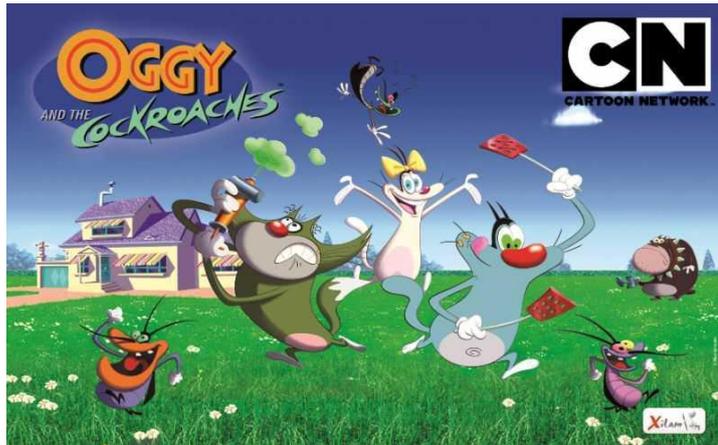
perhatian anak-anak. Hal ini sudah tentu membuat anak-anak yang menonton semakin yakin bahwa tindakan kekerasan yang ada dalam film kartun ini adalah menyenangkan dan dapat dijadikan sebagai lelucon, serta dapat dijadikan suatu nilai bagi dirinya.

II.3 Pengertian Film

Film adalah media komunikasi audio visual yang berfungsi untuk menyampaikan pesan tertentu kepada orang lain atau sekelompok orang. Film sendiri mampu menyampaikan pesan dengan berbagai tujuan, ada yang untuk pesan moral, sekedar hiburan, pendidikan, informasi dan lain sebagainya. (Effendy, 1986, h.134). Menurut Michael Rabiger juga menjelaskan tentang apa yang dimaksud dengan film, ia berpendapat bahwa “Setiap film pada dasarnya menghibur dan juga menarik sehingga dapat membuat penonton berpikir. Film juga sering dianggap sebagai media komunikasi massa yang sangat ampuh untuk mempengaruhi masyarakat yang menontonnya”. Karena alat komunikasi ini menggunakan unsur audio visual yaitu suara dan gambar hidup. Kehadiran suara dan gambar tentunya dapat membuat film menceritakan atau menjelaskan informasi dengan baik dalam durasi yang singkat. Menonton film tersebut, penonton akan dibawa seolah-olah sedang melewati ruang dan waktu sehingga secara tidak langsung akan terpengaruhi.

II.3.1 Pengertian Film Kartun atau Animasi

Animasi atau animation diambil dari kata to animate yang memiliki arti menghidupkan atau menggerakkan. Animasi secara umum yaitu proses memodifikasi atau mengolah sebuah gambar dari setiap frame atau bingkai yang langsung diekspos sehingga terdapat ilusi gambar yang bergerak. Dapat dikatakan bergerak karena dalam pengolahan pembuatannya gambar yang berurutan akan diubah sedemikian rupa sampai gambar itu dapat bergerak. Ada dua unsur dari film animasi yaitu film yang berakal dari hasil fotografi dan animasi yang berakal dari dunia gambar. Film animasi sudah berkembang di berbagai negara yaitu di Eropa, Amerika dan negara Asia lainnya khususnya di Jepang film kartun disana berkembang cukup pesat. (Munir, 2013, h.317)



Gambar II.1 Kartun Oggy and The Cockroaches
Sumber: <https://id.pinterest.com>
(Diakses pada 10/04/2021)

Meski demikian, animasi tidak selalu diibaratkan pada benda mati, bentuk, dan gambar yang bisa digerakan. Animasi tidak hanya sekedar bergerak tetapi terdapat karakter pada sebuah objek yang dianimasikan. Dari banyaknya film di dunia, tahun 1955 munculnya film animasi pertama di Indonesia dengan judul Si Doel karya Dukut Hendronoto melalui stasiun TVRI. Film animasi semakin banyak bermunculan pada tahun 1970-an, dengan judul film fenomenal Si Huma.

II.3.2 Sejarah Film Animasi

Perkembangan animasi sangat pesat meski baru berusia seabad. Awal mula sejarah film animasi adalah dengan munculnya sinema pada tahun 1895 oleh Lumiere Brothers di Perancis. Berikut muncul “trick film” oleh Georges Mellies pada tahun 1896 setelah diadakannya pertunjukan “sinematografi”. Animasi sudah mulai ada sebagai “trik” tapi kehadirannya tidak dianggap sebagai film yang dikenal saat ini. Lalu pada tahun 1899 muncul sebuah film animasi pendek yang menggunakan teknik *stop motion* yang pertama ada di dunia dibuat oleh Arthur Melbourne-Cooper yang berjudul “Matches: An Appeal”. Animasi dari tangan yang dibuat oleh kartunis Amerika James Stuart Blacton pada tahun 1906 yang berjudul “*Humorous Phases of Funny Face*”. Animasi berdurasi panjang pertama dalam sejarah adalah animasi siluet yang dibuat oleh Lotte Reiniger berasal dari Jerman pada tahun 1926 dengan judul “*Adventures of Prince Achmed*”.

Animasi dapat dikenal oleh seluruh dunia dan sekarang menjadi industri besar yang menandai zaman keemasan animasi yang dibuat karena ketekunan dan kerja keras Walt Disney dan timnya dengan memproduksi animasi pertama pada tahun 1937 berjudul “*Snow White and Seven Dwarfs*”. Di akhir tahun 70-an media animasi ini mencapai puncak kejayaannya. Pada tahun 80-an adanya sebuah perkembangan dari animasi yang terjadi setelah ditemukannya sebuah teknologi yang lebih maju. Lalu berdirinya Pixar Studio pada tahun 1986 sebagai studio animasi komputer pertama. Setelah itu munculnya film berjudul “*Toy Story*” pada tahun 1995 oleh studio animasi Pixar. Munculnya film *Toy Story* ini dianggap sebagai tonggak baru dalam film animasi 3D di era digital. Hingga saat ini banyak nya film-film animasi yang bermunculan seperti *Frozen*, *Ice Age*, *Monster Inc*, *Brave*, *Finding Nemo*, *Cars*, dan lain sebagainya yang rilis hampir sepanjang tahun dengan berbagai cerita yang luar biasa. (Ramadhana Afida Rachman, 2019)

II.3.3 Jenis Film Animasi

Menurut (Munir, 2013, h.327) yang menjelaskan tentang berbagai jenis film animasi sebagai berikut:

1. Stop Motion Animation/Claymation

Dikenal juga dengan claymation, teknik pembuatan animasi ini ditemukan oleh Blakton pada sekitar tahun 1906. Menggunakan tanah liat (clay) sebagai objeknya. Teknik animasi tanah liat sering digunakan untuk mendapatkan efek visual untuk film pada tahun 1950-1960-an.

2. Animasi Dimensi/2D

Animasi jenis ini juga terkenal dengan sebutan kartun. Kartun atau Cartoon bisa didefinisikan sebagai gambar yang lucu, contohnya bisa dilihat di film-film kartun, banyak sekali gambar-gambar yang lucu yang ditunjukkan dan seringkali untuk menghibur, yang termasuk contohnya adalah Tom & Jerry.

3. Animasi 3 Dimensi/3D

Semakin berkembangnya teknologi utamanya teknologi komputer maka muncul animasi 3 Dimensi. Animasi 3D ini adalah hasil pengembangan dari

animasi 2D. Di animasi 3D objek akan seperti semakin hidup dan juga seperti nyata. Banyak contoh film dengan menggunakan teknik animasi 3D dan CGI (Computer Generated Imagery).

4. Animasi Jepang

Animasi Jepang disebut juga dengan Anime. Pada sekarang ini film-film anime banyak disenangi utamanya oleh para remaja, banyak sekali contoh film anime seperti Naruto, Dragon Ball dan lain sebagainya.

Jenis Animasi menurut Teknik Pembuatannya

1. Animasi *Cel*

Animasi *cel* sering berupa lembaran yang akan membentuk animasi tunggal. Sehingga setiap cel merupakan bagian yang terpisah, yang seperti objek dan juga background yang terpisah, sehingga dapat bergerak dengan sendirinya.

2. Animasi *Frame*

Animasi *frame* bisa disebut dengan teknik pembuatan yang sangat sederhana, seperti gambar/objek yang berbeda-beda di lembaran buku, kemudian buku tersebut dibuka secara cepat dengan jari maka gambar anime tersebut akan terlihat seperti sedang bergerak.

3. Animasi *Path*

Animasi *path* merupakan teknik pembuatan animasi yang berasal dari objek yang digerakkan, gerakan tersebut mengikuti garis yang sudah ditentukan oleh pembuatnya. Di aplikasi Macromedia Flash, teknik animasi path bisa dipakai dengan menggunakan layer tersendiri sebagai lintasan dari objeknya.

4. Animasi *Sprite*

Animasi *sprite* ini memungkinkan objek bisa bergerak secara sendiri, sehingga objek lainnya hanya sebagai background atau latar belakang yang tidak dapat bergerak.

5. Animasi *Spline*

Di teknik pembuatan animasi *spline*, objek yang bergerak tidak mengikuti lintasan garis lurus, dengan teknik ini memungkinkan objek yang bergerak seperti mengikuti lintasan yang berbentuk kurva.

6. Animasi *Clay*

Animasi ini memakai *clay* (tanah liat) sebagai objeknya. Tentu hal ini tidak menggunakan tanah liat biasa, tetapi umumnya menggunakan plastisin yaitu suatu bahan yang lentur/elastis.

7. Animasi *Vector*

Animasi *vector* adalah teknik pembuatan animasi yang memakai rumus matematika dalam menggambar objeknya.

8. Animasi Karakter

Salah satu contoh dari animasi ini adalah animasi 3D yang sering dipakai untuk membuat suatu film. Di animasi karakter masing-masing objek mempunyai ciri dan gerakan yang berbeda, tetapi masing-masing objek tersebut bergerak secara bersamaan.

II.4 Pengertian Tingkah Laku

Dalam kamus Bahasa Indonesia disebutkan bahwa tingkah laku adalah kelakuan atau perbuatan. Tingkah laku dalam pengertian ini lebih mengarah kepada aktivitas sifat seseorang. Tingkah laku juga merupakan sembarang respon yang mungkin berupa reaksi, tanggapan, jawaban atau alasan yang dilakukan oleh organisme. Tingkah laku juga berarti suatu gerak atau kompleks gerak-gerak yang secara khusus tingkah laku dapat berarti suatu perbuatan atau aktivitas. Dalam hal ini tingkah laku itu walaupun mengikutsertakan tanggapan pada suatu organisme, termasuk yang ada di otak, bahasa, pemikiran, impian-impian, harapan-harapan, dan sebagainya. Tingkah laku dan sikap merupakan mata rantai yang terjalin dengan hubungan faktor penentu, yaitu motif yang mendasari sikap. Motif sebagai tenaga pendorong arah sikap negatif atau positif akan terlihat dalam tingkah laku nyata (*overt behavior*) pada diri seseorang atau kelompok. Sedangkan motif dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu dapat diperkuat oleh komponen afeksi biasanya akan menjadi lebih stabil. Pada tingkat tertentu motif akan berperan

sebagai pusat sikap (*central attitude*) yang akhirnya akan membantu kecenderungan/predisposisi. Proses ini terjadi dalam diri seseorang terutama pada tingkat usia dini.

II.4.1 Pengertian Tingkah Laku Anak

Psikologi anak menjelaskan bahwa perkembangan tingkah laku anak berusia dini yaitu usia 3-5 tahun pada usia tersebut anak-anak sering menghabiskan waktu dirumah dengan orang tuanya, biasanya menghabiskan waktu dengan melakukan kegiatan-kegiatan dalam rumah seperti bermain mainan, menonton televisi, dan lain sebagainya (Miftahul Jannah). Berbeda dengan anak usia 6-7 tahun yang lebih menyukai dunia luar dengan teman sebayanya. Anak-anak akan menghabiskan waktu bersama teman sebaya. Dalam Bahasa Inggris “perilaku” adalah “behaviour”, perilaku juga terdiri dari dua kata yaitu “peri” dan “laku”. Perilaku merupakan hasil dari kegiatan manusia yang berinteraksi dengan yang lainnya yang mengeluarkan sebuah respon atau reaksi dari seseorang terhadap stimulus yang terdapat dari dirinya atau dari luar. Sedangkan tingkah laku adalah sebuah situasi yang mendahului hal-hal tertentu. Menurut psikologi tingkah laku memiliki 2 macam yaitu:

a. Tingkah laku Intelektualitas

Merupakan perbuatan dari seseorang yang berhubungan dengan keadaan jiwa intelektual. Contohnya adalah seorang anak yang terlihat cuek, acuh tak acuh kepada siapapun termasuk orang tuanya, padahal dibalik semua itu ia bermaksud ingin memperoleh perhatian dengan melakukan sesuatu yang membuat bangga kedua orang tuanya tanpa anak-anak itu sendiri ketahu.

b. Tingkah laku Mekanistik atau Refleksi

Merupakan sebuah respon yang terjadi begitu saja tanpa diketahui dan direncanakan. Contohnya seperti bila kita melihat matahari di siang hari mata melakukan kedipan karena silaunya sinar matahari, itu yang dinamakan refleksi.

II.5. Analisis Studi Pustaka

Dalam perancangan yang dilakukan ini melalui tinjauan pustaka mengenai dampak kekerasan film kartun pada tingkah laku anak. Dalam tinjauan pustaka ini dinyatakan bahwa masalah utama yang berpengaruh pada tingkah laku anak salah satunya adalah pengawasan orang tua yang masih lalai dalam menjaga serta mendidik anak. Pendapat ini sesuai dengan respon masyarakat yang juga menyatakan bahwa kurangnya kesadaran orang tua akan adanya dampak dari film kartun bagi tingkah laku anak. Menurut pandangan pakar psikologi mengenai permasalahan ini menyebabkan dampak bagi tingkah laku anak seperti membuat anak berimajinasi berlebihan hingga anak tidak bisa membedakan sesuatu yang nyata dan sesuatu yang imajinasi seperti dalam film kartun. Perlunya penjelasan dari orang tua untuk menjelaskan tentang mana yang hanya bisa terjadi dalam film kartun berbeda dengan dunia nyata. Selain itu menurut pendapat masyarakat menjawab bahwa adanya masalah fisik dari dampak film kartun tersebut salah satunya adalah untuk usia anak yang masih dini sangat rentan dengan berbagai masalah kesehatan daya tahan tubuh salah satunya adalah penglihatan. Radiasi pada mata anak akan terjadi apabila anak tersebut sering menonton film kartun, dikhawatirkan penglihatan anak-anak terganggu. Melalui wawancara yang dilakukan banyaknya orang tua yang tidak sadar membiarkan anak-anak nya menonton sendirian tanpa diawasi oleh orang tuanya masing-masing.

II.5.1 Analisis Kuisisioner

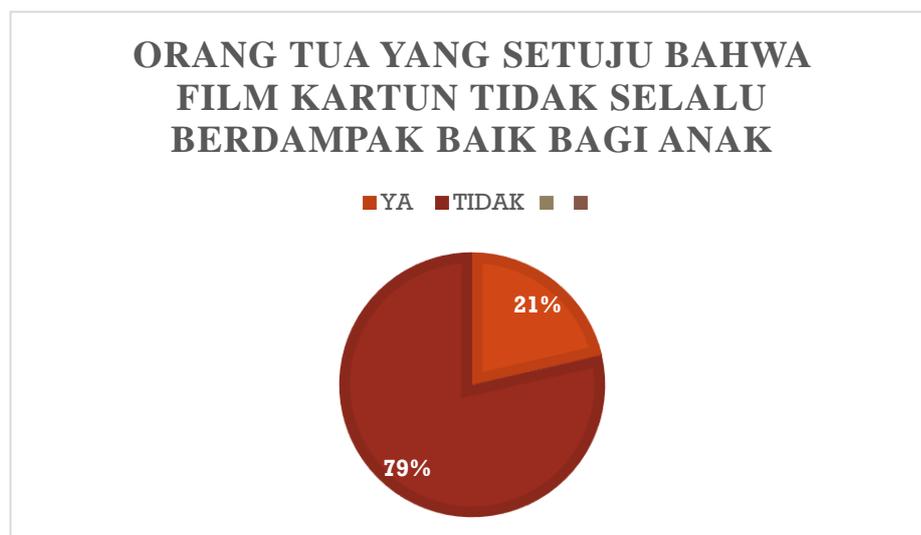
(Sugiyono, 2005, h.7) menjelaskan bahwa pengertian kuisisioner yaitu cara pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada khalayak secara tertulis maupun tidak untuk mendapatkan sebuah jawaban. Kuisisioner berisi beberapa pertanyaan kepada khalayak untuk menuliskan pendapatnya tentang pertanyaan yang diberikan oleh perancang sehingga proses ini mendapatkan data dapat dikatakan membutuhkan keahlian penelitian dalam memberikan pertanyaan yang mudah dipahami. Kuisisioner disebarakan melalui formulir online yaitu melalui *google form* yang terdiri dari 35 responden. Tujuan dari kuisisioner adalah untuk mengetahui dampak kekerasan dalam film kartun terhadap perilaku anak. Data

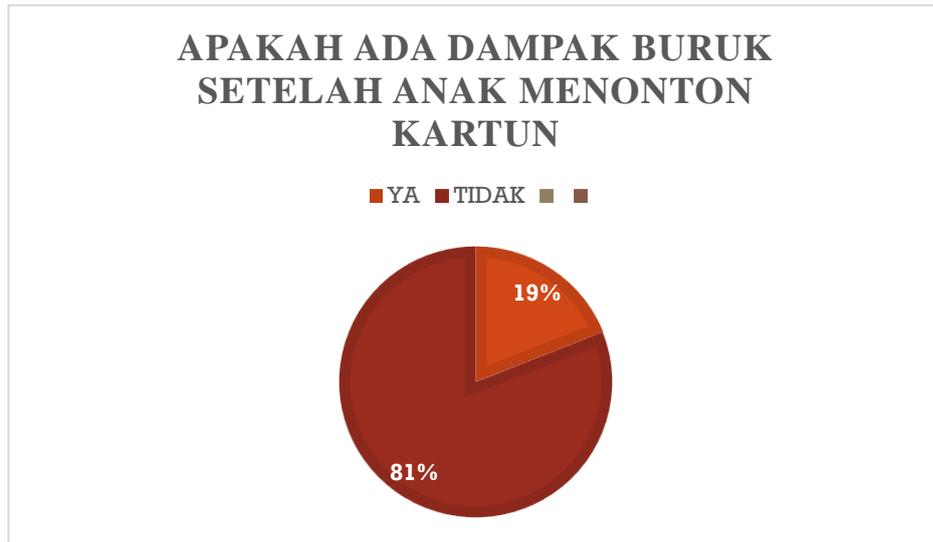
responden yang masuk kuisisioner yang disebar secara acak kepada orang tua yang mempunyai anak usia dini di wilayah Kabupaten Bandung melalui kuisisioner online. Berikut beberapa ringkasan dari kuisisioner yang disebar:



Gambar II.2 Grafik kesadaran orang tua
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)
(Diakses pada 12/01/2021)

Berdasarkan data yang di peroleh 90% orang tidak sadar dengan adanya dampak kekerasan film kartun pada tingkah laku anak dan 10% menyadarinya.





Gambar II.3 Grafik Dampak buruk setelah anak menonton kartun
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)
(Diakses pada 12/01/2021)

Berdasarkan data yang diperoleh 21% setuju dengan adanya statement mengenai film kartun tidak selalu berdampak baik bagi anak. Serta 79% memilih tidak setuju mengenai film kartun tidak selalu berdampak baik bagi anak.

Gambar II.4 Grafik adanya dampak buruk setelah anak menonton film kartun
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)
(Diakses pada 12/01/2021)

Berdasarkan data dari responden mengenai adanya dampak buruk setelah anak menonton film kartun 81,3 menjawab tidak dan 19 menjawab iya.



Gambar II.5 Grafik anak kecil menghabiskan waktu dengan menonton film kartun
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)
(Diakses pada 12/01/2021)

Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa responden bahwa anak kecil menghabiskan waktu dengan menonton film kartun dari pada bermain dengan teman sebayanya 79% menjawab ya dan 21% menjawab tidak.

Dari semua jawaban yang ada dapat dijadikan sebuah rangkuman bahwa yang ada dalam bagian deskripsi mengenai apakah anda membatasi anak untuk menonton film kartun. Saya mengambil beberapa jawaban yang mewakili, 20 orang yang menjawab membebaskan anaknya untuk menonton semua jenis film kartun karena menganggap semua film kartun itu baik untuk anak, dan 10 orang lagi menjawab bahwa orang tua membatasi karena tidak semua film kartun itu beredukasi.

Adapun kuisisioner tentang dampak apa yang terjadi setelah anak menonton film kartun. Berikut jawaban yang saya rangkum dari beberapa responden yang mengatakan bahwa setelah anak menonton film kartun anak tersebut mengikuti adegan film yang ditonton, seperti berteriak, kadang tertawa cukup keras, meniru bahasanya, meniru tingkah lakunya, melempar barang, dan lain sebagainya.

II.5.2 Analisis Wawancara

Wawancara yaitu sebuah percakapan atau obrolan yang dilakukan oleh dua orang yaitu yang mau mewawancarai dengan yang diwawancarai. (Lexy J Moleong, 1991) berpendapat bahwa wawancara adalah sebuah cara untuk mendapatkan sebuah data dengan menggali sebuah informasi dengan cara lisan maupun dengan kontak langsung tatap muka antara yang ingin mendapatkan informasi dengan yang memberikan informasi. Wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara informal guna untuk menggali lebih dalam tentang persoalan yang terjadi. Wawancara ini dilakukan dengan orang tua yang memiliki pekerjaan dan sangat sibuk yang memiliki anak usia dini.

Menurutnya, film kartun itu bagus untuk anak, apalagi untuk anak usia dini karena menghibur dan membuat anak menjadi tidak rewel. Saat orang tua sedang sibuk hingga tidak bisa memperhatikan anak, orang tua hanya tinggal menyalakan televisi dan menyuruh anak untuk menonton film kartun yang digemari tanpa memperhatikan film kartun seperti apa yang ditontonnya. Sebagian orang tua tidak menyadari adanya dampak buruk film kartun dan menilai bahwa tidak perlu membatasi anak untuk menonton sebuah film apalagi film kartun, karena anak memiliki haknya masing-masing untuk menonton. Lalu dengan adanya suatu dampak tingkah laku pada anak setelah menonton film kartun menjadi lebih agresif, mudah berteriak, emosional, berimajinasi tinggi, dan lain sebagainya. Orang tua tidak menyadari dengan adanya dampak buruk kekerasan pada film kartun itu, orang tua menganggap film kartun itu baik dan mendidik.

II.5.3 Analisis Observasi

Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan data berupa sebuah gambaran atau keadaan sekitar yang sedang terjadi adalah dengan mendatangi rumah seorang partisipan yaitu orang tua yang memiliki anak usia dini yang menyukai menonton film kartun untuk lebih mengetahui lebih dalam tentang dampak apa saja yang terjadi pada tingkah laku anak setelah menonton film kartun, serta peranan orang

tua dalam mengawasi anak agar tidak terpengaruh dengan tayangan yang ada didalam film kartun.

II.5.4 Analisis 5W + 1H

Data yang diperoleh dengan analisis 5W + 1H akan dijelaskan agar lebih mudah di pahami. Analisis 5W + 1H adalah sebagai berikut:

Tabel.III.1 Tabel 5W + 1H
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)
 (Diakses pada 12/01/2021)

MASALAH		SOLUSI
<ul style="list-style-type: none"> ● Film kartun memiliki dampak buruk yang berpengaruh pada fisik dan psikis anak jika tidak adanya pengawasan dari orang tua. ● Ketika anak menonton sesuatu anak tersebut tidak bisa membandingkan mana yang baik dan mana yang buruk, dan akan meniru segala sesuatu yang didengar dan dilihat olehnya. ● Orang tua yang tidak menyadari adanya dampak buruk film kartun pada tingkah laku anak. ● Kurangnya pengawasan dan pendampingan 	<p>WHAT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Perlu adanya pengawasan yang ketat dari orang tua dalam menjaga dan mendampingi anak. ● Pilihlah jenis tontonan yang beredukasi untuk anak.

dari orang tua terhadap anak yang hobi menonton film kartun		
Target Audience: Orang tua (yang memiliki anak usia dini) Anak usia (3-5 tahun) Laki-laki & Perempuan.	WHO	Orang tua yang perlu menyadari tentang adanya dampak kekerasan film kartun pada tingkah laku anak.
Ketika kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak saat menonton film kartun, anak-anak akan menonton semua film yang menayangkan kekerasan dan akan menirunya.	WHEN	Perlu adanya suatu pengingat untuk orang tua agar senantiasa menjaga dan mengawasi anak ketika sedang menonton film kartun.
Terjadi di daerah Kabupaten Bandung Jawa Barat, Orang tua yang memiliki anak usia dini yang sibuk dengan pekerjaan dan aktivitasnya sehingga tidak dapat mengawasi dan mendampingi anaknya saat menonton film kartun.	WHERE	Dibuatkannya sebuah kampanye sosial tentang dampak kekerasan film kartun pada tingkah laku anak yang akan disebarluaskan terutama di daerah Kabupaten Bandung, Jawa Barat.
<ul style="list-style-type: none"> • Ketika anak dibiarkan bebas memilih tontonannya sendiri • Ketika orang tua lengah dan tidak menga- 		Perlu adanya suatu pengingat untuk orang tua agar senantiasa menyadari tentang adanya dampak

<p>wasi anak saat menonton film kartun, jadi anak mulai terpengaruhi dampak kekerasan atau dampak buruk yang ada pada film kartun.</p>	<p>WHY</p>	<p>kekerasan film kartun pada tingkah laku anak, dan akan lebih me jaga dan mengawasi anak ketika sedang menonton film kartun.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Bagaimana caranya menyadarkan orang tua (Target Audience) agar lebih peka dan menyadari untuk mengawasi anak pada saat menonton film kartun. ● Bagaimana caranya agar orang tua memilah dan memilih tontonan untuk anak. 	<p>HOW</p>	<p>Dengan dibuatkannya sebuah poster kampanye sosial mengenai dampak kekerasan film kartun pada tingkah laku anak guna untuk menyadarkan orang tua tentang adanya dampak kekerasan film kartun pada tingkah laku anak</p>

II.6 Resume

Berdasarkan pembahasan dan hasil Analisa yang sudah didapatkan di Bab II bahwa beberapa orang tua setuju dengan adanya statement mengenai film kartun tidak selalu berdampak baik bagi anak, serta pengawasan orang tua sangatlah penting bagi anak dibawah umur, terlebih pada saat anak sedang menonton sebuah film yang memiliki adegan kekerasan. Orang tua harus lebih bisa memilah dan memilih film seperti apa yang akan diperlihatkan pada si anak, serta diberikannya tayangan yang beredukasi bagi anak.

II.7 Solusi Perancangan

Solusi dari perancangan yang akan dibuat ini adalah perlu adanya upaya sosialisasi untuk melakukan pengawasan dan pendampingan yang ketat dari orang tua, maka dari itu akan dibuatkan kampanye mengenai dampak buruk film kartun pada

tingkah laku anak, guna untuk menyadarkan para orang tua agar selalu mengawasi dan mendidik anak dengan baik.