

PEMILIHAN FILM ANAK DAN KAITANNYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER

Amin Arif Al Khakim¹, Dyah Ayu Aprilia Wahyu Sofiana²

Universitas Ahmad Dahlan¹²
Email: amin1815003148@webmail.uad.ac.id

ABSTRAK

Anak-anak menggemari film animasi mulai dari usia tiga tahun yang mana masih belum terlalu lancar melafalkan kalimat-kalimat pendek dan belum bisa memahami maksud dari cerita dalam film animasi tersebut. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada grafis dari film animasi tersebut. Karakter pada anak dapat dibentuk melalui keluarga dan lingkungan. Pada usia 7 sampai 12 tahun anak cenderung mengikuti dan menirukan hal disekitarnya termasuk karakter tokoh pada film animasi. Media televisi, *youtube* dan media lainnya termasuk bagian dari hal-hal yang dapat mempengaruhi pembentukan karakter anak. Pada umumnya anak yang sering melihat tontonan atau film yang mengandung kekerasan akan membentuk karakter anak tersebut memiliki sikap agresif dan pembangkang. Dengan demikian peran orang tuasangat diharapkan mampu mengontrol film atau tontonan apa saja yang disajikan pada anak agar generasi bangsa dapat tumbuh dan berkembang dengan karakter pribadi yang santun dan sesuai norma-norma yang berlaku.

Kata kunci: karakter anak, film animasi, peran orang tua

PENDAHULUAN

Dunia film terutama animasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi mulai dari zamandulu sampai sekarang tidak bisa lepas dari anak-anak karena penayangannya yang setiap hari dan selalu berhasil menyita perhatian anak-anak. Film animasi digemari oleh anak-anak mulai dari usia tiga tahun yang mana masih belum terlalu lancar melafalkan kalimat-kalimat pendek dan belum bisa memahami maksud dari cerita dalam film animasi tersebut. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada grafis dari film animasi tersebut.

Diantara film animasi yang beredar di televisi dan digemari oleh anak-anak di Indonesia salah satunya yang paling populer ialah Upin-Ipin dan *Spongebob Squarepants*. Upin-Ipin merupakan film animasi Malaysia. Animasi tersebut bercerita tentang kehidupan dari anak kembar yatim piatu yang tinggal bersama nenek dan kakaknya. Animasi selanjutnya yaitu *Spongebob* yang merupakan film animasi Amerika Serikat. Animasi tersebut bercerita tentang kehidupan sebuah spons laut dan kehidupan biota laut lainnya yang dikemas dengan humor. Selain melalui media televisi, ada pula film animasi yang dimuat dalam media *youtube* salah satunya yaitu Nussa dan Rara. Animasi karya anak bangsa yang menceritakan tentang kehidupan seorang adik kakak. Animasi tersebut membawakan tema religius yang kental mengenai adab dan perilaku seorang muslim.

Film animasi tersebut digunakan sebagai penyeimbang atas kehadiran sinetron atau tayangan-tayangan yang tidak pantas dikonsumsi oleh anak-anak. Sehingga dengan demikian film animasi tidak akan lepas dari dunia anak-anak dan menghindarkan anak-anak dari tontonan yang tidak layak dikonsumsi.

Karakter pada anak dapat dibentuk melalui keluarga dan lingkungan. Media televisi, *youtube* dan media lainnya termasuk bagian dari hal-hal yang dapat mempengaruhi pembentukan karakter anak. Pemilihan tayangan yang layak dan mendidik untuk anak

mestinya menjadi perhatian penting bagi orangtua. Selain itu guru juga dapat mengambil peran pembentukan karakter anak di sekolah melalui media belajar berupa film atau video yang bersifat edukatif. Kemudian guru juga harus bisa menjadi sumber informasi bagi siswa yang diberikan film atau video tersebut guna untuk mengontrol sejauh apa pemahaman anak dan menghindari kesalah pahaman anak dalam menangkap informasi di dalamnya. Di sisi lain, kepedulian dan perhatian masyarakat di sekitar anak mengenai tontonan yang disaksikan oleh anak juga berpengaruh pada pembentukan karakter anak. Terkadang anak akan lebih leluasa melihat konten negatif di lingkungan luar rumah dan sekolah karena tidak merasa ada yang memperhatikan atau mempedulikan tontonan yang disaksikan oleh anak. Dengan demikian, seluruh komponen masyarakat harus dapat bersinergi dalam pembentukan karakter anak.

TONTONAN ANAK AKAN MEMBENTUK PRIBADI ATAU KARAKTER ANAK

Masa perkembangan anak dipengaruhi banyak faktor, diantaranya ialah keluarga dan lingkungan. Keluarga berfungsi sebagai tempat pembelajaran pertama dan utama bagi tumbuh kembang anak. Selain itu, lingkungan juga ikut andil dalam perkembangan pribadi anak. Anak pada kurun usia 7-12 tahun masih cenderung mengikuti tingkah yang biasa dilihat oleh anak. Dalam hal ini, perilaku yang terjadi pada lingkungan disekitar anak akan memberikan dampak pada perkembangan pribadi anak. Maka dari itu, pentingnya memilih lingkungan yang dapat membentuk karakter anak dengan baik karena usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang.

Menurut Erickson, kesuksesan orang tua membimbing anaknya dalam mengatasi konflik kepribadian di usia dini sangat menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial di masa dewasanya kelak (Muslich, 2011:35). Maka dari itu, campur tangan keluarga dan lingkungan sangatlah dibutuhkan dalam pembentukan karakter anak. Pembentukan karakter harus dilakukan secara terus menerus agar karakter yang terbentuk menjadi kuat dan kokoh. Sebab, pada dasarnya, anak yang berkarakter rendah adalah anak yang tingkat perkembangan emosi-sosialnya rendah sehingga anak beresiko atau berpotensi besar mengalami kesulitan dalam belajar, berinteraksi sosial, dan tidak mampu mengontrol diri. Jadi, pendidikan karakter yang baik bagi anak sebelum memasuki masa sekolah merupakan hal penting yang harus dilakukan.

Thomas Lickona (Muslich, 2011:36) mendefinisikan orang yang berkarakter sebagai sifat alami seseorang dalam merespons situasi secara bermoral, yang dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya. Pengertian ini mirip dengan apa yang diungkapkan oleh Aristoteles bahwa karakter itu erat kaitannya dengan *habit* atau kebiasaan yang terus-menerus dilakukan.

Ketika sejak kecil anak ditanamkan nilai moral dan dihadapkan dengan lingkungan yang bermoral baik juga maka anak akan tumbuh dewasa dengan perilaku yang memiliki karakter baik dan terpuji. Dengan lingkungan yang baik akan membuat anak terbiasa melakukan hal-hal baik pula dan akan tertanam hingga anak tumbuh dewasa.

Menurut Berkowitz (Muslich, 2014:36-37), kebiasaan berbuat baik tidak selalu menjamin bahwa manusia yang telah terbiasa tersebut secara sadar (*cognition*) menghargai pentingnya nilai-nilai karakter (*valuing*). Misalnya, seseorang yang terbiasa berkata jujur karena takut mendapatkan hukuman maka bisa saja ia tidak mengerti akan tingginya nilai moral dari kejujuran itu sendiri. Oleh karena itu, pendidikan karakter memerlukan juga aspek emosi.

Pembentukan karakter anak tidak berhenti pada tahap kebiasaan melakukan hal baik saja, namun anak juga harus diberi pemahaman akan pentingnya nilai-nilai moral yang dilakukannya semisal nilai moral dari kejujuran. Dengan anak mengerti nilai moral dari

kejujuran maka anak tidak akan melakukan kebohongan hanya untuk menghindari hukuman.

Berikut adalah nilai-nilai karakter yang harus ditanamkan dan dikembangkan pada anak dimasa usia tumbuh kembangnya. (Cahyaningrum, 2017: 208-209)

1. Religius, anak memiliki sikap dan perilaku sesuai ajaran agama yang dianutnya. Selain itu, anak juga dapat toleran terhadap pemeluk agama lain.
2. Jujur, penanaman perilaku pada anak baik perkataan maupun perbuatan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya tanpa ada kebohongan.
3. Toleransi, sikap yang menghargai perbedaan yang ada dalam lingkungan masyarakat meliputi agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin, anak memiliki perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat.
5. Kerja keras, anak memiliki keuletan dalam berusaha menyelesaikan tugas ataupun masalah dengan sebaik-baiknya.
6. Kreatif, anak memiliki kemampuan berpikir untuk melakukan suatu hal baru dari hal-hal yang telah dimiliki oleh anak.
7. Mandiri, perilaku anak yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapi oleh anak.
8. Demokratis, pandangan anak terhadap nilai hak dan kewajiban yang sama antara dirinya dengan orang lain kemudian disalurkan melalui sikap dan perbuatan anak tentang hal tersebut.
9. Rasa ingin tahu, sikap anak yang senantiasa menggali informasi mendalam terhadap hal-hal yang membuat penasaran atau menarik bagi anak.
10. Semangat kebangsaan, selalu menanamkan rasa kebangsaan pada diri anak, seperti selalu mengikuti upacara bendera saat disekolah, menyanyikan lagu kebangsaan, dsb.
11. Cinta tanah air, pemikiran dan tindakan anak yang menunjukan kesetiaan bangsa dalam aspek bahasa, lingkungan, sosial, budaya, ekonomi dan politik. Seperti menghargai produk bangsa, ikut andil melestarikan budaya, dan sebagainya.
12. Menghargai prestasi, anak memiliki sikap menghargai prestasi orang lain dan menjadikannya sebagai motivasi untuk menghasilkan prestasi yang dapat berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain.
13. Bersahabat atau komunikatif, anak memiliki sikap yang mampu berteman dan bekerjasama dengan orang lain tanpa paksaan. Anak juga menunjukan rasa senang dalam bergaul dengan teman-temannya.
14. Cinta damai, sikap anak yang dapat membuat orang-orang disekitarnya nyaman dengan perilaku dan perkataan anak.
15. Gemar membaca, sikap anak yang dipupuk dari kebiasaan dalam meluangkan waktu untuk membaca hal-hal yang dapat memberikan manfaat baik bagi anak.
16. Peduli lingkungan, anak bersikap selalu menjaga lingkungan dengan tidak merusaknya dan ikut andil dalam pelestarian lingkungan.
17. Peduli sosial, anak memiliki sikap empati dan selalu ingin memberikan bantuan terhadap orang-orang yang membutuhkan.
18. Tanggung jawab, sikap anak dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Jika nilai-nilai karakter tersebut sudah berhasil tertanam kuat pada anak maka akan sangat membantu pertahanan diri mereka untuk tetap menjadi orang berperilaku terpuji

dalam keadaan apapun. Dalam menanamkan nilai karakter tersebut orang disekitar anak harus ikut berperan, mulai dari orang tua, lingkungan, dan guru di sekolah.

Pembentukan karakter anak juga dapat dipengaruhi oleh media, antara lain yaitu tontonan atau film yang mereka lihat di televisi maupun *youtube*. Tontonan pada anak harus memuat nilai-nilai karakter agar anak terbiasa dengan hal tersebut serta perlu di dukung dengan kebiasaan-kebiasaan yang ditanamkan dalam keluarga. Dalam penayangan film di televisi maupun bioskop selalu terdapat rating usia yang digunakan sebagai acuan batasan usia penonton. Maka dari itu, orang tua harus memahami rating usia tontonan yang dikonsumsi oleh anak. Di Indonesia acuan tersebut dibuat oleh Lembaga Sensor Film. Peringkat tersebut terbagi menjadi 5 *level*, yaitu:

- a) A / SU : Anak / Semua Umur
- b) BO / A : Bimbingan Orangtua / Anak (batasan usia 4 s/d 7 tahun)
- c) BO : Bimbingan Orangtua (batasan usia 5 s/d 12 tahun)
- d) BO - R/R : Bimbingan Orangtua –Remaja (batasan usia 13 s/d 16 tahun)
- e) D : Dewasa (batasan usia minimal 17 tahun)

Sedangkan pada *aplikasi youtube*, orangtua dapat menginstal aplikasi *youtube kids* yang memang ditujukan untuk anak-anak. Tontonan yang terdapat di aplikasi tersebut sudah tersaring dengan baik sehingga orangtua tidak perlu khawatir akan tontonan yang disaksikan oleh anak. Namun, ada kalanya anak akan bosan dengan konten yang tersedia di *youtube kids* dikarenakan beberapa hal seperti grafik yang kurang bagus, konten yang tersedia monoton, dan lain hal sebagainya. Jika hal tersebut terjadi, Orangtua harus dapat memonitori konten *youtube* yang ditonton oleh anak dengan cermat. Walaupun terdapat pembatasan terhadap konten yang bersifat dewasa, namun masih dapat diakali dengan menggunakan akun yang telah dipalsukan umurnya. Selain itu terdapat pula beberapa konten negatif yang dapat diakses oleh anak-anak tanpa perlu menggunakan akun palsu, seperti video animasi yang mengandung unsur kekerasan, konten *prank*, dan lainnya.

Dalam setiap animasi, pasti terdapat tokoh-tokoh di dalamnya dengan karakter yang berbeda-beda antar tokoh satu dengan lainnya. Pengemasan visual yang baik pada animasi menambah ketertarikan anak pada tokoh-tokoh di dalamnya sehingga disadari atau tidak disadari, anak akan menjadikan tokoh animasi kartun menjadi *role model*-nya. Sehingga anak-anak sampai menirukan apapun yang dilakukan oleh tokoh animasi favoritnya, mulai dari cara dan logat berbicara sampai tingkah laku atau kebiasaan tokoh animasi tersebut. Maka dari itu pemilihan dalam menyediakan tontonan untuk anak sangat penting, karena anak merupakan aset generasi penerus bangsa. Pada umumnya anak yang sering melihat tontonan atau film yang mengandung kekerasan akan membentuk karakter anak tersebut memiliki sikap agresif dan pembangkang.

Menurut Gray (Gray, 2000:31-32), terlalu banyak tontonan, walau tanpa kekerasan dan adegan keji pun, dapat memberikan rangsangan yang kuat bagi anak. Salah satu reaksi paling umum adalah meniru-niru atau tidak dapat mengendalikan diri. Jadi, apapun yang anak lihat itulah yang mereka lakukan. Terlalu banyak masukan pancaindra melanda sistem saraf mereka. Akhirnya, mereka jadi mudah tersinggung, banyak menuntut, mudah terseret perasaan, rewel, terlalu perasa dan bersikap tidak kooperatif. Rangsangan terlalu banyak bukanlah pengaruh yang sehat.

Sesuai pernyataan di atas, pengaruh orangtua dalam pengambilan sikap anak sangatlah kuat. Ketika Albert Schweitzer ditanya tentang bagaimana mengembangkan anak, dia menjawab: “ada tiga prinsip, yaitu: pertama contoh, kedua contoh, ketiga contoh”. Orangtua merupakan model yang pertama dan terdepan bagi anak (baik positif atau negative) dan merupakan pola bagi *way of life* anak. Cara berpikir dan berbuat anak dibentuk oleh cara berpikir dan berbuat orangtuanya. Melalui “*modelling*” ini, orangtua telah mewariskan cara berpikirnya kepada anak, yang terkadang dapat sampai pada

generasi ketiga atau keempat. Oleh karena itu, maka peranan “*modelling*” orangtua pada anak dipandang sebagai suatu hal yang sangat mendasar, suci, dan perwujudan spiritual. Melalui “*modelling*” ini juga anak akan belajar tentang (1) sikap proaktif, (2) sikap respek dan kasih sayang. (Yusuf, 2000:47)

Peranan karakter pada animasi yang baik dan mampu menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak hanya merupakan pendukung dalam pengembangan karakter anak. Peranan orangtua lah yang utama bagi pengembangan karakter anak sehingga orangtua juga perlu merespons tontonan anak dengan perilaku yang ditunjukkan dalam lingkungan keluarga. Selain itu, respons orangtua dalam menyikapi perilaku anak yang meniru karakter kesukaannya pun juga penting, anak akan menilai baik dan buruknya perilaku dari respon yang dimunculkan oleh orangtua. Misalnya, terdapat suatu film animasi/film anak yang memiliki tokoh yang berkarakter suka menjahili temannya. Ketika anak mencontoh perilaku tersebut, anak hanya menganggap hal tersebut baik atau buruk dari reaksi orangtuanya. Ketika orangtua merespons dengan tertawa atau acuh dengan perilaku anak tersebut, maka anak akan menganggap hal tersebut sah-sah saja dilakukan. Namun, jika orangtua merespons dengan menasehati dengan baik bahwa hal tersebut tidak baik, maka anak akan menilai perilakunya sebagaimana orangtuanya mengajarnya. Anak cenderung akan mencari perhatian dalam lingkungan keluarga, jika di dalam lingkungan keluarga tidak dipenuhi maka anak akan mencari perhatian di lingkungan luar. Perhatian tersebut berupa respons atas perilaku yang dilakukan oleh anak. Penanaman konsep moral (mengetahui benar salah atau baik-buruk) merupakan hal yang seharusnya dilakukan orangtua sejak usia dini (prasekolah), karena informasi mengenai baik atau buruknya suatu perbuatan akan menjadi sebuah pedoman untuk anak dikemudian hari.

Kalau anak-anak dibesarkan dengan anggapan bahwa mereka jahat dan pantas dihukum, kekerasan pada tontonan memiliki pengaruh negatif jauh lebih besar. Walaupun anak dibesarkan tanpa kekerasan, mereka masih dipengaruhi oleh tontonan kekerasan tapi sekurang-kurangnya mereka tidak begitu tertarik pada kekerasan itu. Orang tua harus rajin melindungi anak dari pengaruh TV dan film yang terlalu banyak mempertontonkan seks dan kekerasan.

Penelitian itu menunjukkan bahwa semakin sering anak sekolah menonton animasi/program televisi yang mempertontonkan kekerasan, semakin besar pula kecenderungan mereka untuk mempunyai tingkah laku antisosial. Misalnya, agresif, tidak patuh, dan bermasalah di usia sekolah. Menurut penelitian ini kartun adalah penyebab utamanya karena tayangan ini adalah yang paling banyak ditonton oleh anak-anak (Soyomukti, 2017:284). Berlaku sebaliknya jika anak yang sering menonton film animasi atau kartun yang banyak membawa dampak positif maka karakter anak juga akan mengikuti.

Didalam beberapa film animasi terdapat hal yang diselipkan pihak tidak bertanggung jawab untuk merusak moral generasi penerus bangsa yaitu *Subliminal messages* yang dapat diartikan sebagai pesan bawah sadar. *Subliminal messages* adalah pesan rahasia yang diselipkan dalam sebuah film yang ditujukan kepada alam bawah sadar sehingga penonton tidak sadar bahwa dirinya telah dibawa pengaruh pesan tersebut. Pengaruh dalam pesan tersebut dapat berdampak positif maupun negatif tergantung dari pesan yang disampaikan. Namun banyak *Subliminal messages* yang berkonotasi negatif pada film animasi anak, contohnya dalam beberapa film produksi *Walt Disney* yang berjudul *Lion King* berupa debu yang beterbangan namun seakan menuliskan kata “sex”, bagian tersebut tidak terlalu disadari karena saat itu adegan fokus menunjukkan Simba sedang merenung di pinggir tebing. Pesan tersebut sangat berbahaya karena tidak dapat terdeteksi secara kasat mata.

Menurut teori psikoanalitik, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sigmund Freud, Carl Jung, Ernest Kris dan Lawrence Kubie (Kitano & Kirby, 1986), manusia memiliki

tiga tingkat kesadaran, yaitu alam sadar, alam bawah sadar, dan alam ketidaksadaran (*the conscious the procencious and the unconcencious*). Alambawah sadar mengandung ide dan harapan yang tadinya tidak ada di alam sadar, tetapi siap menjadi kesadaran. Alam tidak sadar tidak dapat dihayati dan dijelaskan oleh seseorang tetapi disimpulkan dari pikiran yang ada dalam kesadaran (Semiawan, 1997: 52).

Berdasarkan teori diatas ketika anak sedang melihat tontonan apapun secara tidak sadar adegan didalamnya akan tertanam dalam alam bawah sadar kemudian suatu saat akan menjadi acuan sikap atau perilaku yang akan di lakukan dikemudian hari. Maka dari itu jika anak melihat tontonan yang baik dan mengandung unsur edukatif dari sisi akademik maupun nonakademik anak akan mengikuti berperilaku terpuji juga, seperti contoh anak yang menirukan kegiatan sosial yaitu membantu ketika ada yang membutuhkan. Hal serupa juga terjadi jika anak melihat tontonan yang mengandung unsur kekerasan dan rendah akan nilai-nilai moral kehidupan, anak akan berperilaku selayaknya karakter dalam tontonan tersebut yang berakibat merugikan bagi diri sendiri maupun orang sekitar, sebagai contoh ketika anak menirukan adegan kekerasan seperti memukul teman dengan menggunakan benda tajam dengan tujuan hanya gurauan semata.

Intensitas anak dalam menonton animasi yang digemari berdampak pada motivasi belajar. Anak yang terlalu sering menonton animasi dalam jangka waktu yang panjang akan cenderung malas untuk melakukan aktivitas belajar karena merasa tidak menarik. Ketika hal tersebut terjadi di rumah orangtua lah yang berperan untuk mengatasi hal tersebut. Jika penurunan minat belajar terbawa sampai di sekolah, guru harus mampu mendeteksi perubahan siswanya dan mampu memotivasi anak agar mendapatkan minat belajarnya kembali melalui pujian, hadiah dan dorongan dari pengajar. Selain itu, guru dapat meningkatkan minat belajar dengan metode pengajaran interaktif salah satunya lewat pendekatan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:119), CBSA merupakan pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian pelibatan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran, dengan pelibatan fisik siswa apabila diperlukan. Pelibatan intelektual-emosional/fisik siswa serta optimalisasi dalam pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana belajar memperoleh dan memproses perolehan belajarnya tentang pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Selain itu, pertemuan guru dengan siswa diluar kelas juga penting agar guru bisa mengerti kondisi siswa.

Beberapa film animasi yang sering digemari anak-anak antara lain *Spongebob Squarepants*, *Upin-Ipin*, dan *Nussa Rara*. *Spongebob Squarepants* film animasi karya Stephen Hillenburg yang dibesut oleh *Nicklodeon* dan besar di Amerika Serikat. Film animasi ini menceritakan kelucuan kehidupan *Spongebob* dan teman-temannya serta penduduk *bikini bottom*. Karena kejenakaan dari animasi ini, *Spongebob Squarepants* menjadi disukai oleh anak-anak sebagai saran hiburan paling efektif mengundang tawa. Akibatnya, film animasi ini terkenal sampai di beberapa negara. Ada beberapa sisi positif yang didapat ketika anak disuguhkan oleh tontonan ini, yaitu:

1. Tidak Membeda-bedakan Teman

Spongebob si karakter utama memiliki teman dari berbagai jenis hewan dan ia menyayangi semua temannya. Dari Patrick yang merupakan bintang laut bahkan sampai Sandy yang merupakan seekor tupai.

2. Setia dalam Berteman

Dalam cerita, Patrick memiliki keterbatasan dalam berpikir. Namun, *Spongebob* tetap masih menerima Patrick apa adanya. *Spongebob* dan Patrick juga berjanji akan bersahabat selamanya.

3. Memiliki Optimisme Tinggi

Dalam cerita, Spongebob selalu gagal dalam tes menyetir di sekolah mengemudi. Namun, hal itu tidak menyurutkan semangat Spongebob untuk berlatih lebih dari yang lain.

Tidak hanya unsur positif yang terkandung dalam film animasi yang berjudul *Spongebob Squarepants*, namun film animasi tersebut juga mengandung unsur negatif dalam beberapa adegan dan perkataan yang dilontarkan tokoh didalam kartun tersebut.

1. Suka Menjahili

Dalam cerita, Spongebob dan Patrick terlihat sering menjahili teman-temannya terutama Squidward yang sebenarnya menginginkan ketenangan dalam hari-harinya. Hal ini tidak boleh ditiru oleh anak walaupun atas dasar bercanda belaka.

2. Sifat Buruk Pada Tiap Tokoh dalam Film *Spongebob Squarepants*

Beberapa tokoh dengan sifat buruk yang terlihat.

- a) Patrick digambarkan sebagai tokoh yang pemalas dan jorok.
- b) Squidward digambarkan sebagai tokoh yang penuh kemarahan dan kebencian.
- c) Mr. Krabs digambarkan sebagai tokoh yang sangat serakah dan ambisius mengenai uang.
- d) Plankton digambarkan sebagai tokoh yang selalu iri hati terhadap pencapaian orang lain.

Sifat dan karakter tokoh *Spongebob Squarepants* tidak bagus untuk ditirukan anak karena akan membawa dampak buruk seperti mengikuti kebiasaan pemalas, pemarah, jorok dan seperti yang disebutkan diatas.

3. Mengejek Teman dengan Kata Kotor

Tokoh dalam film animasi *Spongebob Squarepants* sering melontarkan umpatan dan ejekan terhadap teman dengan kata kotor seperti kata bodoh. Hal ini secara tidak langsung memberi contoh buruk pada anak, karena besar kemungkinan anak akan menirukan berbagai perilaku tokoh pada tontonannya.

Menurut, David Bittler, *Spongebob Squarepants* diperuntukkan sebagai tontonan anak usia 7-12 tahun. Sehingga lebih bisa untuk menyaring informasi dalam film animasi tersebut meskipun tetap harus pada pengawasan orangtua dalam prosesnya.

Upin-Ipin merupakan film animasi yang dikembangkan oleh Malaysia dan diproduksi oleh *Les' Copaque*. Upin-Ipin disukai oleh anak-anak di Indonesia setelah penayangannya pada MNCTV. Karena keunikan gaya bahasa dan tingkah laku yang lucu dari para tokoh, Upin-Ipin menjadi animasi yang paling banyak ditonton oleh anak-anak di Indonesia. Ada beberapa sisi positif yang dapat diterima oleh anak pada tontonan tersebut, antara lain:

1. Ceria Dalam Keterbatasan

Dalam cerita, tokoh Upin dan Ipin sebagai anak yatim piatu yang selalu ceria dalam hidupnya. Gaya hidup sederhana juga tidak membuat Upin dan Ipin kecewa dan selalu mensyukuri hidup apa adanya. Hal tersebut mengajarkan pada anak untuk selalu bersyukur dengan apa yang mereka miliki.

2. Pembelajaran Etika dan Agama

Dalam cerita, Opah dan Atok Dalang sering kali memberikan petuah-petuah mengenai etika dan juga hal hal mengenai agama, seperti membaca doa, mengaji, dan lain. Adapula sifat-sifat tokoh yang baik, seperti Upin dan Ipin yang selalu ceria, Mei-mei yang rajin belajar, Mail yang sering membantu ibunya dan pintar berjualan, dan lainnya. Selain itu, adapula tayangan Upin-Ipin yang bertemakan bulan ramadan dan hari raya islam lainnya. Dengan tontonan tersebut anak (yang beraga islam) akan mempelajari tata cara agamanya dengan suka cita karena belajar sambil melihat tayangan kesukaannya.

3. Suka Membantu

Dalam cerita, semua karakter dalam animasi Upin-Ipin senang membantu. Contohnya, Mail yang sering membantu ibunya dalam berdagang di pasar. Adapula, Upin dan Ipin yang gemar membantu Opah dan juga Atok Dalang. Pada bagian ini anak akan memiliki pemahaman membantu itu menyenangkan dan akan suka rela membantu pada orang yang membutuhkan, karena dalam serial tersebut selalu digambarkan membantu orang lain itu tidaklah membebani diri sendiri.

Namun, ada pula sisi negatif dalam film animasi tersebut, yakni budaya Malaysia yang dihadirkan dalam animasi Upin-Ipin. Tontonan yang disajikan kepada anak itu dapat mempengaruhi anak apalagi dengan jam tayang Upin-Ipin yang setiap hari muncul di televisi membuat anak jadi lebih hafal dan mengenal tiap-tiap tokoh. Akibatnya, anak akan cenderung lebih suka menggunakan bahasa Malaysia daripada menggunakan bahasa Indonesia. Anak-anak juga akan lebih mengenal budaya Malaysia daripada budayanya sendiri, walaupun beberapa budaya yang dihadirkan dalam animasi Upin-Ipin merupakan klaim budaya atas budaya Indonesia. Hal tersebut sangat berbahaya karena dengan budaya klaim tersebut, anak akan salah mengartikan bahwa budaya asli Indonesia tersebut seperti wayang kulit sebagai budaya milik Malaysia.

Era moderenisasi seperti sekarang membuat sebagian besar orang lebih senang menonton sesuatu melalui *youtube* daripada televisi. Mengingat jika mengakses melalui *youtube* kita bisa menonton apapun dan kapanpun tanpa adanya batasan jam tayang seperti yang terdapat pada media televisi. Sebuah animasi karya anak bangsa berjudul “Nussa dan Rara” yang digagas Mario Irwinsyah dan diproduksi oleh Little Giantz merupakan salah satu animasi yang dapat dinikmati melalui *youtube*. Animasi tersebut rilis pada 20 November 2018 dan bertepatan dengan Maulid Nabi. Setelah itu, animasi Nussa dan Rara mendapat sambutan yang positif dari ulama besar di Indonesia, seperti Ustaz Felix Siau dan Ustaz Abdul Somad. Sehingga animasi tersebut mendapatkan perhatian lebih dari masyarakat sebagai sarana edukasi islam kepada anak. Animasi tersebut berfokus pada pembelajaran hidup yang islami dengan penyampaian yang menarik. Menceritakan kehidupan Nussa seorang anak penyandang disabilitas yang kehilangan satu kakinya dan adiknya yang bernama Rara. Selain itu, ada pula tokoh lain yaitu Uma yang merupakan ibu dari Nussa dan Rara lalu ada pula kucing mereka bernama Anta. Ada beberapa dampak positif yang dapat diambil dari film animasi tersebut.

1. Menambah Nasionalisme Anak

Kehadiran beberapa animasi karya anak bangsa termasuk Nussa dan Rara merupakan hal yang sangat membanggakan. Hal tersebut secara tidak langsung membuat anak agar lebih mencintai produk animasi dalam negeri karena maraknya animasi dalam negeri dengan cerita dan kemasan yang tidak kalah menarik.

2. Pembelajaran Islam untuk Anak

Konsep cerita Nussa dan Rara yang memang berfokus pada kehidupan yang islami membuat anak bisa belajar adab-adab dalam islam. Seperti, video Nussa dan Rara yang berjudul “Belajar Ikhlas” yang mengajarkan bagaimana kita menyikapi sesuatu apabila mendapat musibah. Selain itu, ada pula video yang berjudul “Makan Jangan Asal Makan” yang mengajarkan adab-adab dalam makan sesuai tuntunan Rasulullah SAW yang dikemas dalam lagu yang mudah dihafal oleh anak. Tiap-tiap video Nussa dan Rara selalu ada pembelajaran perilaku yang islami.

3. Pembelajaran Moral bagi Anak

Ditengah maraknya sinetron yang ada di Indonesia dan tontonan *superhero* fiktif yang justru cenderung pada kekerasan yang berpotensi merusak moral anak bangsa. Nussa dan Rara menjadi jawaban atas kekhawatiran orangtua atas tontonan anak yang buruk di Indonesia dan menjadi jalan sebagai pembentukan karakter anak yang islami. Tokoh Nussa digambarkan sebagai seorang kakak yang saleh dan perhatian

pada adiknya. Dengan keterbatasan fisik yang dimiliki tidak membuat Nussa berkecil hati. Kebijakan dan pemahaman Nussa yang baik akan agama membuatnya menjadi *rolemodel* yang cocok untuk anak. Adapun tokoh Rara digambarkan sebagai anak perempuan berjilbab merah muda dan menggunakan yang ceria dan polos dapat menjadi *rolemodel* yang baik bagi anak. Terkadang orangtua membiarkan anak berpakaian sebebasnya karena merasa bahwa hal tersebut lumrah untuk anak-anak. Dengan adanya Rara, secara tidak langsung memotivasi anak agar berpakaian sesuai anjuran agama sejak kecil.

Diantara serial film animasi yang muncul di televisi maupun *youtube* terkadang banyak yang mengandung unsur kekerasan di dalamnya walaupun tidak mendominasi. Namun, terdapat pula animasi yang mengandung unsur kekerasan secara terang-terangan dan mendominasi. Animasi tersebut ialah *Happy Tree Friends*. *Happy Tree Friends* merupakan animasi yang dibuat oleh Kenn Navarro, Aubrey Ankrum, dan Rhode Montjo. Serial animasi ini diproduksi oleh Mondo Media. Animasi ini merupakan animasi bergenre *dark comedy* atau biasa disebut genre tiang gantungan. Animasi ini menceritakan tentang kehidupan tokoh yang ada di dalamnya yaitu Cuddles, Giggles, Toothy, dan Lumpy serta tokoh pendukung lainnya. Tokoh-tokoh tersebut merupakan tokoh boneka hewan yang lucu dan menggemaskan. Namun, cerita yang dimuat dalam animasi tersebut berupa kekerasan dalam aktivitas sehari-hari seperti darah yang menyembur, kepala terlepas, daging teriris, tangan terpotong, usus terburai dan aksi kekerasan lainnya. Ironisnya tokoh-tokoh di dalam animasi tersebut cenderung cuek atau bahkan menertawakan hal-hal buruk yang menimpa tokoh lainnya. Walaupun pada situs resminya, *mondomedia.com*, telah melabeli kartun ini dengan “tidak direkomendasikan untuk ditonton anak-anak” tetap saja dengan pengemasan tokoh-tokoh yang berupa boneka hewan yang imut tersebut dapat menarik perhatian anak. Akan sangat mengkhawatirkan bila anak menikmati animasi tersebut dan berdampak pada mencontoh perbuatan buruk yang terdapat pada animasi tersebut. Animasi ini juga dilarang tayang di beberapa negara, walaupun begitu animasi ini pernah tayang di Indonesia pada tahun 2002-2005 di sebuah stasiun TV bernama Global TV. Walaupun sekarang sudah tidak lagi ditayangkan di Indonesia, kemudahan akses lewat *youtube* bisa menjadi jalan untuk menikmati animasi sadis ini.

Banyaknya tontonan kekerasan yang terselubung dengan sedemikian rupa pengemasannya dalam film animasi anak. Seharusnya hal tersebut dapat dicegah penayangannya, namun beberapa orang justru menikmati karena menganggap tayangan tersebut menghibur karena lucu. Sebagai orang tua seharusnya mampu mencegah anaknya terpengaruh kekerasan atau tindakan yang tidak seharusnya dalam bentuk fisik maupun psikis agar tidak terbentuknya karakter anak yang membangkang. Selain itu tontonan yang mengandung unsur sara tersebut kerap membuat anak-anak lupa waktu, dan malas-malasan. Lupa waktu dan malas-malasan yang dimaksud adalah ketika anak mengabaikan waktu makan, waktu tidur dimana waktu-waktu tersebut harus dikerjakan tepat waktu agar tidak menimbulkan dampak yang lain yaitu gangguan kesehatan, seperti penurunan imun tubuh dan lain sebagainya.

Dengan demikian, film yang cocok untuk ditonton anak-anak usia sekolah adalah tontonan yang mengandung banyak sisi edukatif, seperti pengajaran tentang moral, kesopanan, rasa nasionalisme, cara berteman, dan lain sebagainya. Pemilihan tontonan anak sangat penting karena seperti yang dibahas diawal bahwa anak adalah generasi penerus bangsa dan juga tontonan sangat mempengaruhi karakter anak. Dengan kelebihan dan kekurangan film animasi yang dibahas diatas, Nussa dan Rara merupakan salah satu film animasi yang tepat untuk dimasukkan dalam daftar tontonan anak.

PENUTUP

Dari pembahasan diatas menunjukan bahwa tontonan anak merupakan carayang berpengaruh untuk pembentukan karakter. Maka dari itu sebagai orang yang paling dekat dengan anak, yaitu orang tua diharapkan mampu mengontrol film atau tontonan apa saja yang disajikan pada anak agar generasi bangsa dapat tumbuh dan berkembang dengan karakter pribadi yang santun dan sesuai norma-norma yang berlaku. Selain mengontrol peran orang tua juga penting dalam memberi pengertian bahwa adegan-adegan kekerasan yang di dalam film animasi kesayangannya tidak perlu ditirukan. Peran tersebut juga berlaku untuk guru dan masyarakat yang juga memiliki tanggung jawab dalam perkembangan karakter anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin, Aku. 29 November 2015. *Jenis-jenis Rating Usia di Program Televisi dan Film*. <https://loop.co.id/articles/jenis-jenis-rating-usia-di-program-televisi-dan-film/full>. (diakses pada Rabu, 20 Maret 2019. 12.43)
- Arif, Kang. 30 November 2018. *Mengenal Animasi, Kartun Nussa dan Rara*. <https://www.kangarif.com/2018/11/mengenal-animasi-kartun-Nussa-dan-rara.html?m=1>. (diakses pada Selasa, 19 Maret 2019. 10.59)
- Baktiar, Mochammad. 09 Juni 2018. *Fakta-fakta Sejarah Spongebob Squarepant beserta Film Barunya*. https://www.google.com/url?sa=i&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiyq8uWx43hAhWg7XMBHSgCD9EQzPwBegQIARAC&url=https%3A%2F%2Fwww.kaskus.co.id%2Fthread%2F5b1af394529a453a7b8b4579%2Fakta-fakta-dan-sejarah-Spongebob-squarepant-beserta-film-barunya%2F&psig=AOvVaw0tYIV_71BqDJgyGG0aA9JL&ust=1553062601321953. (diakses pada Kamis, 14 Maret 2019. 14.02)
- Cahyaningrum, E S, dkk. 2017. *Pengembangan Nilai-nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembahasan Dan Keteladanan*. Vol 6(2): 208-209.
- Dwi, Rasyid. 19 Juli 2017. *Pengaruh Film Kartun Upin Ipin Terhadap Anak-anak yang ada di Indonesia*. <https://www.kompasiana.com/rasyidn99/596f1535b6140105fe0e7143/pengaruh-film-kartun-upin-ipin-terhadap-anakanak-yang-ada-di-indonesia?page=all>. (diakses pada Kamis, 14 Maret 2019. 14.15)
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Gray, John. 2000. *Children are from Heaven*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Koswarini, Dwi. 20 November 2018. *5 Fakta dari Film Animasi Islami, Nussa dan Rara*. <https://www.google.com/amp/s/www.ruangmuslimah.co/amp/45278-5-fakta-dari-film-animasi-islami-nussa-dan-rara?espv=1>. (diakses pada Selasa, 19 Maret 2019. 11.10)
- Melina, N F. 29 November 2018. *Nussa dan Rara: Gebrakan Animasi Indonesia, siapakah dibekannya?*. <https://www.google.com/amp/m.tribunnews.com/amp/seleb/2018/11/29/nussa-dan-rara-gebrakan-animasi-indonesia-siapa-sih-di-belakangnya?espv=1>. (diakses pada Selasa, 19 Maret 2019. 09.57)
- Muslich, Masnur. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Prakosa, Gatot. 2010. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta. FFTV IKJ & YSVI.
- Rahmi, Amelia. 2013. *Pengenalan Literasi Media Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Vol 8(2): 262-263.

- Suyomukti, Nurani. 2017. *Metode Pendidikan Marxis Sosialis*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Semiawan, Conny. 1997. *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta. PT. Grasindo.
- Yusuf, Syamsu. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung. PT. Remaja Rosdakara.
- Wikipedia. Happy Tree Friends. https://id.wikipedia.org/wiki/Happy_Tree_Friends.
Diakses pada 15 Juni 2019 pukul 17.41 WIB