

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Serial animasi Upin & Ipin merupakan serial yang diproduksi oleh Les' Copaque di Malaysia. Serial ini pertama kali tayang pada tahun 2007 di TV9 (salah satu stasiun televisi Malaysia). Menurut laman resmi Les' Copaque, serial ini awal mulanya bertujuan untuk mendidik anak-anak untuk lebih mengerti tentang Ramadhan. Awal mulanya Upin & Ipin ditayangkan khusus untuk menyambut bulan Ramadhan pada tahun 2007 untuk mendidik anak-anak mengerti arti dari bulan suci Ramadhan. Serial Animasi Upin & Ipin ini berpengaruh di wilayah Nusantara, khususnya Malaysia dan Indonesia. Pada musim pertamanya, animasi ini telah mendapatkan penghargaan sebagai “Animasi Terbaik” di Festival Film Internasional Kuala Lumpur. Musim keduanya disiarkan pada musim Ramadhan 2008, dan dilaporkan sejumlah 1.5 juta penonton menonton animasi ini di TV9 Malaysia. Ketika musim ketiga disiarkan pada musim libur sekolah akhir tahun 2009 dengan jumlah penonton mencapai 1.6 juta yang menjadikannya penonton kedua terbanyak di Malaysia. Indonesia menjadi pasar ekspor utama untuk animasi Upin & Ipin. Pada tahun 2009, pihak TPI (sekarang MNCTV) selaku penyiarnya melaporkan TVR sebanyak 10.5 persen. Namun tayangan ini sendiri di Indonesia tidak hanya mendapatkan pujian namun juga banyak kritik. Pujian dilontarkan oleh *Fadil Abidin* dari “*Koran Analisa*” bahwa animasi ini mengandung pendidikan serta unsur islam, seperti menghormati sesama kawan yang berbeda kaum dan agama sehingga watak-wataknya bukan saja terdiri dari orang Melayu, Cina dan Tamil, bahkan ada juga orang Indonesia. Diterimanya animasi ini di Indonesia juga ditandai dengan sambutan yang baik oleh masyarakat Indonesia, seperti halnya yang diberitakan oleh *Vivanews* mengenai perayaan nyepi di Bali pada tahun 2010, yang diramaikan oleh tokoh Upin & Ipin sebagai patung *ogoh-ogoh*. Selain itu, terdapat fakta pendukung lain bahwa animasi Upin & Ipin ini memang digemari oleh masyarakat dunia, yang mana dilansir dari Facebook mengumumkan dalam

hasil penelitian Memologi bahwa halaman Upin & Ipin merupakan halaman watak fiksi yang paling terkenal di Facebook seluruh dunia sepanjang tahun 2011. Animasi ini telah berhasil mengambil hati masyarakat dunia, oleh sebab itu pada 7 Maret 2013, UNICEF Malaysia memilih karakter Upin & Ipin sebagai Duta UNICEF Malaysia dengan harapan “dapat membantu memperjuangkan hak dan Kesejahteraan anak-anak”. Di Indonesia sendiri upin & ipin hadir di MNCTV, di Turki upin & ipin di siarkan di Hilal TV. Kartun ini berdurasi 5-7 menit setiap episodenya, dan selalu membawa pesan tiap penayangannya.

Upin & Ipin merupakan sepasang kembar berusia belia yang tinggal bersama Kak Ros dan Mak Uda (biasa dipanggil Opah) di Kampung Durian Runtuh. Orang tuanya meninggal sewaktu mereka masih bayi. Upin & Ipin bersekolah di Tadika Mesra yang terletak didalam kawasan kampong, dimana mereka berteman dengan banyak teman yang bermacam-macam tingkah laku dan budaya, seperti Mei Mei yang imut dan berkepribadian cerdas, ia merupakan orang Cina, Jarjit Singh yang gemar membuat humor dan pantun, ia merupakan orang Tamil, Ehsan yang cerewet dan suka makan yang merupakan orang melayu, Fizi (sepupu Ehsan) yang penuh keyakinan diri tapi suka mengejek orang lain, dan Mail yang berkemampuan untuk berdagang, suka melamun dan mengantuk karena harus berjualan ayam sepanjang malam dan pandai berhitung. Tak hanya itu, Kampung Durian Runtuh juga didatangi oleh seorang gadis bernama Susanti yang merupakan orang Indonesia pindahan dari Jakarta. Kisah animasi Upin & Ipin mencertitakan mengenai keseharian mereka bermain dengan teman kampung, bersekolah, serta kehidupan dalam keluarga.

Cerita animasi Upin & Ipin berfokus pada kisah anak kembar tersebut, baik dalam lingkungan keluarga, teman, maupun sekolah. Kisah mengenai anak-anak ini banyak digemari orang tua karena merupakan tayangan yang baik untuk anak-anaknya. Terlebih lagi di zaman sekarang yang dimana banyak tayangan yang kurang mendidik dan juga sedikitnya tanyangan anak-anak/kartun. Animasi ini dinilai dapat memberikan pesan dan dampak baik terhadap anak-anak, terbukti dari banyaknya pujian dan dukungan dari masyarakat dengan menonton serial tersebut.

Beberapa berita seperti *kompasiana*, *vivanews*, *wartakota*, *detik.com*, menuliskan bahwa tayangan animasi Upin & Ipin merupakan tayangan yang baik dan mendidik, karena didalamnya terdapat pesan moral dan agama islam yang dapat mengedukasi anak-anak.

Tidak hanya hanya dibanjiri pujian saja, animasi ini ternyata juga mendapatkan kritik dari masyarakat. Beberapa kririk dilontarkan masyarakat melalui media social dan juga di beberapa laman berita di internet. Salah satunya ditulis oleh Hijriani Hadz pada laman www.locita.co sebuah laman menyerupai Blog yang dimana pemilik akun dapat menuliskan keluhan dan kisah mereka disana dan juga dapat dilihat oleh khalayak. Ibu yang memiliki anak berusia dua tahun enam bulan yang gemar menonton Upin & Ipin mengatakan bahwa serial animasi ini membuat anaknya kecanduan. Dituliskan dalam lamannya cerita mengenai anaknya yang tidak mau berangkat ke sekolah jika belum menonton serial Upin & Ipin. Hal tersebut dianggap Hijriani sangat mengganggu dan sedikit menyulitkan serta berdampak tidak baik pada anaknya. Selain itu, anaknya yang bernama Nadine itu juga pintar menirukan gaya bicara dan bahasa melayu seperti yang digunakan tokoh kembar tersebut. Menurutnya, hal tersebut tidak baik untuk anak karena dengan begitu ia sedikit susah untuk mengajarkan anaknya berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Dengan begitu ia merasa susah untuk berbicara sehari-hari dengan anaknya karena bahasa yang berbeda. Baginya animasi tersebut membuat ia sulit berkomunikasi dengan anaknya dan juga sulit bagi anaknya untuk belajar bahasa Indonesia. Sedangkan baginya bahasa Indonesia merupakan bahasa kebangsaan. Tak hanya kritik mengenai bahasa saja, ia juga mengatakan bahwa anaknya juga mengikuti tingkah laku dari karakter dalam serial tersebut.

Tidak hanya beliau saja yang mengkritik serial animasi upin & Ipin ini, ada beberapa audiens juga yang memberikan kritik mengenai serial tersebut. Sebagian besar audiens yang mengkritik adalah orang tua yang memiliki anak usia tiga hingga enam tahun. Mereka mengeluhkan jam tayang serial ini yang semakin lama semakin banyak. Kini serial Upin & Ipin memiliki jam tayang tiga kali sehari. Mereka mengeluhkan terlalu banyaknya jam tayang yang membuat anak mereka

lebih banyak menonton televisi daripada belajar. Namun semakin bertambahnya jam tayang tersebut bukan didasarkan pada keinginan pihak produksi semata, namun hal itu dikarenakan jumlah penonton di Indonesia yang semakin meningkat dan permintaan dari audiens di Indonesia. Berita tersebut diunggah oleh *Tribunews* yang mewawancarai bagian produksi Les' Copaque yang menyatakan bahwa penambahan jam tayang di Indonesia dikarenakan permintaan audiens di Indonesia.

Tayangan Malaysia telah berhasil membuat suatu konsep menggunakan media televisi untuk mempromosikan budaya Malaysia dengan membuat suatu serial animasi Upin & Ipin. Tidak hanya mempromosikan budaya Malaysia saja, melainkan juga memberikan nilai moral, menggambarkan cerita masa kecil anak-anak, menggambarkan nilai keislaman serta bagaimana menjaga hubungan baik dengan sesama yang memiliki latar belakang etnis dan agama yang berbeda. Penggambaran sosok anak dalam serial sangatlah unik dan menarik, dimulai dari cara berpakaian, cara berbicara, tingkah laku, peran, dan juga sifat mereka. Identitas anak yang digambarkan setiap tokohnya beragam, karena setiap tokoh memiliki latar belakang keluarga dan budaya yang berbeda-beda.

Film upin dan ipin memberikan pesan moral dan juga edukasi yang baik terhadap anak-anak. Film animasi upin dan ipin memberikan pengaruh terhadap anak-anak tidak hanya mengenai pengetahuan saja, melainkan sudah merambah ke ranah Bahasa. Penggunaan Bahasa pada tayangan animasi upin & ipin ini sangat menarik, dimana tidak menggunakan Bahasa Indonesia melainkan menggunakan Bahasa melayu/Malaysia. Meskipun menggunakan Bahasa yang berbeda animasi tersebut memberikan *subtitle* Bahasa Indonesia untuk memudahkan audiens Indonesia ketika menonton animasi tersebut. Anak-anak begitu hafal diluar kepala setiap adegan disetiap episode upin & ipin, karena upin & ipin tayang dua kali setiap harinya. Jika dilihat dari karakternya maka tayangan tersebut memiliki target pasar anak-anak yang masih rentan menerima efek pesan dari media sehingga langsung diserap tanpa adanya pemilahan. Bahasa melayu yang gunakan kerap ditirukan oleh anak-anak. Sehingga kosakata yang diserap mempengaruhi gaya berbahasa anak. Morrow Jumaris (2005) mengatakan bahwa bahasa yang diperoleh anak terjadi

melalui berbagai kegiatan yang dilakukannya, mendengar bahasa dan meniru bunyi suara.

Tidak sedikit anak-anak yang menirukan gaya bahasa upin & ipin. Seperti dijelaskan oleh Ika Anggraeni pada skripsinya (2018) mengenai “Pengaruh Tayangan Upin & Ipin Terhadap Gaya Bahasa Anak Sekolah Dasar” bahwa tayangan tersebut berpengaruh besar terhadap gaya bahasa anak SD di daerah Siliwangi. Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa bahasa yang digunakan dalam penyampaian pesan sangat berpengaruh terhadap bagaimana audiens akan menyerap informasi tersebut. Mudahnya anak-anak dalam menyerap bahkan menirukan gaya bahasa pada film tersebut menandakan bahwa bahasa yang digunakan dalam film tersebut mudah dimengerti dan juga menarik.

Bahasa merupakan alat untuk berinteraksi dan berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan gagasan, pikiran, perasaan, dan konsep. Dalam studi sosiolinguistik, bahasa diartikan sebagai sebuah sistem lambang, berupa bunyi, bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam dan manusiawi. Bahasa adalah sebuah sistem, artinya, bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan. Sistem bahasa berupa lambang-lambang bunyi, setiap lambang bahasa melambangkan sesuatu yang disebut makna atau konsep. Karena setiap lambang bunyi itu memiliki atau menyatakan suatu konsep atau makna, maka dapat disimpulkan bahwa setiap suatu ujaran bahasa memiliki makna. Oleh sebab itu makna yang terdapat di setiap adegan film tersebut mudah diserap dan dimengerti oleh anak-anak. Jika dilihat dari banyaknya anak-anak yang menyerap gaya bahasa dalam film tersebut tanpa disaring dengan baik, maka dapat dikatakan bahwa komunikasi yang terjadi adalah komunikasi satu arah. Komunikasi satu arah adalah komunikasi yang terjadi ketika sebuah informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan tanpa ada timbal balik dari komunikan. Sehingga pesan yang disampaikan hanya sebatas disampaikan saja kepada komunikan tanpa ada balasan dari pihak komunikan/audiens. Beberapa contoh komunikasi yang menggunakan komunikasi satu arah adalah film dan buku. Film merupakan

tayangan yang ditampilkan melalui televisi, social media maupun layer lebar. Salah satu contohnya yaitu film animasi upin & ipin tersebut.

Serial animasi Upin & Ipin pertama kali tayang di Malaysia melalui stasiun televisi. Televisi merupakan media massa yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan bersifat satu arah. Media massa berperan penting dalam penyampaian pesan kepada khalayak pembaca/penonton. Masyarakat dimana disini adalah pembaca/penonton membutuhkan banyak sekali informasi untuk menambah wawasan dan memperluas pengetahuan. Maka dari itu salah satu upaya untuk menyampaikan pesan sesuai apa yang dibutuhkan masyarakat adalah dengan menggunakan media massa.

Media massa adalah perpanjangan alat indera kita, dengan media massa kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat tidak dialami secara langsung (Rakhmat, 2005 : 224). Artinya media massa merupakan penyebar informasi kepada khalayak mengenai segala sesuatu yang terjadi. Proses penyampaian pesan atau informasi kepada khalayak dapat disebut dengan komunikasi massa.

Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Pengertian komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (dalam Rakhmat, 2007 : 188), yakni 4 komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Komunikasi massa memiliki proses yang berbeda dengan komunikasi tatap muka. Karena sifat komunikasi massa yang melibatkan banyak orang, maka proses komunikasinya sangat kompleks dan rumit. Menurut McQuail (Rakhmat, 2011 : 33), proses komunikasi massa yaitu, melakukan distribusi dan penerimaan informasi dalam skala besar.

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa media massa berperan penting dalam proses komunikasi massa dalam penyampaian pesan atau informasi kepada

khalayak. Media massa yang memiliki kelengkapan dalam penyampaiannya adalah televisi. Televisi memiliki bentuk penyampaian pesan secara audio dan juga visual sehingga dapat dikategorikan bahwa televisi merupakan media massa yang lengkap dan sempurna dalam penyampaian pesan. Berbeda dengan media massa lainnya seperti radio, majalah, koran, brosur, dll. Beberapa media tersebut hanya memiliki satu bentuk penyampaian yaitu visual ataupun audio saja.

Pada penelitian ini akan berfokus kepada animasi/kartun. Kata animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata *animation* yang berasal dari kata *to animate* dalam kamus umum Inggris - Indonesia yang berarti menghidupkan (Wojowisto, 1997). Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, emosi dan semangat untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Film/serial animasi di televisi Indonesia sudah mulai berkurang dan bahkan hanya beberapa stasiun televisi saja yang masih menyiarkan animasi/kartun. Hingga kini yang cukup sering menayangkan serial kartun adalah MNCTV, RCTI, Global TV. Serial kartun yang biasa ditayangkan di Global TV antara lain: Spongebob, Calzone dan masih banyak lagi. RCTI juga sering menyuguhkan acara serial kartun seperti Shinnchan dan Doraemon setiap hari minggu. Sementara itu stasiun televisi MNCTV pun tidak kalah dalam memvariasikan program kartun yang seru untuk anak-anak antara lain: Upin dan Ipin, Vicky dan Joni, Shaun The Sheep, Oscar, Sopo Jarwo dan masih banyak lagi.

Semua serial kartun tersebut identik dengan anak-anak. Namun tidak berarti penonton kartun hanyalah anak-anak saja. Banyak remaja dan dewasa yang menyukai kartun. Serial kartun dapat dibilang ringan untuk ditonton dan menghibur. Selain itu, tokoh yang terdapat dalam serial sangatlah unik dan berbentuk animasi yang semakin menarik minat masyarakat. Karena konten yang terbilang ringan dan mudah dimengerti, serial kartun dapat ditonton segala usia baik anak-anak hingga dewasa bahkan lansia. Bukan hanya menghibur dan ringan, serial kartun selalu menyelipkan pesan seperti pesan moral kepada penontonnya. Salah satu serial kartun yang berhasil menarik minat masyarakat Indonesia adalah serial

animasi Upin & Ipin. Serial ini mengusung budaya Malaysia dan juga banyak pesan moral yang disampaikan.

Serial ini identik dengan anak-anak, namun tidak hanya anak-anak saja yang menonton melainkan segala usia. Jika yang menonton adalah anak-anak maka pesan yang disampaikan akan cepat terserap karena sesuai dengan usia mereka dan seperti pendapat John Locke (1986) anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan. Sehingga pesan atau nilai yang ada dilingkungannya mudah sekali diserap salah satunya adalah tontonan. Namun berbeda jika yang menonton remaja hingga dewasa, mereka akan memaknai berbeda. Hal ini dikarenakan *frame of reference* dan *field of experience* yang lebih banyak daripada anak-anak. Dengan demikian, reaksi remaja dan orang dewasa yang menonton serial animasi ini akan berbeda dan penerimaan maknanya pun akan berbeda.

Teori Kepribadian Freud memiliki hubungan dengan perilaku awal masa kanak-kanak. Freud menyatakan bahwa Super-Ego (aspek psikologis) melalui proses yang dinamakan Oedipoes complex yang terjadi pada usia 3-6 tahun yang pada masa ini dinamakan Awal Masa Kanak-Kanak. Di mana masa ini anak cenderung memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi dan meniru. Menurut Freud pada masa ini pula, anak-anak menuruti perintah-perintah dan meniru perbuatan orang tuanya. Aspek moral kepribadian mulai terbentuk. Selain itu menurut teori belajar sosial dari Bandura, anak cenderung meniru perilaku yang diamatinya, stimuli menjadi teladan untuk perilakunya (Rakhmat, 2005). Stimuli dalam hal ini dapat termasuk tayangan serial animasi yang sedang ditonton. Menurut Bandura, manusia mempelajari sesuatu dengan cara meniru perilaku orang lain. Seperti pada teori belajar social (*social learning theory*) oleh Albert Bandura (1969), bahwa manusia bukanlah makhluk yang hanya meniru apapun yang ia lihat, namun manusia juga bisa memilih perilaku mana yang ia pilih dan mana yang ia buang. Bandura menyempurnakan teori ini dengan menambahkan aspek perilaku dan kognitif. Belajar perilaku (*Behavior Learning*) yang mana lingkungan menyebabkan seseorang melakukan perilaku tertentu. Belajar kognitif bahwa factor

psikologi juga punya andil dalam mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku. Manusia dapat meniru perilaku, namun ia juga mempunyai kemampuan untuk memilih dan memilah perilaku apa yang mau ia tiru dan pelajari. Kecapakan memilih dan memilah inilah aspek kognitif yang dimaksudkan oleh Bandura (1969).

Pada penelitian ini menggunakan anak usia 3-6 tahun. Melihat perbedaan usia anak hal ini dapat berpengaruh terhadap apa efek yang ditimbulkan setelah menonton serial upin & ipin. Seperti yang dikatakan oleh teori belajar social oleh Bandura tadi bahwa aspek lingkungan dan kognitif juga berpengaruh terhadap bagaimana manusia berperilaku atau meniru perilaku. Jika berkaca pada hal tersebut maka aspek lingkungan dan kognitif untuk anak usia 3 tahun tentu berbeda dengan anak usia 4,5,6 tahun. Oleh karena itu, faktor ini berpengaruh terhadap hasil penelitian ini.

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa film upin & ipin merupakan film yang mudah untuk dicerna dan dipahami oleh anak sehingga tak sedikit anak-anak yang menirukan gaya bahasanya. Ketika anak-anak sudah mulai terbiasa dengan gaya bahasa yang digunakan dalam film dikehidupan sehari-hari maka tidak dipungkiri bahwa mereka juga akan menggunakannya ketika berkomunikasi dengan orang rumah maupun teman sepermainannya.

Disini peneliti ingin memfokuskan bagaimana peniruan gaya bicara anak usia 3-6 tahun setelah melihat serial upin & ipin ini, dengan mempertimbangkan factor lingkungan dan kognitifnya. Melihat bagaimana pengaruh serial tersebut terhadap gaya bicara/bahasa (lisan) pada anak. Orang tua merupakan sekolah pertama yang paling penting dalam mengajarkan anak diberbagai aspek seperti berjalan, menulis dan berbicara. Selain itu orang tua juga berperan penting terhadap pertumbuhan anak-anak. Ketika anak-anak mulai terpengaruh oleh film salah satunya adalah upin & ipin sampai meniru gaya bahasanya dirumah, hal tersebut mengganggu atau tidak dalam komunikasi orangtua ketika mengajarkan atau berkomunikasi dengan anak-anak ketika dirumah. Selain itu faktor dari lingkungan anak tersebut terhadap serial

animasi upin & ipin ini apakah mempengaruhi perilaku anak yang mana disini difokuskan mengenai gaya bicaranya, dan juga faktor psikologinya bagaimana anak tersebut memaknai sebuah serial dan memilah mana yang mau ia tiru ditambah dengan faktor usia anak tersebut.

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti menggunakan teori-teori sebagai landasan berfikir. Pengertian teori belajar sosial atau pembelajaran observasional (*social learning theory*) oleh Albert Bandura (1969) yaitu :

- a. Pembelajaran observasional merupakan pembelajaran yang dilakukan ketika seseorang mengamati dan meniru perilaku orang lain (John W. Santrock : 2008).
- b. Pembelajaran observasional merupakan proses dimana informasi dengan memerhatikan kejadian-kejadian yang ada pada lingkungan sekitar (B.R. Hergenhahn dan Matthew Olson : 2008).

Menurut Bandura, ada empat tahap atau fase proses belajar melalui pengamatan atau modeling proses yang terjadi dalam pembelajaran observasional :

1. Atensi : dalam tahapan ini seseorang harus memberikan perhatian terhadap model
2. Retensi : dalam tahapan ini yaitu tahapan mengingat kembali perilaku yang ditampilkan oleh model yang diamati
3. Reproduksi : dalam tahapan ini seseorang yang telah memberikan perhatian untuk mengamati model dengan cermat dan mengingat kembali perilaku yang telah ditampilkan oleh modelnya, maka berikutnya adalah mencoba menirukan atau mempraktekkan perilaku yang dilakukan oleh model.
4. Motivasional : pada tahapan ini seseorang harus memiliki motivasi untuk belajar dari model apakah ia akan menirukan model tersebut atau tidak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti “*Imitasi Gaya Berbicara Anak Setelah Menonton Serial Animasi Upin & Ipin*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana imitasi gaya berbicara anak setelah menonton serial animasi upin & ipin?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana imitasi gaya berbicara anak setelah menonton serial animasi upin & ipin

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi kalangan akademisi, khususnya mahasiswa, juga masyarakat umum. Yakni guna memperkaya wawasan tentang imitasi gaya berbicara anak setelah menonton serial animasi upin & ipin.

1.4.2 Manfaat Praktis

Memberikan tambahan informasi dan membuka pandangan masyarakat tentang imitasi gaya berbicara anak setelah menonton serial animasi upin & ipin.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan salah satu diantara beberapa proses komunikasi sosial. Istilah “Komunikasi Massa” (*mass communication*) sendiri dicetuskan bersamaan dengan “media massa” (*mass media*) pada abad ke-20 untuk menggambarkan fenomena sosial baru (Mc. Quail, 2011:4). Definisi komunikasi massa juga disampaikan oleh John R. Bittner yang mengatakan bahwa komunikasi

massa adalah pesan yang dikomunikasikan oleh beberapa individu atau kelompok yang bertugas menyampaikan atau mengirimkan informasi dari individu ke individu lain melalui media massa (Nuruddin, 2007:6-7).

1.5.2 Karakteristik Serial Televisi

Serial Televisi saat ini merupakan hiburan yang populer bagi masyarakat. Serial televisi dapat menjangkau lebih banyak audiens bahkan di daerah terpencil sekalipun. Berikut adalah karakteristik serial televisi:

- a. Serial televisi merupakan sarana hiburan dengan jangkauan luas.
- b. Penayangannya lebih lama dibandingkan film atau hiburan yang lainnya.
- c. Seseorang akan lebih bisa ikut masuk kedalam alur cerita yang ditayangkan pada serial televisi karena cerita-ceritanya sangat erat dengan kehidupan sehari-hari

Dewasa ini beberapa stasiun televisi menayangkan serial animasi atau yang lebih dikenal dengan serial kartun yang banyak disukai anak-anak. Istilah “animasi” berasal dari kata “anima” yang mempunyai arti jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Serial Animasi adalah penayangan sebuah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak karena kemampuan untuk selalu menyimpan atau mengingat gambar yang terlihat sebelumnya. Serial animasi selalu menampilkan sebuah cerita dan visual style yang khas dari character design. Sehingga serial animasi merupakan salah satu tayangan yang mempunyai karakter gambar menarik dan design khas yang disukai anak-anak dibandingkan serial-serial lainnya. Mengingat secara umum anak-anak lebih cepat menangkap gambar dari pada tulisan (Darwanto, 2007:102).

1.5.3 Animasi / Kartun

Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua konversi atau disiplin, yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, dua konversi tersebut harus dipahami dan dimengerti.

Keinginan manusia untuk membuat gambar atau santiran (image) yang hidup dan bergerak sebagai perantara dari pengungkapan (expression) mereka, merupakan perwujudan dari bentuk dasar animasi yang hidup berkembang. Kata animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata animation yang berasal dari kata dasar to animate dalam kamus umum Inggris – Indonesia berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997). Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati; Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Sejak zaman dahulu manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua Lascaux Spanyol Utara, sudah berumur dua ratus tahun lebih; Mereka mencoba menangkap gerak cepat lari binatang seperti celeng, bison, atau kuda, digambarkan dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk (Hallas dan Hanvell, 1973:23). Orang Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding dibuat sekitar tahun 2000 sebelum Masehi (Thomas, 1958:8). Kemudian muncul mainan yang disebut Thaumatrope sekitar abad ke-19 di Eropa, berupa lembaran cakram karton tebal, bergambar burung dalam sangkar, yang kedua sisi kiri kanannya diikat seutas tali, bila dipilin dengan tangan akan memberikan santiran gambar burung itu bergerak (Laybourne, 1978:18). Hingga ditahun 1880-an, Jean Marey menggunakan alat potret beruntun merekam secara terus menerus gerak terbang burung, berbagai kegiatan manusia dan binatang lainnya. Sepuluh tahun kemudian setelah film hidup maju dengan pesatnya diakhir abad ke – 19, ditahun 1908 Emile Cohl pemuda dari Prancis membuat film animasi sederhana berupa figure batang korek api. Sedangkan di Amerika Serikat Winsor McCay membuat film animasi “Gertie the Dinosaur” pada tahun 1909. Fitur gambar blabar hitam dengan latar belakang putih. McCay membuat rumusan film dengan perhitungan waktu, 16 kali gambar dalam tiap detik gerakan. Perkembangan film animasi yang terpenting adalah sekitar tahun 1930 – an. Dimana muncul film animasi bersuara yang dirintis oleh Walt Disney dari Amerika Serikat, melalui film “Mickey Mouse, Donald Duck dan Silly Symphony” yang dibuat selama tahun 1928 sampai 1940.

Pada tahun 1931 Disney membuat film animasi warna pertama dalam filmnya “Flower and Trees”. Dan film animasi kartun panjang pertama dibuat Disney pada tahun 1938, yaitu film “Snow White and Seven Dwarfs”.

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D dan animasi tanah liat.

1. Animasi 2D (Dua Dimensi) Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar yang lucu. Memang, film kartun ini kebanyakan film yang lucu.
2. Animasi 3D (Tiga Dimensi) Perkembangan teknologi dan dunia computer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.
3. Animasi Tanah Liat (Clay Animation) Meski namanya Clay (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan palsticin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh pada animasi clay dibuat dengan menggunakan rangka yang khusus untuk kerangka tubuhnya.

1.5.4 Psikologi Anak

Definisi secara umum, psikologi anak adalah cabang ilmu yang mempelajari mengenai perubahan dan pertumbuhan perkembangan jasmani, perilaku, dan mental manusia dari semenjak ia lahir hingga tua. Sedangkan jika menurut para ahli, Linda L Daidoff (1991) Psikologi perkembangan adalah cabang psikologi yang mempelajari perubahan dan perkembangan struktur jasmani, perilaku, dan fungsi mental manusia sejak terbentuknya makhluk itu melalui pembuahan hingga

menjelang mati. Menurut Kartono, Psikologi anak merupakan suatu ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia dimulai dari periode masa bayi, masa pemain, masa sekolah, masa remaja, sampai periode adolesense menjelang dewasa.

Berikut tahap perkembangan anak menurut ahli :

Teori perkembangan menurut Jean Piaget, Teori Piaget memberikan banyak konsep utama dalam psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Teori ini membahas munculnya dan diperolehnya skema tentang bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya. Teori ini membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama, yaitu :

Tabel 1. 1 Fase Perkembangan Menurut Jean Piaget

No	Fase	Usia	Perkembangan
1	Sensomotor	0-2 tahun	Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema – skemanya baru berbentuk reflex – reflex sederhana, seperti menggenggam dan menghisap
2	Praoperasional	2-6 tahun	Anak mulai menggunakan simbol – simbol untuk merepresentasi dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol – simbol itu seperti : kata dan bilangan yang dapat di gantikan dengan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang Nampak)
3	Operasi Konkrit	6-11 tahun	Anak sudah dapat membentuk operasi – operasi mental atas 2015/ARCH/FT-UAJY Page84 Konkrit pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Operasi ini

			memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis
4	Operasi Formal	11 tahun - Dewasa	Periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi, disini anak (remaja) sudah dapat berhubungan dengan peristiwa – peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek konkret.

Sumber: Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

1.5.5 Teori Belajar Sosial atau Pembelajaran Observasional (*Social Learning Theory*) oleh Albert Bandura

Teori belajar sosial/pembelajaran observasional adalah sebuah teori yang menggabungkan antara teori belajar behavioristik dengan penguatan dan psikologi kognitif. Teori ini menjelaskan bagaimana manusia menirukan perilaku yang diamati dan dilihatnya. Teori belajar sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku (behavioristik). Teori ini dikembangkan oleh Albert Bandura (1969). Pengertian teori belajar sosial atau pembelajaran observasional (*social learning theory*) oleh Albert Bandura (1969) yaitu :

- a. Pembelajaran observasional merupakan pembelajaran yang dilakukan ketika seseorang mengamati dan meniru perilaku orang lain (John W. Santrock : 2008).
- b. Pembelajaran observasional merupakan proses dimana informasi dengan memerhatikan kejadian-kejadian yang ada pada lingkungan sekitar (B.R. Hergenhahn dan Matthew Olson : 2008).

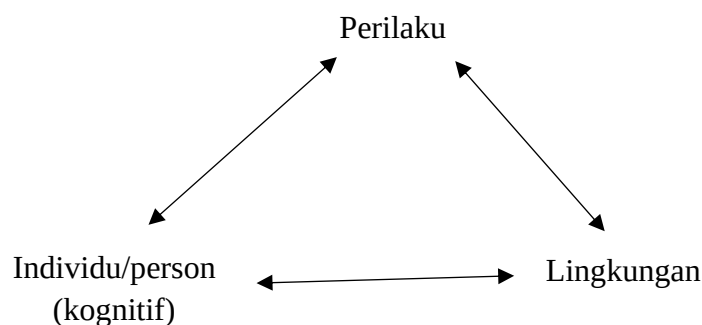
Konsep-konsep dasar dari teori belajar sosial atau pembelajaran observasional yaitu :

1. Peniruan : Imitasi dan Identifikasi.

Imitasi yaitu replikasi atau peniruan secara langsung sesuatu yang diamati. Identifikasi yaitu perilaku meniru yang tidak sama persis dengan apa yang dilihat namun membuatnya lebih umum namun memiliki tanggapan yang berhubungan

2. Determinis Resiprokal (*Reciprocal Determinism*)

Dalam menganalisa perilaku seseorang ada tiga faktor utama dalam pengembangan model determinis resiprokal menurut Bandura yaitu ; Perilaku (*behavior*), Lingkungan (*Environment*), Individu / Kognitif (*Person/Cognitive*). Ketiga faktor ini bisa saling berinteraksi untuk mempengaruhi pembelajaran, yakni faktor lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku memengaruhi lingkungan, faktor person memengaruhi perilaku dan sebagainya.



Gambar 1.1 Faktor utama dalam Determinis Resiprokal

3. *Observational Learning*

Merupakan konsep dasar dari teori belajar sosial. Menurut Bandura sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain (Arends, 1997 : 67). Menurut teori ini seseorang belajar dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), kemudian hasil pengamatan tersebut dimantapkan dengan cara menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-mengulang kembali. Dengan jalan ini seseorang memiliki

kesempatan untuk mengekspresikan tingkah laku yang dipelajari. Selanjutnya Bandura mengklasifikasi empat fase belajar dari proses pengamatan atau modeling proses yaitu :

1. Atensi : dalam tahapan ini seseorang harus memberikan perhatian terhadap model.
2. Retensi : dalam tahapan ini yaitu tahapan mengingat kembali perilaku yang ditampilkan oleh model yang diamati.
3. Reproduksi : dalam tahapan ini seseorang yang telah memberikan perhatian untuk mengamati model dengan cermat dan mengingat kembali perilaku yang telah ditampilkan oleh modelnya, maka berikutnya adalah mencoba menirukan atau mempraktekkan perilaku yang dilakukan oleh model.
4. Motivasional : pada tahapan ini seseorang harus memiliki motivasi untuk belajar dari model apakah ia akan menirukan model tersebut atau tidak.

4. Belajar Vicarious

Sebagian besar pembelajaran observasional termotivasi oleh harapan bahwa meniru model dengan baik akan menuju pada reinforcement. Akan tetapi, akan ada orang yang belajar dengan melihat orang diberikan reinforcement atau dihukum ketika terlibat dalam perilaku-perilaku tertentu. Inilah yang disebut dengan belajar “Vicarious”.

5. Perilaku Diatur-Sendiri (*Self-Regulated Behavior*)

Bandura mengatakan bahwa perilaku manusia sebagian besar merupakan perilaku yang diatur oleh dirinya sendiri (*self-regulated behavior*). Bandura berhipotesis bahwa manusia mengamati perilakunya sendiri, mempertimbangkan perilaku terhadap kriteria yang disusun sendiri,

kemudian memberikan reinforcement atau hukuman kepada diri sendiri. Untuk dapat membuat pertimbangan-pertimbangan ini, kita harus mempunyai harapan tentang penampilan kita. Pertimbangan-pertimbangan ini kadang-kadang kelihatannya timbul sendiri. Namun, teori belajar sosial mengemukakan bahwa sebagian besar dari kriteria yang kita miliki untuk penampilan kita, kita pelajari, seperti banyak hal-hal yang lainnya, dari model-model dalam dunia sosial kita. Bila kita memperhatikan perilaku model, dan menciptakan kode-kode verbal dan kode-kode khayalan bagi apa yang diamati, kita akan belajar dari model tersebut. Baik pengulangan terbuka maupun tertutup menolong kita untuk dapat memiliki perilaku baru yang kita pelajari. Pada suatu saat pengamat harus mencoba untuk memproduksi perilaku model tersebut. Reinforcement dan hukuman yang ditimbulkan sendiri secara langsung dan dialami secara vicarious, menentukan sejauh mana perilaku yang baru itu akan ditampilkan. Respon-respon kognitif kita terhadap perilaku kita sendiri mengizinkan kita untuk mengatur perilaku kita sendiri. Dengan mengamati kita mendapatkan data mengenai respon-respon kita. Melalui standa-standar penampilan yang sudah diinternalisasi, yang kerap kali dipelajari melalui observasi, kita mempertimbangkan perilaku kita. Dengan memberi hadiah atau menghukum diri kita, kita dapat mengendalikan perilaku kita sendiri. Tidak perlu dikendalikan oleh kekuatan lingkungan atau keinginan yang datang dari dalam. \

6. *Self-Efficacy*

Persepsi seseorang mengenai kemampuannya dalam menghadapi atau mengontrol suatu situasi. Anggapan tentang kecakapan diri ini adalah keyakinan seseorang bahwa dia mampu untuk melakukan sesuatu. Dari anggapan ini, muncul motivasi seseorang untuk berprestasi (apabila anggapannya positif) atau bahkan dimotivasi untuk melakukan suatu hal (apabila anggapannya negative). Terkadang anggapan mengenai

kecakapan diri ini tidak sesuai dengan kecakapan diri sesungguhnya. Seseorang terlalu yakin dirinya dapat melakukan sesuatu, tetapi pada kenyataannya ia tidak mampu melakukannya. Bila hal ini terjadi, maka seseorang akan merasa frustrasi dan rendah diri.

Teori Albert Bandura lebih lengkap dari teori belajar sebelumnya, karena itu menekankan bahwa lingkungan dan perilaku seseorang dihubungkan melalui system kognitif orang tersebut. Bandura memandang bahwa tingkah laku manusia bukan semata-mata refleksi atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul akibat interaksi antara lingkungan dengan kognitif manusia itu sendiri.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Tipe Penelitian

Peneliti menggunakan tipe kuantitatif deskriptif. Sebagaimana dijelaskan oleh Mulyadi (2011) bahwa penelitian dengan tipe ini memberi gambaran yang lebih jelas tentang situasi-situasi sosial. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis satu variabel dengan melihat sub-subnya.

Lebih lanjutnya, Zellatifanny (2018) penelitian yang menggunakan tipe deskriptif adalah sebuah penelitian yang berusaha memberi gambaran serta interpretasi pada suatu objek penelitian sesuai keadaan dan kondisi yang sebenarnya.

Maka, alasan peneliti menggunakan penelitian deskriptif karena dalam penelitian ini mencoba melihat serta mengungkapkan masalah aktual yang terjadi pada masa sekarang. Serta melalui penelitian ini peneliti mencoba mengidentifikasi bagaimana imitasi gaya bicara anak setelah menonton serial animasi upin & ipin.

1.6.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah karakteristik individu atau objek yang dapat

mempunyai nilai, skor, ukuran yang berbeda untuk individu atau objek yang berbeda (Abdullah, 2015). Variabel dalam penelitian ini “imitasi gaya bicara anak setelah menonton serial animasi upin & ipin” dengan operasionalisasi konsep sebagai berikut:

1.6.2.1 Operasional Konsep

Tabel 1. 2 Tabel Operasionalisasi Konsep

Konsep	Dimensi	Indikator	Pengukuran
Penggunaan Media	1. Durasi 2. Jenis Media 3. Jenis Konten	1. Durasi menggunakan media 2. Jenis media yang digunakan 3. Jenis konten yang diakses	Skala interval Skala nominal
Konten Menonton Anak	1. Durasi 2. Jenis Media 3. Jenis Konten	1. Durasi menonton anak 2. Jenis media yang digunakan anak menonton 3. Jenis konten yang diakses	Skala interval Skala nominal

		anak	
Pengaruh Serial Animasi Upin & Ipin	1. Aktivitas 2. Efek 3. Respon Ibu	1. Aktivitas yang dilakukan setelah menonton 2. Efek yang terjadi setelah menonton 3. Respon ibu terhadap perubahan komunikasi lisan anak	

1.6.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Soesilo (2019) subjek penelitian merupakan sumber utama data penelitian. Yakni dapat berupa pihak-pihak yang memiliki data terkait variabel-variabel yang akan diteliti. Umumnya, penggunaan subjek penelitian yang meneliti terkait hubungan, perilaku atau apapun yang berhubungan tentang manusia menggunakan manusia sebagai subjek penelitian.

Pada penelitian ini, ditujukan untuk mencari tahu terkait bagaimana imitasi gaya bicara anak setelah menonton serial animasi upin & ipin. Sehingga, subjek yang dipilih pada penelitian ini adalah ibu yang memiliki anak berusia 3-6 tahun yang menonton film Upin & Ipin.

1.6.4 Metode Penelitian

Metode utama yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini berupa metode survei. Melansir dari Kriyantono (2006), survei merupakan salah satu metode yang memiliki sifat mendalam dan terarah dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen riset utama untuk mengumpulkan data dari responden yang sudah ditetapkan survei berupa penyebaran kuesioner secara online kepada 100 responden

Sementara sebagai pendukung data utama, peneliti juga menggunakan metode wawancara. Wawancara adalah teknik penggalan data melalui percakapan atau interaksi kepada dua pihak atau lebih yang dimaksudkan untuk mencari suatu informasi tertentu sesuai tujuan penelitian (Nugrahani, 2014). Jenis wawancara yang dipilih adalah wawancara terstruktur. Melalui wawancara ini, peneliti akan menetapkan sendiri masalah serta pertanyaan yang akan diajukan kepada informan sampel agar memiliki kesempatan yang sama dalam menjawab pertanyaan yang diajukan.

1.6.5 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di Kabupaten Sidoarjo

1.6.6 Populasi dan Sampel

1.6.6.1 Populasi

Populasi merupakan sekumpulan subjek yang akan diteliti, populasi dapat berupa manusia, institusi, dan lain sebagainya (Abdullah, 2015). Populasi yang akan diteliti adalah Ibu-ibu yang ada di Kabupaten Sidoarjo.

1.6.6.2 Sampel

Menurut Abdullah (2015) sampel adalah sebagian subjek yang mewakili populasi keseluruhan yang akan diteliti. Ketika populasi terlalu banyak dan

luas, maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi tersebut untuk mempermudah pengambilan data. Sampel yang akan diambil berupa 100 responden untuk metode kuantitatif dan 10 informan untuk metode kualitatif dengan kriteria responden merupakan ibu yang memiliki anak usia 3-6 tahun, dan sudah melewati tahap pertanyaan saringan.

1.6.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*, yakni pengambilan sampel bertujuan (*purposive sample*) tidak didasarkan atas strata, random, atau wilayah, tetapi didasarkan atas tujuan tertentu (Abdullah, 2015). Dalam teknik ini, satuan *sampling* yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu dengan tujuan untuk memperoleh satuan *sampling* yang memiliki karakteristik sesuai yang dikehendaki oleh peneliti (Setiawan, 2005). Maka dalam penelitian ini, peneliti akan memilih sampel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu :

1. Ibu-ibu yang memiliki anak usia 3-6 tahun
2. Anak pernah menonton Serial Animasi Upin & Ipin

Pengumpulan data penelitian ini akan dilakukan dengan metode survei menggunakan instrumen penelitian daftar pertanyaan (kuesioner) dan wawancara terstruktur. Kuesioner akan dibagikan kepada 100 ibu-ibu sesuai dengan kriteria yang disebutkan diatas. Selain itu, peneliti juga akan memilih 10 informan dari 100 responden untuk diwawancarai lebih lanjut mengenai pengaruh serial animasi upin & ipin terhadap komunikasi lisan anak.

1.6.8 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data adalah suatu proses guna mendapatkan data dari setiap variabel penelitian yang siap dianalisis (Suryana, 2007). Proses pengolahan data dilakukan dengan urutan sebagai berikut :

- a. **Edit**, yakni pemeriksaan atau koreksi data yang telah dikumpulkan. Data yang telah dikumpulkan akan diperiksa kembali apakah data tersebut sudah cukup dan lengkap, data tersebut terdapat kekurangan atau menghilangkan kesalahan, data tersebut perlu dilakukan pembetulan atau perlu dilakukannya pengumpulan ulang data.
- b. **Koding**, yakni melakukan klasifikasi data dari jawaban responden sampel dengan memberikan kode atau simbol serta skor sesuai kriteria yang telah ditentukan. Pemberian kode-kode tersebut termasuk guna mempermudah peneliti menganalisis hasil dari data mental.
- c. **Tabulasi**, yakni menempatkan data yang telah di kode ke dalam bentuk tabel dengan cara membuat tabel yang berisikan data sesuai dengan kebutuhan analisis.

1.6.9 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari hasil yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yang ada, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang dilakukan (Sugiyono 2016:147).

Suatu instrumen (daftar pertanyaan) dalam kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan tersebut dapat mengukur apa yang ingin diukur. Sementara suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Setelah melakukan pengelompokan data, dilakukan menjabarkan data berupa table dan diagram. Kemudian peneliti akan menjabarkan hasil table dan diagram secara deskriptif.