

PENGARUH INTENSITAS MENONTON FILM ANIMASI “ADIT SOPO JARWO” TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR

Intensity of Watching Animated Film “Adit Sopo Jarwo” and its Effect on Social Interaction among Elementary Students

Dody Ginanjar^{1,*}), Amirudin Saleh

¹Program Studi Komunikasi Pembangunan, Fakultas Ekologi Manusia, Institut Pertanian Bogor, Bogor 16680, Indonesia
^{*}E-mail: dodyginanjar@yahoo.com

Diterima: 4 November 2019

Direvisi: 16 Februari 2020

Disetujui: 19 Maret 2020

Publikasi Online: 8 April 2020

ABSTRACT

Television is a popular mass media and could influence its audience, including children. Animated series is one of tv shows that majorly intended for children. The content of the animated series could influence the social interaction of children. The objective of the study is to analyze the effect of intensely watching “Adit Sopo Jarwo” on children's social interaction. The quantitative method is used and used survey research design. The number of respondents in the study was 75 respondent and the respondents were students from Al Azhar 46 Islamic Elementary School and Cipayung Elementary School Depok City, West Java. Slovin formula was applied for sampling technique and an ordinal logistic regression test was applied for data analysis. The results showed that: (1) the intensity description of watching Adit Sopo Jarwo and children's social interactions in both schools had different values. Students in Cipayung have a high watching intensity compared to Al Azhar. Children's social interaction in both schools shows a positive direction by establishing unity and increasing solidarity among group members. (2) the intensity of watching Adit Sopo Jarwo affected children's social interaction.

Keywords: animated film, mass communication, social interaction, television, watching intensity

ABSTRAK

Televisi adalah salah satu media massa yang populer yang dapat memengaruhi dan memenuhi kebutuhan audiensnya, termasuk anak-anak. Salah satu jenis tontonan yang dinikmati oleh anak-anak adalah film animasi dan isi dari film animasi dapat mempengaruhi interaksi sosial anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis pengaruh intensitas menonton film animasi terhadap interaksi sosial anak di Sekolah Dasar Islam Al Azhar 46 Kota Depok dan Sekolah Dasar Cipayung Kota Depok, Jawa Barat. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 75 responden. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian survei. Rumus Slovin diterapkan untuk teknik pengambilan sampel dan uji regresi logistik ordinal untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa deskripsi intensitas menonton “Adit Sopo Jarwo” Siswa di SD Cipayung memiliki intensitas menonton yang tinggi dibandingkan SD Islam Al Azhar. Interaksi sosial anak di kedua sekolah menunjukkan arah positif dengan membangun persatuan dan meningkatkan solidaritas di antara anggota kelompok. Sehingga, intensitas menonton Adit Sopo Jarwo memengaruhi interaksi sosial anak.

Kata kunci: film animasi, komunikasi massa, interaksi sosial, televisi, intensitas menonton



Content from this work may be used under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.. Any further distribution of this work must maintain attribution to the author(s) and the title of the work, journal citation and DOI.

PENDAHULUAN

Televisi merupakan media massa yang sangat populer dengan jangkauannya yang luas. Sebagai salah satu media komunikasi massa, maka televisi memiliki kecenderungan untuk bisa memengaruhi dan memenuhi kebutuhan khalayaknya, termasuk anak-anak. Televisi diminati karena teknik audio visual yang diusung membuat khalayak bisa menikmati suara dan melihat gambar. Sifat audio visual ini berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak. Program-program acara yang disuguhkan televisi sangat pragmatis sehingga suguhan tontonan yang dihadirkan bisa menjadi tuntunan dalam hidup (Darwanto, 2007). Televisi memiliki fungsi positif yaitu untuk menyebarkan informasi (*to inform*), mendidik (*to educate*), menghibur (*to entertain*), memengaruhi (*to influence*) masyarakat luas (Effendy, 2002). Besarnya potensi media televisi terhadap kehidupan masyarakat menimbulkan kontroversi karena televisi memberikan pengaruh besar terhadap proses sosial anak. Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial (Soekanto, 2017).

Televisi membuat anak-anak dapat melihat semua tayangan yang menampilkan segala bentuk interaksi sosial mulai dari bentuk interaksi sosial yang asosiatif (seperti nilai-nilai persahabatan, tolong-menolong, toleransi dan perilaku prososial lainnya) hingga interaksi sosial yang disosiatif seperti tindak kekerasan (pertikaian atau konflik), seks, dan *bullying* yang tidak pantas dilihat oleh anak-anak. Saat ini banyak jenis film yang disiarkan mengandung pertikaian atau konflik, unsur kekerasan, pornografi, dan unsur-unsur vulgarisme lainnya yang bisa dilihat dan ditiru oleh anak-anak. Banyak acara televisi yang dibuat hanya untuk hiburan semata dan tidak dilengkapi dengan nilai-nilai moral yang baik untuk anak. Potensi anak-anak sebagai khalayak penonton televisi sangat luas, yaitu sekitar 21%. Hasil survei AC Nielsen media *research* menyebutkan rata-rata jam anak menonton televisi empat setengah jam sehari atau 31,5 jam/pekan (Nielsen, 2011). Televisi menjadi ancaman yang dapat merusak interaksi sosial anak-anak baik interaksi sosial dengan teman sebaya maupun dengan yang lebih tua, serta dapat merusak moral anak.

Terdapat sejumlah kasus bentuk interaksi sosial anak yang disosiatif seperti kasus kekerasan yang terjadi di salah satu SD di Sumatera Barat tahun 2014. Seorang siswa dianiaya teman-temannya akibat terpengaruh tayangan televisi (Faruki, 2014). Pada tahun 2015, siswa kelas 1 SD meninggal dunia setelah dikeroyok lima temannya di sekolah setelah menirukan adegan sinetron 7 Manusia Harimau yang tayang di salah satu televisi swasta (Pramana, 2015). Di Kediri, Jawa Timur siswa kelas V SD menjadi korban perisakan teman-temannya. Korban mengalami infeksi otak dan sakit pada alat vitalnya. Perisakan terjadi karena korban secara tidak sengaja melakukan gol bunuh diri saat bermain bola yang memicu kemarahan teman-temannya (Triwarsono, 2018). Di Bandung, Jawa Barat seorang siswa kelas III SD sempat sakit seusai bermain gulat bebas bersama tiga temannya. Permainan ini dilakukan meniru adegan yang mereka lihat dalam salah satu tayangan televisi *smack down* (Arsyadad, 2006). Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) bertindak dengan menghentikan acara bohong-bohongan ini setelah masyarakat mengirimkan protes.

Maraknya tindak kekerasan yang terjadi antaranak disebabkan karena tayangan televisi dan *game* yang mempertontonkan tindak kekerasan serta *bullying* atau perisakan yang kemudian ditiru oleh anak seperti dalam sinetron, visualisasi berita kekerasan, dan *games* kekerasan. Pemerintah mengakui anak-anak terpengaruh melakukan aksi perisakan akibat menonton tayangan televisi, seperti film atau sinetron yang sering menayangkan adegan perisakan terhadap sesama, khususnya yang dianggap lemah oleh para pelaku (Andwika, 2017). Di samping kasus-kasus kekekerasan dan efek negatif lainnya yang diberikan oleh televisi, televisi juga dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh Rohani (2015) menunjukkan bahwa televisi memiliki dampak terhadap beberapa aspek perkembangan anak usia dini, khususnya anak usia 3-4 tahun. Pada aspek bahasa, anak menjadi lebih komunikatif dan lancar dalam berbahasa. Selanjutnya, pada aspek sosial emosional, anak menjadi mudah dalam berinteraksi dengan orang lain, lebih lanjut aspek kognitif mampu mengembangkan daya imajinatif dan daya nalar. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Cendra (2014) menjelaskan anak-anak yang menonton tayangan liga sepak bola di stasiun televisi memiliki kecenderungan sikap berani, mau bekerja sama, dan banyak berinisiatif.

Pada umumnya penelitian-penelitian yang terkait dengan televisi dan dampaknya menunjukkan bahwa televisi memberikan pengaruh negatif kepada khalayaknya. Akan tetapi, masih sedikit penelitian yang menyoroti dampak positif dari film-film khususnya film animasi yang sengaja dibuat untuk anak-anak. Secara singkat, televisi memiliki potensi untuk menumbuhkan interaksi sosial yang

positif, mengurangi agresi, dan mendorong pemirsanya untuk lebih toleran dan membantu sesama. Akan tetapi, ada studi yang jauh lebih sedikit tentang eksposur untuk konten prososial dalam interaksi sosial daripada konten kekerasan (Mares & Woodard, 2010). Tayangan-tayangan yang dipertontonkan dalam televisi umumnya sedikit sekali yang dikemas untuk khalayak anak-anak. Kurangnya keberpihakan televisi kepada anak-anak menjadi salah satu penyebab kekhawatiran terhadap dampak yang akan terjadi kepada mereka. Hanya beberapa program acara yang dapat dinikmati anak-anak salah satunya adalah tayangan animasi berjudul “Adit Sopo Jarwo”. *Rating* “Adit Sopo Jarwo” masuk 10 besar tayangan favorit yang mencapai program *rating* 2,9 *sharing* 14 pada 29 September 2017 (Arya, 2017). Cerita yang ditampilkan dalam “Adit Sopo Jarwo” ringan dan mampu membuat penontonnya terhibur dengan karakter tokoh yang sederhana.

“Adit Sopo Jarwo” dibuat mudah dipahami anak-anak. Setiap karakter dalam film animasi ini punya cerita dengan latar belakang berbeda yang menggambarkan karakter masyarakat Indonesia dengan tema persahabatan antara Adit, Dennis, Mitha, dan Devi serta si mungil Adelya yang selalu diwarnai petualangan. Misi dari pembuatan “Adit Sopo Jarwo” adalah menunjukkan pendidikan moral dan pekerti yang dicerminkan oleh perilaku para tokohnya. Nilai persahabatan, kerja sama, adaptasi diri, dan kejujuran tercermin dalam setiap episode yang ditayangkan.

Film animasi memiliki kelebihan dibandingkan media lain, karena mengkombinasikan audio visual dalam satu media. Terpaan film “Adit Sopo Jarwo” ini tidak serta langsung memberikan dampak atau efek kepada penontonnya, ada beberapa hal yang menyebabkan film dapat berpengaruh kepada khalayaknya, yaitu intensitas menonton film “Adit Sopo Jarwo”. Intensitas dapat dimaknai merupakan tingkatan kualitas atau banyaknya aktifitas menonton yang dilakukan seseorang dalam kurun waktu tertentu (Frisnawati, 2012). Menurut Jauhari (2006) menonton merupakan proses persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan panca indera. Proses tersebut berawal dari masukan sensoris yang dipengaruhi masa lalu seseorang yang terlibat kecerdasan emosi dan kekuatan konsentrasi berfikir. Penggabungan dari semua unsur ini akan menghasilkan persepsi yang diperoleh dari objek tayangan film atau televisi. Televisi memiliki kelebihan yang terletak pada efek visual dan audio yang berpengaruh kuat dalam mempersepsi khalayak. Daya tarik televisi terletak pada kata-kata, musik, *sound effect* serta unsur visual pada gambar, gambar ini merupakan gambar bergerak yang bisa menimbulkan kesan mendalam bagi penontonnya.

Intensitas menonton televisi dapat dikatakan sebagai tindakan dalam menikmati tayangan di televisi dalam ukuran waktu tertentu serta menggambarkan seberapa sering memusatkan perhatiannya terhadap acara yang ditayangkan di televisi. Terdapat empat aspek dalam mengukur intensitas yaitu: 1) Perhatian atau daya konsentrasi dalam menonton, 2) Penghayatan atau pemahaman terhadap tayangan televisi yang disajikan, 3) Durasi, dan 4) Frekuensi atau tingkat keseringan (Azjen 2005 dikutip oleh Cendra, 2014). Frekuensi menonton tayangan film animasi Adit Sopo Jarwo adalah keadaan tingkat seringnya menyaksikan atau melihat tayangan tersebut dengan panca indera. Lebih lanjut, Cendra (2014) menitikberatkan perhatian kepada fokus, konsistensi, semangat, dan tingkat konsentrasi individu dalam menonton suatu tayangan televisi. Selanjutnya, penghayatan yang dimaksudkan menurut Cendra (2014) adalah tingkat keterikatan emosional, perasaan, dan imajinasi saat menonton tayangan televisi; sedangkan durasi di artikan merupakan tingkat kualitas, lama, dan keseriusan individu dalam menonton tayangan televisi.

Banyaknya waktu yang dicurahkan untuk menonton film diduga dapat memengaruhi anak, selain itu lamanya waktu menonton film juga akan memberikan dampak yang berbeda-beda pada tiap anak. Di samping itu, tingkat perhatian dan penghayatan anak-anak dalam menonton film animasi Adit Sopo Jarwo juga memberikan kontribusi yang berarti dalam hal memengaruhi kehidupan anak-anak. Hal ini serupa dengan dalam penelitian Hidayat (2009) yang membagi dua bagian dasar tentang efek televisi sebagai bentuk komunikasi massa, yaitu efek primer meliputi terpaan, perhatian, dan pemahaman dan efek sekunder meliputi perubahan tingkat kognitif (perubahan pengetahuan dan sikap), dan perubahan perilaku (menerima dan memilih). Penjelasan lainnya terkait efek komunikasi massa dikonsepsi menjadi tiga pendekatan, seperti yang disampaikan Ardianto, Komala, dan Karlinah (2012), yaitu pendekatan pertama adalah efek dari media massa yang berkaitan dengan pesan atau media itu sendiri; pendekatan kedua adalah dengan melihat jenis perubahan yang terjadi pada diri khalayak komunikasi massa berupa perubahan sikap, perasaan, dan perilaku atau biasa dikenal sebagai kognitif, afektif, dan behavioral; pendekatan ketiga yaitu observasi terhadap khalayak (individu, kelompok, organisasi, masyarakat, atau bangsa) yang dikenai efek komunikasi massa.

Terpaan film Adit Sopo Jarwo ini diduga memengaruhi cara anak berinteraksi sosial di dalam lingkungannya. Semakin jelas hubungan antara situasi yang ditunjukkan di media dengan situasi yang dialami sendiri, semakin besar kemungkinan seseorang akan menggunakan perilaku yang dimodelkan (Mares & Woodard, 2010). Interaksi sosial ini merupakan hubungan-hubungan sosial yang terjadi antar individu atau antar individu dengan kelompok yang terwujud dalam bentuk aktivitas-aktivitas sosial. Bentuk hubungan-hubungan sosial ini berwujud kerja sama, akomodasi atau penyesuaian, persaingan, dan konflik atau pertentangan. Film animasi Adit Sopo Jarwo merupakan salah satu film animasi anak-anak yang sering menampilkan nilai-nilai dan hubungan-hubungan sosial yang baik dan positif untuk anak-anak sehingga pengaruh film ini dapat dilihat dari ke empat wujud bentuk interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial di kehidupan sehari-hari. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antarorang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara perorangan dengan kelompok manusia (Gillin & Gillin, 1954 dalam Soekanto, 2017). Terjadinya interaksi sosial tidak serta merta terjadi begitu saja, suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat yaitu adanya kontak sosial, dan adanya komunikasi (Soekanto, 2017). Menurut Wulansari (2009) kontak sosial diartikan sebagai hubungan yang terjadi melalui percakapan satu dengan yang lain. Syarat kedua untuk terjadinya interaksi sosial adalah adanya komunikasi. Soekanto (2017) mengartikan komunikasi dalam interaksi sosial adalah di mana seseorang memberi arti pada perilaku orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Kemudian orang yang bersangkutan memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Arti penting dalam komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerakan-gerakan badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.

Berlangsungnya suatu proses interaksi didasarkan berbagai faktor atau dengan kata lain interaksi sosial turut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah faktor imitasi (Bonner 1953 dikutip oleh Gerungan, 2010). Faktor imitasi merupakan faktor yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Imitasi sebagai teori yang mendasari interaksi sosial ditemukan oleh Grabiell Trade, menurutnya imitasi adalah suatu contoh-mencontoh yang dilakukan individu dari individu lain dalam kehidupan (Santoso, 2010). Salah satu segi positifnya adalah bahwa imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Akan tetapi, imitasi memungkinkan pula mengakibatkan terjadinya hal-hal yang negatif di mana jika yang ditiru adalah tindakan-tindakan yang menyimpang (Soekanto, 2017). Lebih lanjut, dalam teori modelling yang dikemukakan oleh Bandura menjelaskan bahwa manusia belajar dengan mengamati dan meniru perilaku orang lain. Teori belajar ini sangat cocok diterapkan pada tingkatan anak-anak dan remaja, dimana masa-masa ini adalah masa mencari *figure* atau panutan dalam rangka pembentukan karakter atau jati diri. Pada kenyataannya, anak-anak dan remaja sering kali mengidolakan *figure* yang ditemukan di layar televisi dibandingkan dengan figur guru atau orangtuanya (Anwas, 2010).

Pada penelitian ini bentuk interaksi sosial yang akan dibahas mencakup kerjasama (*cooperation*), persaingan (*competition*), akomodasi (*accomodation*), dan pertentangan atau pertikaian (*conflict*). Menurut Santoso (2010) kerjasama merupakan sebagai akibat dari kekurangmampuan individu untuk memenuhi kebutuhan dengan usaha sendiri sehingga individu yang bersangkutan memerlukan bantuan individu lain. Kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka memiliki kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut (Cooley 1930 dikutip oleh Soekanto, 2017). Sedangkan, akomodasi atau penyesuaian menurut Gillin & Gillin (1954) dalam Soekanto (2017) akomodasi adalah proses dimana setiap orang atau kelompok manusia yang memiliki kepentingan yang bertentangan, saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan atau menghindari konflik. Berikutnya, persaingan dapat diartikan sebagai suatu proses sosial di mana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan kekerasan atau ancaman (Soekanto, 2017). Selanjutnya, pertentangan atau konflik adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan (Soekanto, 2017). Menurut Santoso

(2010) terdapat hal-hal yang menyebabkan konflik yaitu adanya perbedaan pendirian atau perasaan antar individu, adanya perbedaan kepribadian antar individu, adanya perbedaan kepentingan antar individu atau kelompok, adanya perubahan-perubahan sosial yang cepat dalam masyarakat yang disebabkan perubahan nilai atau sistem.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan intensitas menonton film Adit Sopo Jarwo dan interaksi sosial anak di SD Al Azhar 46 dan SD Cipayung Depok serta menganalisis pengaruh intensitas menonton film Adit Sopo Jarwo terhadap interaksi sosial anak. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh intensitas menonton film animasi Adit Sopo Jarwo terhadap interaksi sosial anak.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Islam Al Azhar 46 dan SD Negeri Cipayung Kota Depok, Jawa Barat. Pengumpulan data dilakukan pada November 2018 – Januari 2019. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan didukung data kualitatif dengan desain penelitian survei. Metode pengambilan sampel yang digunakan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah responden yang pernah dan menonton film animasi Adit Sopo Jarwo. Terdapat 293 siswa yang mengaku menonton film animasi Adit Sopo Jarwo, dari 293 siswa diambil 75 siswa oleh peneliti yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian. Penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan metode *slovin*.

Data primer diperoleh dari para siswa di kedua sekolah dengan menggunakan teknik wawancara dan panduan pertanyaan, sedangkan data sekunder diperoleh dari data sekolah, dan jurnal-jurnal penelitian terkait penelitian ini. Analisis data statistik deskriptif dilakukan untuk memberi gambaran peubah bebas dan peubah terikat menggunakan tabel rata-rata skor dan pengkategorian. Analisis data statistik menggunakan regresi logistik ordinal. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada 30 siswa di SD Sekar Adi Pondok Rajeg, Bogor diperoleh hasil koefisien validitas 0,377–0,601. Hal ini berarti butir-butir pernyataan dalam instrumen penelitian yang dibangun tergolong valid karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,36). Hasil uji reliabilitas menunjukkan peubah intensitas menonton tergolong sangat reliabel dengan nilai 0,865 dan peubah interaksi sosial reliabel dengan nilai 0,709.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Film Animasi Adit Sopo Jarwo di Televisi

Adit Sopo Jarwo merupakan film animasi karya anak bangsa yang dibuat oleh rumah produksi MD Animation yang ditayangkan MNCTV setiap sore hari Senin-Jumat dengan durasi 30 menit. Film animasi ini pertama kali tayang di MNCTV tanggal 24 Januari 2014. Kemudian sempat berpindah tayang ke Trans TV pada pertengahan Maret 2017 dengan durasi tayang satu jam, kemudian kembali tayang di MNCTV mulai 10 September 2017 hingga sekarang. Film Adit Sopo Jarwo bersamaan tayang di MNCTV dengan film animasi buatan Malaysia lainnya, seperti Upin Ipin, Pada Zaman Dahulu Kala hingga Boboi Boy. Film ini menceritakan kisah keseharian persahabatan beda generasi antara Adit, sebagai pelaku utama cerita bersama para sahabatnya Dennis, Ucup, Adel, teman-temannya dan Sopo serta Jarwo. Cerita dikemas dengan latar keseharian di sebuah kampung bernama Kampung Karet Berkah. Dalam kampung tersebut ada dua pemukiman, kompleks perumahan tempat Adit tinggal dan kampung dibelakangnya tetapi semua warganya berbaur. Creative Head MD Animation Eki NF menjelaskan kunci membuat sebuah karya yang disukai dan bertahan lama adalah dengan memasukkan muatan lokal. Pada tahun 2015 film animasi Adit Sopo Jarwo terpilih menjadi Duta Hari Film Nasional 2015. Film ini juga direkomendasikan sebagai salah satu dari tujuh film kartun ramah anak oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI). Film animasi Adit Sopo Jarwo selain menghibur juga memberikan inspirasi dan edukasi bagi kepada anak. Ceritanya yang sederhana membuat film mudah dipahami dan dicerna anak-anak. Setiap karakter di ASJ punya cerita dan latar belakang berbeda yang menggambarkan karakter masyarakat Indonesia.

Tingkat Intensitas Menonton Film Animasi Adit Sopo Jarwo

Pada penelitian ini intensitas diukur dengan melihat frekuensi, durasi, perhatian dan penghayatan. Tingkat intensitas menonton film Animasi Adit Sopo Jarwo di kedua sekolah dapat dilihat pada Tabel 1. Frekuensi menonton film animasi Adit Sopo Jarwo bervariasi di dua sekolah. Rataan skor untuk frekuensi menonton di sekolah SD Al Azhar 46 adalah 2,45 atau dalam kategori rendah. Sementara itu, di SD Negeri Cipayung tingkat frekuensi menontonnya berada dalam rentang skor sedang atau mencapai 3,08. Frekuensi menonton diukur dari tingkat keseringan dan banyaknya waktu individu menonton film animasi Adit Sopo Jarwo. Rataan skor di SD Cipayung dengan kategori sedang menunjukkan siswa memiliki cukup waktu luang dan cukup sering menonton film animasi Adit Sopo Jarwo.

Tabel 1. Tingkat intensitas menonton film Animasi Adit Sopo Jarwo di SD Al Azhar 46 dan SD Negeri Cipayung, 2019

Intensitas Menonton	Rataan skor ¹	
	SD Al Azhar 46	SD N Cipayung
Frekuensi	2,45	3,08
Durasi	3,11	3,41
Perhatian	2,65	3,11
Penghayatan	2,54	3,11
Total Skor ¹	2,65	3,14

Keterangan: Rentang skor 2,45-2,77= rendah 2,78-3,09=sedang 3,10-3,41=tinggi

Dorongan terhadap tingginya frekuensi menonton disebabkan karena film animasi Adit Sopo Jarwo menjadi sarana hiburan utama bagi mereka. Ceritanya dibuat lucu, kocak, informatif sekaligus edukatif membuat banyak orang menyukainya. Serial animasi Adit Sopo Jarwo pernah ditayangkan hingga dua kali oleh MNCTV mulai pertengahan September 2017 hingga akhir Desember 2017 karena melihat besarnya minat penonton film tersebut dengan *rating/ sharing* tinggi. Berbeda halnya dengan siswa SD Negeri Cipayung, siswa SD Al Azhar 46 memiliki tingkat frekuensi menonton rendah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di SD Al Azhar 46 tidak penuh menonton film animasi Adit Sopo Jarwo, melainkan menonton film antara 1-2 kali dalam seminggu. Keberadaan film animasi Adit Sopo Jarwo untuk siswa SD Al Azhar 46 dianggap menjadi salah satu media alternatif mencari hiburan menonton film. Secara status ekonomi para siswa SD Al Azhar 46 juga lebih baik dibandingkan siswa-siswa SD Negeri Cipayung sehingga memiliki banyak alternatif mengisi waktu luang di sore hari. Hasil wawancara dengan sejumlah siswa menunjukkan para siswa mencari hiburan dengan menonton film animasi lain di TV kabel/ TV lain, bermain media sosial hingga *game*. Siswa di sekolah ini kurang tertarik menonton film animasi Adit Sopo Jarwo karena kurang seru dan monoton. Cerita yang dibangun lebih banyak mengenai persaingan antara Adit cs dengan Sopo dan Jarwo. Alah satu siswa SD Al Azhar, NZ (10 tahun) mengaku jarang menonton film Adit Sopo Jarwo.

“Aku gak terlalu konsentrasi nonton film Adit Sopo Jarwo karena asyik main game dan di sekolah banyak PR.”

Tabel 1 juga menunjukkan durasi menonton dikategorikan tinggi di SD Islam Al Azhar 46 dan SD Negeri Cipayung. Rataan skor untuk durasi menonton di SD Al Azhar 3,11 dan di SD Negeri Cipayung 3,41. Durasi menonton merupakan tingkat keseriusan atau lamanya anak dalam menonton film animasi Adit Sopo Jarwo yang diukur ≤ 10 menit, ≤ 20 menit dan di atas 30 menit. Pada penelitian ini anak-anak mencurahkan waktunya di depan layar kaca 20–30 menit setiap harinya. Kelompok siswa yang cenderung menonton dengan durasi tinggi merupakan khalayak yang setia menunggu film tersebut tayang. Anak-anak di kedua sekolah menyukai kemasan animasi yang ditampilkan dalam film Adit Sopo Jarwo. Animasi film Adit Sopo Jarwo memiliki tontonan yang lebih detail dengan kualitas gambar yang bagus dibandingkan tontonan sejenis.

Perhatian merupakan daya konsentrasi yang ditujukan pada sekumpulan objek. Perhatian juga merupakan proses dalam pemilihan terhadap stimuli yang diterima oleh individu yang bersangkutan. Cendra (2014) menitikberatkan perhatian kepada fokus, konsistensi, semangat dan konsentrasi individu menonton suatu tayangan televisi. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor untuk tingkat perhatian menonton siswa SD Negeri Cipayung mencapai 3,11 dan tergolong pada tingkat perhatian yang tinggi. Nilai ini jauh lebih besar dibandingkan tingkat perhatian siswa di SD

Islam Al Azhar 46 yang hanya mencapai 2,65 dan tergolong rendah. Siswa yang memiliki perhatian menonton film animasi Adit Sopo Jarwo yang tinggi cenderung tidak pernah mengganti atau pindah saluran ke acara televisi lain dan memiliki keinginan tidak melewatkan menonton film tersebut. Perhatian menonton yang tinggi maka semangat dan konsentrasi menonton pada siswa SD Negeri Cipayung cenderung besar. Perhatian yang tinggi juga didukung dengan frekuensi tayangan film animasi Adit Sopo Jarwo yang sempat tayang hingga dua kali dalam sehari.

Selanjutnya, penghayatan adalah tingkat kedalaman emosional, perasaan, imajinasi saat menonton film Adit Sopo Jarwo. Penghayatan dalam menonton film animasi Adit Sopo Jarwo meliputi pemahaman dan penyerapan atas alur cerita pada setiap episode film tersebut. Siswa di SD Negeri Cipayung memiliki rata-rata skor 3,11 tergolong tinggi. Di sekolah tersebut penghayatan menonton film animasi Adit Sopo Jarwo rata-rata siswanya mencapai 70,3 persen. Berbeda halnya di SD Islam Al Azhar 46 skor rata-rata tingkat penghayatan 2,54 atau tergolong pada kategori rendah. Siswa yang tergolong pada tingkat penghayatan tinggi akan selalu menantikan film animasi Adit Sopo Jarwo serta turut terbawa suasana film animasi Adit Sopo Jarwo. Para siswa di SD Cipayung menyebutkan film animasi Adit Sopo Jarwo mengajarkan pesan moral dan sosial seperti sifat berani, jujur, percaya diri, tanggung jawab, kreatif, kepedulian dan kerja sama.

Secara keseluruhan rata-rata skor tingkat intensitas menonton film Adit Sopo Jarwo di kedua sekolah memiliki perbedaan. Di SD Islam Al Azhar 46 skor rata-rata untuk intensitas menonton 2,65 sedangkan di SD Cipayung mencapai 3,14. Intensitas menonton film animasi Adit Sopo Jarwo (indikator frekuensi, durasi, perhatian dan penghayatan) berbeda menunjukkan film animasi Adit Sopo Jarwo bukan pilihan utama bagi siswa SD Islam Al Azhar 46 untuk menjadikannya sebagai tontonan utama bagi mereka. Sebaliknya bagi siswa di SD Cipayung film serial ini menjadi tontonan utama dan mempengaruhi sikap keseharian mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian Habib dan Soliman (2015) film kartun dapat bertindak sebagai sekolah rumah, untuk mengajari anak-anak pengalaman hidup yang tidak diperoleh dari orang tua atau dari sekolah karena fasilitas yang kurang secara akademik atau dalam perintah orang tua.

Tingkat Interaksi Sosial Anak

Interaksi sosial anak yang diukur dalam penelitian ini meliputi bentuk kerja sama, akomodasi, persaingan, dan konflik atau pertentangan. Interaksi sosial anak pada kedua sekolah dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Distribusi rata-rata skor interaksi sosial siswa SD Al Azhar 46 dan SD Negeri Cipayung, 2019

Interaksi Sosial	Rataan skor ¹	
	SD Al Azhar 46	SD N Cipayung
Kerja sama	2,86	3,01
Akomodasi	3,32	3,35
Persaingan	3,18	2,81
Konflik	1,57	1,81
Total skor ¹	2,68	2,73

Keterangan: rentang skor 1,57-2,16 = rendah, 2,17-2,75 = sedang, 2,76-3,35 = tinggi

Santoso (2010) menyebutkan kerja sama muncul sebagai akibat dari kekurangan individu untuk memenuhi kebutuhan sendiri. Film animasi Adit Sopo Jarwo memiliki banyak pesan edukasi terutama persoalan kerja sama yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh Adit, Dennis, Mitha, dan si mungil Adelya berpetualang bahu membahu saling menolong dalam menghadapi masalah atau memotivasi sesama menghadapi tantangan yang dihadapi mereka. Hasil dari penelitian terhadap siswa SD Al Azhar 46 menunjukkan interaksi sosial dalam hal kerja sama masuk dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 2,86. Hal serupa juga terjadi pada siswa di SD Negeri Cipayung yang memiliki tingkat kerja sama dengan skor rata-rata 3,01. Siswa di SD Negeri Cipayung FD (9 tahun) mengakui kerja sama atau kekompakan di sekolahnya membuat jarang berkonflik bersama teman-temannya.

“di sekolah jarang berantem, kami semua berteman dan kompak kalo di dalam kelas.”

Teori kultivasi oleh Gerbner menyebutkan televisi menjadi media atau alat utama bagi penonton untuk belajar tentang masyarakat dan lingkungannya. Persepsi yang terbangun dari penonton ini

mengenai budaya dan masyarakat sangatlah ditentukan oleh televisi. Penonton melalui kontakannya dengan televisi belajar tentang dunianya, nilai-nilainya dan adat kebiasaannya (Nurudin 2011).

Akomodasi atau penyesuaian adalah suatu bentuk penyesuaian diri dalam interaksi antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok guna meredakan pertentangan. Soekanto (2017) mengatakan tujuan akomodasi berbeda-beda sesuai situasi yang dihadapinya. Tingkat akomodasi pada siswa di kedua sekolah memiliki skor rata-rata tinggi. Pada siswa SD Al Azhar 46 skor rata-rata untuk indikator akomodasi mencapai 3,32 atau tinggi. Film animasi Adit Sopo Jarwo sering kali memperlihatkan tema cerita yang menunjukkan tingkat interaksi sosial. Pertentangan Sopo dan Jarwo bersama Adit dan teman-temannya sering ditunjukkan, namun dalam bagian tertentu terjadi penyelesaian secara akomodatif yang menguntungkan kedua pihak.

Selanjutnya, persaingan merupakan suatu bentuk perjuangan individu atau kelompok tertentu untuk meraih keinginan secara kompetitif. Cara yang digunakan dengan menarik perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada tanpa menggunakan kekerasan atau ancaman (Soekanto, 2017). Pada Tabel 2, siswa di kedua sekolah menunjukkan tingkat persaingan tinggi, di SD Al Azhar 46 skor rata-rata 3,18 sedangkan di SD Negeri Cipayung dengan skor 2,81. Film animasi Adit Sopo Jarwo juga menunjukkan adanya persaingan antara tokoh Adit dan kawan-kawan sebagai tokoh protagonis serta Sopo dan Jarwo sebagai sosok antagonis. Tema cerita yang diusung dalam film animasi Adit Sopo Jarwo lebih bercerita ke arah persaingan positif, yang tidak menimbulkan emosi atau kontak fisik. Bentuk persaingan nyata di kedua sekolah terlihat pada kompetisi belajar atau olahraga antarsiswa.

Konflik biasanya muncul jika individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menantang lawan dengan ancaman atau kekerasan. Ada sejumlah hal yang melatari terjadinya konflik yaitu perbedaan pendirian atau perasaan individu, kepentingan hingga perubahan sosial (Santoso, 2010). Film animasi Adit Sopo Jarwo tidak menonjolkan adanya konflik terbuka karena konten yang ditayangkan ditujukan bagi pemirsa keluarga dengan tema yang diarahkan pada persahabatan. Berdasarkan hasil penelitian, tingkat konflik siswa di kedua sekolah cenderung rendah dengan rata-rata skor 1,57 di SD Al Azhar dan 1,81 di SD Negeri Cipayung. Pada penelitian ini, nilai rata-rata skor yang tergolong rendah menggambarkan siswa di kedua sekolah dalam berinteraksi sosial menghindari adanya pertengkaran atau konflik. Secara keseluruhan skor rata-rata untuk tingkat interaksi sosial di SD Islam Al Azhar 46 dikategorikan sedang dengan skor 2,68 dan di SD Cipayung 2,75. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat interaksi sosial yang dibangun cenderung memiliki arah positif dengan menjalin kesatuan dan meningkatkan solidaritas anggota kelompok bukan disosiatif atau hubungan yang merenggangkan jalinan atau solidaritas anggota kelompok. Meski selisihnya kecil, siswa di SD Cipayung memiliki hubungan asosiatif lebih baik dibandingkan di SD Islam Al Azhar 46. Penelitian oleh Astuti (2017) menunjukkan dalam film animasi terdapat nilai-nilai positif yang terwujud dalam interaksi sosial dan gaya komunikasi para tokoh sehingga memberikan dampak positif kepada anak-anak yang menonton tayangan tersebut secara rutin.

Pengaruh Intensitas Menonton Film Animasi Adit Sopo Jarwo Terhadap Interaksi Sosial Anak

Pengaruh intensitas menonton film Animasi Adit Sopo Jarwo terhadap interaksi sosial anak dianalisis dengan uji regresi logistik ordinal. Hasil analisis pengaruh intensitas menonton film Animasi Adit Sopo Jarwo terhadap interaksi sosial anak dijelaskan dalam Tabel 3. Pada Tabel 3 menunjukkan tingkat frekuensi menonton film animasi Adit Sopo Jarwo berpengaruh nyata ($p \leq 0,1$) dengan nilai koefisien β 0,497 terhadap kerjasama. Hal ini menunjukkan jika semakin lama frekuensi menonton film animasi Adit Sopo Jarwo maka semakin tinggi pula nilai kerjasama antar anak. Begitu pun frekuensi menonton film animasi Adit Sopo Jarwo berpengaruh nyata ($p \leq 0,05$) dengan nilai β 0,415 terhadap akomodasi. Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering menonton film Adit Sopo Jarwo maka akan meningkatkan tingkat penyesuaian (akomodasi) anak di lingkungannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Rohani (2015) menyebutkan televisi memiliki dampak terhadap aspek perkembangan anak, terutama anak usia dini, seperti anak menjadi lebih komunikatif dan lancar berbahasa, mudah berinteraksi dengan orang lain dan mengembangkan daya imajinatif serta daya nalar. Film Adit Sopo Jarwo berisi materi-materi tentang kerjasama terhadap sesuatu kegiatan yang positif sehingga film ini mampu memberikan contoh atau *role model* kepada anak-anak. Televisi dan anak merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan karena anak adalah penggemar nomor satu media televisi (Arisetya, 2009 dikutip oleh Ridwan & Prasetya, 2015). Televisi telah menjadi

anggota keluarga yang tidak tercatat dalam kartu keluarga. Menurut Triwardani (2011) televisi telah menjadi media teknologi keluarga modern yang menyatu dalam dinamika kehidupan sehari-hari. Sebab itu pola-pola interaksi dan komunikasi dalam keluarga telah termediasi oleh perangkat-perangkat teknologi seperti halnya televisi. Pengaruh besar atas sikap dan perilaku penonton tidak muncul secara langsung melainkan secara akumulatif (Cendra, 2014).

Tabel 3 Hasil uji statistik pengaruh intensitas menonton film Animasi Adit Sopo Jarwo terhadap interaksi sosial anak

Intensitas menonton	Nilai koefisien (β) terhadap interaksi sosial anak			
	Kerja sama	Akomodasi	Persaingan	Konflik
Frekuensi	0,497*	0,415**	-0,189	0,018
Durasi	0,526*	0,699**	0,151	-0,199*
Perhatian	0,237**	0,154	-0,095	-0,034
Penghayatan	0,329**	0,232	-0,049	-0,113

Keterangan: *berpengaruh pada taraf nyata $p \leq 0,05$ (β) Koefisien regresi logistik
 **berpengaruh pada taraf nyata $p \leq 0,1$

Pada Tabel 3 antara frekuensi menonton terhadap konflik tidak berpengaruh nyata. Konflik merupakan proses sosial antarindividu dengan individu lain atau kelompok tertentu yang berujung pada pertentangan atau pertikaian. Berdasarkan pengamatan dari deskripsi indikator konflik di kedua sekolah rata-rata skornya terhitung rendah. Cerita yang disusun dalam film Adit Sopo Jarwo tidak menampilkan konflik terbuka atau verbal, melainkan salah paham antara Adit cs dan Sopo serta Jarwo. Hal ini sejalan dengan penelitian Artha (2016) televisi sebagai salah satu lingkungan berperan dalam membentuk kepribadian anak. Proses pembentukan kepribadian dilakukan melalui pembiasaan. Seorang anak melihat tingkah laku yang ditampilkan secara berulang sehingga tingkah laku ini menjadi lazim baginya. Apabila program televisi menayangkan model kekerasan dan pornografi secara berulang maka tingkah laku tersebut lambat laun bisa menjadi perilaku mereka. Televisi hendaknya menayangkan acara dengan model perilaku positif.

Selanjutnya pada Tabel 3 juga menunjukkan bahwa durasi menonton film animasi Adit Sopo Jarwo berpengaruh nyata ($p \leq 0,1$) terhadap kerja sama dengan nilai koefisien β 0,526. Hal ini berarti semakin tinggi durasi menonton film animasi Adit Sopo Jarwo maka semakin tinggi pula tingkat kerja sama anak. Durasi menonton juga berpengaruh sangat nyata ($p \leq 0,05$) terhadap akomodasi dengan nilai koefisien β sebesar 0,699. Pada nilai koefisien ini maka pengaruh durasi menonton film Adit Sopo Jarwo terhadap akomodasi terhitung tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Cendra (2014) yang menyebutkan kelompok anak penonton berat secara bertahap akan mengajari mereka cara berpikir dan melakukan sesuai dengan apa yang dilihatnya. Rata-rata pesan edukasi yang ditampilkan dalam film animasi Adit Sopo Jarwo terbagi dalam pesan moral, pesan sosial dan pesan religi. Pesan sosial yang dimaksud dalam film tersebut terkait dengan kepedulian dan kerjasama. Pembuat film animasi Adit Sopo Jarwo menyebut pesan sosial yang disampaikan untuk memberikan pemahaman bagi anak-anak mengenai fungsi dan manfaat kepedulian dan kerjasama lebih erat dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tabel 3 juga menjelaskan, durasi menonton berpengaruh nyata ($p \leq 0,1$) negatif terhadap konflik. Kondisi ini menunjukkan semakin tinggi durasi menonton maka semakin rendah tingkat pertentangan di antara anak-anak. Berdasarkan kondisi dilapang, perilaku interaksi sosial yang terjadi di antara anak-anak memang sudah baik, tidak adanya *bullying* di antara anak-anak dan tidak terjadi tindakan kekerasan saat bermain di jam istirahat. Konten yang disajikan film animasi Adit Sopo Jarwo cenderung positif tidak menampilkan persaingan atau konflik terang-terangan atau bersifat fisik. Penelitian Astuti (2017) menjelaskan film animasi khususnya film Adit Sopo Jarwo menunjukkan wujud kesantunan direktif dalam wacana film kartun meliputi: direktif permintaan, direktif pertanyaan, direktif perintah, direktif larangan dan direktif persilaan atau pengizinan. Kesantunan bisa dilihat jika tidak ada pemaksaan, tidak menyinggung perasaan mitra tutur dan berusaha membuat mitra merasa dihargai dan dihormati.

Hasil penelitian juga menunjukkan tingkat perhatian menonton film animasi Adit Sopo Jarwo berpengaruh nyata ($p \leq 0,05$) dengan nilai koefisien β 0,237 terhadap kerjasama. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat perhatian menonton maka tinggi juga tingkat kerjasama antaranak. Penelitian yang dilakukan oleh Astarini, Solichin, dan Tini (2017) menyebutkan dampak menonton

televisi berpengaruh terhadap perkembangan anak dari cara mereka berinteraksi dengan orang tua, orang dewasa di sekitarnya dan teman sebayanya. Dampak ini diawali dengan proses sosial awal anak berupa imitasi baik perilaku, sikap, gerak fisik dan bahasa tubuh serta peniruan secara verbal sehingga mempengaruhi anak dalam berperilaku sosial di lingkungannya. Pada Tabel 3 tingkat perhatian menonton film animasi Adit Sopo Jarwo tidak berpengaruh nyata terhadap akomodasi, persaingan, dan konflik. Dengan demikian tingkat perhatian bukanlah menjadi ukuran bagi munculnya tingkat akomodasi, persaingan atau konflik di antara anak-anak kedua sekolah.

Tabel 3 juga menjelaskan tingkat penghayatan menonton film animasi Adit Sopo Jarwo berpengaruh nyata ($p \leq 0,05$) dengan nilai koefisien β 0,329 terhadap tingkat kerja sama. Penghayatan menonton yang tinggi akan membuat tingkat kerjasama antar anak semakin baik. Dalam belajar dan bermain anak-anak terbiasa bekerja sama baik secara individu atau kelompok. Namun demikian, indikator tingkat penghayatan menonton film animasi Adit Sopo Jarwo tidak berpengaruh terhadap tingkat akomodasi, persaingan dan konflik. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat penghayatan menonton film Adit Sopo Jarwo yang tinggi belum tentu memiliki pengaruh terhadap akomodasi, persaingan dan konflik di antara mereka. Secara keseluruhan, pembahasan di atas menyiratkan bahwa hipotesis penelitian (H1) yang menyatakan terdapat pengaruh nyata antara intensitas menonton film animasi Adit Sopo Jarwo terhadap interaksi sosial antarsiswa SD, diterima pada aspek kerjasama dan akomodasi.

KESIMPULAN

Dari uraian di atas terdapat perbedaan antara peubah intensitas menonton dan interaksi sosial anak di kedua sekolah. Pada SD Islam Al Azhar 46 intensitas menonton film animasi Adit Sopo Jarwo tergolong rendah, dan sebaliknya di SD Cipayung tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa bagi siswa SD Islam Al Azhar 46 film animasi Adit Sopo Jarwo bukan menjadi tontonan utama mencari hiburan. Sementara siswa di SD Cipayung menganggap Film animasi Adit Sopo Jarwo menjadi tayangan yang harus ditonton. Pada peubah interaksi sosial keduanya memiliki rata-rata skor tingkat interaksi sosial anak yang tergolong sedang, hal ini menunjukkan bahwa hubungan sosial yang terjalin di antara anak bersifat asosiatif yaitu cenderung berperilaku positif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas menonton film animasi Adit Sopo Jarwo berpengaruh nyata terhadap interaksi sosial anak. Intensitas menonton terlihat pada aspek frekuensi, durasi, perhatian dan penghayatan terhadap kerjasama dan akomodasi. Pada tingkat frekuensi dan durasi berpengaruh nyata terhadap kerjasama dan akomodasi. Pada tingkat perhatian dan penghayatan berpengaruh nyata terhadap kerjasama. Secara keseluruhan hipotesis penelitian terdapat pengaruh nyata antara intensitas menonton film animasi Adit Sopo Jarwo terhadap interaksi sosial antarsiswa SD diterima pada aspek kerjasama dan akomodasi.

Tayangan film animasi memiliki pengaruh dalam membentuk karakter anak. Film animasi Adit Sopo Jarwo bisa dimasukkan sebagai bagian dari metode belajar dengan menayangkannya secara khusus di rumah atau sekolah. Film animasi dapat bertindak sebagai sekolah rumah untuk mengajarkan anak-anak pengalaman hidup yang tidak diperoleh dari orangtua atau dari sekolah karena fasilitas yang kurang dalam secara kurikulum akademik atau dalam perintah orang tua. Di samping itu, tayangan film animasi yang positif dan ramah untuk anak perlu diperbanyak dengan kemasan menarik. Film Adit Sopo Jarwo biasa menyajikan sosok Haji Udin sebagai penengah perseteruan antara Adit Cs dengan Sopo dan Jarwo. Namun, jika ingin lebih menarik kemasannya diubah dengan penyelesaian konflik dituntaskan secara alamiah sesuai karakter pada tokoh yang terlibat di dalamnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Islam Al Azhar 46 dan SD Negeri Cipayung Depok yang telah membantu penulis mengumpulkan data. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih pada para siswa di kedua sekolah yang bersedia menjadi responden selama penelitian berlangsung. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini, semoga diberkati selalu.

DAFTAR PUSTAKA

- Andwika, R. (2017). Pemerintah Sebut Bullying Karena Pengaruh Sinetron dan Orang Tua. Diambil dari Merdeka.com website: <https://www.merdeka.com/peristiwa/pemerintah-sebut-bullying-marak-karena-pengaruh-sinetron-orangtua.html>.
- Anwas, O. (2010). Televisi Mendidik Karakter Bangsa : Harapan dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(2), 256–266.
- Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2012). *Komunikasi Massa Satu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arsyadad, A. (2006). Polisi Sulit Buktikan Kematian Reza Akibat Snack Down. Diambil 26 April 2019, dari Detik.com website: <https://news.detik.com/berita/d-714281/polisi-sulit-buktikan-kematian-reza-akibat-smack-down>
- Artha, D. (2016). Pengaruh pemilihan tayangan televisi terhadap perkembangan sosialisasi anak. *Jurnal Edu Tech Vom*, 2(1), 18–26. Diambil dari <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/edutech/article/view/573/483>.
- Arya, P. (2017). Rating Adit Sopo Jarwo dan Upin Ipin jadi favorit, rating Anak Langit terjun bebas. Diambil 29 April 2019, dari Media.iyaa.com website: https://media.iyaa.com/article/2017/09/jadi-animasi-favorit-adit-sopo-jarwo-tayang-2-kali-sehari-di-mnc-tv-3597920_10084.html
- Astarini, N., Solichin, I., & Tini, R. (2017). Studi dampak tayangan televisi terhadap perilaku sosial anak. *Jurnal Cakrawala Dini*, 8(1), 36–47.
- Astuti, M. (2017). Kesantunan direktif dan ekspresif dalam wacana film kartun adit sopo Jarwo (Directive and expressive poliyeness in discours of the cartoon Adit Sopo Jarwo). *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 7(1), 60–71. Diambil dari <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jbsp/article/view/3767/3408>
- Cendra, R. (2014). *Pengaruh menonton pertandingan sepakbola di televisi terhadap perilaku sosial anak dalam bermain sepakbola* (Universitas Pendidikan Indonesia). Diambil dari <http://repository.upi.edu/15865/>
- Darwanto. (2007). *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, O. (2002). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Faruki, A. (2014). Kekerasan di SD Bukittinggi Akibat Pengaruh TV.
- Frisnawati, A. (2012). Hubungan antara intensitas menonton reality show dengan perilaku prososial pada remaja. *Jurnal Emphaty*, 1(2), 47–58. Diambil dari <http://garuda.ristekdikti.go.id/documents/detail/123259>.
- Gerungan, W. (2010). *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Hanson, R. (2016). *Mass Communication Living in a Media World 5th Edition*. Canada: SAGE Publications, Inc.
- Hidayat, D. (2009). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Habib, K and Soliman T. (2015). Cartoon effect and changing chlidren mental response and behavior. *Open Journal of Social Science*, 3(9), 248-264. Diambil dari s. <http://www.scrip.org/journal/jsshttp://dx.doi.org/10.4236/jss.2015.39033>
- Jauhari, A. (2006). *Tindakan Masyarakat Menonton Tayangan Extravaganza di Trans (studi pada masyarakat Desa Rengel, Kecamatan Rengel, Kabupaten Tuban)* (Universitas Muhammadiyah Malang). Diambil dari <http://eprints.umm.ac.id/6477/>
- Mares, M., & Woodard, E. (2010). Positive effects of television on children's social interactions: a meta-analysis. *Jurnal Media Psychology*, 7(1), 301–322.
- Nielsen, A. (2011). Data highlights: Potensi penonton anak naik 17%. Diambil 7 Maret 2017, dari

<http://www.agbnielsen.net/whereweare/localnews.asp?id=0&country=Indonesia&newstype=L&mode=search&year=2011&month=6&language=Bahasa Indonesia>

- Pramana, R. (2015). Bocah SD Tewas, Dikeroyok Temannya Tirukan Adegan di Sinetron 7 Manusia Harimau. Diambil 27 November 2015, dari Pos Belitung website: <http://belitung.tribunnews.com/2015/11/27/bocah-sd-tewas-.dikeroyok-temannya-tirukan-adegan-di-sinetron-7-manusia-harimau>
- Ridwan, A., & Prasetya, T. (2015). Dampak sering menonton televisi pada usia anak sekolah. *Jurnal AKP*, 6(1), 41–46. Diambil dari <http://garuda.ristekdikti.go.id/documents?q=dampak+sering+menonton+televisi+pada+usia+anak+sekolah>
- Rohani, G. (2015). Pengaruh Televisi (TV) terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia 3-4 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 631–639.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Triwardani, R. (2011). Televisi dalam ruang keluarga: Menyoal televisi sebagai praktik konsumsi dalam konfigurasi ruang domestik. *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 10–28. Diambil dari <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jik/article/view/177>
- Triwarsono, H. (2018). Siswa di Kediri Jadi Korban Bullying Alami Infeksi Otak. Diambil dari Tempo.co website: <https://nasional.tempo.co/read/1055133/siswa-sd-di-kediri-jadi-korban-bullying-alami-infeksi-otak>
- Wulansari, D. (2009). *Sosiologi (Konsep dan Teori)*. Bandung: Refika Aditama.