

ANALISIS TERPAAN ANIMASI UPIN & IPIN DALAM PERILAKU MENIRU ANAK (Studi Kasus Pada Anak SDN 001 Tanah Grogot)

**Risa Apriyanti¹, Silviana Purwanti², Kadek Dristiana Dwivayani³
1502055041**

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin maju dan canggih membuat anak-anak menghabiskan waktunya untuk menonton tayangan kesukaan mereka yaitu film animasi. Salah satu animasi yang disukai dan ditonton sampai saat ini adalah animasi upin & ipin, Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar sosial Albert Bandura. Fokus penelitian ini menggunakan indikator terpaan media, mencakup frekuensi menonton, atensi (perhatian) menonton, durasi menonton dan indikator perilaku meniru yang mencakup tingkah laku sama, tingkah laku tergantung dan tingkah laku salinan

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa animasi upin & ipin mempengaruhi perilaku meniru anak yang menonton, dilihat dari frekuensi menonton yang sering dan berulang, atensi (perhatian) menonton yang tinggi, dan durasi menonton yang cukup lama. Animasi ini juga mempengaruhi anak yang menonton sampai akhirnya membentuk beberapa tingkah laku. Pertama tingkah laku sama, karena yang dilakukan para tokoh merupakan kebiasaan yang juga dilakukan anak-anak di rumah. Kedua tingkah laku tergantung, yang terjadi karena adanya rasa ingin terlihat sama dan lucu seperti tokoh sehingga mereka melakukan perilaku meniru. Ketiga adalah tingkah laku salinan, karena mereka masih menggunakan kalimat, kosakata, dan logat seperti yang ada dalam tayangan animasi upin & ipin dalam jangka waktu yang lama dan terus menerus.

Kata Kunci: Analisis Terpaan, Animasi Upin & Ipin, Perilaku Meniru Anak

PENDAHULUAN

Perkembangan televisi dan media youtube di Indonesia menyebabkan masyarakat semakin leluasa untuk menikmati setiap tontonan yang disediakan. Salah satu yang banyak menjadi pilihan penonton untuk ditayangkan adalah film animasi yang menarik perhatian penonton khususnya anak-anak. Diantaranya adalah *Doraemon*, *Shincan*, *Naruto*, *Boboboy*, *Adit & Sopo Jarwo*, dan *Upin & Ipin*.

Animasi Upin & Ipin adalah animasi 3D yang tokoh-tokohnya berasal dari negeri jiran Malaysia. Animasi ini berkisah tentang keseharian anak kembar yang bernama Upin & Ipin. Animasi ini menarik perhatian masyarakat mulai dari anak-anak

¹ Mahasiswi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.
Email: risaapriyanti1998@gmail.com

² Dosen Pembimbing 1 dan Staf Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

³ Dosen Pembimbing 2 dan Staf Pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman

hingga orang dewasa. Awalnya anak kembar ini adalah tokoh sampingan dari film kartun animasi yang berjudul “*The Geng: Pengembaraan Bermula*” sebuah film yang diproduksi Les’Copaque. Dari film animasi tersebut, tokoh Upin & Ipin mulai dikenal para penonton sehingga dibuatlah serial animasi Upin & Ipin.

Gaya bahasa yang digunakan masing-masing tokoh memiliki keunikan dari segi suara, nada, kosakata, dan kalimat-kalimat yang diucapkan para tokoh-tokohnya. Seperti kosakata yang diucapkan Ipin ‘betul,betul,betul’, lalu Mail yang suka berkata ‘due singgit, due singgit’, dan Mei-Mei yang suka berkata ‘saya suke, saya suke’, dan masih banyak lagi kosakata dan kalimat yang menarik perhatian anak-anak. Hal tersebut menyebabkan anak-anak menjadi tertarik untuk melakukan perilaku meniru dari adegan-adegan yang mereka anggap unik dan lucu dalam tayangan animasi tersebut.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana Analisis Terpaan Animasi Upin & Ipin Dalam Perilaku Meniru Anak (Studi Kasus Pada Anak SDN 001 Tanah Grogot) ?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis Terpaan Animasi Upin & Ipin Dalam Perilaku Meniru Anak (Studi Kasus Pada Anak SDN 001 Tanah Grogot)

Manfaat Penelitian.

1. Manfaat Teoritis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya pengetahuan dibidang Ilmu Komunikasi. Pada umumnya bagi progam studi Ilmu Komunikasi khususnya yang berkaitan dengan Psikologi Komunikasi agar dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis, Hasil dari penelitian diharapkan dapat berguna bagi pihak sekolah di taman kanak-kanak dan orang tua. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat menjadi bahan pemikiran dan bahan masukan pula bagi kedua pihak tersebut dalam mengarahkan murid atau anak-anaknya untuk memilih tayangan animasi yang berguna dalam menambah pengetahuan.

KERANGKA DASAR TEORI

Teori Belajar Sosial (social learning theory)

Toeri ini pertama kali dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori ini seringkali disebut teori belajar observasional atau *modeling*. Menurut Bandura (1977), manusia bisa belajar dengan cara mengamati dan meniru perilaku orang lain. Bandura dalam Karlinah (2007:64) menjelaskan bahwa kita belajar bukan saja dari pengalaman langsung, tetapi dari peniruan atau peneladanan (*modelling*). Bandura menjelaskan bahwa perilaku atau tingkah laku manusia merupakan hasil interaksi timbal balik yang terus menerus antara faktor-faktor penentu seperti kognitif, persepsi, dan faktor lainnya yang mempengaruhi kegiatan manusia.

Terpaan

Menurut pendapat Rosengren (1974) dalam Jalaluddin Rakhmat (2004:66) terpaan media adalah banyaknya informasi yang diperoleh melalui media, yang meliputi frekuensi, atensi, dan durasi penggunaan pada setiap jenis media yang digunakan. Maka cara mengukur terpaan media dengan melihat indikator sebagai berikut :

1. Frekuensi

Yaitu data yang dikumpulkan dari khalayak untuk mengetahui seberapa sering khalayak menonton suatu acara atau program televisi (berapa kali dalam sehari). Frekuensi juga dapat diukur berdasarkan seberapa sering komunikasi dari media melihat, membaca, dan mendengarkan media tersebut, karena semakin tinggi frekuensi maka pesan akan semakin menempel dalam benak konsumen dan menimbulkan perhatian dari audiens.

2. Atensi (Perhatian)

Yaitu suatu proses mental seseorang dalam menyimak pesan di media, seperti melihat, membaca, dan mendengarkan media dengan tidak melakukan kegiatan lain. Dalam proses menyimak, unsur audio dan video juga berperan dalam hal ini, karena dapat menentukan ketertarikan dan fokus khalayak ketika menyimak isi pesan dari media.

3. Durasi

Yaitu menghitung berapa lama waktu khalayak bergabung dengan suatu media (berapa jam sehari), atau berapa lama (menit), khalayak mengikuti suatu tayangan tersebut.

Televisi dan Youtube

Menurut David, kata televisi secara etimologis merupakan gabungan dari bahasa Yunani dan Latin "tele" yang berarti jarak, dan juga digunakan untuk menggambarkan bentuk komunikasi jarak jauh lainnya seperti telegram dan panggilan telepon. Visi berasal dari bahasa Latin "video" dan berarti "Saya melihat". Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa televisi adalah transmisi dan penerimaan gambar benda bergerak dengan bantuan gelombang radio. (Wibowo, 2007).

TV sebagai alat adalah bagian dari sistem yang lebih besar, jadi TV adalah kotak hitam ajaib, tetapi gelombang elektromagnetik dari pemancar TV digabungkan langsung ke TV, dan ketika tombol ditekan, ia bergerak ke arah yang sebenarnya. Youtube adalah situs web berbagi video populer yang memungkinkan pengguna mengunduh, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Didirikan pada Februari 2005 oleh tiga mantan karyawan Paypal: Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Secara umum video Youtube adalah video klip dari film, acara TV dan video yang dibuat oleh pengguna sendiri (Tjanatjantia Widika, 2013).

Salah satu layanan google ini, memfasilitasi penggunaannya agar bisa mengupload video dan dapat diakses oleh pengguna lainnya. dapat dikatakan bahwa youtube adalah database video yang paling populer di dunia internet, atau bahkan yang paling lengkap dan variatif. Youtube kini telah menjadi berbagai macam kebutuhan dari penggunaannya, fitur-fitur yang ditawarkan dengan kemajuan teknologi youtube sangat memudahkan dari berbagai aspek kebutuhan yang dibutuhkan pengguna.

Animasi

Menurut Wojowasito (1997) dalam Syahfitri (2011:213) kata animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to animate* dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti menghidupkan. 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.

Sejarah Animasi Upin & Ipin

Animasi Upin & Ipin adalah animasi 3D yang tokoh-tokohnya berasal dari negeri Jiran Malaysia. Animasi ini berkisah tentang keseharian anak kembar yang bernama Upin & Ipin. Animasi ini menarik perhatian masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Awalnya anak kembar ini adalah tokoh sampingan dari film kartun animasi yang berjudul "*The Geng: Pengembaraan Bermula*" sebuah film yang diproduksi *Les Copaque*. Dari film animasi tersebut, tokoh Upin & Ipin mulai dikenal para penonton sehingga dibuatlah serial animasi Upin & Ipin. Penayangan serial animasi Upin & Ipin pertama kali ialah pada tanggal 14 September 2007 dan disiarkan distasiun TV9 yang merupakan program televisive di Malaysia. Di Indonesia, Upin & Ipin mulai tayang pertama kali ditahun 2008 pada saat bulan Ramadhan yaitu di stasiun Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) yang sekarang sudah berganti nama menjadi stasiun MNCTV.

Upin & Ipin merupakan sepasang adik-kakak kembar berusia belia yang tinggal bersama Kak Ros dan Mak Uda (Opah) di Kampung Durian Runtuh setelah kematian kedua orangtua mereka sewaktu masih bayi. Upin & Ipin bersekolah di Tadika Mesra yang terletak dalam kawasan kampung, dimana mereka berteman dengan banyak teman yang bermacam-macam tingkah lakunya.

Upin lahir lima menit lebih awal dari Ipin, oleh karena itu dalam series ini Upin berperan sebagai kakak dari saudara kembarnya yaitu Ipin. Upin lebih pandai bersuara menjadi tokoh utama dibalik perbuatan iseng yang dilakukan mereka berdua. Ipin lebih periang dan pandai dalam pembelajaran dibandingkan dengan kakaknya yakni Upin yang juga suka memakan ayam goreng. Ipin juga cenderung mengulang satu kata menjadi tiga dalam satu kalimat, khususnya "betul,betul,betul".

Cara membedakan saudara kembar yang berkepala botak ini, Upin memiliki sehelai rambut dikepalanya dan selalu menggunakan baju warna kuning yang bertuliskan huruf "U", sedangkan adiknya yaitu Ipin tidak memiliki rambut dikepalanya dan selalu memakai baju warna biru yang bertuliskan huruf "I" dan tidak lupa menggunakan kain merah dilehernya.

Perilaku Meniru

Menurut Baran (2011:370) bahwa imitasi sama dengan peniruan, yaitu melakukan langsung perilaku yang diamati. Selain itu, menurut Philips dalam Rakhmat (2011:248) menyimpulkan bahwa meniru atau imitasi individu terjadi karena efek-efek media massa terhadap anggota masyarakat, hingga kemudian dia menciptakan istilah *cultural contagion* (penularan budaya). Menurut Davidoff *imitation* disebut juga *modeling*, *observational learning*, atau *soial learning* (Purawanta, 2012:28). Dasar dari imitasi adalah teori belajar sosial. Teori ini dikembangkan oleh Albert Bandura. Selanjutnya Miller dan Dollard (Sarwono, 2012:26) menyatakan bahwa ada 3 mekanisme tiruan dalam aktivitas perilaku meniru, yaitu :

- A. Tingkah laku sama (*same behavior*)
Perilaku yang sama terjadi ketika dua orang merespon dengan cara yang sama terhadap stimulus atau isyarat yang sama. Sebagai contoh: Dua orang bepergian dengan bus yang sama karena mereka berada di rute yang sama. Miller dan Dollard tidak membaca lebih lanjut, karena perilaku yang sama ini belum tentu imitasi.
- B. Tingkah laku tergantung (*matched dependent behavior*).
Perilaku ketergantungan terjadi dalam hubungan antara dua pihak di mana yang satu lebih pintar, lebih tua, dan lebih mampu dari yang lain. Dalam hal ini, pasangan menyesuaikan perilakunya (kecocokan) dan tergantung pada pasangan aslinya.
- C. Tingkah laku salinan (*copying*).
Mirip dengan perilaku dependen, dalam perilaku meniru, peniru bertindak berdasarkan isyarat (juga dalam bentuk tindakan) yang diberikan oleh model. Demikian pula dalam perilaku imitasi ini, penghargaan dan hukuman memiliki pengaruh yang besar terhadap kekuatan perilaku imitasi. Tidak seperti perilaku dependen, di mana peniru hanya bertindak sesuai dengan isyarat yang diberikan oleh panutan pada saat itu, perilaku peniru juga memperhatikan perilaku panutan di masa lalu dan masa depan. Evaluasi perilaku model yang relatif jangka panjang ini berfungsi sebagai tolok ukur bagi para peniru untuk memperbaiki perilaku mereka sendiri di masa depan dan menjadi lebih dekat dengan perilaku model.

Definisi Konsepsional

Berdasarkan teori dan konsep diatas maka definisi konsepsional dari penelitian ini yang dimaksud dengan terpaan menurut pendapat Rosengren (1974) dalam Jalaluddin Rakhmat (2004:66), terpaan media adalah banyaknya informasi yang diperoleh melalui media yang meliputi frekuensi, atensi, dan durasi yang kemudian bisa menimbulkan perilaku meniru yang terdiri dari tingkah laku yang sama (*same behavior*), tingkah laku tergantung (*matched dependent behavior*), dan tingkah laku salinan (*copying*) yang merupakan 3 mekanisme tiruan menurut Miller dan Dollard dalam Sarwono (2012:26).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Kriyantono (2010:56) metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini bersifat penelitian lapangan (*field research*) yaitu mencari data langsung ke objek penelitian untuk memperoleh data yang kongkrit mengenai masalah yang akan diteliti.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif, sekaligus membatasi penelitian guna memilih data yang relevan dan yang baik. Sesuai dengan masalah yang dirumuskan, maka penelitian ini memfokuskan pada analisis terpaan animasi upin & ipin terhadap perilaku meniru anak di sekolah dasar negeri 001 tanah

grogot. Adapun indikator yang difokuskan dalam penelitian ini meliputi indikator terpaan media dan perilaku meniru dalam animasi Upin & Ipin.

Indikator terpaan media menurut pendapat Rosengren (1974) dalam Jalaluddin Rakhmat (2004:66) yang menjadi fokus penelitian yaitu :

1. Frekuensi menonton
2. Atensi (Perhatian) menonton
3. Durasi menonton

Sedangkan Indikator perilaku meniru diambil berdasarkan 3 mekanisme tiruan dari Miller dan Dollard (Sarwono,2012:26), maka yang menjadi fokus penelitian yaitu :

1. Tingkah Laku Sama (*same behavior*).
2. Tingkah Laku Tergantung (*matched dependent behavior*).
3. Tingkah Laku Salinan (*copying*).

Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono,2016:225). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam kepada informan sebagai sumber data dan akan ditunjuk berdasarkan beberapa pertimbangan dan karakteristik tertentu (*purposive sampling*). Menurut Sugiyono (2016:85), *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Adapun yang menjadi kunci narasumber atau *key informan* yaitu anak-anak SD yang mengetahui, menyukai dan menonton animasi Upin & Ipin. Mereka adalah :

1. Radiva Azkadina Putri Awwaliyah
2. Muhammad Nur Azam
3. Dania Intan Nuraini
4. Fateen Rizkad Baihaqi

Sedangkan, orangtua merupakan bagian dari informan tambahan. Orangtua memiliki peran penting dalam setiap proses perkembangan anak dirumah karena merekalah yang selalu memperhatikan tingkah laku, ataupun hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan anak-anak pada saat dirumah dan disekolah. Mereka adalah :

1. Leni Wahyuni (Bunda dari Diva)
2. Ayu Susani (Bunda dari Azam)
3. Yuli Sri Purwanti (Bunda dari Dania)
4. Maria Ulpah (Bunda dari Fateen)

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder umumnya berupa bukti foto, catatan, dan angket. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi berupa foto-foto saat melakukan wawancara kepada informan (Sugiyono,2016:225).

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2012:224), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik :

1. Observasi
2. Wawancara
3. Dokumentasi

Teknik Analisis Data

Model analisis data yang digunakan peneliti adalah model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014:12-14). Komponen dalam analisis data Miles, Huberman, dan Saldana adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data (Data Collection)
2. Reduksi Data (Data Reduction)
3. Penyajian Data (Data Display)
4. Kesimpulan, Penarikan atau Verifikasi (Conclusion Drawing/ Verification)

HASIL PENELITIAN

Pembahasan

Analisis Terpaan Animasi Upin & Ipin Dalam Perilaku Meniru Anak (Studi Kasus Pada Anak SDN 001 Tanah Grogot)

Pembahasan yang dilakukan peneliti untuk membahas hasil penelitian yang diuraikan, maka data dan informasi yang telah didapatkan oleh peneliti melalui *key informan* dan informan tambahan akan dianalisa dan dibahas dari setiap fokus masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Dari hasil temuan penelitian di SDN 001 Tanah Grogot, bahwa terdapat terpaan animasi Upin & Ipin dalam perilaku meniru anak, walaupun tidak semua perilaku dari tayangan animasi upin & ipin mereka tiru.

Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian ini diantaranya analisis terpaan media yang berindikator : a) frekuensi menonton, atensi (perhatian) menonton, durasi menonton dan perilaku meniru yang diambil berdasarkan 3 mekanisme tiruan yang berindikator : b) tingkah laku sama (*same behavior*), tingkah laku tergantung (*matched dependent behavior*), tingkah laku salinan (*copying*). Fokus penelitian didalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis terpaan animasi upin & ipin terhadap perilaku meniru anak di sekolah dasar negeri 001 tanah grogot.

Frekuensi

Bedasarkan fokus penelitian dari terpaan media menurut pendapat Rosengren (1974) dalam Jalaluddin Rakhmat (2004:66), frekuensi menonton yang sering, akan terjadi apabila seseorang atau khalayak mulai tertarik dengan suatu acara tersebut sehingga muncul keinginan untuk menontonnya secara terus-menerus tanpa ada rasa bosan dan menjadi tidak tertarik untuk menonton acara yang lainnya.

Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan peneliti dilapangan dan kesimpulan yang didapatkan dari *key informan* dan informan, karena seluruh *key informan* yaitu para anak-anak mengaku bisa menonton lebih dari tiga kali dalam sehari, para *key informan* juga tidak bosan ketika menonton tayangan animasi Upin & Ipin secara berulang-ulang Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa frekuensi menonton tayangan animasi Upin & Ipin oleh anak SDN 001 Tanah Grogot adalah tinggi.

Atensi atau Perhatian

Bedasarkan fokus penelitian dari terpaan media menurut pendapat Rosengren (1974) dalam Jalaluddin Rakhmat (2004:66), atensi atau perhatian saat menonton menunjukkan bahwa ketika seseorang mulai tertarik dengan suatu tontonan pada media, maka hasil memperhatikan atau menyimak media tersebut berhasil mempengaruhi fokus khalayak.

Dari hasil pengamatan yang didapatkan peneliti dilapangan, Peneliti mengamati bahwa dari tingkat atensi atau perhatian menonton tersebut, *key informan* menjadi mengetahui bahwa bahasa yang digunakan dalam tayangan animasi Upin & Ipin adalah bahasa melayu Malaysia, dan seluruh *key informan* juga mengerti dengan bahasa dan alur cerita yang ditampilkan dalam tayangan tersebut. Seluruh *key informan* juga mampu menyebutkan dan menceritakan karakter tokoh-tokoh dalam tayangan animasi Upin & Ipin. Sehingga pengamatan terhadap atensi atau perilaku menonton anak sdn 001 tanah grogot ketika menonton tayangan animasi Upin & Ipin sangatlah tinggi.

Durasi

Bedasarkan fokus penelitian dari terpaan media menurut pendapat Rosengren (1974) dalam Jalaluddin Rakhmat (2004:66), Ketika seseorang terutama anak-anak menemukan acara tontonan yang disukainya, maka ia pasti akan menonton tayangan tersebut secara menerus dan berulang bahkan setiap hari dengan kurun waktu yang cukup lama sampai tayangan tersebut selesai.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dilapangan, *key informan* mengaku menonton tayangan animasi Upin & Ipin berkali - kali dan lebih dari satu jam. Pengakuan dari *key informan* juga dibenarkan oleh informan bahwa dalam sehari bisa menonton tayangan animasi 3 kali dengan kurun waktu yang cukup lama yaitu hingga 2 jam untuk satu kali menonton, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa durasi menonton tayangan animasi Upin & Ipin oleh anak SDN 001 Tanah Grogot adalah lama karena total waktu *key informan* menonton tayangan animasi Upin & Ipin dalam sehari adalah 6 jam.

Tingkah Laku Sama

Berdasarkan fokus penelitian dari perilaku meniru yang diambil berdasarkan 3 mekanisme tiruan dari Miller dan Dollard (Sarwono, 2012:26), perilaku dari tingkah laku sama biasanya sering kita temukan dalam keseharian kita, contohnya seperti orang yang sama-sama naik kendaraan umum seperti grab, lalu membayar dengan ongkos yang sama, dan turun ditempat yang sama pula. Sebagai hasilnya, sekalipun tindakan mereka itu sepenuhnya terpisah dan tidak sengaja dilakukan dengan satu sama lain tetapi bisa tampak seakan-akan yang satu meniru yang lainnya.

Seperti yang didapatkan peneliti dari hasil pengamatan dilapangan, *Key informan* melakukan aktivitas keseharian seperti yang dilakukan Upin & Ipin dalam

kesehariannya seperti, bangun pagi untuk belajar dan sekolah, sarapan pagi, pergi mengaji bersama teman-teman mereka, bermain bersama teman-teman mereka, mengerjakan pr, sampai menggosok gigi sebelum tidur. Hal yang dilakukan *key informan* ini belum tentu selalu merupakan hasil tiruan, namun sebagian dari *key informan* dan informan mengatakan bahwa tingkah laku yang ditampilkan dalam tayangan tersebut membuat anak mereka yaitu *key informan* menjadi tertarik untuk meniru tingkah laku yang dilakukan animasi Upin & Ipin.

Tingkah Laku Tergantung

Berdasarkan fokus penelitian dari perilaku meniru yang diambil berdasarkan 3 mekanisme tiruan dari Miller dan Dollard (Sarwono,2012:26), Tingkah laku tergantung biasanya terjadi dalam beberapa situasi seperti 1) ketika kedua belah pihak memiliki tujuan yang sama, maka mereka akan melakukan hal-hal yang terbaik untuk mendapatkan imbalan atau ganjaran tersebut. 2) Peniru mendapat ganjaran dengan melihat tingkah laku orang lain (ganjaran sekunder). 3) sebelum meniru tingkah laku pihak lain, peniru akan membiarkan orang yang ditiru untuk melakukan tingkah laku-balas terlebih dahulu. 4) ketika ganjaran atau imbalan terbatas maka akan terjadi persaingan antara model dan peniru untuk mendapatkan ganjaran tersebut, sehingga peniru akan melakukan hal dan tingkah laku yang sama seperti model agar mendapatkan ganjaran yang sama.

Berdasarkan hasil yang didapatkan peneliti dilapangan, terdapat tingkah laku tergantung yang dilakukan anak sdn 001 tanah grogot setelah menonton tayangan animasi Upin & Ipin. *Key informan* melakukan tindakan tingkah laku meniru model yaitu Upin & Ipin karena adanya rasa dorongan ingin terlihat lucu seperti model (ganjaran sekunder). *Key informan* mengaku melakukan tindakan hal-hal yang Upin & Ipin (model) lakukan seperti meniru kalimat atau logat bahasa melayu Upin & Ipin, ikut menyukai makanan atau minuman favorite Upin & Ipin, dan *key informan* juga mendengarkan lagu-lagu yang sering dinyanyikan model dalam tayangan animasi Upin & Ipin.

Tingkah Laku Salinan

Berdasarkan fokus penelitian dari perilaku meniru yang diambil berdasarkan 3 mekanisme tiruan dari Miller dan Dollard (Sarwono,2012:26), Dalam tingkah laku salinan, pengaruh ganjaran dan hukuman ini sangat besar terhadap kuat atau lemahnya tingkah laku tiruan, karena pada tingkah laku salinan biasanya peniru akan memperhatikan tingkah laku model yang dilakukan dimasa lalu ataupun dimasa yang akan datang.

Dari hasil penelitian dilapangan, peneliti mendapatkan informasi bahwa para *key informan* tidak memiliki tingkah laku salinan secara menyeluruh setelah mereka menonton tayangan animasi Upin & Ipin, hal ini dikarenakan *key informan* hanya meniru sebagian hal yang dilakukan model (tokoh yang ditiru). Dari hasil wawancara, para *key informan* tidak memanggil nenek, kakek ataupun ibu guru dengan sebutan bahasa melayu seperti yang ada dalam tayangan animasi Upin & Ipin, namun berdasarkan informasi dari informan tambahan, *key informan* masih menggunakan sebagian kalimat, kosakata, ataupun logat seperti Upin & Ipin dalam jangka waktu yang cukup lama dan secara terus menerus.

Bila dikaitkan dengan Teori Belajar Sosial (Social learning theory) yang dikemukakan Albert Bandura, ketika individu belajar, mereka akan mengamati dan meniru perilaku orang lain dalam mengubah atau membentuk perilakunya. Menurut teori belajar sosial, proses pembentukan perilaku tidak harus selalu dilakukan dalam diri pembelajar, karena realitanya banyak orang yang melakukan proses belajar dengan mengamati dan meniru perilaku orang lain yang menjadi model atau idolanya, misalnya seperti seorang anak yang meniru tindakan atau perilaku tokoh kartun kesukaan mereka sehingga melakukan perilaku yang sama seperti tokoh kartun kesukaannya. Namun tidak semua tindakan atau perilaku yang diamati oleh individu secara otomatis mendorong perubahan perilaku dalam dirinya. Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam perubahan perilaku individu setelah melakukan pengamatan. Oleh karena itu dalam teori belajar sosial terdapat tahapan proses untuk membantu menjabarkan makna yang terjadi dalam proses analisis terpaan animasi dalam perilaku meniru anak.

Adapun konsep dasar inti menurut Kendra Cherry dalam penelitian Ainiah (2017:94) dalam teori belajar sosial yang mendukung proses dari hasil penelitian dilapangan diantaranya adalah :

1. Proses perhatian (*Attention*). Ketika anak – anak mencoba memperhatikan perilaku atau tingkah laku dari tayangan yang ditontonnya, mereka akan mulai mempelajarinya dengan seksama. Perhatian mereka akan tertuju pada nilai atau sikap-sikap yang ditampilkan tayangan tersebut, seperti gaya bahasa melayu Malaysia, karakter para tokoh yang unik, serta alur cerita yang sangat *relate* dengan kehidupan sehari-hari mereka. Melalui proses perhatian inilah akan terbentuk tingkah laku atau perilaku meniru anak yang menonton tayangan animasi Upin & Ipin.

2. Proses mengingat (*Retensi*). Ketika anak- anak melakukan proses belajar meniru, mereka akan merekam peristiwa tersebut agar dapat memberikan kesempatan kepada dirinya untuk meniru dan mengulang peristiwa atau tindakan tersebut bila diperlukan. Misalnya ketika anak-anak menonton tayangan animasi Upin & Ipin, mereka akan menemukan peristiwa unik seperti kosakata atau kalimat yang asing bagi mereka, yang membuat mereka secara otomatis merekam peristiwa tersebut sehingga menghasilkan perilaku meniru.

- 3 Proses reproduksi Gerak/motoris (*Reproduction*). Ketika anak-anak sudah mengetahui dan mempelajari yang mereka lihat melalui proses perhatian dan proses mengingat, selanjutnya adalah proses reproduksi gerak, yang mana mereka akan menunjukkan apa yang mereka dapatkan dalam bentuk tingka laku. Misalnya, pada saat anak-anak mengetahui dan mendengar logat, bahasa, bahkan meniru tingkah laku para tokoh yang memiliki keunikan sehingga anak-anak yang menontonnya tertarik untuk melakukan perilaku meniru tersebut.

4. Proses motivasi (*Motivation*). Tahap ini adalah proses akhir, dimana setelah anak-anak melakukan proses perhatian, mengingat, reproduksi gerak, mereka akan memasuki proses motivasi. Proses ini merupakan tahap akhir yang memiliki peran penting dalam terjadinya perilaku meniru individu, karena proses motivasi ini menjadi penggerak individu ketika ia ingin melakukan sesuatu. Proses ini juga terjadi pada anak-anak yang menonton tayangan animasi Upin & Ipin, mereka melakukan pergerakan untuk terus melakukan perilaku meniru yang telah mereka lihat dan dengar dari tayangan animasi Upin & Ipin

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas tentang analisis terpaan animasi upin & ipin dalam perilaku anak (studi kasus pada anak sdn 001 tanah grogot), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Terdapat terpaan tayangan animasi Upin & Ipin dalam perilaku meniru anak di SDN 001 Tanah grogot, hal ini dapat dilihat dari tingginya frekuensi menonton yaitu lebih dari tiga kali dalam sehari, lalu tingginya atensi menonton karena anak-anak dapat mengerti dan memahami bahasa, alur cerita, serta mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada pada tayangan animasi Upin & Ipin, dan durasi menonton yang tinggi karena mereka menonton tayangan tersebut menghabiskan waktu 6 jam dalam satu hari.
2. Anak-anak SDN 001 Tanah Grogot memiliki tingkah laku yang sama seperti Upin & Ipin setelah menonton tayangan animasi tersebut karena mereka tertarik untuk melakukannya misalnya bangun pagi untuk pergi belajar kesekolah dan bermain bersama teman-temannya, lalu terdapat tingkah laku tergantung, karena mereka melakukan tindakan meniru model atau tokoh-tokoh dalam tayangan animasi Upin & Ipin.
3. Terdapat tingkah laku salinan, dalam hal ini anak-anak SDN 001 Tanah Grogot tidak memiliki tingkah laku salinan setelah menonton tayangan animasi Upin & Ipin, karena anak-anak hanya meniru sebagian hal yang dilakukan tokoh-tokoh dalam tayangan tersebut, mereka mengatakan tidak memanggil nenek, kakek, ataupun ibu guru dengan sebutan bahasa Melayu seperti yang dilakukan Upin & Ipin dan tokoh lainnya karena dalam sehari-harinya mereka memanggil nenek, kakek, ataupun guru mereka dengan bahasa sehari-hari. Namun, mereka tetap menggunakan logat, kosakata, ataupun kalimat bahasa melayu dalam jangka waktu yang cukup lama.

Saran

Berdasarkan dari hasil peneitian yang berjudul tentang analisis terpaan animasi upin & ipin dalam perilaku anak (studi kasus pada anak sdn 001 tanah grogot), maka peneliti mengemukakan beberapa saran, yaitu :

1. Untuk pihak orangtua, hendaknya mengawasi tayangan dari media yang layak diterima dan ditiru oleh anak agar nilai yang diserap merupakan hal yang positif. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan orangtua karena tidak semua tayangan animasi baik untuk ditonton anak-anak, maka sebagai orangtua harus pandai-pandai memilih tayangan animasi yang layak ditonton untuk anak. Seperti tayangan animasi Upin & Ipin yang didalamnya mengandung nilai-nilai yang baik dan pelajaran berharga bagi anak sehingga memberikan nilai yang baik dalam perkembangan perilaku anak.
2. Untuk pihak guru agar dapat membina karakter yang baik bagi anak-anak agar dapat menjadi bekal akhlak dan moral yang dapat digunakan ketika mereka berada ditengah-tengah lingkungan sosial seperti lingkungan keluarga, teman-teman, dan masyarakat. Pihak guru juga harus memperhatikan dan memberikan pengarahan pada anak-anak atau muridnya dalam memilih tayangan yang layak untuk ditonton dan tidak layak untuk ditonton.
3. Untuk pihak *Les copaque* selaku writer dan produser tayangan animasi Upin & Ipin, disarankan untuk terus meningkatkan tayangan yang lebih bernilai positif bagi anak-anak agar mereka dapat belajar berperilaku yang baik dari alur cerita maupun karakter

yang dihadirkan pada tayangan Upin & Ipin. Diharapkan juga bagi perusahaan Les copaque untuk terus berinovasi dan up-to-date terhadap perkembangan perilaku anak masa kini agar terus mengembangkan cerita yang dapat dimengerti dan bermakna positif bagi anak-anak yang menonton

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Alwisol. 2007. *Psikologi Kepribadian*. Universitas Muhammadiyah Malang Press, Malang.
- Ardianto, Elvinaro & Lukiati Komala & Siti Karlinah. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbosa Rekatama Media, Bandung.
- Baran, Stanley J. 2011. *Pengantar Komunikasi Massa: Literasi Media dan Budaya, Edisi Kelima Buku Satu*. Salemba Humanika, Jakarta.
- Cangara, Hafied. 1998. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Gunarsa, Singgih D. 2008 *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT BPK Gunung Media, Jakarta.
- Hurlock, E. 2010. *Psikologi Perkembangan Anak, Jilid 2*. Erlanga, Jakarta.
- J.B, Wahyudi. 1996. *Dasar-dasar Jurnalistik Radio dan Televisi*. PT. Pustaka Utama Grafiti. Jakarta.
- Kriyantono, Rachmat. 2010. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Lexy J. Moleong 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- _____. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Morrisan, M.A. 2011. *Manajemen Media Penyiaran. Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Kencana, Jakarta.
- Mukhlis, H. 2010. *Teori-teori Psikologi Perkembangan*. Psikologi Press, Pekanbaru.
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. PT. Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- _____. 2004. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Sarwono, Sarlito Wirawan. 1991, *Teori-Teori Psikologi Sosial*, Rajawali, Jakarta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

_____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung

Tim Prima Pena. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Gita Media Press, Bandung.

Wawan, Kuswandi. 2008. *Komunikasi Massa (Sebuah Analisis Isi Media Televisi)*. Rineka Cipta, Jakarta.

Skripsi:

Amalia, Rezki. 2016. ‘Pengaruh Menonton Film Upin Dan ipin Terhadap Pengetahuan dan Perilaku Positif Murid Sekolah Dasar Negeri 26 Tino Toa Bantaeng’, Skripsi. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Handayani, Indra. 2015. ‘Pengaruh Terpaan Tayangan Talk Show Dr.Oz Indonesia di Trans TV Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Kesehatan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa’, Skripsi. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang.

Hikmawati, Novinda Getty Noer. 2014 ‘Terpaan Kasus Korupsi Dan Citra Lembaga (Studi Eksplanatif Pemberitaan Penanganan Kasus Suap Hakim Mahkamah Konstitusi Di Portal Online www.detik.com Edisi Bulan November 2013-Februari 2014)’, Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Ngaisah, Siti. 2015. ‘Dampak Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Kualitatif Tayangan Visualisasi Tubuh Perempuan di Acara Late Night Show Trans TV pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Angkatan 2011)’, Skripsi. Universitas Negeri Islam Yogyakarta.

Nurchayani, Arinda. 2015. ‘Pola Perilaku Menonton Televisi Pada Anak Berperilaku Agresif Di Kelompok B Tk Dharma Bakti IV Ngebel Kasihan Bantul’. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Putri, Cynthia Malinda. 2017. ‘Pengaruh Menonton Tayangan Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo Terhadap Sikap Anak’, Skripsi. Universitas Lampung.

Virgiana, Yefie. 2017. ‘Perilaku Meniru Anak Usia Dini Sebagai Akibat Dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan’, Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Wiranti, Ika Wahyuni. 2015. ‘Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak TK’. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Jurnal :

- Ainiyah, Qurrotul. 2017. 'Social Learning Theory dan Perilaku Agresif Anak dalam Keluarga'. *Jurnal AL-AHKAM*, vol. 2, no. 1, hh. 94-96.
- Artha, Dewi Juni. 2016. 'Pengaruh Pemilihan Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Sosialisasi Anak'. *jurnal EduTech*, vol. 2, no. 1, hh. 22.
- Anwas, Oos M. 2011. 'Membangun Media Massa Publik dalam Menanamkan Pendidikan Karakter'. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 17, no. 6, hh. 684-685.
- Barida, Muya. 2016. 'Pengembangan Perilaku Anak Melalui Imitasi'. *Jurnal CARE Edisi Khusus Temu Ilmiah*, vol. 3, no. 3, hh 13-14.
- Firmansyah, Angga dan Mei P Kurniawan. 2013. 'Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul Kancil dan Siput', *Jurnal Ilmiah DASI*, vol. 14, no. 4, hh. 10-13.
- Saguni, Fatima. 2007. 'Mengembangkan Perilaku Sehat Melalui Pendekatan Social Learning Theory'. *Jurnal Hunafa*, vol. 4. no. 1, hh. 3-5.
- Syahfitri, Yunita. 2011. 'Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer'. *Jurnal Saintikom*, vol. 10, no. 3, hh 213-215.

Internet :

<http://digilib.unila.ac.id/14663/11/New%20BAB%20II%20OCha.pdf>

(diakses pada tanggal 3 November 2019 pukul 14.31 WITA)

<https://lescopaque.com/v11/awards/>

(diakses pada tanggal 25 Oktober 2019 pukul 14.30 WITA)

<https://lescopaque.com/v11/upin-ipin-menang-mom-and-kids-awards>

(diakses pada tanggal 25 Oktober 2019 pukul 20.45 WITA)