

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media baru adalah teknologi digital yang memiliki karakter fleksibel, interaktif menggunakan sarana internet untuk dapat dinikmati secara pribadi maupun publik (Mondry, 2008: 13). Berbicara mengenai media baru nampaknya tidak terlepas dari berbagai *trend* yang berkembang saat ini dan sudah berbasis teknologi komunikasi digital. *New media* melahirkan media sosial yang merupakan revolusi perkembangan baru dalam hal berkomunikasi dengan akses yang sangat bebas. Media sosial memiliki karakter dapat melibatkan orang lain untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan mereka. Salah satunya membentuk rasa empati kepada siapapun, membuat hubungan atau *relationship* dengan siapa saja sebagai objek sosialitas, memberikan kepercayaan untuk dapat *update* apapun, dan media sosial juga dapat membuat kelompok media sosial secara fungsional seperti membentuk komunitas yang bisa meningkatkan kehidupan bersosial (Liliweri, 2017: 304)

Liliweri (2017: 206) menyebutkan bahwa lima besar media sosial diantaranya; *Facebook*, *Twitter*, *YouTube*, *Blog (Personal Blog)*, dan *Linkedin*. Media sosial seperti *YouTube* yang tengah populer di masyarakat *modern*. *YouTube* merupakan situs web berbasis video *online*, melalui *YouTube* memudahkan masyarakat untuk dapat memuaskan kebutuhan, mencari hiburan dalam hal menonton berbagai video klip dan mencari informasi terkait yang sedang hangat diperbincangkan dan bisa didapat secara mudah. *YouTube* dikembangkan pada tahun 2005 oleh Chad Hurley, dengan dua temannya yaitu Steve Chen, dan Jawed Karim. Setahun berjalan dengan kemunculan *YouTube* Pada bulan juli 2006, hanya butuh waktu 8 bulan setelah diresmikan tercatat sebanyak 65.000 video baru yang sudah diupload ke situs *YouTube* setiap harinya dengan total 100 juta *views* perhari. *YouTube* menyediakan berbagai konten hiburan diantaranya *fashion*, gaya hidup, *vlog*, hingga film animasi (Liliweri, 2017: 304)

Film merupakan salah satu media komunikasi yang mempunyai nilai seni dan budaya, dengan menggabungkan unsur suara dan gambar didalamnya, sehingga proses komunikasi lebih efektif dan pesannya mudah disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Film sangat berkaitan dengan informasi dan hiburan, sehingga film dapat diterima disemua kalangan usia. Film yang memiliki kategori aman ditayangkan untuk anak usia dini diantaranya ada film animasi, karena pada animasi ini dibuat dengan jalan cerita menarik sehingga mudah direspon dan disukai anak-anak. Didalam film animasi banyak hiburan yang didapatkan seperti menampilkan beberapa karakter diantaranya karakter hewan, karakter tokoh superhero, hingga karakter seperti manusia. Film animasi dapat dikategorikan sebagai media hiburan yang dapat merubah perilaku imitasi yang dapat menarik anak-anak, memberikan dampak positif dan menambah wawasan.



Gambar 1.1 Nussa Official

Sumber: (Official, 2019)

Tayangan *Nussa Official* sendiri sudah memiliki banyak pengikut di akun *YouTube* pribadinya, sudah mencapai 6,200,000 (data per-juli 2020). Konten *YouTube* ini dimiliki oleh *Nussa Official*, dan merupakan hasil karya anak bangsa yaitu ada Mario Irwinskyah yang diproduksi oleh *The Little Giantz* dan bekerja sama dengan rumah produksi (*Production House*) *Empat Stripe Production*. Tayangan animasi yang berisi konten *edutainment* yang bernilai positif, dan beredukatif tidak hanya memberikan hiburan tetapi ada pesan informasi yang bisa didapatkan. *Nussa Official* adalah salah satu film animasi yang aman ditonton oleh

anak usia 4-5 tahun dengan menayangkan tentang agama islam, akidah-akidah dalam islam, doa sehari-hari, moral dan sopan santun terhadap orang tua, dan kerukunan antar adik dan kaka. Karakter nussa sebagai kakak yang memiliki keterbatasan pada kakinya (mengalami difabel) tidak membuat malu dan terus menjalankan kehidupan seperti manusia normal, nussa banyak mengajarkan norma-norma dalam islam kepada adiknya yang bernama rara yang merupakan gadis kecil, mereka sangat akur sebagai adik dan kakak.

Nussa *Official* pertama kali merilis episode pertama pada tanggal 20 november 2018 yang bertepatan dengan Maulid Nabi Muhammad SAW yaitu Nussa: Tidur Sendiri, Gak Takut di *YouTube* yang berdurasi sekitar 5 menit dan tayangan pertamanya disambut baik oleh pengguna *YouTube*. Tokoh terkenal seperti Ustadz Felix Siauw sangat *support* kehadiran film animasi yang dapat mendidik dan inspiratif untuk orang tua dan anak-anak yaitu Nussa *Official* dengan memberikan komentar “*Alhamdulillah akhirnya kita punya tayangan pilihan tontonan untuk anak-anak kita, yuk viralkan*”. Dari komentar yang dituliskan oleh Ustad Felix Siauw beliau merasa bangga dan membantu menyebarkan informasi kepada masyarakat agar berpartisipasi menonton tayangan animasi Nussa *Official*, khususnya penonton di *YouTube*. Ketertarikan anak-anak tentang film animasi membuat Nussa *Official* semakin rajin untuk *upload* setiap minggunya, tayangan animasi ini hadir setiap hari Jumat pukul 04.30 subuh di *YouTube* dengan video yang selalu berbeda disetiap minggunya membuat masyarakat menunggu episode-episode selanjutnya, karena selain gemas akan karakter nussa dan rara, tayangan animasi ini selalu memberikan pesan informasi yang menarik sehingga tak heran jika tayangan animasi ini mempunyai efek kepada khalayak yang sangat mempengaruhi perilaku.

Perilaku memberikan perhatian pada setiap individu dalam bertindak atau berperilaku untuk melihat tanggapan individu terhadap lingkungan yang menghasilkan kemampuan kognitif. Individu mempelajari kemampuan kognitif bukan hanya dari pengalaman langsung tetapi melalui perilaku meniru. Pandangan dari tradisi teori komunikasi yaitu Sosiopsikologi yang membagi pada

tiga tradisi pemikiran diantaranya perilaku (*behavior*, kognitif, dan biologis). Pendapat tentang individu dalam mengolah informasi yang diterima tentang sesuatu yang bisa menimbulkan perhatian, motivasi, dan ingatan merupakan hasil dari orientasi kognitif. Tindakan atau perilaku yang dihasilkan oleh individu memberikan perhatian dalam hal memperoleh dan mengolah suatu informasi merupakan bagian dari teori kognitif (Morrison, 2013: 50).

Menurut Sarwono (1983: 21) Meniru adalah melakukan sesuatu yang diperbuat oleh orang lain, belajar menyesuaikan tingkah laku yang dilihatnya. Kemampuan meniru tidak hanya dilakukan oleh anak-anak saja melainkan semua kalangan usia, karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan harus berdampingan, oleh karena itu perubahan tingkah laku seperti meniru dikatakan sangat wajar dilakukan di kehidupan sehari-hari. Apalagi dengan semakin canggih teknologi, membuat orang lain ingin mengikuti apapun yang sedang *trend*. Saat ini banyaknya khayalak yang mengakses *YouTube* sebagai media populer disemua kalangan, menjadikan khalayak dapat melakukan pilihan menonton sesukanya.

Menurut Susanto (2011: 3-5) Anak Usia Dini umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan sangat kritis dalam menemukan hal baru dihidupnya. Idealnya orang tua tidak menyadari bahwa anak suka meniru berbagai hal, mulai dari cara berbicara, tingkah laku pasti akan ditiru oleh anak karena orang tua yang menjadi panutan anak-anak dalam belajar meniru. Anak merupakan cerminan orang tua. Selain dari faktor *intern* (keluarga), anak juga bisa meniru dari media lain diantaranya; televisi, *games playstation*, internet, dan media sosial (salah satunya *YouTube*). Terutama pada usia diatas dua tahun, ego diri masing-masing anak belum bisa terkontrol dengan baik. Peran orang tua terhadap pola asuh ke anak harus diperhatikan dan sekaligus menjadi pengamat, pengawas dan pendidik. Ambil inisiatif menggunakan peraturan yang mudah direspon oleh anak saat bermain karena dunia anak adalah dunia bermain, dengan begini orang tua belajar mengenal watak dan kemampuan anak. Bila anak sudah pandai berbicara secara baik, berilah pujian sebagai *reward* perilaku baik sang anak.



Gambar 1.2 Nussa: Cuci Tangan Yuk

Sumber: (Official, 2019)

Nussa *Official* pada episode Nussa: Cuci Tangan Yuk yang sudah ditonton sebanyak 9,128,616 *viewers*, data perjuli 2020. Episode Cuci Tangan Yuk mengajarkan kebiasaan baik yang harus ditirukan dalam hal mencuci tangan memakai sabun. Karena dalam ajaran agama Islam dijelaskan bahwa Islam selalu mengutamakan Kebersihan. Dalam Hadist Riwayat Muslim ayat 223 berbunyi: “Kesucian Separuh dari Iman”. Melalui tayangan Nussa *Official*, dapat mengajarkan anak-anak dalam menerapkan di kehidupan sehari-hari tentang pentingnya mencuci tangan. Adanya terpaan dari tayangan Nussa *Official* episode Cuci Tangan Yuk terhadap anak usia 4-5 tahun dijadikan contoh dan diterapkan secara langsung ketika mereka ingin mencuci tangannya sebelum makan dan sesudah bermain diluar rumah. Terpaan yaitu keadaan seberapa sering khalayak menggunakan media sehingga lebih mudah terkena pesan-pesan yang disebarkan oleh suatu media. Terpaan tayangan merupakan kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan-pesan media massa ataupun yang mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut terjadi pada individu atau kelompok (Kriyantono, 2006: 206). Terpaan tayangan yang sering digunakan untuk mengukur penggunaan media dapat menggunakan frekuensi, durasi, dan

intensitas. Penggunaan jenis media meliputi media *audio*, media *audio visual*, dan media *online* (Ardianto, 2014).

Tayangan animasi Nussa *Official* ini sangat menginspirasi orang tua untuk membantu proses perkembangan anak dan dapat mendidik anak-anak pada era sekarang, salah satunya adalah Nuraini selaku (Orang Tua anak perempuan yang memiliki anak usia 4 tahun pada wawancara 13 maret 2020) Mengatakan “*Tayangan animasi bisa digunakan sebagai media belajar oleh anak dengan cara meniru dalam perilaku sehari-hari bahwa kebersihan memang diharuskan didalam islam berdasarkan hadist yang shahih, bukan hanya kebersihan tapi adab-adab yang baik dan bisa diterapkan setiap hari*”.

Dalam objek penelitian ini adalah anak usia dini dengan kategori usia 4-5 tahun di kota Bekasi Utara dan sering mengakses atau menonton tayangan Nussa *Official*. Anak yang berusia 4-5 tahun menyukai tayangan animasi Nussa *Official* karena suka dengan objek rara yang menggemaskan, selain itu pada episode Cuci Tangan Yuk ini memberikan pengaruh akan pentingnya menjaga kesehatan serta sebagai pengingat agar selalu mencuci tangan memakai sabun supaya terhindar dari kuman penyakit. Sehingga pada penelitian mengenai Nussa *Official* pada episode Cuci Tangan Yuk, anak usia 4-5 tahun merupakan pengguna *YouTube* konten Nussa *Official* yang memiliki ketertarikan untuk hidup bersih.

Banyaknya *channel YouTube* yang mengunggah konten tayangan animasi anak, namun hanya beberapa yang menarik perhatian anak usia 4-5 tahun dengan jumlah penonton yang banyak. Tayangan animasi di *YouTube* memberikan dampak pada penontonnya untuk langsung tertarik pada objek dan pesan yang disampaikan, seperti tayangan Nussa *Official* episode Cuci Tangan Yuk ini dapat memberikan efek berupa perubahan perilaku imitasi yang dilakukan anak seperti mengikuti alunan lagu dan mempraktekkan mencuci tangan dengan benar memakai sabun pada saat rara sebagai model mempraktekkan cara mencuci tangan memakai sabun, sehingga tayangan animasi ini menjadi lebih menarik anak-anak dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

HCTPS yaitu kepanjangan dari Hari Cuci Tangan Pakai Sabun Sedunia, merupakan gerakan kecil untuk merubah perilaku hidup sehat. Gerakan ini

ditetapkan oleh PBB yang diperingati setiap tanggal 15 Oktober. Bekerja sama dengan organisasi lain baik pemerintahan maupun swasta untuk menggerakkan dan memotivasi serta menyadarkan masyarakat agar menjaga pola hidup bersih mulai dari hal terkecil yaitu mencuci tangan memakai sabun untuk mencegah meningkatnya angka kematian balita dan pencegahan dari berbagai penyakit yang berakibat menurunnya jumlah populasi manusia (Kemdikbud, 2019).

Mencuci tangan memakai sabun merupakan cara yang efektif dilakukan oleh manusia sebagai tindakan usaha agar terhindar dari berbagai kuman penyakit. Setiap tahunnya, sebanyak 3,5 juta anak-anak diseluruh dunia meninggal sebelum mencapai umur lima tahun karena penyakit diare dan ISPA (infeksi saluran pernafasan akut). Mencuci tangan memakai sabun adalah tindakan awal untuk pencegahan dari infeksi kulit, mata, SARS, dan flu burung karena tangan merupakan indera yang sering digunakan dan tempat berkumpulnya kuman-kuman. Menurut Direktur Kesehatan Keluarga, Kementerian Kesehatan (Kemenkes RI), Eni Gustina *“kita dapat menggerakkan masyarakat untuk mencuci tangan menggunakan sabun karena dapat mencegah diare, meningkatnya kesehatan masyarakat, menurunkan kematian Balita, serta meningkatkan kehadiran anak di sekolah”* (KEMENKES, 2018) kutipan tersebut dilansir dari Sejak bulan Januari 2020 ditetapkannya korban yang terpapar virus Covid-19 di Indonesia.

Novel Coronavirus nama lain dari (2019-nCoV atau covid-19) merupakan virus baru penyebab penyakit pernafasan. Novel Coronavirus merupakan satu keluarga dengan virus SARS dan MERS dilansir dari Kemenkes RI. Presiden Jokowi dan Kemenkes, menghimbau agar masyarakat menerapkan hidup sehat dengan mencuci tangan menggunakan sabun. Virus Corona (Covid-19) kini menjadi perhatian masyarakat, karena sudah menyebar diseluruh Negara khususnya Negara Indonesia. Gejala klinis seperti demam, batuk, sulit bernafas, keluhan pada tenggorokan dan mudah lelah merupakan gejala yang timbul akibat paparan virus covid-19. Penularannya bisa melalui batuk, dan melalui kontak langsung. Maraknya pandemik coronavirus diharapkan media tayangan Nussa *Official* episode Cuci Tangan Yuk, bisa mengajarkan anak untuk selalu mencuci

tangan memakai sabun agar terhindar dari kuman penyakit. Dari tayangan animasi Nussa: Cuci Tangan Yuk sangat membantu orang tua dalam mendapatkan inspirasi untuk mengajarkan anak-anak usia 4-5 tahun supaya sebelum makan dan sesudah mainan harus mencuci tangan terlebih dahulu, karena tangan yang kotor penyebab bersarangnya penyakit, dengan diberikannya pemahaman maka anak dapat merespon dan mengingat hal positif yang akan dilakukannya jangka panjang.

Tayangan Nussa *Official* memberikan informasi menarik dan bernilai positif yang dapat mempengaruhi anak untuk melakukan gaya hidup yang lebih bersih dan sehat. Peneliti akan melakukan survei pada anak usia 4-5 tahun yang menonton tayangan Nussa *Official* episode Cuci Tangan Yuk di *YouTube*. Dalam hal ini peneliti mengambil responden dari data sekolah yang tercantum di UPP Kota Bekasi Utara, apakah dari tayangan Nussa *Official* episode Cuci Tangan Yuk, Anak menerapkan pola hidup bersih yang disarankan dari tayangan Nussa *Official*. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk menguraikan judul diatas untuk mengetahui: **Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa *Official* episode Cuci Tangan Yuk di *YouTube* Terhadap Perilaku Imitasi Anak Usia 4-5 tahun Kota Bekasi Utara.**

1.2 Perumusan Masalah

Untuk mengetahui rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini dengan mengajukan pernyataan:

- Adakah pengaruh terpaan tayangan animasi Nussa *Official* episode Cuci Tangan Yuk di *YouTube* terhadap perilaku imitasi anak usia 4-5 tahun kota Bekasi Utara?
- Seberapa besar pengaruh terpaan tayangan animasi Nussa *Official* episode Cuci Tangan Yuk di *YouTube* terhadap perilaku imitasi anak usia 4-5 tahun kota Bekasi Utara?

1.3 Batasan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada Tayangan Animasi Nussa *Official* Episode Cuci Tangan Yuk, karena dapat mengajarkan anak-anak untuk melakukan perilaku hidup bersih mulai dari hal terkecil dengan mencuci tangan memakai sabun. Orang tua diharapkan dapat memberikan contoh terhadap anak, agar anak dapat meniru kebiasaan baik dan dapat menerapkannya dalam waktu jangka panjang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh terpaan tayangan animasi Nussa *Official* episode Cuci Tangan Yuk di *YouTube* terhadap perilaku imitasi anak usia 4-5 tahun kota Bekasi Utara
- Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh terpaan tayangan animasi Nussa *Official* episode Cuci Tangan Yuk di *YouTube* terhadap perilaku imitasi anak usia 4-5 tahun kota Bekasi Utara .

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat pada penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk menambah Ilmu pengetahuan tentang pengaruh terpaan tayangan Nussa *Official* terhadap perilaku imitasi anak usia 4-5 tahun melalui Teori Kultivasi sebagai teori Ilmu komunikasi dan agar menjadi acuan penulisan penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan khususnya untuk *The Little Giantz* dan rumah produksi Empat *Stripe Production* dalam memproduksi film animasi Nussa *Official* untuk mengevaluasi lagi agar semakin baik dan meningkatkan kualitas agar anak-anak di Indonesia tidak hanya menonton tayangan saja namun ada pesan edukasi yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun kedalam lima bab dan disertai keterangan untuk mempermudah membacanya, adapun sistematikanya sebagai berikut:

Bab 1 PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini berisikan tentang fenomena yang akan diteliti, gambaran umum mengenai arah penelitian yang akan dilakukan. Dengan mengisi latar belakang masalah, peneliti akan mengetahui arah rumusan masalah yang menjadi garis besar penelitian ini akan di bahas, selain itu batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian juga akan diketahui.

- Latar belakang : berisikan hal-hal yang melatarbelakangi pemilihan judul dan permasalahan yang akan dibahas, latar belakang sebuah fenomena yang diambil oleh peneliti.
- Rumusan Masalah: Sebuah pertanyaan penelitian yang akan dipecahkan atau di teliti pada bab selanjutnya dan mengkaji permasalahan yang ada di Latar Belakang sesuai atau tidak dengan masalah yang akan diteliti
- Batasan Masalah: pada sub bab ini, penelitian akan dibatasi dengan judul yang diambil, dan permasalahan yang sedang terjadi agar tidak keluar dari pembahasannya.
- Tujuan Penelitian: tujuan penelitian merupakan hasil yang ingin dicapai dalam penelitian. Sehingga peneliti dapat memberikan deskripsi penelitian dengan jelas dan hasil penelitian yang ingin dicapai.
- Manfaat Penelitian: manfaat penelitian dijelaskan melalui manfaat akademik dan manfaat teoritis yang dapat berpengaruh pada informan ataupun peneliti.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada Tinjauan Pustaka ini peneliti menggunakan Teori Belajar Sosial dan beberapa konsep yang akan dipaparkan, penelitian terdahulu sebagai acuan agar mempermudah proses penelitian. Pada bab ini peneliti membahas hipotesis penelitian.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada metodologi penelitian ini akan dibahas tentang langkah-langkah rancangan metode apa yang akan digunakan pada penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pemilihan populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknis analisis data, dan uji validitas dan reabilitas.

- Rancangan penelitian: rancangan penelitian ini akan membahas metode pendekatan yang dilakukan, peneliti memilih metode survei dengan pendekatan kuantitatif
- Teknik analisis data: peneliti akan menjelaskan tentang teknik yang digunakan untuk menganalisis data, menjelaskan alasan peneliti dan dikaitkan dengan pendekatan penelitian.
- Lokasi dan waktu penelitian: pemilihan lokasi untuk penelitian berdampak pada ketertarikan, dan sesuai dengan fokus penelitian yang dipilih. Lokasi peneliti diharapkan dapat memunculkan fenomena baru dalam proses interaksi sosial. Pada lokasi penelitian, peneliti harus menyebutkan lokasi (tempat) lembaga, yayasan, atau komunitas yang dipilih.
- Data dan Sumber: pada bagian ini akan dijelaskan siapa yang akan menjadi informan penelitian, jenis penelitian, sehingga menghasilkan sumber data yang valid.
- Teknik Pengumpulan Data: peneliti memilih teknik pengumpulan data primer / sekunder. Meliputi teknik kuesioner, observasi.
- Teknik pemilihan populasi dan sampel:
Dalam penelitian ini, peneliti harus menjelaskan populasi yang akan dijadikan sarana pembuktian dalam penelitian, seperti unit analisis peneliti dan identitas populasi.
- Uji validitas dan reabilitas:
Peneliti menguraikan bagaimana menjaga validitas atau otentitas data.

BAB 4 PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini menjelaskan gambaran umum objek/subjek penelitian. Menjelaskan hasil literatur, observasi, kuesioner yang diperoleh dilapangan.

BAB 5 PENUTUP

- Kesimpulan: jawaban dari semua topik yang dibahas oleh peneliti, dengan mengkaitkan teori dan konsep yang berkembang saat ini.
- Saran: yaitu hasil temuan dan pertimbangan peneliti. Saran merupakan manfaat yang dikembangkan dari hasil



KALBIS Institute
Transforming • Hearts and Minds