

Muatan Prososial VS Antisosial dalam Film Kartun Anak

¹Andre Febri Syam, ²Tia Muthia Umar

^{1,2}*Bidang Kajian Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116*

e-mail: ¹andrefebriyam@gmail.com, ² muthiahumar@yahoo.com

Abstrak. Jenis nilai sosial dalam media muncul dalam berbagai bentuk teks media mulai dari program berita, iklan, film, hingga film kartun. Jenis nilai sosial yang sering muncul secara umum terbagi kedalam perilaku prososial dan antisosial. Prososial merupakan sebuah perilaku manusia secara akumulatif dalam lingkungan sosial mereka yang mencerminkan kesatuan sosial. Perilaku ini biasa dilakukan manusia untuk mendapatkan penghargaan dari lingkungan sosialnya, selain itu perilaku ini juga dapat dilakukan dengan tulus untuk kebaikan sesama manusia. Antisosial merupakan sebuah perilaku manusia secara akumulatif dalam lingkungan sosial mereka yang menceminkan perpecahan sosial. Perilaku ini pada umumnya berupa pelanggaran norma dan aturan yang berlaku pada masyarakat. Film kartun Doraemon yang tayang di RCTI pada periode liburan anak merupakan salah satu film kartun yang mengandung makna prososial dan antisosial. Menggunakan metode analisis isi dengan total *sampling* sebanyak 6 sampel, penelitian ini berusaha untuk mencari tahu bagaimana adegan perilaku prososial dan antisosial serta frekuensi kemunculannya dalam film kartun Doraemon. Secara kuantitas dan kualitas, bentuk perilaku prososial dan antisosial juga akan diperbandingkan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Prososial, Antisosial, Film kartun, Doraemon, Analisis isi.

A. Pendahuluan

Doraemon adalah film kartun buatan Jepang yang telah rilis lebih dari 20 tahun. Film kartun karangan fujiko-fujio yang berawal dari buku komik ini sangat mendapatkan hati para penontonnya, ini terlihat dari antusiasme para penontonnya saat film ini sengaja muncul kembali di Bioskop pada tahun 2014 lalu. Film kartun yang sudah mulai berkembang mulai dari tahun 1990an ini memiliki penggemar bukan saja para anak-anak pada tahun 1990an tapi juga anak kecil pada zaman sekarang. Ini tidak terlepas dari campur tangan media massa Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI) yang selalu setia menayangkan film kartun Doraemon dari tahun ke tahunnya. Karena cerita film kartun Doraemon dianggap unik dan lucu dengan memperlihatkan adegan-adegan ajaib yang mampu membuat para penontonnya berkhayal dengan apa yang dikeluarkan oleh Doraemon dari kantong ajaib miliknya, seperti kipas yang bisa membuat manusia terbang, atau pintu kemana saja yang menghubungkan satu tempat dengan tempat lainnya. Efek positif dari sebuah media massa televisi bisa muncul jika masyarakat yang menonton mampu berfikir dan mengaplikasi apa yang telah media berikan untuk dilakukan dengan sadar dalam kehidupan mereka. Semua ini tidak lepas dari keinginan psikologis seseorang untuk berperilaku sosial tinggi yang bisa disebut perilaku prososial. Dayakisni & Hudaniah (2006) menyimpulkan perilaku prososial sebagai bentuk perilaku yang memberikan konsekuensi positif bagi si penerima, baik dalam bentuk materi, fisik ataupun psikologis. Efek yang timbul dari terlalu seringnya menonton televisi yakni perilaku anti sosial. Jika diartikan perilaku anti sosial adalah “anti” yang berarti menentang atau memusuhi dan “sosial” yang bisa diartikan sesuatu yang berkenaan dengan masyarakat. Jadi anti sosial ada sebuah perilaku tidak terpuji yang dilakukan oleh seorang individu dengan dampak buruk pada masyarakat luas. Biasanya seorang individu anti sosial lebih tidak memperdulikan perasaan orang lain, sulit diatur, tidak berfikir efek buruk jangka panjang dari apa yang telah ia lakukan.

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana Nilai Prososial dalam film kartun anak Doraemon di RCTI?
2. Bagaimana Nilai Antisosial dalam film kartun Doraemon di RCTI?
3. Bagaimana Perbandingan Nilai Prososial dan Antisosial Dalam film kartun Doraemon di RCTI?

B. Landasan Teori

1. Komunikasi Massa

Komunikasi massa pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi yang dengan mudah memberikan pesan kepada komunikannya sesuai dengan kehendak pemilik media. Oleh karena itu, komunikasi massa dapat dengan mudahnya mempengaruhi masyarakat. Komunikasi massa dapat berlangsung melalui media massa tradisional seperti teater, pantun, pidato dan puisi. Juga dapat dilakukan dengan media massa modern seperti koran, majalah, radio, televisi, dan film.

Adapun ciri-ciri komunikasi massa yang dikemukakan oleh Ardianto (2004: 7), yaitu:

1. Komunikator dalam Komunikasi Massa Melembaga. Komunikator dalam komunikasi massa bukan satu orang, tetapi kumpulan orang. Artinya, gabungan antarberbagai macam unsur dan bekerja satu sama lain dalam sebuah lembaga.
2. Komunikasi dan Komunikasi Bersifat Heterogen. Artinya, penonton televisi beragam pendidikan, umur, jenis kelamin, status sosial ekonomi, memiliki jabatan yang beragam, memiliki agama dan kepercayaan yang tidak sama pula.
3. Pesannya Bersifat Umum, Pesan-pesan dalam komunikasi massa tidak ditujukan kepada satu orang atau sekelompok masyarakat tertentu. Tetapi pesan-pesannya ditujukan pada khalayak yang plural.
4. Komunikasinya Berlangsung Satu Arah. Artinya, komunikasi yang berlangsung hanya satu arah, yakni dari media massa.
5. Komunikasi Massa Menimbulkan Keserempakan. Dalam komunikasi massa ada keserempakan dalam proses penyebaran pesan-pesannya. Serempak berarti khalayak bisa menikmati media massa tersebut hampir bersamaan.

2. Media Massa

Menurut Tamburaka (2013:39) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Media sendiri sudah menjadi sebuah kebutuhan pokok bagi para penggunanya. Terdapat dua jenis media yaitu media tradisional dan modern. Media tradisional meliputi teater, pantun, puisi. Sedangkan yang termasuk media modern berupa surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film. Pelaksanaan fungsi-fungsi media massa (Ardianto, Komala, Karlina, 2007:15). pada realitasnya, terdiri atas *Surveillance, Education, Transformation of Culture, Entertainment*.

2.1 Perilaku Prososial

Menurut Eisenberg & Mussen jika pengertian prososial mencakup tindakan-tindakan: *Sharing* (membagi), *cooperative* (kerjasama), *donating* (menyumbang), *helping* (menolong), *honesty* (kejujuran), *generosity* (kedermawanan), sertang

mempertimbangkan hak dan kesejahteraan orang lain (dalam Dayakisni & Hudaniah 2009: 155).

Sejumlah studi yang menyelidiki hubungan antara karakteristik kepribadian dan kesukarelaan (*Volnteerism*), telah menunjukkan bahwa individu yang memiliki empati akan lebih menunjukkan perilaku menolong. Orang-orang yang skornya tinggi pada orientasi empati terhadap orang lain menunjukkan lebih simpati dan menaruh perhatian pada orang lain yang sedang dalam kesusahan/kesulitan. Dipihak lain menurut Eisenberg dan mussen (1989) menemukan bahwa anak-anak lebih ekspresif khususnya ekspresif pada perasaan yang positif lebih cenderung prososial dan spontan dalam melakukan tindakan prososial baik di kelas ataupun di lain situasi. (Dayakisni & Hudaniah 2009).

2.2 Perilaku Antisosial

Menurut bandura antisosial adalah suatu perilaku yang tidak hanya mengakibatkan luka atau perusakan secara fisik, tetapi juga mencakup psikologis. Beberapa perilaku yang tercakup dalam deifinisi ini adalah perilaku yang menyebabkan luka atau perusakan secara kasar, membunuh, berkelahi, mencelakakan, pemaksaan, mencuri, berperang, curang dan mengejek (Mulyana & Ibrahim, 1997 : 146). Dalam dunia psikologi terdapat teori agresi, teori agresi memiliki makna yang sama dengan perilaku anti sosial menurut Robert Baron menyatakan bahwa agresi adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Definisi Baron ini mencakup empat faktor tingkah laku, yaitu; tujuan untuk melukai atau mencelakakan, individu yang menjadi pelaku, individu yang menjadi korban dan ketidakinginan si korban menerima tingkah laku si pelaku. (Dayakisni & Hudaniah, 2009 : 171). Unsur penting dari agresi yang harus ada, yakni tujuan atau kesengajaan dalam melakukannya.

C. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan berjumlah enam episode, dimana penulis menggunakan total sampling yakni mengambil secara keseluruhan dari jumlah populasi yang ada. Alasan peneliti mengambil total populasi untuk dijadikan sampling adalah karena pada setiap film kartun Doraemon yang ditayangkan dalam periode liburan anak Desember hingga Januari ini memiliki unsur perubahan perilaku sosial yang cukup besar pada setiap episodenya dan lagi pada masa liburan sekolah seperti memang anak-anak lebih sering untuk menonton televisi khususnya film kartun.

Sebagai alat ukur dari permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis membuat konstruksi kategori mengenai pesan untuk menjelaskan jenis frekuensi prilaku prososial dan antisosial yang terdapat dalam film kartun anak Doraemon tersebut meliputi:

1. **Prososial.** Prososial ialah perilaku yang memiliki intensi untuk mengubah keadaan fisik atau psikologis penerima bantuan dari kurang baik menjadi lebih baik, dalam arti secara material maupun psikologis. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa perilaku prososial untuk membantu meningkatkan *well being* orang lain. Lebih jauh pengertian prososial mencakup tindakan sharing (membagi), Cooperative (bekerjasama), donating (menyumbang), helping (menolong), honestly (kejujuran), Generosity (kedermawanan) serta mempertimbangkan hak dan kesejahteraan orang lain. (Dayakisni & Hudaniah, 2009:155).

Bentuk perilaku prososial yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- Membagi

- Bekerjasama
 - Menyumbang
 - Menolong
 - Kejujuran
 - Kedermawanan
 - Lainnya
2. Antisosial. Antisosial ialah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Definisi ini mencakup empat faktor tingkah laku yaitu untuk melukai atau mencelakakan korban atau ketidakinginan si korban menerima tingkah laku si pelaku. (Dayakisni & Hudaniah, 2009 : 171)

Dalam konstruk ini, satuan kategori yang digunakan adalah lawan dari perilaku prososial. Perilaku antisosial biasanya akan membawa pengaruh negatif bagi para masyarakat. Dari film kartun Doraemon pun tidak menutup kemungkinan jika perilaku antisosial bisa muncul setelah anak-anak mengkonsumsi tontonan ini. Seperti kebohongan, ketidakharmonisan, penolakan, acuh terhadap masyarakat, memiliki sifat licik.

Bentuk perilaku Antisosial yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- Kikir
- Keserakahan
- Kebohongan
- Egois
- Memonopoli
- Sombong
- Lainnya

Analisis Penelitian

Manusia akan selalu membutuhkan hiburan dalam kehidupannya, bahkan dari sejak kecil, orang tua selalu mengajarkan anaknya untuk memiliki perilaku yang baik saat bermasyarakat. Seperti contoh orang tua selalu memberitahu kepada anak-anak mereka jika bertemu orang baru bersalaman sambil menundukan kepala. Perilaku sosial seperti contoh tadi memang menjelaskan jika orang tua selalu memberikan pelajaran positif bagi anak mereka, agar kelak anak-anak mereka bisa menjadi pribadi yang baik dan dapat bermurah hati pada semua orang.

Tetapi kadang para orang tua lupa untuk selalu menjaga anak-anak mereka dari godaan media televisi yang saat ini memang memiliki banyak acara hiburan yang tidak mendidik, tayangan yang hanya mempertontonkan pornografi atau kekerasan. Keluputan para orang tua untuk mengawasi anak-anak mereka saat mengkonsumsi televisi ini yang harus menjadi perhatian semua pihak. Bukan saja orang tua yang selalu menjaga porsi tonton anak-anaknya. Tetapi pihak media televisi itu sendiri pula harus lebih memberikan sesuatu yang layak ditonton dan miliki nilai edukasi tanpa harus mementingkan *rating* semata.

Anak-anak biasanya akan meniru apa yang telah mereka tonton pada televisi dan dilakukan dalam kehidupan nyata, mereka berfikir apa yang telah televisi berikan adalah realita kehidupan sebenarnya. Ini sejalan dengan perkataan Brigham (dalam Dayakisni & Hudaniah 2009) jika perilaku prososial dapat terbentuk melalui proses belajar sosial terutama dengan cara meniru apalagi mengamati model prososial.

Pengaruh media televisi banyak mendapatkan perhatian dan ditunduh pula ikut membentuk atau meningkatkan terjadinya perilaku antisosial/agresi. Perilaku antisosial sendiri adalah sebuah perilaku individu yang ingin mencelakakan orang lain atau membuat orang lain kerugian atas ulahnya. Anak-anak yang melihat model orang dewasa yang berperilaku agresif secara konsisten anak tersebut akan lebih agresif.

Menurut Badura (dalam Dayakisni & Hudaniah, 2009: 177) mengamati model yang menampilkan perilaku kekerasan sebenarnya memiliki efek dapat mendorong individu (penonton) untuk imitasi (meniru) terhadap model itu. Begitu pula yang ada dalam film kartun anak, banyak sekali perilaku kekerasan yang mendorong anak untuk meniru dan menjadikan anak tersebut memiliki perilaku antisosial.

Distribusi frekuensi kategori perilaku prososial

No.	Item Analisis	Frekuensi (Andre)	Persentase
1	membagi	3	8,82%
2	kedermawanan	5	14,71%
3	kejujuran	5	14,71%
4	kerjasama	7	20,59%
5	menyumbang	0	0,00%
6	menolong	14	41,18%
7	Lainnya	0	0,00%
Total		34	100%

Sumber : Hasil Analisis

Tabel distribusi frekuensi di atas menunjukkan hasil presentase yang diperoleh melalui perhitungan jumlah frekuensi kategori perilaku prososial yang digunakan. Angka persentase tersebut menunjukkan bahwa perilaku prososial membagi yang terjadi dalam film kartun anak Doraemon di RCTI sebesar 8,82%, kedermawanan 14,71%, kejujuran 14,71%, kerjasama 20,59%, menyumbang 0%, menolong 41,18% dan jenis lainnya 0%. Berdasarkan jumlah perhitungan tersebut. Terlihat bahwa jenis perilaku prososial menolong memiliki angka persentase yang paling tinggi dan merupakan aktivitas yang paling sering muncul dalam film kartun anak Doraemon di RCTI.

Distribusi frekuensi kategori perilaku antisosial

No.	Item Analisis	Frekuensi (Andre)	Presentase
1	Kikir	2	10%
2	Keserakahan	3	14%
3	Kebohongan	3	14%
4	Egois	1	5%
5	Monopoli	5	24%
6	Sombong	7	33%
7	Lainnya	0	0%
Total		21	100%

Sumber : Hasil Penelitian

Dalam film kartun anak Doraemon di RCTI, perilaku antisosial pun cukup banyak terjadi seperti yang paling besar persentasenya adalah perilaku Sombong yaitu 33%. Sifat sombong yang memang sangat mudah di cerna oleh anak-anak memang banyak ditayangkan pula pada film kartun Doraemon ini. Selanjutnya perilaku antisosial

yang sering muncul dalam film kartun Doraemon adalah Memonopoli. Memonopoli merupakan suatu tindakan antisosial yang memiliki presentase cukup besar yakni 24%, perilaku antisosial yang terdapat dalam film kartun Doraemon berdasarkan kategori alat ukur yakni perilaku keserakahan dan kebohongan yang mempunyai presentase hasil sama sebesar 14%. Selain keserakahan dan kebohongan kategori alat ukur yang memiliki presentase cukup tinggi lainnya adalah kikir. Perilaku antisosial kikir memiliki presentase 10%, dari sampel keseluruhan film kartun Doraemon ini ada beberapa adegan yang memperlihatkan perilaku antisosial kikir. Presentase yang dimiliki untuk kikir sendiri yakni 10%. Frekuensi jenis perilaku antisosial yang terakhir adalah Lainnya yang memiliki presentase 0%, dari keseluruhan sampel film Doraemon ini tidak ditemukan unsur perilaku Lainnya.

Perbandingan Perilaku Prososial VS Antisosial

Dari hasil analisis perbandingan yang telah dilakukan dapat dilihat perbandingan perilaku prososial dan antisosial yang muncul dalam analisis diatas, walaupun konstruk kategori merupakan perilaku prososial tetapi tidak menutup kemungkinan jika konstruk kategori tersebut berada dalam perilaku antisosial, dan juga sebaliknya saat konstruk kategori antisosial tidak menutup kemungkinan perilaku itu ada di dalam prososial. Seperti contoh, saat perilaku berbohong yang memang berada pada konstruk kategori antisosial, tetapi saat dilihat pada sampel film Doraemon karakter tersebut berbohong atas dasar ingin menolong karakter lain, maka perilaku berbohong yang dilakukan oleh Nobita sebagai karakter tersebut adalah perilaku prososial. Contoh lain adalah perilaku kedermawanan yang dimiliki Nobita yang ternyata memiliki niat terselubung karena pamrih dan hanya karena ingin mendapatkan sesuatu yang dia inginkan. Dari perilaku kedermawanan yang dimiliki Nobita dalam film kartun ini terlihat jika konstruk kategori prososial yang ada tidak berjalan sebagai mana mestinya.

Dari analisis diatas dapat disimpulkan jika Film kartun Doraemon yang tayang pada jam 08:00 saat periode liburan anak ini memiliki muatan prososial dan antisosial yang berimbang. Jika anak-anak menonton sendiri tanpa adanya orang tua yang mendampingi dikhawatirkan akan menimbulkan sifat antisosial dalam kehidupan nyata. Sebab menurut Santi Indra Astuti (dalam wawancara 15 Juli 2015) bahwa tayangan film kartun di Indonesia memiliki *rating* kualitas kalo tidak merah atau kuning”. *Rating* kualitas yang cocok dengan film kartun Doraemon adalah warna kuning. Menurut Santi Indra Astuti *rating* kualitas berwarna kuning adalah dimana film kartun tersebut boleh dikonsumsi bagi anak tetapi perlu dampingan orang tua saat menontonnya, karena anak nanti akan mengambil kesimpulan yang berbeda.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Muatan perilaku sosial dalam film kartun Doraemon di RCTI yang di tayangan dalam periode liburan anak ditinjau dari kategori prososial, maka frekuensi perilaku prososial dalam bentuk persentasenya yaitu, membagi 8,82%, kedermawanan 14,71%, kejujuran 14,71%, kerjasama 20,59%, menyumbang 0%, menolong 41,18% dan jenis perilaku prososial lainnya sebesar 0%. Mengacu pada hasil persentase, maka dapat disimpulkan bahwa jenis perilaku prososial yang paling mendominasi dalam film kartun anak Doraemon adalah menolong, dengan hasil persentasenya sebesar 41,18%.

2. Muatan perilaku sosial dalam film kartun Doraemon di RCTI yang di tayangkan dalam periode liburan anak ditinjau dari kategori antisosial, maka frekuensi perilaku antisosial dalam bentuk persentasenya yaitu, kikir 10%, keserakahan 14%, kebohongan 14%, egois 5%, memonopoli 24%, sombong 33% dan jenis perilaku antisosial lainnya sebesar 0%. Mengacu pada hasil persentase, maka dapat disimpulkan bahwa jenis perilaku antisosial yang paling mendominasi dalam film kartun anak Doraemon adalah sombong, dengan hasil persentase sebesar 33%.
3. Dari hasil analisis perbandingan yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa perilaku prososial dan antisosial yang muncul dalam analisis, terlihat walaupun konstruk kategori merupakan perilaku prososial tetapi tidak menutup kemungkinan jika dinilai sebagai perilaku antisosial, dan juga sebaliknya, konstruk kategori antisosial tidak menutup kemungkinan jika dinilai sebagai perilaku prososial.
Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa film kartun Doraemon yang tayang pada jam 08:00 saat periode liburan anak ini memiliki muatan prososial dan antisosial yang berimbang. Tayangan film kartun di Indonesia memiliki *rating* kualitas bila tidak merah maka kuning. *Rating* kualitas yang cocok dengan film kartun Doraemon adalah warna kuning. *Rating* kualitas berwarna kuning adalah dimana film kartun tersebut boleh dikonsumsi bagi anak tetapi perlu dampingan orang tua saat menontonnya, karena anak nanti akan mengambil kesimpulan yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvamaro, Komala, Lukiaty dan Karlinah, Siti. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvamaro dan Luki Komala, Erdinaya. 2004. *Komunikasi Massa Suatu pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Astuti, Santi Indra, Hasbiansyah O. 2013. *Panduan Penyusunan : Skripsi, Usulan Penelitian & Karya Ilmiah*. Tangerang : Whatif Artwork
- Bungin, Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Dayakisni, Tri dan Hudaniah. 2009. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syam, W, Nina. 2012. *Psikologi Sosial Sebagai Akar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.