

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Perilaku Meniru**

Perilaku meniru adalah sikap yang mencerminkan watak atau tabiat seseorang, dalam konteks anak usia dini perilaku terbentuk dari kebiasaan meniru lingkungan sekitarnya. Imitasi yaitu pengkopian perilaku yang diterapkan seseorang yang dimana sikap seseorang yang ditiru tersebut membentuk suatu pola. Imitasi adalah suatu sikap dan tindakan yang terdapat dari naluri yang diamati dan menimbulkan dorongan dan kebutuhan naluriah untuk meniru tindakan tersebut.<sup>1</sup>

Peniruan ini dibatasi oleh perkembangan anak – anak ketika meniru tindakan yang sesuai dengan usia dan struktur kognitif yang ada. Imitasi dapat dikondisikan dengan perilaku yang ditiru dan diperkuat melalui pembentukan, dan menjadi sebuah respon umum, sebagaimana perilaku instrumental. Imitasi adalah perilaku yang cepat ditiru oleh seorang individu diawali dengan mengamati sampai meniru orang tersebut. Teori kognitif sosial mempunyai argument yang menyatakan bahwa manusia meniru perilaku yang dilihatnya, dan proses

---

<sup>1</sup> Wowo Sunaryo Kusuma, “Biopsikologi Pembelajaran Perilaku (Bandung: Alfabeta 2014), h. 298.

peniruan terjadi melalui dua cara yaitu imitasi dan identifikasi. Imitasi adalah tiruan secara langsung pada perilaku yang diamati, sedangkan dalam identifikasi pelaku tidak menirukan secara sama seperti apa yang diamatinya.<sup>2</sup>

Pada teori pembelajaran sosial, peniruan terjadi pada seseorang yang melakukan pengamatan (observasi) individu terhadap seseorang yang diamati (model). tetapi biasanya peniruan yang dilakukan terhadap individu jarang sekali sama persis dengan model yang ditirunya, sebaliknya yang terjadi adalah seorang individu tersebut yang menyesuaikan perilaku model agar cocok dengan kebutuhan individunya.

Neil Miller dan John Dollard mengatakan bahwa peniruan ( imitation ) merupakan hasil proses pembelajaran yang ditiru dari orang lain. Proses belajar tersebut dinamakan “social learning“ (pembelajaran social). Perilaku peniruan seseorang terjadi karena merasa telah memperoleh tambahan ketika kita meniru orang lain, dan memperoleh hukuman ketika kita tidak menirunya. Menurut Bandura, sebagian besar tingkah laku manusia dipelajari melalui peniruan maupun penyajian, contoh tingkah laku (modeling). Dalam hal ini orang tua dan guru memainkan peranan penting sebagai seorang model atau

---

<sup>2</sup> Morissan, 'Psikologi Komunikasi' (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), h. 245.

tokoh bagi anak – anak untuk menirukan tingkah laku membaca.<sup>3</sup>

Albert Bandura dan Richard Walters ( 1959, 1963 ) mengemukakan

bahwa peniruan dapat berlaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model (orang yang ditiru) meskipun pengamatan itu tidak dilakukan terus menerus. Proses belajar semacam ini disebut “*observational learning*” atau pembelajaran melalui pengamatan. Sedangkan menurut Bandura, perlakuan seseorang adalah hasil interaksi faktor dalam diri (kognitif) dan lingkungan. Pandangan ini menjelaskan bahwa apabila seorang anak melihat orang dewasa memukul, mengetuk dengan palu besi dan menumbuk sambil menjerit-jerit dalam sebuah video. Setelah menonton video anak-anak ini diarah bermain di sebuah ruangan permainan dan terdapat patung seperti yang ditayangkan dalam video. Setelah anak-anak tersebut melihat patung mereka akan meniru aksi-aksi yang dilakukan oleh orang yang mereka tonton dalam video. Sejalan dengan kedua teori sebelumnya Hurlock juga mengatakan bahwa perilaku anak pada kelompok masa kanak-kanak yang paling umum adalah mengamati apa yang sering mereka lihat melalui lingkungan yang

---

<sup>3</sup> Ibid, h. 125

dikatakan meniru..<sup>4</sup> pendapat lain juga datang dari Ahmad Susanto bahwasannya perilaku meniru dari anak mencerminkan perilaku dari sekitarnya yakni, 1) orang tua: 2) media lain seperti televisi, *games*, *playstation*: 3) teman sebaya: saudara-saudaranya yang lebih dewasa.<sup>5</sup>

Menurut Sitoresmi, perilaku meniru pada anak usia dini adalah:

- 1) Mengikuti kebiasaan orang lain
- 2) Mengikuti gaya bicara orang lain
- 3) Mengikuti penampilan orang lain
- 4) Mengikuti sikap maupun tingkahlaku orang lain.<sup>6</sup>

#### **a. Pengertian Perilaku Anak**

Masa anak-anak berakhir di usia 6-12 tahun biasanya pada masa ini anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya bersama teman sebayanya. Pada masa usia ini anak-anak dapat disebut sebagai usia berkelompok yang dimana semua perhatian utama anak tertuju pada keinginan yang di terima oleh teman-teman

---

<sup>4</sup> Lefudin. "Belajar dan Pembelajaran", (Yogyakarta: Deepublish, 2014) cet I, h. 124.

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya, ( Jakarta: Karisma Putra Utama, 2014) h. 3

<sup>6</sup> Ayu Rifka Sitoresmi, "Dampak Meniru Tindakan Orang Lain", *Jurnal Auladin* Vol.2 No.1 (2022).

sebayanya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang di anggap keren<sup>7</sup>

Perilaku anak usia dini pada masa ini sedang dalam pembentukan, selain karena faktor genetik, lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan kepribadiannya. Anak usia dini bersifat imitatif atau peniru, apa yang ia lihat, rasakan dan lihat dari lingkungannya akan diikutinya karena anak belum mengetahui batasan benar dan salah, baik dan buruk, serta pantas dan tidak pantas. Anak masih belajar coba-ralat berperilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya. Pada anak, perilaku dapat terbentuk melalui kebiasaan sehari-hari secara non-formal. Artinya, suatu perbuatan yang dilakukan atas anjuran orang dewasa ataupun perilaku orang dewasa yang sengaja ditujukan kepada anak untuk diikuti. Dalam pendidikan anak usia dini, hal ini dapat dilakukan<sup>8</sup>

Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut

---

<sup>7</sup> Bahri, K. (2017). Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak. (Online), <https://repository.ar-raniry.ac.id>, (Skripsi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh), 49

<sup>8</sup> Marka, S., Mayza, A., & Pujiastuti, H. (2016), *Pendidikan Anak Dini Usia Ditinjau Dari Segi Neurologi. Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia „Konseptualisasi Sistem & Program PAUD“*, Edisi Khusus 2016. Jakarta: Dit. PADU Depdiknas.

merespon, maka teori Skinner ini disebut teori "S-O-R" atau stimulus - organisme - respon. Dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus ini, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua:<sup>9</sup>

1) Perilaku tertutup

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

2) Perilaku terbuka

Perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain. tindakan nyata atau terbuka.<sup>10</sup>

Pada masa anak anak seseorang memiliki nuansa yang spesifik dan kondisi yang siap untuk merespon input input baru. Salah satu ciri utama masa anak anak yang berlangsung antara 5 sampai 6 tahun adalah memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia

---

<sup>9</sup> Rufeidah, A., Saad, S., & Kadir, K. (2018). *Evaluasi Program Televisi Pendidikan "Kartun Anak"*. Jurnal Sekretari. Vol.5, No.2, P. 1-12

<sup>10</sup> Rufeidah, A., Saad, S., & Kadir, K. (2018). *Evaluasi Program Televisi Pendidikan "Kartun Anak"*. Jurnal Sekretari. Vol.5, No.2, P. 1-12

konsep, logika dan komunikasi yang luas. Pada masa ini anak mulai bergaul dengan teman teman sebayanya dan mulai meniru apa yang ia lihat dan yang menurutnya seharusnya memperhatikan hal hal yang terkait dengan anaknya. Meniru adalah salah satu karakter yang dimiliki anak usia dini termasuk anak usia 5-6 tahun.<sup>11</sup>

Menirukan segala tingkah laku yang baru dilihat secara berulang-ulang dan dirasa hal tersebut menarik perhatian anak secara tidak langsung akan terekam sendirinya dalam pikiran anak. Sehingga ketika mengalami permasalahan atau terlibat dengan kejadian yang sama, maka anak akan menirukan perbuatan yang dilihat sebelumnya. Memberikan hadiah ketika anak berperilaku baik menambah rasa percaya diri anak untuk mengulangi hal tersebut dan menjadikan motivasi tersendiri pada diri anak. Sama halnya dengan memberikan hukuman mengisyaratkan pada anak bahwa perilaku yang dilakukan itu buruk.<sup>12</sup>

## **b. Jenis-Jenis Perilaku Anak**

### **1) Perilaku alami (*Innate Behavior*)**

Perilaku alami merupakan perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan yaitu berupa refleksi-

---

<sup>11</sup> Yulianti, D. P. (2015). Literasi Media Televisi Bagi Orang Tua: Upaya Melindungi Anak dari Dampak Negative Televis

<sup>12</sup> Dindin JamaSinta Ronauli, *Pengaruh Film Kartun Terhadap Perilaku Anak anak di Sekolah Luas Kecamatan Kertulis Kabupaten Lampung Barat*, Skripsi (Bandung: Lampung: Universitas Lampung, 2018), h.7

refleks dan insting-insting. Perilaku yang refleks merupakan perilaku yang terjadi sebagai reaksi spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme yang bersangkutan. Reaksi atau perilaku ini terjadi secara dengan sendirinya, secara otomatis, tidak diperintah oleh pusat susunan syaraf atau otak.

## 2) Perilaku Operan (*Operant Behavior*)

Perilaku opera merupakan perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Pada perilaku ini dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Perilaku yang operan atau perilaku yang psikologis merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari, dan dapat dikendalikan, karena itu dapat berubah melalui proses belajar.<sup>13</sup>

### a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Anak

#### 1) Faktor kebiasaan

Adat atau kebiasaan merupakan suatu atau setiap tindakan dan perbuatan seseorang yang dilakukan secara berulang-ulang dalam bentuk yang sama sehingga menjadi kebiasaan. Perbuatan yang telah menjadi kebiasaan tidak cukup hanya di ulang-ulang saja, tetapi harus disertai kesukaan dan kecenderungan hati terhadapnya. Sesuatu perbuatan baik atau buruk akan menjadi adat kebiasaan karna

---

<sup>13</sup> Wowo Sunaryo, *Biopsikologi Pembelajaran Perilaku*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.42

dua faktor yaitu kesukaan hati kepada sesuatu pekerjaan dan menerima kesukaan itu dengan melahirkan sesuatu perbuatan dan dengan di ulang-ulang secukupnya. Adapun berulangnya sesuatu perbuatan saja yakni seperti menggerakkan anggota tubuh dengan perbuatan, tidak ada gunanya dalam pembentukan adat kebiasaan. Seperti seseorang yang sedang sakit yang berulang-ulang menelan obat yang sangat pahit yang tidak disukainya, mengharap lekas sembuh supaya tidak melannya lagi, baginya menelan obat itu tidak menjadi adat kebiasaan.<sup>14</sup>

## 2) Faktor Bawaan

Secara individu kepribadian seseorang Muslim mencerminkan ciri khas yang berbeda-beda. Ciri khas tersebut diperoleh berdasarkan potensi bawaan. Dengan demikian secara potensi pembawaan akan dijumpai adanya perbedaan kepribadian antara seseorang muslim dengan muslim lainnya. Namun perbedaan itu terbatas pada seluruh potensi yang mereka miliki, berdasarkan faktor pembawaan masing-masing meliputi aspek jasmani dan rohani. Pada aspek jasmani seperti perbedaan bentuk fisik, warna kulit, dan ciri-ciri fisik lainnya.

---

<sup>14</sup> Artha, D. J. (2016). Pengaruh Pemilihan Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Sosialisasi Anak. *Jurnal Edutech*. vol.2, No.1. ISSN: 2442-6024 & e-ISSN: 2442-7063

### 3) Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan suatu yang melingkupi tubuh yang hidup. Lingkungan manusia ialah apa yang melingkunginya dari negeri, lautan, udara dan bangsa. Lingkungan ada dua macam yaitu:

#### a) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan tempat anak untuk menimba ilmu pertama kali. Disana anak akan belajar terutama tentang akhlak dan etika. Ketika anak dibesarkan pada sebuah keluarga yang harmonis, yang selalu mengajarkan anak pada kebaikan, maka hal itu pula yang akan anak tanamkan dan terapkan di kehidupan sehari-hari, Pun sebaliknya, ketika anak tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga yang sering memarahinya, membentakinya, memperlakukannya dengan kasar, maka anak akan tumbuh dan berkembang dengan hal yang demikian. Anak akan cenderung menjadi pribadi yang mudah emosional, mudah berlaku kasar, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, untuk menciptakan anak yang memiliki pribadi yang baik, orang tua harus mampu memberikan tauladan yang baik pula untuk anaknya.

#### b) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat bagi anak adalah teman sebaya. Teman sebaya yang menjadi teman keseharian dalam bermain, belajar, berpetualang, dan hal-hal semacamnya haruslah diketahui oleh orang tua si anak bagaimana latar belakangnya, perilakunya, dan hal lain yang dapat ditularkan kepada sang anak.

c) Lingkungan pergaulan

Lingkungan pergaulan meliputi manusia, seperti rumah, sekolah, pekerjaan, pemerintah, syiar agama, ideal, keyakinan, pikiran-pikiran, adat istiadat, pendapat umum, bahasa, keseniaan, kesusastraan, pengetahuan dan akhlak. Manusia pada umumnya lebih banyak terpengaruh pada lingkungan alam, apabila ia telah mendapat sedikit kemajuan lingkungan, pergaulanlah yang menguasainya sehingga ia dapat mengubah lingkungan atau menyesuaikan dirinya di lingkungan tersebut.

d) Faktor pendidikan

Dunia pendidikan sangat besar sekali pengaruhnya terhadap perubahan perilkudan akhlak seseorang. Berbagai ilmu diperkenalkan agar siswa memahaminya dan dapat melakukan suatu perubahan pada dirinya. Begitu juga apabila

siswa diberi pelajaran “akhlak”, maka memberi tahu bagaimana seharusnya manusia itu bertingkah laku, bersikap terhadap sesamanya, dan penciptaan Tuhan. Dengan demikian, strategis sekali dikalangan pendidikan dijadikan pusat perilaku yang kurang baik untuk diarahkan menuju keperilaku yang baik. Maka dibutuhkan beberapa unsur dalam pendidikan, untuk bisa dijadikan perubahan sikap dan perilaku manusia. Perilaku adalah reaksi atau respon manusia atau makhluk hidup terhadap lingkungannya. Perilaku adalah perbuatan atau reaksi terhadap rangsangan dari luar.

Perilaku merupakan reaksi atau respon individu terhadap stimulus atau suatu tindakan yang dapat dilihat, diamati dan memiliki frekuensi mendalam, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku yang terdapat pada manusia adalah hasil dari segala macam penguasaan serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku yang ada dalam diri manusia dihasilkan dari segala macam pengalaman dan interaksi pada setiap individu dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan. Perilaku

dapat berupa sikap dan tindakan, dengan kata lain dapat diartikan suatu respon atau reaksi dari seseorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dalam diri sendiri, respon ini dapat bersifat pasif (tanpa tindakan, berpikir, berpendapat dan bersikap) maupun aktif yaitu melakukan tindakan.<sup>15</sup>

Dari beberapa penjelasan diatas mengenai pengertian perilaku, dapat dipahami bahwa perilaku merupakan tindakan atau tingkah laku manusia yang bersifat kongkrit atau nyata baik secara disengaja maupun tidak disengaja. Tingkah laku merupakan hal yang ditiru mulai dari gaya karakter maupun Bahasa, dan hal – hal yang mendahului situasi tersebut. Para ahli psikologi mengemukakan bahwa tingkah laku dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu tingkah laku intelektualitas dan tingkah laku mekanistik atau refleksi.

1) Tingkah Laku Intelektualitas, adalah tingkah laku seseorang yang berhubungan dengan kehidupan jiwa dan intelektual. Tingkah laku ini memiliki ciri – ciri yang pertama adalah anak selalu berperilaku acuh tak acuh kepada orang lain atau orang tuanya, maksud dari tingkah laku ini adalah anak memiliki maksud tertentu

---

<sup>15</sup> Debora Ester Debora, (2021)“*Analisis Tayangan Film Kartun Terhadap Perilaku Meniru Pada Anak Usia 4 - 5 Tahun Di Desa Blok 15 Kec. Gunung Meriah Kab. Aceh Singkil*”, Skripsi universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh

untuk memperoleh perhatian lebih dari kedua orangtuanya atau dari orang – orang sekelilingnya. 2) Tingkah Laku Mekanisme datau refleksi, adalah tingkah laku yang didapat dari respon – respon manusia secara mekanisme atau tetap. Contohnya adalah seperti kedipan mata karenan terkena cahaya, dan gerakan rambang pada anak-anak, seperti menggerakkan anggota tubuh secara terus menerus tanpa beraturan.<sup>16</sup>

#### **b. Pola Perilaku Anak Menurut Hurlock**

Pada masa awal anak usia dini biasanya menyerap tingkah laku sosial melalui hubungan dan pergaulan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, lingkungan masyarakat, dan teman sebaya. Menurut Hurlock perilaku ini terbagi menjadi dua yaitu, pola perilaku sosial dan pola perilaku non sosial, pola perilaku sosial cenderung mengarah kepada perilaku positif sedangkan perilaku non sosial mengarah kepada perilaku negatif. Berikut adalah pola perilaku sosial menurut Hurlock sebagai berikut: <sup>17</sup>

##### 1) Kerjasama

---

<sup>16</sup> Carmia Diahloka, *Pengaruh Sinetron Televisi dan Film Terhadap Perkembangan Moral Remaja*, *Jurnal Reformasi*, Vol. 2, No. 1, Januari- Juni, 2012, <http://jurnal.unitri.ac.id/index.php/reformasi/article/viewFile/15/12>, di akses pada 19 januari 2020

<sup>17</sup> Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.37

Anak kecil belajar bermain atau bekerja sama dengan kelompoknya dari usia mereka 4 tahun. Semakin banyak kesempatan anak dalam mengeksplor maka semakin banyak pengalaman yang anak dapat.

#### 2) Persaingan

Persaingan merupakan kompetisi bagi anak – anak yang memiliki dorongan agar anak berusaha sebaik – baiknya, hal ini dapat menambah sosialisasi dan kerjasama dalam kelompok bermain. Jika persaingan ini diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan akan menimbulkan sosialisasi yang buruk.<sup>18</sup>

#### 3) Kemurahan Hati

Kemurahan hati terlihat pada kesediaan anak untuk berbagi sesuatu yang dia miliki dengan anak lainnya, berkrangnya sikap egoisme dalam diri anak semakin berkurang setelah anak belajar bahwa berbagi dapat menghasilkan penerimaan sosial.

#### 4) Simpati

Pada usia dini anak belum mampu berperilaku simpati pada seseorang sampai anak merasakan atau mengalami situasi yang sama seperti kesedihan.

---

<sup>18</sup> Artha, D. J. (2016). Pengaruh Pemilihan Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Sosialisasi Anak. Jurnal Edutech. vol.2, No.1. ISSN: 2442-6024 & e-ISSN: 2442-7063.

Mereka akan mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.

5) Empati

Empati adalah kemampuan anak dalam memposisikan situasi yang dirasakan orang lain atau menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini dapat berkembang jika anak sudah dapat memahami ekspresi wajah atau mengerti pada pembicaraan orang lain.

6) Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain dapat berbentuk bantuan, seperti perhatian, dan kasih sayang untuk mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara masyarakat. Anak berjiwa bebas kekurangan motivasi

7) Sikap ramah

Biasanya anak usia dini memperlihatkan sikap ramah kepada teman sebaya atau orang lain, dengan cara mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.

8) Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Anak memiliki kesempatan dalam mendapatkan pengasuhan yang baik berupa dorongan untuk berbagi pada sesama, biasanya anak yang memiliki sifat seperti ini menjadi pusat perhatian keluarga dan

lingkungan. Belajar untuk memiliki rasa berbagi ini sangat baik diterapkan sedini mungkin karena bukan hanya untuk menjadi pusat perhatian tetapi agar anak memiliki tenggang rasa pada orang lain.

#### 9) Meniru

Meniru adalah perilaku yang sering dilakukan oleh anak – anak maupun orang dewasa dalam mempraktekan dari apa yang dilihat. Sikap meniru ini bisa diterima dan ditolak masyarakat dari bagaimana perilaku meniru itu dilakukan.

#### 10) Perilaku kelekatan

Kelekatan yang diletakan pada masa bayi dapat berkembang jika sang bayi mendapatkan kehangatan, kenyamanan dan kasih sayang yang penuh dari kedua orangtuanya, pada masa anak bertumbuh menjadi balita maka pola perilaku ini akan berkembang dan sang anak akan bekajar membangun pertemanan dengan teman sebayanya.<sup>19</sup>

Sedangkan sebaliknya, pola perilaku anak usia dini yang tidak sosial adalah sebagai berikut:22

#### a) Negativisme

Negativism adalah penolakan terhadap tekanan yang berlawanan dari pihak lain dalam perilaku tertentu. Biasanya perilaku ini muncul ketika anak

---

<sup>19</sup> Yulianti, D, P. (2015). Literasi Media Televisi Bagi Orang Tua: Upaya Melindungi Anak dari Dampak Negative Televisi.

berusia dua tahun dan mencapai puncaknya di usia 3 sampai 6 tahun yang dimana diawali dengan ledakan amarah hingga secara bertahap bisa berubah dengan penolakan untuk mengikuti perintah.

b) Agresi

Agresi adalah sebuah perilaku keras yang dapat menimbulkan permusuhan, biasanya perilaku ini tidak hanya timbul pada orang dewasa saja tetapi juga pada anak – anak. Agresif terbagi menjadi dua yaitu agresif fisik dan ferbal, agresif fisik seperti memukul, mendorong, menendang, mencubit, menggigit. Sedangkan agresif ferbal seperti mengancam, mengejek, berteriak, memanggil dengan sebutan buruk. Anak – anak biasanya mengekspresikan sikap agresi ini dengan cara menyerang secara fisik, atau berkata kasar, biasanya anak akan menyerang lawan yang lebih kecil darinya.

c) Pertengkaran

Pertengkaran adalah perselisihan yang ditimbulkan adanya perbedaan pendapat yang mengandung kemarahan yang dimulai karena seseorang yang melakukan penyerangan yang tak beralasan. Pertengkaran berbeda dengan agresi, dimana pertengkaran melibatkan

dua orang atau lebih sedangkan agresi merupakan sebuah tindakan individu, selain itu dapat disebabkan dalam menirukan peran sedangkan dalam agresi peran selalu agresif.

d) Mengejek atau menggertak

Mengejek teman merupakan perbuatan buruk secara lisan terhadap orang lain, sedangkan menggertak merupakan serangan yang bersifat fisik.

e) Perilaku yang sok kuasa

Perilaku berkuasa adalah kecenderungan yang mendominasi pada seseorang untuk ingin lebih dihormati jika diarahkan dengan tepat maka sifat ini menjadi sifat kepemimpinan.

f) Egosentrisme

Hampir semua anak kecil memiliki sifat egosentrik yang dimana mereka cenderung memikirkan dirinya sendiri. Kecenderungan ini akan hilang seiring bertambahnya usia, tetapi hal ini juga bergantung kepada kesadaran anak dan pengasuhan orang tua.

g) Prasangka

Prasangka terbentuk pada usia anak sedini mungkin, pada masa kanak – kanak awal anak sudah dapat menyadari bahwa setiap orang memiliki perbedaan baik dalam hal penampilan maupun perilaku,

perbedaan ini di anggap oleh sekelompok sosial sebagai tanda.

Berdasarkan uraian diatas pola perilaku menurut Hurlock diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa pada masa kanak – kanak awal merupakan masa yang sangat penting dalam membentuk perkembangan sosialisasi anak untuk masa depan harus benar -benar diperhatikan. Khususnya pada perkembangan sosialnya, agar anak dapat berkembang untuk menyesuaikan dirinya dilingkungan masyarakat, karena pada masa kanak – kanak awal anak dengan mudah meniru perilaku yang sering dilihat, sangat penting bagi orang tua untuk menentukan bagaimana pola perilaku sosial anak ditahapan berikutnya.

Dilihat secara umum bahwa kekerasan yang berasal dari media dapat memicu seseorang berperilaku agresif. Pada tahun 1983, kepala penjara California menegaskan kebijakan untuk tidak menampilkan “setiap film yang memuja kekerasan” setelah diamati bahwa film *The Texas chainsaw Massacre* telah diperlihatkan di China. Seperti yang kita ketahui bahwa sikap agresif adalah perilaku yang kompleks. Ada banyak pendapat dari para ahli tentang bagaimana dan kenapa kekerasan pada media bisa mempengaruhi perilaku individu. Misalnya pada teori belajar yang menekankan pada

model agresif mengajarkan individu untuk melakukan kekerasan melalui perilaku. Pemikiran yang ada mengatakan bahwa belajar sikap agresi dari media<sup>20</sup>

## 5) Film

### a. Jenis-Jenis Film

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis yaitu, Animasi 2D, 3D, Animasi Clay dan Anime.

#### 1) Animasi 2D ( Dua Dimensi)

Animasi berbasis dua dimensi sangat dekat dengan tontonan keseharian yang biasanya sering disebut kartun. Kartun sendiri berasal dari kata ‘*cartoon*’, memiliki arti gambar atau karya yang lucu. Dari pengertian animasi sebelumnya, teknik menciptakan karya menggunakan frame by frame sangat berkaitan dengan animasi dua dimensi.

Animasi paling akrab dengan keseharian kita, bisa disebut dengan film kartun. contohnya: gambar yang lucu missal Tom And Jerry, Spongebob, Dora The Explore, Ben 10.

#### 2) Animasi 3D ( Tiga Dimensi )

---

<sup>20</sup> Shelley E. Taylor, Letitia Anne Peplau, David O. Sears, Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 517.

Perkembangan ilmu teknologi dan dunia computer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dengan pesat. Aniasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata mendekati wujud aslinya. Contohnya: Madagasker, Finding Nemo, Upin dan Ipin.

### 3) Animasi Tanah Liat ( *Clay Animation* )

Meski namanya clay (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini menggunakan plastisin dan bahan lentur seperti permen. Contohnya: chicken run (Ayam Berlari), *Shaun the sheep* (Shaun si domba).

### 4) Anime ( Animasi Jepang )

Anime itu sebutan tersendiri untuk animasi jepang ini. Animasi jepang tidak kalah populer dengan animasi buatan eropa. Salah satu film yang terkenal adalah *final fantasy devent children* dan jepang sudah banyak memproduksi anime. Berbeda dengan animasi Barat, Anime jepang tidak semua diperuntukan anak anak melainkan ada yang khusus untuk dewasa. Contohnya: anime yang masih populer

dan digemari saat ini adalah *Naruto Shippuden*, *One Piece*, *Dragon Ball*, *Black Clover*.<sup>21</sup>

#### 5) *Stop Motion Animation*

Animasi ini dikenali sebagai claymation karena menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm.

#### 6) Animasi GIF

Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

### **b. Dampak Negatif dan Positif Menonton Film**

Dampak adalah akibat yang kuat dalam mempengaruhi sesuatu, dampak dapat mempengaruhi akibat baik secara positif maupun negatif. Jadi dampak

---

<sup>21</sup> Hermawan, H., & Hamzah, Erland, R. 2017. *Objektivitas Perempuan Dalam Iklan Televisi; Analisis Lintas Budaya Terhadap Iklan Parfum Axe Yang Tayang Di Televisi Indonesiadan Amerika Serikat*. *Jurnal Kajian Media*, 1(2), 166-167.

bisa dikatakan sebagai pengaruh atau efek yang diterima secara positif atau negatif oleh individu terhadap apa yang dianggap penting atau tidak untuk diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.<sup>22</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh berarti daya yang ada atau timbul dari sesuatu orang atau benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh merupakan sesuatu yang muncul dan dapat membentuk perilaku seseorang, jika pengaruh tersebut positif terhadap anak maka akan dapat membentuk perilaku sang anak menjadi lebih baik kedepannya. Pengaruh bisa terjadi dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Menurut peneliti yang telah meneliti dampak dari film kartun terhadap perilaku meniru pada perkembangan anak adalah sebagai berikut:<sup>23</sup>

- 1) Menurut penelitian Yefie Virgiana pada skripsi “Perilaku Meniru Anak Usia Dini Sebagai Akibat Dri Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan” Peneliti ini meneliti dampak paparan televisi bagi anakanak usia dini di Perum Griya yang dimana televisi

---

<sup>22</sup> Ardial, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*, Cet. 1, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)

<sup>23</sup> Carmia Diahloka, *Pengaruh Sinetron Televisi dan Film Terhadap Perkembangan Moral Remaja*, *Jurnal Reformasi*, Vol. 2, No. 1, Januari- Juni, 2014, <http://jurnal.unitri.ac.id/index.php/reformasi/article/viewFile/15/12>, di akses pada 19 januari 2020.

berdampak baik positif maupun negatif. Jika terjadi pada anak usia dini, yang akan terjadi adalah berdampak tertentu terhadap pertumbuhan dan perkembangannya yang tergantung pada besar intensitasnya, dan juga berpengaruh terhadap fisik anak, perilaku, perkembangan sosial, masalah konsentrasi, bahasa, dan berbagai pengaruh lainnya.<sup>24</sup>

- 2) Menurut penelitian Ira Angreani pada jurnal “Pengaruh Tayangan Film Kartun Upin&Ipin Terhadap Perkembangan Bahasa Anak” Film animasi Upin&Ipin memberikan pesan moral agama dan nilai-nilai adukasi yang baik bagi anak-anak, film animasi Upin&Ipin juga memberikan pengaruh terhadap anak-anak bukan saja soal pengetahuan saja, melainkan sudah merambah ke ranah Bahasa. Anak-anak begitu hapal dengan adegan film kartun ini diluar kepala.<sup>25</sup>

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tentang dampak film kartun terhadap perilaku meniru anak maka dapat ditarik kesimpulan. Dari ketertarikan tersebut kini

---

<sup>24</sup> Virgiana Yefie, “Perilaku Meniru Anak Usia Dini Sebagai Akibat Dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan (Studi Kasus Terhadap Anak Usia 4-6 Tahun Di Perum Griya Sekargading Kelurahan Kalisegoro). Lib. Unnes. Ac. Id, Fakultas I (Pg-Paud), Universitas Negeri Semarang”. Semarang, Skripsi 2017: Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES Semarang.

<sup>25</sup> Anggraeni, Ira, Tesa Apriani, and Aditya Permana. "Pengaruh tayangan upin dan ipin terhadap gaya berbahasa siswa sekolah dasar", Jurnal Semantik Vol.7 No.2 (2018), h.99-106.

anak-anak yang usia 4 – 6 tahun menjadi banyak yang menirukan keunikan yang dilakukan oleh setiap tokoh-tokoh pemain film yang mereka gemari. Hampir setiap hari anak-anak menonton film kesukaan mereka. Sehingga anak-anak usia 4 – 6 tahun ini hafal yang dilakukan oleh karakter atau tokoh seorang super hiro di film yang mereka sukai. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari anak usia 4 – 6 tahun ini berdampak pengaruhnya menirukan gaya bahasa dari karakter tokoh dari para super hiro yang ada di film tersebut begitu juga yang dilakukan oleh beberapa anak yang ada di PAUD Harapan Bangsa Desa Lokasi Baru, mereka sering kali menirukan gaya atau gerakan serta karakter dari tokotoko pahlawan Super Hiro yang ada didalam film Ultraman.<sup>26</sup>

Dari dampak pengaruh yang mengakibatkan anak-anak tersebut menirukan gaya maupun bahasa karena tayangan film tersebut setiap episode diputar berulang-ulang sehingga anak-anak menjadi hafal diluar kepala. Pada film kartun ini menjadi hampir semua anak sering tidak melewatkan film tersebut. Maka dampak pengaruhnya anak-anak usia 4 – 6 tahun lebih sering 39 menirukan gaya bahasa, dan juga gerakan tokoh kartun

---

<sup>26</sup> Carmia Diahloka, *Pengaruh Sinetron Televisi dan Film Terhadap Perkembangan anak*, *Jurnal Reformasi*, Vol. 2, No. 1, Januari- Juni, 2012, <http://jurnal.unitri.ac.id/index.php/reformasi/article/viewFile/15/12>, di akses pada 19 januari 2020.

kesukaan mereka dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitarnya.<sup>27</sup>

Ada banyak peneliti yang membuktikan bahwa kecanduan kartun mempengaruhi kekuatan imajinasi anak-anak. Mereka akan sulit membedakan dunia nyata dan dunia kartun semata. Berikut beberapa dampak buruk dari menonton kartun berlebihan pada anak.

#### 1) Kurangnya Pengembangan Bahasa

Sebagian besar kartun tidak menggunakan kosakata yang tepat. Ini akan membuat anak-anak mengikuti cara berbicara dan juga akan membuat suara seperti karakter kartun favorit mereka. Ini salah satu cara bagaimana kartun mempengaruhi anak-anak.

#### 2) Masalah penglihatan

Paparan cahaya terang dari komputer atau tablet terus menerus tidak baik untuk mata anak. Menghabiskan terlalu banyak waktu didepan layar ini akan mempengaruhi penglihatan pada si anak.

#### 3) Masalah perilaku

Menghabiskan terlalu banyak waktu di depan kartun merupakan salah satu akar penyebab untuk isolasi dan ketidakpedulian pada anak-anak. Mereka

---

<sup>27</sup> Desti Sri, *Dampak Tayangan Televisi Terhadap Perilaku Anak*, *Jurnal Komunikasi*, Vol. 2, No. 1, Maret, 2014, [http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEUJournal-4614\\_Sri%20Desti.pdf](http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEUJournal-4614_Sri%20Desti.pdf), di akses pada 20 januari 2020

tidak akan dipertimbangkan tentang apa yang terjadi disekitar mereka. Hal ini akan mempengaruhi perilaku sosial mereka.

#### 4) Kekerasan

Anak-anak yang suka menonton film kartun yang didasarkan pada kekerasan seperti film kartun ultramen yang banyak mengandung adegan pertengkaran yang mengakibatkan anak meniru bagaimana tokoh film animasi kartun tersebut bertengar. Dan pada saat berada dilingkungan sosial anak tersebut akan memperagakan yang ia lihat di televisi kepada teman nya.

### **c. Dampak Tayangan Film dalam Televisi terhadap Perkembangan Anak**

Pakar psikologi menjelaskan bahwa kekerasan dalam televisi memiliki dampak negatif terhadap perkembangan kepribadian anak, yaitu:

- 1) Dampak aggressor dimana sifat jahat dari anak semakin meningkat
- 2) Dampak korban dimana anak menjadi penakut dan semakin sulit mempercayai orang lain.
- 3) Dampak pemerhati, disini anak menjadi makin kurang peduli terhadap kesulitan orang lain.

- 4) Dampak nafsu dengan meningkatnya keinginan anak untuk melihat atau melakukan kekerasan dalam mengatasi setiap persoalan.

#### **d. Kekerasan Media**

Dilihat secara umum bahwa kekerasan yang berasal dari media dapat memicu seseorang berperilaku agresif. Pada tahun 1983, kepala penjara California menegaskan kebijakan untuk tidak menampilkan “setiap film yang memuja kekerasan” setelah diamati bahwa film *The Texas chainsaw Massacre* telah diperlihatkan di China. Seperti yang kita ketahui bahwa sikap agresif adalah perilaku yang kompleks. Ada banyak pendapat dari para ahli tentang bagaimana dan kenapa kekerasan pada media bisa mempengaruhi perilaku individu. Misalnya pada teori belajar yang menekankan pada model agresif mengajarkan individu untuk melakukan kekerasan melalui perilaku. Pemikiran yang ada mengatakan bahwa belajar sikap agresi dari media.<sup>28</sup>

Kejadian yang dialami pada saat dewasa dapat memunculkan ingatan pada masa lampau yang menimbulkan perilaku agresif, contohnya salah satu gambaran umum yang terjadi di media televisi adalah karakter jahat yang mengusik karakter baik, yang pada akhirnya tokoh baik membalaskan perbuatan karakter

---

<sup>28</sup> David, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Erlangga, 2017), h. 31

jahat tersebut. Anak kemudian mengingat gambaran ini dan pada kehidupan dewasa ini anak akan membalas perbuatan seseorang yang telah mengusik dimasa lalu seperti mengejek atau membully. Individu yang memiliki sikap agresif mungkin lebih banyak dipengaruhi oleh kekerasan yang terjadi di media. Banyaknya kekerasan dimedia menunjukkan dukungan pada kekerasan daripada menentangnya, seperti contoh di film kartun. Banyak sekali film kartun yang didalamnya mengandung kekerasan. Hal ini menyebabkan anak sering kali menirukan berbagai gerakan yang ada didalam film kartun. Sehingga dalam diri anak sulit untuk menahan untuk tidak bertindak agresif.

Kesimpulannya setiap tayangan televisi sangat diperlukan adanya bimbingan dalam konsep pandangan islam yang bertujuan untuk menjaga anak dari berbagai perilaku yang bisa merusak akibat dari tayangan televisi.

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan**  
**Penelitian Sekarang**

No	Peneliti/ tahun/ judul	Persamaan peneletian	Perbedaan penelitian
1	Umi Sumiati, “Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Action Terhadap Perilaku Anak Usia 5-6 Tahun”.	Penelitian ini sama-sama meneliti perilaku anak usia dini menonton film kesukaan	<b>Tujuan Penelitian:</b> Penelitian Umi Sumiati bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas menonton film kartun action terhadap perilaku anak usia 5-6 tahun, sedangkan penelitian peneliti bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana perilaku anak yang sering menonton film

			<p>kartun yang mengandung unsur kekerasan siswa B. PAUD Harapan Bangsa desa lokasi baru. Tempat penelitian berbeda, tujuan penelitian berbeda, metode penelitian dan focus penelitian berbeda.</p> <p><b>Jenis Penelitian:</b></p> <p>Penelitian Umi Sumiati menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional menggunakan teknik analisis bivariat, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian</p>
--	--	--	---

			<p>lapangan (<i>Field research</i>)</p> <p><b>Tempat Penelitian:</b></p> <p>Penelitian Umi Sumiati berlokasi di Taman Kanak-kanak As-Saffar Kab.Takalar, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di PAUD Pajar Harapan Bunga Mas.</p>
2	<p>Asifa Fauzia, “Perilaku Meniru Anak Usia Dini Akibat Dari Menonton Filem Kesukaan (Studi Kasus Pada Anak Usia Dini 4-6 Tahun Di</p>	<p>Penelitian ini sama-sama meneliti perilaku meniru anak usia dini akibat dari menonton film kartun</p>	<p><b>Tujuan Penelitian:</b></p> <p>Penelitian Asifa Fauzia bertujuan Untuk mengetahui perilaku meniru anak usia dini akibat dari menonton film kartun kesukaan b. Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan pada</p>

<p>Pradana Raya Pabuaran Bojong Gede,</p>		<p>perilaku meniru anak usia dini terhadap program film kartun kesukaannya, sedangkan penelitian peneliti bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana perilaku anak yang sering menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan siswa B. PAUD Harapan Bangsa desa lokasi baru.</p> <p><b>Jenis Penelitian:</b> Penelitian Asifa Fauzia menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian</p>
---	--	--

			<p>studi kasus, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian lapangan (<i>Field research</i>)</p> <p><b>Tempat Penelitian:</b> Penelitian Asifa Fauzia berlokasi di Desa Pradana Raya Pabuaran Bojong Gede, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di PAUD Pajar Harapan Bunga Mas.</p>
3	<p>Octavian Muning Sayekti, “Film Animasi “Nusa dan Rara Episode Baik Itu Mudah” Sebagai Sarana</p>	<p>Penelitian ini sama-sama meneliti perilaku meniru anak menonton film</p>	<p><b>Tujuan Penelitian:</b> Penelitian Octavian Muning Sayekti bertujuan Meneliti gambaran perilaku meniru anak terhadap program televisi yaitu film kartun kesukaan,</p>

	<p>Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini”.</p>	<p>sehingga dapat diketahui pula tentang pada program apa saja anak terpapar dan seberapa besar intensitasnya. 9 2. Meneliti dampak program kesukaan terhadap perilaku anak. 3. Mencari tahu tentang strategi orang dewasa dalam menangani perilaku meniru anak terhadap program film kartun kesukaan sedangkan penelitian peneliti bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana perilaku anak yang sering menonton film kartun yang</p>
--	---	--

			<p>mengandung unsur kekerasan siswa B. PAUD Harapan Bangsa desa lokasi baru.</p> <p><b>Jenis Penelitian:</b></p> <p>Penelitian Octavian Muning Sayekti menggunakan metode analisis isi (<i>content analysis</i>), sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian lapangan (<i>Field research</i>)</p>
4	<p>Aulia Nur Aisyah, “Analisis Dampak Tayangan Film terhadap Perilaku Agresivitas Anak Usia 4-6</p>	<p>Penelitian ini sama-sama meneliti tentang perilaku anak usia dini</p>	<p><b>Tujuan Penelitian:</b></p> <p>Penelitian Aulia Nur Aisyah bertujuan untuk mendeskripsikan dampak menonton serial kartun kesukaan terhadap perilaku anak.</p>

	Tahun di RA Al-Muhajirin”		<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam artikel ini adalah mengkaji jurnal yang sesuai dengan masalah penelitian. Temuan-temuan pada proses pengumpulan data, kemudian dianalisis dan disajikan secara deskriptif., sedangkan penelitian peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku anak yang sering menonton film kartun yang</p>
--	---------------------------	--	--

			<p>mengandung unsur kekerasan siswa B. PAUD Harapan Bangsa desa lokasi baru.</p> <p><b>Jenis Penelitian:</b></p> <p>Penelitian Aulia Nur Aisyah menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian lapangan (<i>Field research</i>)</p> <p><b>Tempat Penelitian:</b></p> <p>Penelitian Aulia Nur Aisyah berlokasi di RA Al-Muhajirin, sedangkan penelitian peneliti</p>
--	--	--	--

			berlokasi di PAUD Pajar Harapan Bunga Mas.
5	Afifah Nur F, dkk, “Dampak menonton serial kartun kesukaan terhadap perilaku anak”	Penelitian ini sama-sama meneliti tentang perilaku anak usia dini	<p><b>Tujuan Penelitian:</b></p> <p>Penelitian Afifah Nur F, dkk bertujuan untuk mendeskripsikan dampak menonton serial kartun kesukaan terhadap perilaku anak., sedangkan penelitian peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku anak yang sering menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan siswa B. PAUD Harapan Bangsa desa lokasi baru.</p>

			<p><b>Jenis Penelitian:</b></p> <p>Penelitian Afifah Nur F, dkk menggunakan metode penelitian studi kepustakaan, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian lapangan (<i>Field research</i>)</p>
--	--	--	--

### C. Kerangka Berpikir



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Gambar diatas menunjukkan tentang bagaimana perilaku anak yang sering menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan dapat mempengaruhi perilaku

pada anak. Dengan anak menonton film ultraman yang kemudian menerima pesan atau informasi tersebut melalui mata dan telinga. Hal inilah yang akhirnya membuat peneliti ingin mengetahui bagaimana perilaku anak yang sering menonton film ultraman.

