

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

dalam kajian pustaka, penulis mencoba untuk mengangkat penelitian terdahulu yang dinilai relevan dan memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

2.1.1 Pesan Moral Prososial dan Antisosial Serial Upin Ipin

Penelitian analisis isi yang berkaitan dengan hubungan prososial dan antisosial sangat jarang digunakan oleh kebanyakan orang. Oleh karena itu untuk mendapatkan tinjauan yang berkaitan dengan analisis isi akhirnya peneliti merujuk pada tinjauan dengan menggunakan metode yang sama yaitu analisis isi. Tinjauan pertama milik Clara Marchelina khosuma mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya ini melakukan penelitian dengan judul "*Pesan Moral Prososial dan Antisosial Serial Upin Ipin*" tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pesan moral verbal dan non verbal apa yang terkonstruksi dalam serial ini, karena pesan moral sangat penting untuk perkembangan anak yang sangat senang menonton tayangan film kartun Upin Ipin ini. Dari 11 serial, 10 diantaranya mendapatkan presentase pesan moral lebih banyak dan hanya dari 1 serial saja yang mendapatkan presentase pesan moral antisosial yang lebih besar dari pesan moral prososial. Dan

pada hasil akhir dari perhitungan adalah 50,9% untuk pesan moral prososial dan 32,82% adalah hasil dari pesan moral antisosial. Dapat disimpulkan bahwa film serial Upin Ipin ini mengandung banyak nilai positif yang dihadirkan bagi para penonton.

2.1.2 Pesan Moral Prososial Dan Antisosial Dalam Video klip Anak-Anak Indonesia Tahun 1990-2013

Karena metode analisis isi sering digunakan untuk teks berita, dan tidak terlalu banyak metode analisis isi yang menggunakan gambar pada media televisi. Oleh sebab itu maka peneliti merujuk pada penelitian menggunakan metode yang sama yaitu metode deskriptif analisis isi.

Ike Meliana, mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya ini melakukan penelitian dengan judul "*Pesan Moral Prososial Dan Antisosial Dalam Video klip Anak-Anak Indonesia Tahun 1990-2013*" penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja pesan moral yang ada dalam video klip lagu anak-anak pada tahun 1990 sampai 2013. Video klip yang sejatinya diperuntukan bagi anak-anak harus memiliki pesan positif, mendidik mengajarkan moral yang baik bagi anak-anak. Tidak menutup kemungkinan dalam video klip lagu anak terdapat konstruksi pesan moral prososial dan antisosial. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pesan moral prososial pada lagu anak tahun 1990-1999 adalah memuji, menasehati dan dermawan. Sedangkan pada tahun 2000-2013 pesan moral prososial yang ada dalam video klip anak banyak ditujukan memuji, menasehati dan

dermawan. Dari hasil tahun 1990 hingga 2013 ternyata pesan moral prososial pada video klip anak masih sama dan tidak ada perubahan yang cukup signifikan. Berbeda dari hasil pesan moral prososial yang ada dari video klip lagu anak Indonesia, hasil yang cukup berbeda disajikan dari pesan moral antisosial. Disini terlihat pada tahun 1990-1999 pesan moral antisosial pada video klip lagu anak Indonesia adalah curang, mengejek, menakuti dan memukul, sedangkan pada tahun 2000-2013 pesan moral antisosial adalah menyerang dengan senjata, mengejek, memukul, berkelahi dan menakuti. Jelas terlihat perubahan pesan negatif lahirkan dari video klip anak Indonesia saat tahun 1990 dan pada tahun 2000an yang memang akan membawa efek buruk pada anak-anak saat ini. Pada tahun 2000 pesan antisosial lebih berani ditonjol untuk hiburan anak-anak, ini terlihat dari cuplikan video klip adanya penyerangan dengan menggunakan senjata tajam, mengejek, memukul dan sebagainya. Subjek dari penelitian ini adalah video klip anak-anak yang terdapat di Youtube sebanyak 204 video klip kemudian diambil sampel sebanyak 67 video klip. Teknik penarikan sampelnya adalah penarikan sampel sistematis.

2.1.3 Representasi Perilaku Prososial Dan Eksploitasi Kemiskinan Dalam Tayang *Reality Show* “Bedah Rumah”

Pada tinjauan yang ketiga ini peneliti juga mengambil penelitian yang sama-sama menggunakan metode analisis isi. Penelitian milik Monika Budiarto mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya ini menjelaskan tentang perilaku prososial dan eksploitasi kemiskinan yang ada dalam tayangan

reality show Bedah Rumah. Bedah Rumah sendiri adalah tayangan *reality show* yang bertujuan membantu orang dari golongan miskin dengan merombak rumah mereka menjadi lebih indah dalam waktu 12 jam saja. Ternyata tayangan ini memiliki kontroversi antara perilaku prososial dan eksploitasi kemiskinan. Daya tarik televisi mampu menimbulkan kesan yang mendalam pada para penonton dan memberikan imbas media yang luar biasa bagi masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh pada perilaku dan pola pikir masyarakat. Dan berdasarkan analisis yang telah dilakukan menggunakan teknik koding terhadap representasi perilaku prososial dan eksploitasi kemiskinan pada ketiga episode tayangan *reality show* Bedah Rumah lebih banyak direpresentasikan oleh tim Bedah Rumah sendiri dalam memberikan kedermawanan dengan cara menjadikan rumah orang miskin yang semua jelek menjadi lebih indah dan mengajak narasumber untuk menikmati fasilitas hotel. Hal ini merupakan perilaku prososial yang dipengaruhi faktor kejelasan stimulus yaitu dengan melihat kondisi rumah dari narasumber yang mengalami kerusakan dan narasumber yang sulit untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Tabel 2.1
Matrik Penelitian Terdahulu

Penelitian	Peneliti 1 : Clara Marchelina khosuma	Peneliti 2 : Ike Meliana	Peneliti 3 : Monika Budiarto	Andre Febri Syam
Judul	Pesan Moral Prososial dan Antisosial Serial Upin Ipin	Pesan Moral Prososial Dan Antisosial Dalam Video klip Anak-Anak Indonesia Tahun 1990-2013	Representasi Perilaku Prososial Dan Eksploitasi Kemiskinan Dalam Tayang <i>Reality Show</i> “Bedah Rumah”	Muatan Prososial VS Antisosial Dalam Film Kartun Anak
Tujuan	Untuk mengetahui distribusi pesan moral prososial dan antisosial yang terdapat dalam serial Upin Ipin	Untuk mengetahui apa saja pesan moral prososial dan antisosial dalam video klip lagu anak-anak Indonesia Tahun 1990-2013	Untuk mengetahui bagaimana perilaku prososial dan eksploitasi direpresentasikan dalam tayangan <i>reality show</i> “Bedah Rumah”	Untuk mengetahui nilai prososial, antisosial dan juga perbandingannya dalam film kartun anak Doraemon di RCTI
Metode/ Paradigma	(Studi Deskriptif Dengan Teknik Analisis Isi Ditinjau Dari Distribusi Pesan Moral Prososial dan Antisosial)	(Studi Deskriptif Dengan Teknik Analisis Isi Ditinjau Dari Frekuensi Banyak Muncul Video Klip lagu anak)	(Studi Deskriptif Teknik Analisis Isi dengan Pendekatan John Fiske)	(Analisis isi terhadap film Doraemon dalam periode liburan anak)
Hasil	50,9% untuk pesan moral prososial dan 32,82% adalah hasil dari pesan moral antisosial. Dapat disimpulkan bahwa film serial Upin Ipin ini mengandung banyak nilai positif yang dihadirkan bagi para penonton	Dari hasil tahun 1990 hingga 2013 ternyata pesan moral prososial pada video klip anak masih sama dan tidak ada perubahan yang cukup signifikan. Berbeda dari hasil pesan moral prososial yang ada dari video klip lagu anak Indonesia, hasil yang cukup berbeda disajikan dari pesan moral antisosial. Disini terlihat pada tahun 1990-1999 pesan moral antisosial pada video klip lagu anak Indonesia adalah curang, mengejek, menakuti dan memukul, sedangkan pada tahun 2000-2013 pesan moral antisosial adalah menyerang dengan senjata, mengejek, memukul, berkelahi dan menakuti.	berdasarkan analisis yang telah dilakukan menggunakan teknik koding terhadap representasi perilaku prososial dan eksploitasi kemiskinan pada ketiga episode tayangan <i>reality show</i> Bedah Rumah lebih banyak direpresentasikan oleh tim Bedah Rumah sendiri dalam memberikan kedermawanan dengan cara menjadikan rumah orang miskin yang semua jelek menjadi lebih indah dan mengajak narasumber untuk menikmati fasilitas hotel. Hal ini merupakan perilaku prososial yang dipengaruhi faktor kejelasan stimulus yaitu dengan melihat kondisi rumah dari narasumber yang mengalami kerusakan dan narasumber yang sulit untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.	Berdasarkan analisis yang telah dilakukan menggunakan teknik koding, terlihat hasil dari muatan prososial didalam film kartun serial Doraemon di RCTI sebesar 95,75 % dan muatan antisosial sebesar 92,42%. Total perbandingan selisih dari kedua muatan tersebut adalah 3,33 dan dapat disimpulkan jika muatan prososial lebih dominan dalam film kartun anak Doraemon.
Persamaan	Sama-sama menggunakan metode deskriptif dengan teknik analisis isi dan objeknya film.	Sama-sama menggunakan metode deskriptif dengan teknik analisis isi.	Sama-sama menggunakan metode deskriptif dengan teknik analisis isi.	Sama-sama menggunakan metode deskriptif dengan teknik analisis isi
Perbedaan	Perbedaan terletak pada penelitian terdahulu hanya menghitung jumlah prososial antisosial tanpa membandingkan keduanya.	Perbedaan terletak pada objek penelitian, dimana peneliti terdahulu mengambil sebuah video klip lagu anak, sedangkan penelitian ini mengambil objek film kartun anak.	Perbedaan terletak pada objek penelitian, dimana peneliti terdahulu mengambil sebuah objek <i>reality show</i> , sedangkan penelitian ini mengambil objek film kartun anak.	Perbedaan terletak pada objek penelitian. Penulis akan meneliti sebuah film kartun anak melalui gambar dan dialognya, lalu membandingkan antara besaran muatan prososial VS antisosial

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 Tinjauan Komunikasi

Banyak sekali pendapat para ahli mengenai definisi dari komunikasi, bahkan seringkali suatu definisi komunikasi berbeda bahkan bertentangan dengan definisi lainnya. Semua itu tergantung dari sisi mana kita melihat komunikasi. Komunikasi secara etimologis berasal dari perkataan latin *communication*, istilah ini bersumber dari perkataan *communis* yang berarti sama, sama disini maksudnya sama makna atau arti. (Effendy, 1998:10).

Pada dasarnya komunikasi adalah proses persamaan persepsi antar manusia. Maksud dari pernyataan tersebut merupakan adanya sebuah upaya untuk menyamakan persepsi atau pemikiran dari seseorang kepada orang lain dalam bentuk pesan. Apabila komunikasi dilakukan dengan baik, maka dapat mencegah terjadinya kegagalan dalam proses komunikasi yang menimbulkan kesulitan untuk mengerti satu sama lain atau dengan kata lain *miscommunication*.

Seperti yang diungkapkan oleh Carl. I. Hovland yang dikutip oleh Effendy dalam buku “Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek”, Ilmu Komunikasi adalah: “Upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap” (Effendy, 1998:30)

Hovland juga mengungkapkan bahwa yang dijadikan objek studi ilmu komunikasi bukan hanya penyampaian informasi, namun juga pembentukan pendapat umum (*public opinion*) dan sikap publik (*public attitude*) yang dalam kehidupan sosial dan kehidupan politik memainkan peranan yang amat penting. Dalam pengertian khusus komunikasi, Hovland mengatakan “Komunikasi adalah

proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the process to modify the behavior of other individuals*)". Jadi komunikasi bukan hanya sekedar memberitahu, tetapi juga berupaya mempengaruhi agar seseorang atau sejumlah orang melakukan kegiatan atau tindakan yang diinginkan oleh komunikator. Seseorang akan dapat mengubah perilaku orang lain, apabila komunikasi yang disampaikan bersifat komunikatif, yaitu pesan yang disampaikan komunikator bisa dimengerti dan dipahami oleh komunikan.

Proses komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan seseorang komunikator kepada komunikan, pesan itu bisa berupa gagasan, informasi, opini dan lain-lain. Dalam prosesnya *Mitchall. N. Charmley* (dalam Susanto, 1988: 31) memperkenalkan 5 (lima) komponen yang melandasi komunikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Sumber (*Source*)
2. Komunikator (*Encoder*)
3. Pesan (*Message*)
4. Komunikan (*Decoder*)
5. Tujuan (*Destination*),

Komunikasi penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan

dengan orang lain. Melalui komunikasi kita bekerja sama dengan anggota masyarakat untuk mencapai tujuan bersama.

2.2.2 Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Massa dalam arti komunikasi massa lebih menunjuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa. Pesan tersebut dikemas dan diolah sedemikian rupa sehingga mudah diterima oleh khalayak media yang heterogen. Komunikasi massa cenderung bersifat satu arah karena komunikasi massa hanya berasal dari media atau lembaga.

Definisi komunikasi massa yang lebih rinci dikemukakan oleh Gerbner. Gerbner mengemukakan bahwa,

“Komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunikasi. Produk tersebut disebar, didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jarak waktu yang tetap, misalnya harian, mingguan atau bulanan” (Ardianto, 2004: 4)

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.
6. Komunikasi Massa Mengandalkan Peralatan teknis yang dimaksud misalnya pemancar untuk media elektronik (mekanik atau elektronik).
7. Komunikasi Massa Dikontrol oleh *Gatekeeper* atau yang sering disebut penapis informasi/palang pintu/penjaga gawang, adalah orang yang ikut menambah atau mengurangi, menyederhanakan, mengemas, agar semua informasi yang disebarakan lebih mudah dipahami.

Dari pernyataan Ardianto di atas dapat dilihat bahwa komunikasi massa memiliki ciri-ciri yang sangat luas dan juga kuat dalam mempengaruhi khalayak media. Tanpa kita sadari, sebenarnya komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, maupun komunikasi organisasi sesungguhnya merupakan awal mula terbentuknya sebuah komunikasi massa. Maka dari itu, komunikasi massa memiliki cakupan yang sangat luas.

2.2.3 Media Massa

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: (1) alat, dan (2) alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. *Association For Education And Communication Technologi* (AECT), (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. Semakin berkembangnya negeri ini, semakin berkembang pula media yang ada dari yang audio menjadi visual, dan menjadi audio-visual. Saat ini, sudah muncul pula yang disebut media konvergensi, di mana perkembangan media yang ada merujuk pada teknologi digital seperti internet dan berbagai macam media yang berbau digital.

Menurut Denis McQuail (Morissan, 2010:1), media massa memiliki sifat atau karakteristik yang mampu menjangkau massa dalam jumlah besar dan luas (*universality of reach*), bersifat publik dan mampu memberikan konsekuensi bagi kehidupan politik dan budaya masyarakat kontemporer. Dari perspektif budaya, media massa telah menjadi acuan utama untuk menentukan definisi-definisi terhadap suatu perkara, dan media massa memberikan gambaran atas realitas sosial.

Pelaksanaan fungsi-fungsi media massa (Ardianto, Komala, Karlina, 2007:15). pada realitasnya, terdiri atas *Surveillance, Education, Transformation of Culture, Entertainment*. Fungsi – fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Surveillance*, penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari. Berita tentang film apa yang sedang dimainkan di bioskop, bagaimana harga saham di bursa efek, produk baru, ide tentang mode.
2. *Education*. Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayak (*mass education*). Karena media massa banyak menyajikan hal-hal yang sifatnya mendidik. Salah satu cara mendidik yang dilakukan media massa adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan yang berlaku kepada pemirsa atau pembaca.
3. *Transformation of Culture*. Dalam keterkaitannya dengan budaya, media massa memiliki pengaruh yang sangat besar bagi masyarakat. Karena dari media massa, masyarakat dapat belajar berbagai macam hal. Misal dalam hal

kebudayaan, dari siaran atau tayangan televisi, masyarakat dapat belajar tentang budaya yang bersifat tradisional dan modern.

4. *Entertainment*. Fungsi lain dari media massa adalah sebagai hiburan, karena dalam media massa masyarakat akan mendapat hal-hal yang bersifat untuk menghibur, baik dari surat kabar, radio, tayangan televisi dan lain-lain. Misalnya dalam tayangan televisi, masyarakat dapat menikmati hiburan musik, film, sinetron, dan olahraga. Sehingga dengan adanya tayangan-tayangan tersebut masyarakat akan terhibur.

2.2.4 Televisi Sebagai Medium Komunikasi Massa

Dilihat dari perkembangannya dan bentuk-bentuk media massa yang lainnya, televisi merupakan salah satu media yang masih bertahan dan diminati oleh masyarakat. Bahkan menurut Ardianto (2007:134) dari semua media komunikasi yang ada, televisilah media yang paling berpengaruh terhadap kehidupan manusia.

Hidayat (2011) dalam Tamburaka (2013:67) mengemukakan bahwa televisi adalah media yang istimewa. Televisi menggabungkan unsur audio dan visual dalam sebuah media sekaligus. Dengan keistimewaan tersebut, televisi memiliki daya tarik yang besar dalam mempengaruhi pola-pola kehidupan masyarakat, termasuk mengubah keputusan seseorang dalam menentukan sesuatu yang akan dibelinya. Televisi juga mampu menjangkau daerah-daerah yang jauh secara geografis, televisi hadir di ruang-ruang publik hingga ruang yang sangat pribadi.

Sedangkan menurut Skormis (Kuswandi, 1996:8) dalam bukunya “*Television and Society: An Incupest and Agenda*” televisi sebagai medium komunikasi ialah:

“Dibandingkan dengan media massa lainnya (radio, surat kabar, majalah, buku, dan sebagainya), televisi tampaknya mempunyai sifat istimewa. Televisi merupakan gabungan dari media dengar dan gambar yang bisa bersifat informatif, hiburan, dan pendidikan, atau bahkan gabungan dari ketiga unsur tersebut. Informasi yang disampaikan oleh televisi, akan mudah dimengerti karena jelas terdengar secara audio dan terlihat secara visual.”

Subagyo, Azimah menyebutkan bahwa Neil Postman dalam bukunya *The Disappearance of Childhood* mengemukakan tiga karakteristik televisi (Tamburaka, 2013:67):

1. Pesan media ini dapat sampai kepada pemirsa tanpa memerlukan bimbingan atau petunjuk.
2. Pesan itu sampai tanpa memerlukan pemikiran.
3. Televisi tidak memberikan pemisahan bagi pemirsanya, artinya siapa saja dapat menyaksikan siaran lewat televisi.

2.2.5 Film

Industri film adalah industri yang tidak ada habisnya. Sebagai media massa film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Namun, Graeme Turner (dalam Sobur, 2003:127) menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, bagi Turner, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari

realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayannya.

Film merupakan media yang banyak digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai alat hiburan dan penyalur hobi. Kelebihan dari film sendiri yaitu, film dapat ditonton oleh siapa saja baik yang berpendidikan atau kutang berpendidikan. Film tidak memerlukan kemampuan membaca atau mengerti bahasa asing, pesan dan makna sebuah film dapat dimengerti dengan gerakan dan mimik aktris dalam film. Sedangkan bahasa hanya memperjelas adegan, namun dengan bahasa pula film itu menjadi lebih jelas maknanya. Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun.

2.2.6 Kartun

Dalam Ensiklopedia Besar Bahasa Indonesia, film animasi atau yang lebih dikenal sebagai kartun dapat didefinisikan sebagai film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Kartun pun dapat diartikan sebagai suatu pesan yang divisualisasikan baik berupa gambar maupun tulisan. Oleh sebab itulah kartun dikategorikan sebagai suatu karya seni. Yustiandi dalam bukunya menyebutkan kartun adalah suatu karya seni yang proses kreatifnya direncanakan untuk bertindak lucu dan menyampaikan pesan atau

menciptakan dialog dengan bahasa gambar ke hadapan masyarakat secara akrab dan komunikatif sehingga masyarakat dapat menikmatinya tanpa berpikir mendalam.

2.2.6.1 Klasifikasi Film kartun

1. Film Kartun Dua Dimensi

Film kartun ini adalah jenis film kartun yang banyak ditayangkan di televisi, terbuat dari gambar dua dimensi yang bergerak. Dahulu dibuat berdasarkan sketsa yang digambar oleh seniman dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga seakan bergerak. Seiring dengan kemajuan teknologi, proses pembuatan film kartun jenis ini sekarang sudah menggunakan komputer yang dikombinasikan dengan kreasi seniman. Contoh film kartun jenis ini banyak sekali, seperti : Tom and Jerry, Spongebob Squarepants, Dora The Explorer, Captain Tsubasa, Dragon Ball, dll.

2. Kartun 3 Dimensi

Film kartun tiga dimensi atau biasa disebut *3D Animation*, adalah produk film kartun yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi komputer. Hampir seluruhnya menggunakan proses pengolahan komputer, baik dalam pembuatan fisik tokoh, adegan, maupun setting suasana film. Film ini dalam banyak hal menggunakan model gerakan manusia atau hewan sebagai dasar pembuatan animasi Bergeraknya sehingga terlihat begitu realistis. Contoh film kartun 3D adalah : *Madagascar*, *Finding Nemo dsb.*

3. Film Kartun Kombinasi

Film ini mengkombinasikan tokoh/bentuk animasi rekaan dengan manusia dalam sebuah cerita. Biasanya film ini menggunakan teknologi 3D agar interaksi dan tampilan antara manusia dan tokoh animasi dapat dinikmati secara mulus/utuh layaknya sebuah film biasa. Contoh film jenis ini adalah : *Transformer, Toy Soldiers, dll.*

2.2.7 Prososial

Menurut Eisenberg & Mussen jika pengertian prososial mencakup tindakan-tindakan: *Sharing* (membagi), *cooperative* (kerjasama), *donating* (menyumbang), *helping* (menolong), *honesty* (kejujuran), *generosity* (kedermawanan), serta mempertimbangkan hak dan kesejahteraan orang lain (dalam Dayakisni & Hudaniah 2009: 155).

Menurut Staub (dalam Dayakisni & Hudaniah 2009: 156). adapun faktor-faktor yang mendasari perilaku seseorang untuk bertindak prososial yaitu :

1. ***Self-Gain.*** Harapan seseorang untuk memperoleh atau menghindari kehilangan sesuatu, misalnya ingin mendapatkan pengakuan, pujian atau takut dikucilkan.
2. ***Personal Value and Norms.*** Adanya nilai-nilai dan norma sosial yang dinternalisasikan oleh individu selama mengalami sosialisasi dan sebagian nilai-nilai serta norma tersebut berkaitan dengan tindakan

prososial, seperti berkewajiban menegakan kebenaran dan keadilan serta adanya norma timbal balik.

3. **Empathy.** Kemampuan seseorang untuk ikut merasakan perasaan atau pengalaman orang lain. Kemampuan untuk empati ini erat kaitannya dengan pengambilalihan peran. Jadi perasyarat untuk mampu melakukan empati, individu harus memiliki kemampuan untuk melakukan pengambilan peran.

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).

Perilaku prososial berhubungan dengan psikologi memberi, menolong, dan berbagi untuk keharmonisan hubungan antar personal atau kelompok.

2.2.8 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.

Banyak teori tentang agresi yang dikemukakan oleh ahli-ahli psikologi yang masing-masing dilandasi oleh keahliannya. Seperti teori psikoanalisa yang dimiliki oleh Sigmund Freud yaitu :

“Pada dasarnya pada diri manusia terdapat dua macam instink, yaitu instink untuk hidup dan instink untuk mati. Instink/naluri

kehidupan terdiri atas instink reproduksi, atau instink seksual dan instink-instink yang ditujukan kepada pemelihara hidup individu. Sedangkan instink/naluri kematian memiliki tujuan sebaliknya, yakni untuk menghancurkan hidup individu.” (Dayakisni & Hudaniah, 2009 : 172)

2.2.9 Anak

Pada awal dan akhirnya, masa akhir kanak-kanak ditandai oleh kondisi yang sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial anak. Para pendidik menyebut akhir masa kanak-kanak dengan sebutan usia sekolah dasar. Pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa; dan mempelajari berbagai keterampilan penting tertentu. (Hurlock, 1980:146).

Masa awal kanak-kanak sering disebut sebagai tahap mainan, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak tidak lagi memberikan sifat-sifat manusia, binatang atau benda-benda kepada mainannya. Minatnya untuk bermain dengan mainan mulai berkurang dan ketika ia mencapai usia sekolah mainan-mainan itu dianggap seperti “bayi” dan ia ingin memainkan permainan “dewasa”.