



Bentuk perilaku agresi pada siswa laki-laki akibat intensitas menonton tayangan kekerasan dalam anime (studi kasus di SD Negeri Balerejo Kabupaten Magetan)

Shelia Esti Kusuma ✉, Universitas PGRI Madiun

Silvia Yula Wardani, Universitas PGRI Madiun

Beny Dwi Pratama, Universitas PGRI Madiun

✉ sheliaesti.07@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk perilaku agresi pada siswa laki-laki di SD Negeri Balerejo yang terjadi akibat intensitas menonton tayangan kekerasan dalam anime. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data di lapangan diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Partisipan dalam penelitian ini yaitu 3 siswa laki-laki kelas V SD Negeri Balerejo Kabupaten Magetan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas siswa laki-laki dalam menonton tayangan kekerasan dalam anime yaitu tinggi, sedangkan perilaku agresi yang dilakukan berupa agresi verbal seperti mengejek, mengolok-olok, berkata kasar, dan agresi fisik seperti menendang, memukul, hingga berkelahi. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa intensitas menonton tayangan kekerasan dalam anime dapat memicu siswa laki-laki melakukan perilaku agresi baik secara verbal maupun fisik.

Kata kunci: Perilaku Agresi, Tayangan Kekerasan, Anime



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan media massa kini telah memasuki era tanpa batas (*borderless*). Setiap orang, termasuk anak-anak, dapat mengakses informasi melalui berbagai bentuk media, dan YouTube adalah salah satunya. YouTube merupakan sarana media sosial untuk bertukar informasi dan hiburan yang dapat diakses dengan mudah dan cepat. Konten hiburan di YouTube sangat beragam, antara lain fashion, music, gaya hidup, vlog, film animasi, dan lainnya.

Salah satu hal yang banyak menarik perhatian anak-anak saat ini adalah film animasi atau anime seperti yang biasa dikenal. Dalam fenomena saat ini, terdapat banyak anime yang dianggap tidak pantas jika ditonton oleh anak dibawah umur karena mengandung unsur kekerasan. Tayangan kekerasan tersebut bisa berupa fisik maupun verbal. Tayangan kekerasan fisik berupa tendangan, pukulan, perkelahian dan lain-lain, adapun tayangan kekerasan verbal berupa makian dan ejekan.

Kebiasaan menonton tayangan kekerasan dapat mengarahkan anak untuk berperilaku agresif. Hal ini sejalan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura. Bandura mengemukakan teori belajar sosial bahwa anak-anak belajar dengan mengamati (*observasi*) orang-orang di sekitar mereka. Salah satu model observasi bagi anak-anak yaitu karakter yang ada dalam film animasi atau anime yang mengandung unsur tayangan kekerasan yang dapat menyebabkan perilaku agresi tersebut.

Perilaku agresi menurut Aronson, Wilson dan Akert (dalam Mulyadi et al., 2016) merupakan suatu tingkah laku yang dilakukan oleh individu dengan tujuan melukai atau mencelakai individu lain dengan atau tanpa maksud tertentu. Perilaku agresi pada anak dapat muncul akibat kecenderungan anak untuk menirukan sesuatu yang telah mereka lihat dan pelajari secara terus-menerus.

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, anak-anak cenderung meniru semua yang mereka lihat di sekitar mereka, terlepas dari sisi baik maupun sisi buruk dan keuntungan maupun kerugian dari tayangan yang mereka tonton. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan anak-anak tidak memiliki kemampuan berpikir kritis yang cukup sehingga mereka mudah terpengaruh oleh isi dari konten yang ditontonnya.

Menurut Elly & Astrella (2016), anak-anak belajar berbagai macam perilaku berdasarkan dari apa yang mereka lihat dan alami setiap hari. Berdasarkan eksperimen yang dilakukan oleh Bandura dkk pada tahun 1960-an, pada sekelompok anak yang menonton model berupa orang dewasa yang melakukan tindakan agresi fisik dan verbal, menunjukkan kecenderungan untuk meniru perilaku model tersebut di masa depan. Sesaat setelah mereka menonton tayangan tersebut, banyak anak-anak yang secara otomatis melakukan tindakan agresi seperti memukul, meninju, menendang, menduduki dan melempar benda-benda terutama boneka yang ada dalam ruangan tersebut.

Tingkat agresivitas anak di SD Negeri Balerejo khususnya pada siswa laki-laki terbilang cukup tinggi. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa banyak siswa laki-laki yang menonton anime yang mengandung unsur kekerasan. Mereka bertindak agresif baik verbal hingga fisik, seperti mengejek, mengolok-olok teman bahkan sampai memukul dan bertengkar dengan teman sebayanya. Hal ini dikarenakan siswa menirukan adegan kekerasan maupun sikap dan pembawaan karakter yang ada dalam anime tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa laki-laki yang ada di SD Negeri Balerejo, mereka mengatakan bahwa memang tertarik dan suka dengan anime yang bertemakan kekerasan karena setiap adegan bertengkar yang ada sangat menarik bagi mereka. Banyak juga dari mereka yang mengidolakan tokoh dalam anime yang mereka anggap hebat dalam berkelahi. Tak jarang juga mereka menganggap bahwa adegan perkelahian tersebut keren dan patut untuk ditiru.

Berdasarkan pemaparan di atas mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Bentuk Agresivitas pada Siswa Laki-laki akibat Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan dalam Anime (Studi Kasus di SD Negeri Balerejo Kabupaten Magetan)”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang didasarkan pada filsafat postpositivisme, penelitian ini digunakan untuk mempelajari keadaan alami objek (berlawanan dengan eksperimen), disini peneliti merupakan instrumen kunci penelitian, teknik pengumpulan data menggunakan cara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitiannya lebih menekankan pada makna dibandingkan generalisasi (Sugiyono, 2013).

Menurut Harahap (2020), jika seseorang ingin mendalami suatu latar belakang masalah, atau interaksi individu dalam hubungan sosial maupun tentang suatu kelompok individu secara keseluruhan, mendalam, intens, dan natural; maka studi kasus adalah pilihan pertama jika dibandingkan dengan jenis penelitian kualitatif yang lain. Dalam studi kasus ini dapat mengungkap gambaran yang mendalam dan detail mengenai situasi maupun objek. Persoalan yang diteliti bisa berupa individu, keluarga, kelompok, atau satu kejadian peristiwa, sehingga memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana sebenarnya objek itu bekerja dalam latar belakang alaminya.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber data diperoleh dari 3 siswa laki-laki kelas V SD Negeri Balerejo Kabupaten Magetan sebagai subjek penelitian. Sedangkan untuk memperoleh data tambahan diperoleh dari wali kelas V dan salah seorang teman dari ketiga subjek sebagai informan. Tahapan analisis data dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada subjek dan informan sekaligus dari hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan hasil bahwa ketiga subjek melakukan perilaku agresi yang dapat dikatakan tinggi. Perilaku agresi yang dilakukan berupa agresi fisik dan verbal. Menurut pengakuan subjek, perilaku agresi tersebut dilakukan salah satunya karena pengaruh tayangan kekerasan dari anime yang ditontonnya.

Intensitas menonton tayangan kekerasan dalam anime pada subjek pertama yang berinisial "RP" sangat tinggi. Subjek sering menonton anime yang ditayangkan di televisi maupun di youtube. Subjek juga mengungkapkan bahwa dia setiap hari menonton anime dengan durasi waktu yang dihabiskan dapat dikatakan banyak yaitu per hari ≥ 9 jam. Menurut subjek, anime sangat menarik baginya dan hal yang paling disukai yaitu saat ada adegan kekerasan.

Pada subjek kedua yang berinisial "AW" intensitas menonton tayangan kekerasan dalam anime cukup tinggi. Subjek sering menonton anime yang ditayangkan di youtube. Selain itu subjek juga suka menonton tayangan kekerasan berupa tinju yang ditayangkan di televisi. Untuk durasi waktu menonton, subjek banyak menghabiskan waktu untuk menonton anime di malam hari yaitu per hari ± 5 jam. Alasan subjek sering menonton anime karena dia suka dengan adanya adegan berkelahi yang menurutnya bagus seperti tinju yang dia lihat di televisi.

Sedangkan pada subjek ketiga yang berinisial "RD" intensitas menonton tayangan kekerasan dalam anime juga dapat dikatakan tinggi. Subjek mengungkapkan bahwa dia sering menonton anime melalui media youtube dan tiktok. Sedangkan untuk durasi menonton, subjek banyak menghabiskan waktu di siang sampai sore hari dan terkadang hingga malam hari yaitu per hari ± 8 jam. Berdasarkan pengakuan subjek, dia menyukai anime karena menurutnya lebih bagus daripada film lainnya dan adegan yang paling disukai dari anime yaitu saat ada adegan perkelahian.

Dari uraian di atas didapatkan hasil bahwa ketiga subjek memiliki intensitas menonton tayangan kekerasan dalam anime yang tinggi. Rata-rata durasi yang dihabiskan yaitu 7 jam dengan frekuensi menonton setiap hari. Atensi yang diberikan ketiga subjek juga mengarah

kepada adegan yang mengandung unsur kekerasan. Intensitas menonton adegan kekerasan tersebut memberikan pengaruh kepada perilaku agresi siswa berupa agresi fisik maupun verbal.

Subjek pertama yang berinisial "RP" mengaku bahwa dia senang mengganggu temannya. Dari yang awalnya hanya bercanda, subjek berakhir berkelahi dengan temannya. Berdasarkan hasil observasi juga didapatkan bahwa subjek terlihat memukul dan mendorong saat sedang berkelahi dengan teman sekelasnya. Dari hasil wawancara dengan informan, saat sedang berlangsung kegiatan pembelajaranpun subjek kurang memperhatikan dan sering mengganggu temannya. Selain agresi fisik tersebut, informan juga sering bahkan setiap hari mendengarkan subjek berkata kasar. Menurut pengakuan subjek sendiri dia memang terbiasa berkata kasar dan senang apabila mengolok-olok orang lain.

Pada subjek kedua yang berinisial "AW" mengaku bahwa dia senang bercanda dengan saling mendorong dengan temannya. Dari hasil observasi memang subjek terlihat dengan sengaja mendorong teman dan terlihat menabrakkan bahu ketika berpapasan dengan adik kelas. Untuk agresi verbal, subjek mengatakan bahwa dia memang setiap hari berkata kasar kepada temannya. Subjek juga terlihat selalu mengejek teman-teman hingga adik kelas yang dijumpainya. Menurut informan, ketika subjek sedang kesal dia akan meluapkan emosi dengan berkata kasar bahkan saat ada guru sekalipun.

Sedangkan pada subjek ketiga yang berinisial "RD" mengatakan bahwa dia sering memukulkan penggaris kepada temannya. Dari hasil observasi yang didapat subjek terlihat menarik baju kemudian menendang kaki temannya. Informan mengatakan bahwa subjek sulit untuk dinasehati dan sering mengabaikan perintah guru. Dan untuk agresi verbal, subjek mengaku kalau dia memang suka berkata kasar dan sudah menjadi kebiasaan setiap hari.

Dari uraian di atas didapatkan hasil bahwa ketiga subjek memiliki tingkat agresivitas yang tinggi. Perilaku agresi yang dilakukan terbagi menjadi dua, agresi fisik dan agresi verbal. Agresi fisik berupa memukul, mendorong, menabrakkan bahu, memukulkan penggaris, menarik baju, menendang hingga berkelahi. Sedangkan agresi verbal berupa berkata kasar, mengejek, dan mengolok-olok.

PEMBAHASAN

Kekerasan seolah menjadi bagian dari kehidupan kita. Masyarakat termasuk anak-anak diberikan tayangan dan informasi kekerasan melalui berbagai macam media, salah satunya media massa. KPAI dan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menganggap perilaku anak-anak yang melewati batas disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya melalui tontonan televisi. Menurut Ketua KPI Pusat, Judhariksawan, tayangan dalam televisi tersebut dapat membentuk karakter anak (Andina, 2014). Salah satu acara televisi yang dapat menginspirasi anak melakukan tindakan kekerasan adalah anime. Selain dari televisi, anime dengan mudah dinikmati di media massa lain seperti youtube. Tak jarang anime yang ditayangkan mengandung unsur kekerasan dan dikonsumsi oleh anak secara terus-menerus.

Anak dengan mudah menirukan apa yang mereka lihat dan dengar di sekitarnya termasuk tayangan dari media massa. Isi dari tayangan yang ditiru dapat berupa tayangan positif maupun tayangan negatif. Dalam tayangan tersebut tak jarang terdapat perilaku agresif, baik secara fisik seperti berkelahi, menendang dan memukul, serta perilaku non fisik/verbal seperti berbicara kasar, mengata-ngatai, mengejek, berteriak-teriak, dan lain-lain. Berbagai bentuk perilaku tersebut dapat menginspirasi anak untuk menirukan tingkah laku agresif dan anak telah berhasil menirukan apa yang didengar dan dilihatnya (Kholifah, 2017).

Ada empat dampak dari tayangan kekerasan terhadap perkembangan kepribadian anak menurut Ron Solby dari Universitas Harvard (dalam Fikri, 2013) yaitu sifat jahat anak meningkat, anak menjadi penakut dan sulit mempercayai orang lain, anak kurang peduli

terhadap kesulitan yang dialami orang lain, dan meningkatnya keinginan anak untuk melakukan kekerasan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Balerejo Kabupaten Magetan intensitas siswa dalam menonton tayangan kekerasan dalam anime mengarahkan siswa berperilaku agresif dalam aspek fisik dan verbal. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Atkinson & Hilgard (dalam Putri, 2019) ada tiga aspek perilaku agresi yang sering timbul pada diri individu yaitu: (1) aspek fisik, dimana individu menggunakan kekerasan secara fisik dalam melampiaskan emosinya (2) aspek verbal, ditunjukkan oleh individu dalam bentuk ucapan yang dapat menimbulkan luka psikis (3) merusak atau menghancurkan harta benda orang lain, dimana individu melakukan pengerusakan terhadap harta benda dan mengakibatkan kerugian.

Perilaku agresi diklasifikasikan ke dalam 4 macam, yaitu: (1) agresif fisik aktif, seperti memukul orang lain, mencelakakan orang lain, tidak memberikan jalan kepada orang lain (2) agresif fisik pasif, seperti menolak melakukan sesuatu, menolak perintah orang lain (3) agresif verbal aktif, seperti memaki-maki, mengolok-olok, mengejek (4) agresif verbal pasif, seperti menolak berbicara dengan orang lain dan tidak mau menjawab pertanyaan orang lain. (Elly & Astrella, 2016).

Sedangkan perilaku agresi pada siswa di SD Negeri Balerejo Kabupaten Magetan termasuk ke dalam agresif fisik aktif, seperti memukul, mendorong, menabrakkan bahu, memukulkan penggaris, menarik baju, menendang hingga berkelahi. Kedua yaitu agresif fisik pasif, seperti mengabaikan perintah guru. Ketiga yaitu agresif verbal aktif, seperti berkata kasar, mengejek, dan mengolok-olok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perilaku agresi pada anak salah satunya dapat disebabkan oleh tayangan dari berbagai media massa yang dikonsumsi sehari-hari khususnya tayangan yang mengandung unsur kekerasan. Dalam hal ini yang paling menarik perhatian anak yaitu film animasi atau anime. Jika anak menonton tayangan dengan unsur kekerasan dalam anime secara terus-menerus dan intensitas yang tinggi, dapat memicu anak untuk melakukan perilaku agresi baik secara fisik maupun verbal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andina, E. (2014). Anime dan Presepsi Budaya Kekerasan pada Anak Usia Sekolah. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 5(2), 119–130.
- Elly, M. K., & Astrella, N. B. (2016). TAYANGAN KARTUN LAGA DI TELEVISI DENGAN AGRESIVITAS SISWA DI SEKOLAH. *Jurnal Psikologi*, 3(2), 69–75.
- Fikri, I. (2013). INTENSITAS MENONTON TAYANGAN KEKERASAN DI TELEVISI DAN KECENDERUNGAN AGRESIVITAS PADA REMAJA (Studi Pada Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Bangil). *Psikologia*, 2(1).
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*.
- Kholifah. (2017). Dampak Tayangan Televisi Terhadap Terjadinya Perilaku Agresif Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat II*, 2, 145–156.

- Mulyadi, S., Rahardjo, W., Asmarany, A. I., & Pranandari, K. (2016). *Psikologi Sosial*.
- Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28–32. <https://doi.org/10.23916/08416011>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.