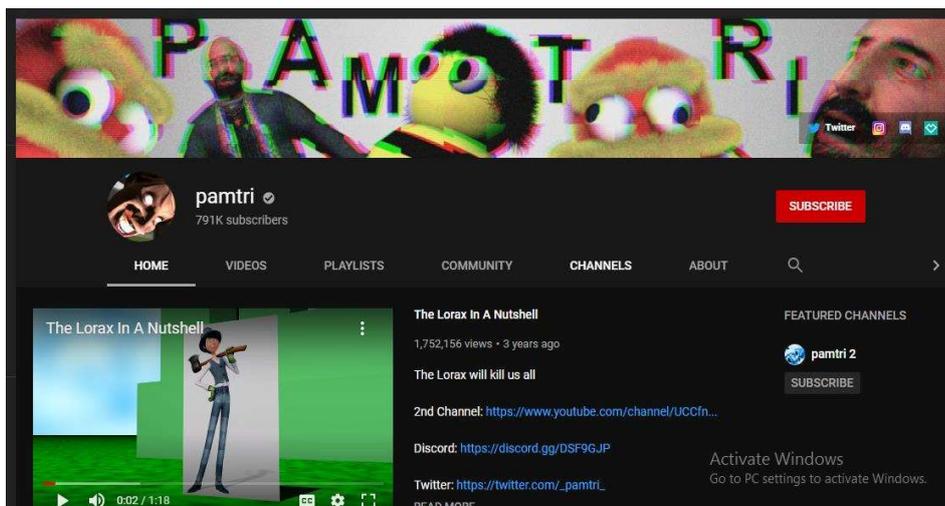


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Disturbing video adalah sebuah video yang apabila diamati dapat mengakibatkan para penonton video tersebut merasa terganggu atau merasa gelisah. *Disturbing video* terkadang memuat scene-scene kekerasan seperti kekerasan fisik sampai ke pembunuhan. Youtube Pamtri memiliki lebih dari 767.000 *subscribers* tentu jumlah tersebut bukan jumlah yang sedikit. Pamtri mengunggah konten animasi pertama pada 20 Agustus 2016 yang berjudul “Spongebob SquarePants - Plankton Wins” didalam video itu di tunjukan bahwa adanya adegan yang tidak patut untuk ditunjukkan pada anak usia dini yaitu Spongebob Squarepants membunuh Mr. Crabs untuk memberi Plankton formula rahasianya. Hal ini ditunjukkan dengan Spongebob Squarepants menusuk Mr. Crabs dengan pisau berkali-kali lalu kemudian Mr. Crabs mati dan Spongebob Squarepants memberikan formula Crabby patty ke Plankton. Video tersebut mendapatkan *feedback* sebanyak 841,873 *views*, 17,000 *likes*, dan 280 *dislikes*.



Gambar 1.1 Kanal Youtube PAMTRI (*sumber*
: https://www.Youtube.com/channel/UCYBP_TtboAYP28U3ZVNM9Ig)

Secara garis besar Kanal Youtube “Pamtri” adalah sebuah kanal yang membagikan konten berupa tayangan animasi atau kartun terhadap anak. Pamtri adalah seorang Youtuber yang dikenal karena membuat video animasi 3D yang aneh dan sering disuarakan dengan program *text-to-speech* dan memparodikan kartun Shrek, Spongebob Squarepants, Dora dan Rick dan Morty. Namun tidak hanya itu, video-video didalam kanal Youtube PAMTRI sering menunjukkan adegan kekerasan seperti pembunuhan. Oleh karena itu penulis menggunakan kanal Youtube Pamtri dikarenakan kanal Youtube tersebut memiliki tayangan-tayangan yang tidak pantas ditonton bagi anak usia dini. Channel Youtube Pamtri memang tidak diperuntukan bagi anak usia dini, namun dengan adanya fitur suggested/related video dari Youtube tayangan-tayangan ini dapat muncul secara random dari Youtube dikarenakan anak sebelumnya anak memilih tayangan kartun. Dan channel Youtube ini juga memiliki views dan subscriber yang sangat banyak sehingga makin luas jangkauan anak dapat menonton tayangan-tayangan yang tidak sesuai umur.

Terdapat animasi serupa yang disebut "Happy Tree Friends", kartun ini juga mengandung hal yang tidak pantas di tonton oleh anak usia dini, contohnya berupa kekerasan, hal yang tidak senonoh, dan humor dewasa. Dikarenakan menurut pemerintah Rusia kartun ini terlalu kerjam, maka kartun ini sudah di *banned* dan di hapus sehingga tidak bisa di tonton lagi.



Gambar 1.2 Infografis Efek Film Kartun pada Anak (sumber : <https://www.kompas.com/tren/read/2019/09/17/193000365/infografik--efek-menonton-kartun-pada-anak>)

Disebutkan bahwa dalam Infografis Dampak Film Kartun pada Anak (Dhawam Pambudi, 2019) salah satu dampak negatif dari menonton animasi atau kartun dapat membuat anak melakukan kekerasan, hal itu didukung dengan adanya kasus kekerasan yang dilakukan anak 15 tahun membunuh anak usia 5 tahun karena pengaruh menonton tayangan kekerasan pada

platform Youtube. Dikatakan oleh Ketua Komnas Perlindungan Anak (Komnas PA) Arist Merdeka Sirait dalam “Remaja 15 Tahun Pembunuh Bocah Nonton Slenderman dari Youtube” (bahwa tersangka pembunuhan anak usia 5 tahun tersebut berani melakukan tindak pembunuhan tersebut dikarenakan terpengaruh oleh tayangan yang tersangka lihat dari social media hingga Youtube, tersangka remaja tersebut juga gemar menonton tayangan horror seperti karakter film slender man dan chucky karena sering menonton menggunakan ponselnya. Dikatakan bahwa tersangka bahkan menonton seluruh adegannya secara penuh.



Gambar 1.3 Pemberitaan Mengenai Dampak Negatif Menonton Tayangan Youtube (sumber : <https://kumparan.com/kumparannews/remaja-15-tahun-pembunuh-bocah-nonton-slenderman-dari-Youtube-1t0i5J0BZ0l>)

Dalam hal ini banyak hal *negative* yang dapat berakibat fatal terhadap remaja apabila menonton video Youtube yang tidak sesuai umur mereka dan tanpa pengawasan orang tua, oleh karena itu orang tua diminta untuk lebih

peka dalam memahami dampak *negative* dari bahaya media social terutama Youtube terhadap anak.

Hal ini dapat menimbulkan anak memiliki makna yang *negative*. Makna adalah produksi makna melalui bahasa, konsep makna bisa berubah-ubah. Akan selalu ada pemaknaan baru dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah tetap, maka akan selalu berada dalam proses negosiasi yang disesuaikan dengan situasi yang baru, yang berupa hasil praktek penandaan, praktek yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu (Juliastuti, 2000, p.1). Seperti yang ditampilkan di video dalam kanal Youtube PAMTRI anak akan menganggap bahwa pembunuhan dan kekerasan adalah hal yang wajar dikarenakan banyaknya adegan pembunuhan dan kekerasan pada karakter yang ditayangkan dalam kanal Youtube tersebut.

Menurut studi dari *Pew Research Center*, saat ini ada lebih dari 60% pengguna Youtube yang mengaku masih menemukan video bermasalah berisikan perilaku kekerasan, video bohong, dan yang tidak layak konsumsi bagi anak-anak. Dalam Ortu Harus Awasi Anak-anaknya Nonton Youtube (Josina, 2018) dikatakan bahwa memang ada Youtube Kids yang ditujukan untuk anak-anak, tapi pengawasan tetap perlu mengingat tahun 2017 sejumlah pengguna Youtube melaporkan adanya konten tak pantas untuk anak-anak, termasuk sosok kartun populer mempertontonkan adegan kekerasan. Dalam 7 Expert Tips: How to Get Youtube to Recommend Your Video (Matt Gielen, 2016) disebutkan bahwa di dalam Youtube terdapat kolom video yang disarankan Youtube terdiri dari tiga set video: Video yang disarankan adalah 4 video yang ditampilkan dari pembuat (dipilih oleh Youtube secara algoritmik) Video terkait adalah video yang mirip dengan apa yang sudah di tonton dan di cari oleh para pengguna Youtube.

Oleh karena itu akses anak terhadap video Youtube salah satunya dapat melalui *suggested* video karena cara algoritma *suggested* video berdasarkan web adalah *dependent* dengan data historikal tontonan yang ditelusuri oleh

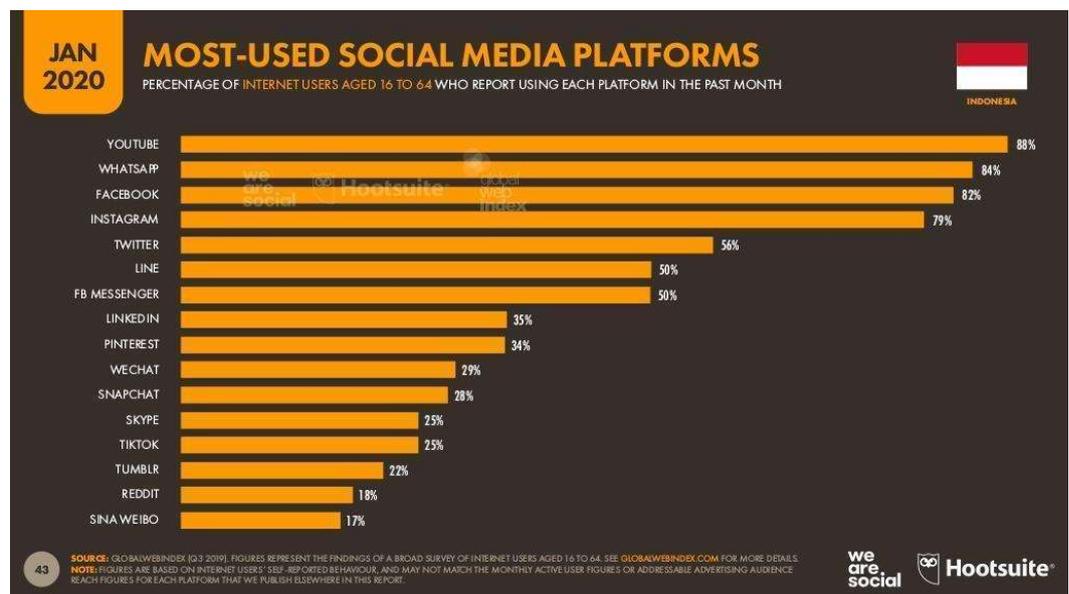
Banyak alasan yang dilakukan orang tua dalam memberikan *gadget* terhadap anak dalam distuasi-situasi tertentu, Brooks (2011) menyatakan bahwa orangtua memberikan *gadget* kepada anak dikarenakan beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orangtua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai.



Gambar 1.4 Grafik Penggunaan Internet di Indonesia (*sumber* : <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media>)

Jumlah pengguna *internet* di Indonesia mencapai angka 175,4 juta pada bulan januari tahun 2020, dan dengan data tersebut jumlah pengguna internet bertambah 17% atau sama dengan kenaikan pengguna *internet* sebanyak 25 juta menurut data yang ditampilkan dalam DIGITAL 2020: INDONESIA (Simon Kemp, 2020). Data terbaru yang di tunjukkan pada (“*Mobile data traffic*”, 2019) melalui mengenai pengguna internet seluler seluruh dunia bahwa mereka akan mengonsumsi lebih dari setengah triliun *gigabyte* data seluler selama tahun 2020, dengan sekitar dua pertiga dari total itu digunakan untuk melakukan *streaming* dan mengunduh konten video.

Global Web Index melaporkan bahwa 90 persen pengguna internet berusia 16 hingga 64 sekarang menonton video *online* setiap bulan, yang akan diterjemahkan ke lebih dari separuh total populasi dunia jika -kami menerapkan angka itu di semua pengguna internet dunia. Tidak hanya remaja, namun orang dewasa juga ikut menikmati kegiatan tersebut (We Are Social, 2020).



Gambar 1.5 Grafik Most-Used Social Media Platforms di Indonesia
 (sumber : <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media>)

Menurut data yang di unggah oleh We Are Social pada tahun 2020 Platform Youtube masih memimpin bagian terbesar dari penonton video online dunia, dan perhitungannya menunjukkan bahwa sekitar 3 miliar orang menonton setidaknya satu video Youtube setiap bulan. Berdasarkan data We Are Social tahun 2020 , minat sosial media Youtube di Indonesia menempati urutan satu dengan presentase 88%. Platform sosial media Youtube tidak hanya digunakan oleh para remaja dan orang dewasa, namun juga digunakan oleh anak usia dini.

Youtube adalah salah satu contoh dari media massa modern. (Cangara, 2002) mengatakan bahwa media massa adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, TV. Streaming video *online* terutama dalam platform Youtube memiliki berbagai jenis genre yang dapat penonton pilih dan nikmati hal ini ditunjukkan dalam website Youtube.com pada bagian *Browse Channels*, sebagai contoh terdapat genre Musik, Film & Entertainment, Gaming, Comedy, dan lain-lain. Hal ini biasanya para penikmat streaming online menggunakan peramban Youtube.

User Generated Content (UGC) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan semua bentuk konten seperti video, blog, posting bentuk diskusi, gambar digital, file audio, dan bentuk media lainnya yang dibuat oleh konsumen atau pengguna suatu sistem atau layanan online dan tersedia untuk umum bagi konsumen dan pengguna (Vangie Beal, 2020). Youtube adalah salah satu social media yang menggunakan konsep User Generated Content (UGC), yang dimana para pengguna Youtube dapat bebas membuat video, mengunggah, dan video tersebut dalam Youtube.

Berdasarkan Pertumbuhan Video Youtube Indonesia terbesar Asia Pasifik (Nanien Yuniar, 2015) Durasi menonton video Youtube di Indonesia bertambah panjang dibandingkan kuartal ketiga 2014 dan menjadikan Indonesia negara dengan pertumbuhan tercepat di Asia Pasifik dengan rata-rata menghabiskan waktu untuk menonton selama 30 menit dalam sehari.

Tabel 1.1 *Tabel Rilis FTC mengenai informasi lebih lanjut untuk membantu kreator YouTube memutuskan apakah kontennya “Dibuat untuk Anak-Anak” atau tidak.*

(Sumber: Youtube)

Dibuat untuk Anak-Anak	Tidak Dibuat untuk Anak-Anak
-------------------------------	-------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak adalah penonton utama video. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video dengan pembatasan usia yang tidak sesuai untuk penonton berusia di bawah 18 tahun.
<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak bukan penonton utama, tetapi video tersebut tetap ditujukan untuk anak-anak karena menampilkan 9ctor, karakter, kegiatan, permainan, lagu, cerita, atau materi pokok lainnya yang mencerminkan maksud untuk menargetkan anak-anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Konten yang berisi tema seksual, kekerasan, ketidaksenonohan, atau tema dewasa lainnya tidak cocok untuk penonton berusia muda.

Tabel 1. 1

Komisi Perdagangan Federal FTC mengumumkan informasi lebih lanjut untuk membantu creator video YouTube menentukan apakah kontennya “Dibuat untuk Anak-Anak” atau tidak. Video Pamtri masuk ke dalam jenis yang tidak di buat untuk Anak-anak, karena Konten berisi tema kekerasan, ketidaksenonohan yang dimana ada adegan Spongebob Squarepants membunuh Mr.Crab sampai mati. Walaupun video tersebut dibuat tidak dikhususkan untuk anak video ini tetap berbentuk animasi dan parodi kartun Spongebob Squarepants yang dimana di cerita aslinya merupakan karakter yang ceria, humoris, dan lucu. Tidak seperti bagaimana Pamtri membuat ulang karakter tersebut. Hal ini dapat menyebabkan trauma dan juga ketakutan bagi anak usia dini, karena karakter Spongebob yang harusnya ceria dan menyenangkan malah di anggap menyeramkan.

Peneliti membahas hal ini dikarenakan memiliki urgensi untuk mengembangkan dengan tingkat kepentingan tinggi terhadap Makna *Disturbing video* Berbasis Animasi pada Anak Usia Dini dengan munculnya

faktor-faktor *negative* yang sudah ada dan terjadi oleh karena itu penelitian ini harus dilakukan. Peneliti menerapkan metode kualitatif dengan informan anak-anak yang menonton video *disturbing*, para orang tua, informan ahli pada bidangnya, serta masyarakat yang menonton tayangan tersebut. Maraknya *Disturbing video* yang menggunakan alat media animasi atau kartun sehingga anak mudah tertarik untuk menonton tayangan tersebut pada platform Youtube. Alasan peneliti membahas video ini adalah dikarenakan tayangan animasi video ini sangat terkenal, juga karena banyak yang menganggap video ini hal yang sepele, padahal video yang seperti itu tidak baik dan tidak patut untuk ditonton oleh anak-anak. Sedangkan di kenyataannya, banyak orang.

Tayangan kekerasan pada kanal Youtube PAMTRI dengan judul “Spongebob SquarePants - Plankton wins” dapat mempengaruhi anak karena media diyakini memiliki daya tarik yang sangat kuat mempengaruhi perilaku seseorang. Dikatakan oleh Nandang Sambas (2006) dalam jurnal “Dampak Tayangan Kekerasan terhadap Perilaku Anak dalam Perspektif Kriminologis dan Yuridis” nampak bahwa ada hubungan yang sangat erat antara maraknya tayangan kekerasan dengan munculnya fenomena tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak. Oleh karena itu, peran orang tua dalam menghindari tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak harus sangat diperhatikan, khususnya dalam memilih tayangan Youtube yang sesuai dengan umur anak.

1.2 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti akan memfokuskan pada konten *Disturbing video* berbasis animasi pada kanal Youtube PAMTRI dengan judul “Spongebob SquarePants - Plankton wins”.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, akan melakukan identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana makna tayangan kanal Youtube PAMTRI dengan judul “Spongebob SquarePants - Plankton wins” terhadap anak usia dini?
2. Bagaimana orangtua menyikapi tayangan kanal Youtube PAMTRI dengan judul “Spongebob SquarePants - Plankton wins”?

1.4 Tujuan Penelitian

Mengetahui makna dari tayangan kanal Youtube PAMTRI dengan judul “Spongebob SquarePants - Plankton wins” terhadap anak usia dini dan mengetahui bagaimana para orang tua menyikapi tayangan tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, peneliti menelaah menjadi dua kategori manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para pembaca sebagai referensi bagi perkembangan penelitian kedepannya serta memberikan manfaat dan informasi bagi penelitian pada program studi ilmu komunikasi, yang khususnya mengenai pengaruh tayangan animasi Youtube terhadap anak usia dini.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan tidak hanya untuk orang tua tetapi juga untuk semua para pengguna internet, dan tidak hanya usia dini namun berbagai kalangan usia bahwa masalah kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain gadget dapat menimbulkan dampak-dampak negatif, hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi media yang diharapkan dapat menjadi titik terang dan dapat menyadarkan tiap-tiap *content creator* yang tidak

peka dan masih mengedepankan keuntungan bahwa dampak negative dari menonton Youtube yang tidak sesuai dengan anak usia dini masih menjadi salah satu permasalahan yang ada di seluruh penjuru dunia, tidak hanya di negara berkembang saja, melainkan juga di negara-negara maju.

1.6 Tahapan Penelitian

Dalam mengerjakan penelitian ini, menurut Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman yang diterjemahkan oleh Tjetjep Reheni R. yang berjudul Analisis Data Kualitatif (1992), tahap-tahapan penelitian kualitatif itu meliputi 5 langkah.

1. Membangun Kerangka Konseptual

Dalam tahapan ini peneliti menentukan konsep yang akan dipakai menjadi landasan dalam bahasan penelitian ini agar tetap berada pada jalur yang benar dan sistematis. Adapun proposal penelitian meliputi latar belakang dari masalah yang diangkat beserta fokusnya, kerangka pemikiran hingga metode dan teknis pelaksanaan penelitian.

2. Merumuskan Permasalahan Penelitian

Pada tahapan ini peneliti menentukan inti problematika dari kasus yang dipakai yang bertujuan untuk fokus permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini.

3. Menentukan Informan dan Batas Penelitian

Informan merupakan orang yang dianggap kredibel dalam memberikan informasi dan data yang dibutuhkan dalam penelitian diantaranya informan kunci dan informan pendukung, peneliti memilih penelitian khususnya konstruksi makna pada video “Spongebob SquarePants - Plankton wins” di dalam kanal Youtube PAMTRI.

4. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan observasi terhadap akun Youtube PAMTRI mengenai aspek apa saja yang digunakan dalam membuat konten *disturbing video* berbasis animasi pada kanal Youtubenya dan peneliti juga akan melakukan observasi terhadap pengguna aktif sosial media Youtube yang telah

berkomentar dan menonton tayangan yang di publikasikan oleh chanel Youtube “PAMTRI”.

5. Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan saat sedang berada di lapangan dan secara intensif setelah data diterima. Data dapat berupa hasil wawancara dengan informan atau melalui catatan lapangan yang kemudian dioleh dan diinterpretasi.

1.7 Waktu dan Periode Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti pada periode 2020 dalam jangka waktu.

NO	Tahapan Penelitian	JUNI				JULI				AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menentukan topik dan ide penelitian	■	■																		
2	Menyusun bab 1 sampai 3			■	■	■															
3	Menentukan narasumber penelitian					■	■														
4	Melakukan wawancara dengan narasumber terkait							■	■												
5	Rekapitulasi dan transkrip									■	■	■	■								

