

Representasi Perilaku Anak dalam Film Kartun Shinchan, Upin Ipin, dan Omar Hana

Representation of Child Behavior in Shinchan, Upin Ipin, and Omar Hana Cartoon Movie

Rinaningsih¹, Riyani Lintang Viona², Sri Metaria Permatasari³, Balqist Maghfira Xielfa⁴, Anggraiha Widya Cahyaningrum Pamekas⁵, Vidya Lathifa Zahrah⁶, Nanang Martono⁷

Prodi Sosiologi Universitas Jenderal Soedirman
nanang.martono@unsoed.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat

Diterima: 30
Oktober 2023
Direvisi: 30
November 2023
Disetujui: 8
Desember 2023

Kata Kunci

kartun, aktivitas, interaksi, perilaku, masalah

Keywords

cartoon, activity, interaction, behavior, problem.

ABSTRAK

Cartoon films are one of the media that can describe children's daily lives. This can be shown through various activities and behaviors of children shown in several series of cartoon films. Children's lives are closely related to the setting or background of the surrounding social environment. This study describes the representation of children's behavior in the Shinchan, Upin Ipin, and Omar Hana cartoon series. This research uses quantitative content analysis method. The objects studied are scenes in Shinchan, Upin Ipin and Omar Hana cartoons. The variables operationalized in this study are children's daily activities, parents' interactions with children, children's behavior, and the problems faced by children described in the three films. Most of the children's activities that are often described in the film are playing outside the home. Most of the children's interactions with parents represented in Shinchan, Upin Ipin and Omar Hana cartoons are chatting with parents. Most of the children's behavior represented in Shinchan, Upin Ipin and Omar Hana cartoons is obedient to parents. Most of the children's problems represented in Shinchan, Upin Ipin and Omar Hana cartoons arise because the child's wishes are not fulfilled.

Abstract

Film kartun menjadi salah satu media yang dapat menggambarkan kehidupan anak sehari-hari. Hal ini dapat ditunjukkan melalui berbagai aktivitas dan perilaku anak yang ditampilkan pada beberapa seri film kartun. Kehidupan anak berkaitan erat dengan setting atau latar lingkungan sosial di sekitarnya. Penelitian ini mendeskripsikan representasi perilaku anak dalam serial kartun Shinchan, Upin Ipin, dan Omar Hana. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kuantitatif. Objek yang diteliti adalah adegan-adegan dalam film kartun Shinchan, Upin Ipin dan Omar Hana. Variabel yang dioperasionalkan dalam penelitian ini adalah aktivitas keseharian anak, interaksi orang tua dengan anak, perilaku anak, dan masalah yang dihadapi anak yang digambarkan dalam ketiga film tersebut. sebagian besar aktivitas anak yang sering digambarkan dalam film tersebut adalah bermain di luar rumah. Sebagian besar interaksi anak dengan orang tua yang

direpresentasikan dalam kartun Shinchan, Upin Ipin dan Omar Hana yaitu mengobrol bersama orang tua. Sebagian besar perilaku anak yang direpresentasikan dalam kartun Shinchan, Upin Ipin dan Omar Hana yaitu patuh kepada orang tua. Sebagian besar masalah anak yang direpresentasikan dalam kartun Shinchan, Upin Ipin dan Omar Hana muncul karena keinginan anak tidak terpenuhi.



Copyright (c) 2023 Rinaningsih, Riyani Lintang Viona, Sri Metaria Permatasari, Balqist Maghfira Xielfa, Anggraitha Widya Cahyaningrum Pamekas, Vidya Lathifa Zahrah, Nanang Martono

1. Pendahuluan

Orang tua menjadi faktor penting untuk membentuk perilaku anak karena mereka merupakan agen sosialisasi pertama. Sebagai agen sosialisasi pertama bagi anak, orang tua berperan menjadi orang yang pertama kali berinteraksi dengan anak. Interaksi yang dilakukan tersebut sangat penting untuk perkembangan, pendidikan dan terbentuknya perilaku anak (Sari, dkk, 2019). Saat terjadi interaksi orang tua dengan anak, orang tua akan memberikan pendidikan dasar bagi anak. Contohnya sopan santun, tidak berbicara kasar, dan kejujuran. Pendidikan dasar tersebut diajarkan orang tua kepada anak sebagai bekal untuk masuk ke dalam kelompok masyarakat. Pendidikan dasar dari orang tua sangat penting karena pada dasarnya anak terlahir belum memiliki pengetahuan. Locke menjelaskan bahwa anak diumpamakan sebagai kertas putih yang belum terisi, artinya anak terlahir belum memiliki bakat atau pengetahuan (Muttakhidah, 2016). Oleh karena itu, orang tua memiliki peran untuk memberikan pendidikan dasar bagi anak agar mereka

memiliki pengetahuan. Hal tersebut menyebabkan pendidikan dasar orang tua akan memengaruhi perilaku anak.

Ada beberapa hal yang dapat menghambat proses pembentukan perilaku anak yang dilakukan oleh orang tua. Hal tersebut di antaranya kualitas dan kuantitas waktu orang tua untuk berinteraksi dengan anak. Kualitas dan kuantitas waktu orang tua dengan anak berkurang karena orang tua memiliki keharusan untuk bekerja dalam waktu yang cukup lama. Hal ini dapat berdampak negatif pada perilaku anak (Langi dkk, 2021). Misalnya, anak akan sulit untuk terbuka kepada orang tua karena kuantitas bertemu dan interaksi yang minim, sehingga perhatian orang tua terhadap anak berkurang. Minimnya intensitas waktu yang disediakan orang tua untuk anaknya dipengaruhi beberapa faktor. Salah satunya kondisi ekonomi yang mengharuskan orang tua untuk bekerja, sehingga proses perkembangan anak yang seharusnya dipantau orang tua secara teratur untuk memberikan dukungan dan pengawasan terhadap anak harus dialihkan oleh *babysitter*. Akibatnya dapat memengaruhi

perilaku anak ketika beranjak dewasa. Anak yang sejak kecil diasuh oleh *babysitter* akan lebih sering berinteraksi dengan *babysitter* dibandingkan dengan orang tuanya. Hal itu menyebabkan anak merasa kesepian karena ketiadaan orang tua di sampingnya (Subtianah & Adawiah, 2023). Ketidakhadiran orang tua menyebabkan berkurangnya kepedulian mereka terhadap masalah yang dihadapi anak.

Anak seringkali dihadapkan dengan berbagai macam masalah, meskipun masalah yang dihadapi anak belum sebesar masalah orang dewasa, anak tetap harus didampingi ketika menghadapi masalah. Penelitian yang dilakukan Harmaini (2013) menjelaskan bahwa 23,5% dari 217 orang tua di SDN 111 Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru diam saja ketika anak mengalami masalah, 14,3% orang tua menyalahkan anak ketika menghadapi masalah, dan 19,6% orang tua yang tidak tahu masalah apa saja yang dihadapi anak. Hanya sebanyak 19,4% saja orang tua yang menanyakan apa saja masalah yang dihadapi anak. Misalnya dalam kasus kehidupan sehari-hari anak yang tidak sengaja menjatuhkan suatu benda lalu dimarahi orang tuanya. Hal tersebut yang membuat anak menjadi takut untuk membuka diri ketika sedang menghadapi masalah, sehingga orang tua tidak mengetahui masalah yang dihadapi anak.

Kualitas dan kuantitas interaksi orang tua dan anak juga dipengaruhi perkembangan

teknologi. Kecanggihan teknologi memberikan dampak positif bagi anak yaitu menambah pengetahuan, memudahkan komunikasi dengan orang tua dan mengasah otak melalui *game* untuk mewarnai, menggambar dan belajar baca tulis (Saniyyah, dkk, 2021; Novitasari & Khotimah, 2016). Teknologi juga memberikan dampak positif yaitu memudahkan orang tua dapat berkomunikasi dengan anaknya walaupun dengan jarak jauh. Teknologi tidak hanya memberi dampak positif saja, teknologi juga memberikan dampak negatif bagi anak ketika penggunaannya kurang diawasi orang tua. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hidayatuladkia, dkk (2021) menyatakan bahwa orang tua kurang mengontrol anak ketika menggunakan teknologi karena mereka sibuk bekerja. Orang tua mengaku bahwa mereka sudah percaya sepenuhnya pada anak salah satunya dengan cara memberikan *gadget* kepada anak. Anak-anak telah memanfaatkan teknologi *gadget* sebagai sebuah permainan, bahkan dahulu anak-anak lebih sering bermain di lapangan bersama teman-temannya kini mereka lebih memilih untuk duduk diam di depan layar gadget (Pramono, dkk, 2021). Hal tersebut tentunya membuat interaksi yang dilakukan anak dan lingkungan sekitar semakin sedikit dan cenderung mengikuti perkembangan teknologi, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya dan yang lebih mengkhawatirkan adalah

gangguan pada perilaku anak, misalnya anak akan lebih senang menikmati media sosial daripada berinteraksi bersama orang tua atau teman sebayanya (Chusna, 2017, Widya, 2020). Durasi penggunaan media sosial juga dapat memengaruhi pola interaksi antar anggota keluarga (Lestari, dkk, 2015). Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting untuk mengawasi anak saat menggunakan *gadget* agar tidak berdampak buruk bagi perilaku anak. Palar, dkk (2018) menyatakan bahwa semakin baik peran keluarga maka semakin baik pula perilaku anak dalam penggunaan *gadget*.

Selain berhadapan dengan teknologi berupa media sosial, teknologi lain yang bisa merenggangkan interaksi anak dan orang tua adalah televisi. Penelitian dari Amini (2015) menjelaskan bahwa anak-anak TK di Tangerang Selatan menghabiskan 85,29% waktu dalam sehari untuk menonton televisi, artinya anak-anak TK tersebut lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton televisi daripada berinteraksi dengan orang tua atau bermain. Mirisnya, orang tua juga tidak punya waktu yang cukup untuk memperhatikan, mendampingi, dan mengawasi anak, padahal orang tua mempunyai tanggung jawab untuk lebih selektif mengawasi sajian televisi yang ditonton anak serta mencegah mereka. Sajian televisi dapat berupa berbagai program yang mampu memberikan informasi, hiburan, serta pendidikan (Warsita, 2013). Salah satu program sajian televisi yang sangat digemari oleh kalangan

anak-anak adalah film kartun. Banyak film kartun anak-anak yang ditayangkan berasal dari dalam maupun luar negeri yang mungkin mempunyai latar belakang budaya berbeda (Rufaidah, dkk, 2018). Beberapa film kartun yang sering ditayangkan yaitu serial kartun Upin Ipin, Omar Hana, dan Shinchan.

Serial kartun Upin Ipin berasal dari Malaysia yang memperlihatkan kehidupan sederhana serta kebersamaan dalam keluarga. Nilai-nilai dan adat istiadat Malaysia tercermin dalam karakter, makanan, dan perayaan yang dihadirkan dalam kartun ini. Film animasi ini mengambil latar tempat di Kampung Durian Runtuh yang merupakan kampung halaman dari dua anak kembar bernama Upin dan Ipin.

Sama seperti Upin Ipin, serial kartun Omar Hana merupakan salah satu kartun animasi yang berasal dari negeri jiran Malaysia. Serial kartun ini menggambarkan sebuah keluarga dengan latar ekonomi menengah ke atas yang harmonis, terdiri atas sepasang suami-istri serta dua anak bernama Omar dan Hana. Serial kartun ini lebih memfokuskan pada kehidupan sehari-hari Omar seorang anak berusia 6 tahun dan adiknya Hana yang berusia 4 tahun. Omar dan Hana tumbuh dan tinggal dalam lingkungan yang religius tercermin dari kedua orang tua mereka yang mengajarkan hal-hal baik yang didasari nilai agama. Serial kartun ini menceritakan tentang kekeluargaan dan persahabatan yang bertema Islami.

Shinchan, sebuah serial kartun asal Jepang yang

menceritakan anak berusia lima tahun bernama Shinchon. Ia merupakan anak berusia lima tahun yang tinggal bersama kedua orang tua dan adik perempuannya. Mereka merupakan keluarga dari kelas ekonomi menengah ke atas. Hal tersebut terlihat dari mereka yang hidup berkecukupan, seorang ayah yang kerja kantor, serta lingkungannya yang mencerminkan hal tersebut.

Ketiga kartun tersebut menggambarkan kehidupan anak sesuai dengan status sosial keluarga mereka masing-masing. Shinchon dan Omar Hana tumbuh di tengah keluarga kelas menengah ke atas. Berbanding terbalik dengan Upin Ipin yang tumbuh di keluarga kelas menengah ke bawah. Simbol perbedaan kelas tersebut dapat terlihat melalui kondisi rumah Shinchon dan Omar Hana yang sudah permanen serta memiliki orang tua yang mempunyai mobil pribadi, sementara rumah Upin Ipin terbuat dari kayu dan mereka hanya memiliki sepeda sebagai alat transportasi. Kehidupan masyarakat kelas atas memiliki nilai eksklusivitas yang ditandai dengan kepemilikan mobil pribadi, penggunaan barang yang terkesan mewah serta gaya hidup yang modern (Murtafiah dkk, 2023, Haq, 2015).

Selain perbedaan kelas sosial pada kartun Shinchon, Upin Ipin, dan Omar Hana, terdapat juga perbedaan dalam aspek religiusitas. Pola perilaku sosial yang dilihat di sini adalah bagaimana keluarga Omar Hana dan Upin Ipin membentuk karakter yang religius, dimulai dari

simbol kebiasaan sikap dan perilaku yang konsisten dengan ajaran agama. Di sisi lain, karakter Shinchon digambarkan sebagai anak yang nakal dan tidak menunjukkan simbol religiusitas dalam perilakunya. Hal itu didukung oleh negara Jepang yang masyarakatnya mayoritas berpaham sekuler yang sama sekali tidak dipengaruhi keberadaan agama. Jepang juga tidak memiliki agama resmi bagi negaranya, dan warga Jepang tidak merasa berafiliasi dengan negara manapun (Ishak, 2021, Nuryatno 2014). Perbedaan juga tampak dalam pola pengasuhan, Omar Hana, dan Shinchon memiliki orang tua, sedangkan Upin Ipin hanya memiliki Opah dan Kakaknya dalam perannya sebagai pengasuh.

Penelitian ini mengambil beberapa masalah penelitian, yaitu bagaimana aktivitas keseharian anak pada kartun Shinchon, Upin Ipin, dan Omar Hana?, Bagaimana interaksi antara anak dengan anggota keluarga pada kartun Shinchon, Upin Ipin, dan Omar Hana?, Bagaimana perilaku anak yang direpresentasikan pada kartun Shinchon, Upin Ipin, dan Omar Hana? Apa saja masalah yang dihadapi anak pada kartun Shinchon, Upin Ipin, dan Omar Hana?

Berkaitan dengan rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini, ada beberapa studi terdahulu yang membahas topik serupa mengenai konten film kartun anak. Hasil studi Datulawa (2020) mengenai "Representasi Kepercayaan Diri Pada Anak (Studi Analisis Isi Pada Film Kartun

Doraemon di RCTI)” menjelaskan kepercayaan diri yang dilakukan tokoh bernama Nobita. Secara umum, Nobita digambarkan sebagai anak yang malas dan sangat bergantung pada Doraemon, robot kucing miliknya. Namun, Nobita masih memiliki kepercayaan diri dan ambisi yang kuat untuk mewujudkan keinginannya dengan bantuan dari Doraemon. Meskipun bergantung pada Doraemon, Nobita juga memiliki sikap mandiri karena ia mengerjakan PR dan memasak sendiri.

Pebriandini & Ismet (2021) melakukan penelitian berjudul "Analisis Nilai-nilai Karakter Anak dalam Film Kartun Animasi Nussa dan Rarra. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai religius yang diajarkan dalam keluarga dapat membiasakan anak untuk mengucapkan kalimat *thayyibah*. Selain itu, nilai peduli sosial ditunjukkan pada anak di dalam kartun Nussa dan Rarra. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kemauan anak melakukan adegan membantu orang lain.

Penelitian yang dilakukan Latifah, dkk (2020) berjudul "Representasi Nilai Pendidikan Islam Film Animasi Nussa dan Rara" relevan dengan penelitian ini. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa nilai-nilai pendidikan Islam yang diajarkan orang tua dapat tercermin pada setiap tindakan dan perilaku anak. Nussa dan Rara digambarkan sebagai anak yang berasal dari keluarga religius. Hal itu, tercermin pada perilaku dan tindakan Nussa dan Rara yang menunjukkan

akhlak kepada Allah, sesama maupun diri sendiri yaitu: bersyukur, pemaaf, ramah tamah. Nilai tersebut terlihat pada perilaku Nussa dan Rara, contohnya ketika Nussa ditabrak dan di bully tetapi ia tetap memaafkan orang tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kuantitatif. Secara umum analisis isi kuantitatif merupakan teknik penelitian ilmiah untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dengan identifikasi secara sistematis melalui komunikasi yang tampak, objektif, reliabel, dan dapat direplikasi (Ahmad, 2018). Objek yang diteliti adalah adegan-adegan dalam film kartun Shinchan melalui kanal/laman vidio.com, Upin Ipin, dan Omar Hana melalui kanal/laman YouTube. Melalui adegan dalam film kartun tersebut terdapat pandangan baru yang meningkatkan pemahaman dan menginformasikan sebuah aktivitas praktikal (Asri, 2020). Variabel yang dioperasionalkan dalam penelitian ini adalah aktivitas keseharian anak, interaksi orang tua dengan anak, perilaku anak, dan masalah yang dihadapi anak. Penentuan teknik sampel menggunakan teknik sampel kuota yang merupakan teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu sampai jumlah kuota yang diinginkan (Sunarto, 2015). Jumlah kuota dalam penelitian ini sebanyak 50 episode per kartun, sehingga total film yang dianalisis adalah 150 episode. Data hasil penelitian disajikan dalam tabel

distribusi frekuensi, yaitu tabel yang digunakan untuk melihat pengujian validitas dan reliabilitas dari data yang diperoleh sehingga mempermudah hasil analisis temuan dalam penelitian ini (Wijayanto & Purworini, 2018).

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Aktivitas keseharian anak didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan anak yang digambarkan melalui adegan dalam film kartun. Anak dalam penelitian ini menunjuk pada tokoh utama anak yang dimainkan dalam film kartun, yaitu: Upin dan Ipin, Shinchon, Omar Hana. Interaksi orang tua dengan anak adalah aktivitas anak yang dilakukan bersama orang tua. Orang tua dalam penelitian ini dimaknai sebagai orang yang mengasuh anak sebagai tokoh utama dalam film kartun. Perilaku anak yang direpresentasikan dalam kartun merupakan tindakan yang dilakukan tokoh utama ketika ia

sedang beraktivitas sehari-hari, berinteraksi dengan keluarga, dan saat menghadapi masalah di kesehariannya. Masalah yang dihadapi anak adalah suatu keadaan atau situasi yang tidak diharapkan anak dalam aktivitas sehari-hari yang terjadi di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kartun Shinchon, Upin Ipin dan Omar Hana menghasilkan *scene-scene* yang merepresentasikan aktivitas keseharian anak. Representasi keseharian anak yang ditunjukkan dengan *scene* yang diperoleh dalam proses *coding* kartun Shinchon, Upin Ipin, dan Omar Hana. Dari *scene-scene* yang telah didata, berikut adalah tabel silang rangkuman dari *scene* yang menunjukkan representasi aktivitas anak.

Tabel 1
Aktivitas anak

Aktivitas anak	Shinchon	Upin Ipin	Omar Hana	Total
Bangun tidur	10 45,5%	6 27,3%	6 27,3%	22 100%
Mandi	7 63,6%	2 18,2%	2 18,2%	11 100%
Belajar di sekolah	13 44,8%	7 24,1%	9 31,0%	29 100%
Bermain	45 43,7%	26 25,2%	32 31,1%	103 100%
Menonton TV	11 57,9%	3 15,8%	5 26,3%	19 100%
Bermain gadget	0 0,0%	2 66,7%	1 33,3%	3 100%
Membantu keluarga	12 34,3%	9 25,7%	14 40,0%	35 100%

Belajar di rumah	3 25,0%	6 50,0%	3 25,0%	12 100%
Tidur	18 58,1%	5 16,1%	8 25,8%	31 100%
Berdoa	0 0,0%	5 38,5%	8 61,5%	13 100%
Total	119 42,8%	71 25,5%	88 31,6%	278 100%

Sumber: data primer, 2023

Berdasarkan tabel 1, jumlah adegan aktivitas anak pada kartun Shinchan sebanyak 119, kartun Upin Ipin sebanyak 71 dan Omar Hana sebanyak 88. Adegan pada kartun Shinchan yang sering muncul adalah aktivitas bangun tidur (45,5%). Ketika Shinchan bangun tidur, ia lebih sering dibangunkan ibunya supaya tidak terlambat ke sekolah. Selain bangun tidur, pada kartun Shinchan juga sering muncul aktivitas mandi (63,6%). Ketika mandi, Shinchan lebih sering mandi bersama ayahnya.

Shinchan juga melakukan aktivitas lain yaitu belajar di sekolah (44,8%). Saat belajar di sekolah, Shinchan lebih sering belajar olahraga seperti kendo, tinju dan sepak bola. Aktivitas belajar di sekolah dalam kartun Shinchan tidak banyak memunculkan adegan Shinchan sedang belajar di kelas. Selain belajar di sekolah, kartun Shinchan juga sering memunculkan aktivitas bermain (43,7%). Ketika bermain, Shinchan lebih sering bermain di luar rumah bersama teman-temannya atau bersama anjing kesayangannya. Shinchan sering bermain di taman dekat rumahnya bersama Bo, Masao, Nene, Ai, dan Kazama.

Selain melakukan aktivitas tersebut, aktivitas lain yang sering dilakukan Shinchan adalah menonton televisi di rumah (57,9%). Aktivitas tersebut terjadi karena Shinchan hidup di perkotaan dan negara maju. Ketika menonton televisi, Shinchan sering tidak didampingi orang tuanya. Saat menonton televisi, Shinchan terkadang menonton kartun bersama adik perempuannya, Himawari. Namun, ada beberapa adegan yang menampilkan Shinchan sedang menonton siaran televisi dewasa bersama ayahnya. Hal tersebut tidak wajar karena Shinchan merupakan anak berusia lima tahun yang belum cukup umur untuk melihat hal tersebut. Adegan pada kartun Shinchan juga sering muncul saat ia tidur siang maupun tidur malam.

Sebagai anak lima tahun, Shinchan sering melakukan aktivitas di luar rumah yaitu bermain. Ketika Shinchan bermain, Shinchan lebih sering bermain di luar rumah Bersama teman-temannya. Salah satu contohnya saat Shinchan Bersama dengan Bo, Nene, Masao dan Kazama bermain di hutan. Shinchan berani untuk berpetualang bersama anak-anak pramuka yang sedang berkemah di hutan.

Meskipun Shinchon digambarkan sebagai anak nakal, namun ia memiliki sikap setia kawan. Shinchon memiliki sikap setia kawan karena saat berpetualang bersama teman-teman dan anak pramuka di hutan, Shinchon menolong Kazama yang tenggelam. Selain itu, Shinchon juga memiliki rasa kepedulian terhadap hewan seperti yang ditunjukkan pada adegan Shinchon menolong katak di tengah jalan.

Kartun Upin Ipin sering memunculkan adegan aktivitas keseharian Upin Ipin ketika di rumah dan di sekolah. Tumbuh di era perkembangan teknologi, kartun ini menampilkan penggunaan gadget (66,7%). Saat di sekolah, Upin Ipin kerap kali menggunakan *gadget* milik sekolahnya untuk belajar membaca, menghitung dan menyanyi. Begitu pun ketika di rumah, meskipun Upin Ipin hidup di desa dan berasal dari keluarga sederhana, mereka juga bermain *game* menggunakan *gadget* milik kakaknya, Kak Ros. Selain bermain *gadget*, Upin Ipin juga sering belajar di rumah dengan didampingi oleh kakaknya (50,0%). Upin Ipin sering belajar di rumah karena kak Ros yang galak selalu mewajibkan mereka untuk belajar. Upin Ipin memanfaatkan waktu belajarnya untuk mengerjakan PR atau mengulang materi yang telah diajarkan di sekolah. Bahkan saat nilainya turun, kak Ros akan mengajari Upin Ipin sampai mereka berhasil. Contohnya ketika mereka

mendapatkan nilai jelek pada materi perkalian, Kak Ros mengajar mereka sampai mendapatkan nilai sempurna.

Kartun Omar Hana sering memunculkan aktivitas keseharian mereka ketika di rumah. Salah satu aktivitas yang sering dilakukan Omar Hana adalah membantu keluarga (40,0%). Omar Hana sering membantu keluarganya di rumah karena mereka digambarkan sebagai anak yang penurut. Omar Hana sering membantu keluarganya memasak kue, membersihkan rumah, bahkan membantu kakek dan neneknya ketika mereka berlibur ke kampung. Omar Hana juga sering memunculkan adegan berdoa ketika melakukan sesuatu (61,5%). Misalnya berdoa sebelum makan, berdoa setelah makan, berdoa sebelum tidur dan doa-doa lainnya. Aktivitas tersebut sering dilakukan Omar Hana karena mereka tinggal di keluarga yang beragama muslim. Oleh karena itu, Omar Hana selalu diajarkan doa sehari-hari oleh orang tuanya.

Representasi interaksi anak dengan orang tua pada kartun Shinchon, Upin Ipin dan Omar Hana ditunjukkan melalui adegan-adegan di setiap episode. Representasi tersebut dihasilkan melalui proses coding pada ketiga kartun tersebut. Dari adegan yang telah didata, berikut rangkuman adegan interaksi anak dengan orang tua yang diperoleh.

Tabel 2

Interaksi anak dengan orang tua yang digambarkan dalam film

Interaksi anak dengan orang tua	Shinchan	Upin Ipin	Omar Hana	Total
Anak mengobrol bersama orang tua	38 34.2%	48 43.2%	25 22.5%	111 100.0%
Anak bermain bersama orang tua	14 45.2%	1 3.2%	16 51.6%	31 100.0%
Anak menonton tv bersama orang tua	10 55.6%	2 11.1%	6 33.3%	18 100.0%
Anak makan bersama orang tua	29 59.2%	8 16.3%	12 24.5%	49 100.0%
Total	91 35,8%	59 23,2%	59 23,2%	254 100.0%

Sumber: data primer, 2023

Berdasarkan tabel 2, adegan pada kartun Upin Ipin yang sering muncul adalah mengobrol bersama orang tuanya 43,2% . Hal tersebut dikarenakan keingintahuan yang tinggi menjadikan mereka sering mengobrol dengan opah dan kakaknya, ketika sedang duduk bersama di ruang tamu, di meja makan atau saat berkebun bersama. Upin Ipin dan keluarganya mengobrol seputar pengetahuan dasar yang belum diketahui Upin Ipin. Misalnya, Upin Ipin tidak mengetahui tata cara berkebun dengan benar, maka opah dan kak Ros akan memberikan penjelasan kepada Upin Ipin.

Kartun Omar Hana juga sering memunculkan adegan interaksi bermain bersama orang tuanya (51,6%). Ketika Omar Hana berlibur bersama kedua orangtuanya hal

tersebut menunjukkan orang tua pada kartun Omar Hana lebih banyak mempunyai waktu bersama anak-anaknya dan orang tuanya merupakan keluarga yang berpenghasilan tinggi sehingga bisa berlibur ke mana saja.

Kartun Shinchan juga sering memunculkan adegan interaksi menonton televisi bersama orang tuanya 55,6%. Saat itu Shinchan sering di rumah bersama ibu dan adiknya. Shinchan, ibunya dan Himawari (adik Shinchan) menonton kartun. Selain bersama adik dan ibunya, Shinchan juga menonton televisi bersama ayahnya ketika berada di rumah. Namun, ketika bersama ayahnya Shinchan terkadang menonton acara televisi dewasa yang tidak sesuai dengan umurnya.



Gambar 1. Menonton acara televisi dewasa



Gambar 2. Shinchan menonton acara tersebut bersama ayah dan kakeknya.

Sumber : video.com, 2023

Setelah interaksi menonton TV bersama orang tua pada kartun Shinchan, kartun tersebut juga sering memunculkan adegan makan bersama orang tua 59,2%. Interaksi tersebut muncul karena keluarga Shinchan memiliki kebiasaan makan bersama ketika sarapan dan makan malam. Hal tersebut menunjukkan bahwa Shinchan memiliki kekeluargaan yang erat.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kartun

Shinchan, Upin Ipin dan Omar Hana menghasilkan adegan yang merepresentasikan perilaku anak. Representasi perilaku anak yang ditunjukkan dengan adegan yang diperoleh dalam proses coding kartun Shinchan, Upin Ipin, dan Omar Hana. Dari adegan-adegan yang telah di data, berikut adalah tabel silang rangkuman dari scene yang menunjukkan representasi perilaku anak.

Tabel 3
Perilaku anak yang digambarkan dalam film

Perilaku anak	Shinchan	Upin Ipin	Omar Hana	Total
Malas mengerjakan PR	1 100%	0 0%	0 0%	1 100.0%
Membantah orang tua	16 84.2%	2 10.5%	1 5.3%	19 100.0%
Patuh pada orang tua	15 23.1%	22 10.5%	28 43.1%	65 100.0%
Sering mengeluh	19 54.3%	11 31.4%	5 14.3%	35 100.0%
Suka membantu orang lain	16 55.2%	6 20.7%	7 24.1%	29 100%
Keberanian melakukan sesuatu	14 37.8%	8 21.6%	15 40.5%	37 100%
Ceroboh	5 83.3%	1 16.7%	0 0.0%	6 100%
Jahil	25 100%	0 0/0%	0 0.0%	25 100%

Total	111	50	56	217
	51.1%	23%	25.8%	100.0%

Sumber: data primer, 2023

Berdasarkan tabel 3, adegan kartun Shichan yang sering muncul adalah perilaku malas mengerjakan PR. Hal ini terjadi karena Shichan lebih suka bermain daripada belajar. Perilaku malas mengerjakan PR pada kartun Shichan digambarkan pada saat ia diberi tugas tetapi tidak dikerjakan karena ia mengalami kesulitan untuk memecahkan soal meskipun bersama guru lesnya (100.0%). Selain perilaku malas mengerjakan PR, Shichan juga memunculkan perilaku membantah orang tua (82,4%). Hal itu, terjadi karena keinginan orang tua Shichan tidak sejalan dengan keinginannya sehingga ia kerap kali membantah apa yang dikatakan orang tuanya. Perilaku membantah orang tua digambarkan pada saat Shichan yang membantah orang tuanya ketika disuruh membersihkan taman halaman rumah.

Kartun Shichan juga memunculkan perilaku sering mengeluh, itu terjadi karena banyak yang terjadi diluar dugaan Shichan atau tidak sesuai dengan keinginannya. Perilaku sering mengeluh digambarkan pada saat ia diperintah oleh orang tuanya (54,3%). Tidak hanya itu, Shichan juga memunculkan perilaku suka membantu orang lain(55,2%). Hal tersebut karena Shichan sering berinteraksi dengan orang lain, perilaku sering membantu orang lain digambarkan pada saat ia menolong

pelatih senam menemukan tempat latihan senam.

Layaknya pada anak seusianya Shichan juga berperilaku ceroboh. Hal itu, terjadi karena Shichan sering dilarang orang tuanya yang mengakibatkan ia melakukan sesuatu dengan ceroboh. Perilaku ceroboh digambarkan pada saat ia mengambil susu di kulkas namun ia tidak melihat ke bawah, sehingga tersandung dan mengotori lantai rumahnya (83,3%). Tidak hanya ceroboh, shichan juga berperilaku jahil/nakal. Hal ini terjadi karena Shichan digambarkan sebagai anak yang nakal/jahil. Perilaku jahil/nakal pada kartun Shichan digambarkan pada saat ia seringkali kehilangan buku, pensil, dan alat tulis lain miliknya (100.0%).

Shichan sering jahil kepada temannya terutama Kazama. Kazama tidak terlalu senang berdekatan dengan Shichan karena Kazama menganggap Shichan anak yang aneh. Meskipun sering terkena omelan dari Kazama, Shichan tetap menjahili Kazama. Contohnya saat Shichan sedang bermain bola bersama Masao, Bo, dan Nene. Saat Shichan mengambil bola, ia memergoki Kazama jongkok di dekat semak-semak karena sedih nilai ulangan Bahasa Inggrisnya jelek. Namun, Shichan malah berteriak Kazama jongkok di dekat semak karena dia sedang buang air besar. Kejahilan Shichan tersebut membuat Kazama marah kepada

Shinchan karena menuduh seenaknya.

Kartun Omar Hana adegan yang sering muncul adalah patuh kepada orang tua (43,1%), itu terjadi karena orang tua Omar Hana yang selalu mengajarkan kepada anaknya tentang menghormati orang lain. Hal tersebut membuat Omar Hana menghormati orang yang lebih tua. Perilaku patuh pada orang tua digambarkan pada saat Omar Hana yang patuh ketika orang tuanya menyuruh beribadah. Selain itu, Omar Hana juga memunculkan keberanian melakukan sesuatu (40,5%). Hal itu terjadi karena orang tua Omar Hana sering mengajarkan hal-hal baru kepada anaknya. Perilaku itu digambarkan pada saat

mereka berani meminta maaf terlebih dahulu dan mengakui kesalahannya, serta berani melakukan hal baru yang belum pernah mereka lakukan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kartun Shinchan, Upin Ipin dan Omar Hana menghasilkan adegan-adegan yang merepresentasikan perilaku anak. Masalah yang dihadapi anak ditunjukkan dengan adegan yang diperoleh dalam proses koding kartun Shinchan, Upin Ipin, dan Omar Hana. Dari adegan-adegan yang telah didata, berikut adalah tabel silang rangkuman dari scene yang menunjukkan masalah yang dihadapi anak.

Tabel 4
Masalah anak yang digambarkan dalam film

Masalah anak	Shinchan	Upin Ipin	Omar Hana	Total
Kesulitan mengerjakan PR	1 33.3%	2 66.7%	0 0.0%	3 100.0%
Ketidakpercayaan terhadap diri sendiri	0 0.0%	4 23.5%	13 76.5%	17 100.0%
Dikucilkan teman	5 62.5%	2 25.0%	1 12.5%	8 100.0%
Kalah dalam permainan	2 22.2%	2 22.2%	5 55.6%	9 100.0%
Keinginannya tidak terpenuhi	31 59.6%	10 19.2%	11 21.2%	52 100%
Total	39 43,8%	20 22,47%	30 33,7%	89 100.0%

Sumber: data primer, 2023

Berdasarkan tabel 4, adegan yang sering muncul pada kartun Upin Ipin adalah masalah kesulitan mengerjakan PR (66,7%). Hal itu terjadi karena ketika mengerjakan PR Upin Ipin lebih sering mengerjakan sendiri dan tidak ada yang mengajarkan sehingga cenderung tidak paham dengan PR yang diberikan. Selain itu Upin Ipin juga lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain bersama teman-teman sehingga waktu untuk belajar di rumah hanya sedikit.

Adegan yang sering muncul pada kartun Omar Hana adalah masalah ketidakpercayaan terhadap diri sendiri (76,5%). Hal tersebut disebabkan ketika berperilaku Omar Hana selalu diajarkan terlebih dahulu oleh orang tua sehingga ketika melakukan sesuatu terdapat ketakutan yang menimbulkan rasa tidak percaya diri. Masalah ketidakpercayaan terhadap diri sendiri pada kartun Omar Hana digambarkan ketika Omar Hana belajar menaiki sepeda ia harus melawan ketakutannya agar ia bisa menaiki sepeda hingga jalanan yang sulit, ketakutan tersebut dapat hilang ketika Omar Hana diberikan nasihat oleh ayahnya sehingga kepercayaan dirinya meningkat dan mau mencoba kembali. Selain itu masalah tersebut juga berpengaruh pada pertemanan Omar Hana di sekolah karena pernah mengalami masalah dikucilkan teman seperti yang dirasakan pada kartun Shinchan yaitu masalah dikucilkan teman (62,5%). Hal tersebut disebabkan ketika bermain bersama teman, Shinchan cenderung dijauhi

bahkan diusir oleh temannya. Apalagi Shinchan tidak disukai temannya yang bernama Masao. Misalnya ada di adegan saat Masao pergi ke mall untuk membeli hadiah, namun Shinchan mengikutinya karena ingin membantu Masao mencari kado. Masao yang tidak suka diikuti Shinchan menjadi marah dan meminta Shinchan untuk menjauh.

Pada kartun Omar Hana juga terdapat adegan yang sering muncul yaitu masalah kalah dalam permainan (55,6%). Hal tersebut disebabkan ketika masalah ketidakpercayaan diri tidak teratasi dan hubungan dalam pertemanan kurang baik maka hal ini berdampak dalam usahanya untuk mencoba permainan seringkali gagal sehingga menghadapi kekalahan. Selain itu Omar Hana sering kali hanya bermain berdua saja maka dari itu sering kali mengalami kalah dan menang secara bergantian.

Berbeda dengan yang sering muncul pada kartun Shinchan yaitu masalah keinginan tidak terpenuhi (59,6%). Keinginan yang tidak terpenuhi yang dirasakan sering kali berasal dari keluarganya. Hal itu disebabkan perbedaan pendapat antara Shinchan dengan orang tuanya. Misalnya ketika Shinchan memiliki keinginan sering kali tidak terpenuhi orangtuanya, misalnya saat Shinchan menginginkan masakan yang enak karena ibunya ikut les masak namun ibunya tidak mau memasak untuknya dan hanya masak seadanya saja. Dan ketika Shinchan ingin berpergian ibunya harus menyelesaikan urusannya terlebih dahulu sehingga

keinginannya tertunda bahkan tidak terpenuhi.

Representasi perilaku anak pada kartun Shinchan digambarkan sebagai anak yang malas dan nakal. Karena tidak suka belajar akademik, ia sering menampilkan aktivitas belajar di sekolah seperti belajar olahraga kendo, sepak bola atau tinju. Shinchan juga malas ketika mengerjakan PR. Ia lebih suka menonton televisi atau bermain bersama teman-teman dan adiknya. Meskipun Shinchan pemalas, sering jahil, mengeluh dan membantah orang tua, tetapi ia suka membantu keluarga. Namun, Shinchan juga memiliki kepekaan sosial yang tinggi dan keberanian yang besar, walaupun ia sering mendapat masalah ketikainginannya tidak terpenuhi karena ibunya galak. Meskipun begitu, Shinchan sebagai anak yang berada di keluarga berkecukupan sering liburan. Berbeda kartun Upin Ipin menceritakan kehidupan keseharian sederhana bersama keluarga dan teman-temannya. Aktivitas kesehariannya lebih sering bermain bersama teman-temannya. Namun, mereka sering membantu keluarganya yang sedang mengalami kesulitan. Interaksi mengobrol dengan orang tua sering dilakukan Upin Ipin ketika makan bersama maupun sedang berada di ruang yang sama. Selain itu, mereka juga patuh pada orang tua ketika diperintah Opah dan Kak Ros. Namun, mereka sering mengeluh ketika sedang merasa lelah dan suatu hal yang tidak sesuai denganinginannya. Maka dari itu,

keinginan mereka sering tidak terpenuhi karena keterbatasan orang tua untuk memenuhiinginannya dan perbedaan pendapat antara Upin Ipin dengan orang tuanya. Seorang anak yang berada dalam keluarga kaya dan religius ditunjukkan pada kartun Omar Hana dengan aktivitas berdoa dan membantu keluarganya. Omar Hana lebih sering bermain bersama orang tuanya karena interaksi Omar Hana dengan orang tua direpresentasikan sebagai anak yang hidup di keluarga harmonis yang selalu mengajarkan hal-hal baik dan lebih sering berada di rumah sehingga mereka sering mengalami masalah kalah dalam permainan bersama teman. Selain itu Omar Hana juga memiliki perilaku patuh kepada orang tua. Intensitas perilaku kartun Omar Hana menunjukkan anak yang baik walaupun terdapat masalah ketidakpercayaan terhadap diri sendiri karena ketika melakukan sesuatu selalu diajarkan terlebih dahulu orang tuanya sehingga terdapat rasa bergantung dan rasa takut mencoba sesuatu saat ia sendirian.

Implikasi penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai penggambaran perilaku anak dalam tiga kartun yang berbeda yaitu memberikan wawasan yang lebih dalam tentang perilaku anak yang direpresentasikan yang dapat membantu dalam memahami karakteristik anak, nilai-nilai, sikap, dan kebiasaan yang tercermin dalam tiga kartun tersebut. Orang tua dan pendidik juga dapat lebih proaktif dalam memilih tayangan yang

mendukung nilai-nilai positif dan perkembangan anak-anak untuk memaksimalkan dampak positif dengan mengurangi risiko dampak negatifnya.

Selain itu dapat memberikan kontribusi pada bidang studi kultural dan media dengan cara melihat bagaimana kartun tersebut menggambarkan budaya yang mencerminkan nilai norma yang disampaikan dan nilai tertentu yang dapat mempengaruhi proses pembentukan identitas anak tentang siapa mereka dan nilai-nilai apa yang dianggap penting. Pengamatan representasi perilaku anak dalam konteks budaya juga dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana peran dalam membentuk pandangan masyarakat terhadap anak-anak.

4. Simpulan

Penelitian mengkaji tentang aktivitas keseharian anak, interaksi anak dengan orang tua, perilaku anak dan masalah anak yang direpresentasikan dalam kartun Shinchan, Upin Ipin dan Omar Hana. Aktivitas keseharian anak pada kartun Shinchan, Upin Ipin dan Omar Hana adalah bermain. Seperti anak-anak pada umumnya, Shinchan, Upin Ipin dan Omar Hana interaksi yang sering muncul adalah lebih sering bermain di luar rumah. Interaksi anak dengan orang tua pada kartun Shinchan, Upin Ipin dan Omar Hana adalah anak mengobrol dengan orang tua. Hal tersebut dikarenakan adanya kedekatan antara anak dengan orang tua yang membuat anak tersebut bisa mengobrol atau

bercerita kepada orang tua, terlebih lagi karena pada kartun tersebut menggambarkan anak yang rasa keingintahuannya masih tinggi terhadap hal-hal di sekitar mereka. Perilaku anak pada kartun Shinchan adalah jahil, Shinchan sering jahil kepada temannya terutama Kazama. Kazama tidak terlalu senang berdekatan dengan Shinchan karena Kazama menganggap Shinchan anak yang aneh. Perilaku anak pada kartun Upin Ipin dan Omar Hana adalah patuh kepada orang tua. Hal tersebut tidak terlepas dari peran orang tua yang mengajarkan hal-hal baik pada anaknya. Hal-hal baik itulah yang membuat perilaku anak menjadi patuh kepada orang tua. Oleh karena itu, sesuatu yang diajarkan oleh orang tua memengaruhi perilaku anak. Masalah anak pada kartun Shinchan dan Upin Ipin adalah keinginannya yang tidak terpenuhi. Penyebab masalah yang dihadapi Shinchan dan Upin Ipin adalah keinginan mereka tidak diwujudkan oleh keluarganya. Masalah anak pada kartun Omar Hana adalah ketidakpercayaan terhadap diri sendiri. Hal ini karena Omar Hana dalam berperilaku harus diajarkan terlebih dahulu oleh orang tuanya sehingga ketika melakukan sesuatu sendiri terdapat ketakutan yang menimbulkan rasa tidak percaya diri. Selain itu orang tua Omar Hana juga terkadang melarang ketika ia ingin mencoba sesuatu yang baru.

Daftar Pustaka

Ahmad, J. (2018). Desain penelitian analisis isi (Content analysis).

- Research Gate*, 5(9), 1-20, diambil dari [10.13140/RG.2.2.12201.08804](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12201.08804)
- Amini, M. (2015). Profil Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia TK. *Jurnal Ilmiah Visi PPTK PAUDNI*, 10(1), 9-20. <https://doi.org/10.21009/JIV.1001.2>
- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)". *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74-86. <http://dx.doi.org/10.36722/jai.ss.v1i2.462>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330. <https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Datulawa, K. P. (2020). Representasi Kepercayaan Diri Pada Anak (Studi Analisis Isi Pada Film Kartun Doraemon di RCTI). *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia. <https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/30210/14321029%20Kurnia%20Putra%20Wima%20Datulawa.pdf?sequence=1>
- Harmaini. (2013). Keberadaan Orang Tua Bersama Anak. *Jurnal Psikologi*, 9(2), 80-93. <http://dx.doi.org/10.24014/jp.v9i2.170>
- Haq, M. S. (2015). Representasi Kelas Atas pada Film Arisan 1 dan 2. *Jurnal Commonline Departemen Komunikasi*, 4(1), 223-235. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-comme07f39974bfull.pdf>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363-372, diambil dari <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Ishak, D. (2021). Perbedaan Pendidikan Agama di Negara Jepang Dan Negara Indonesia. *Jurnal Kelola : Ilmu Sosial*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.54783/jk.v4i1.466>
- Langi, F. M., & Talibandang, F. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 48-68. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.558>
- Latifah, D., & dkk. (2020). Representasi Nilai Pendidikan Islam Film Animasi Nussa dan Rara. *Jurnal Prosiding Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 164-169. <http://dx.doi.org/10.29313/v6i2.23928>
- Lestari, I., Riana, A. W., & Taftarzani, B. M. (2015). Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial

- Dalam Keluarga. 2(2), 204-209.
<https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13280>
- Murtafiah, S., Martono, N., & Widyastuti, T. R. (2023). Bias Kelas dalam Video Pembelajaran Tv Edukasi Kemendikbud. *Jurnal Education and development*, 11(1), 168-179.
<https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.4315>
- Muttakhidah, R. I. (2016). Pergeseran Perspektif "Human Mind" John Locke dalam Paradigma Pendidikan Matematika. *ADMATHedu*, 1(2), 45-58, diambil dari <http://dx.doi.org/10.12928/admathedu.v6i1.4761>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 1-4, diambil dari <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12544>
- Nuryatno, M. A. (2014). Comparing Religius Education In Indonesia In Japan. *Al Jamiah: Journal Of Islamic Studies*, 52(2), 1-24.
<https://doi.org/10.14421/ajis.2014.522.435-458>
- Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan Gadget di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*, 6(2), 1-8.
<https://doi.org/10.35790/jkp.v6i2.20646>
- Pebriandini, N., & Ismet, S. (2021). Analisis Nilai-Nilai Karakter Anak dalam Film Kartun Animasi Nussa dan Rarra. *Jurnal Edukasi STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh*, 1(1), 52-59.
<https://jurnaledukasi.stkipabdi.ac.id/index.php/JED/article/view/19>
- Pramono, D., Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., & Suryaningsih M. D. (2021). Implementasi Penggunaan Teknologi oleh Orang Tua sesuai Pendidikan Karakter Moral Untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104-112.
<https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/67>
- Rufaidah, A., Saad, S., & Kadir. (2018). Evaluasi Program Televisi Pendidikan "Kartun Anak". *Jurnal Sekretari*, 5(2), 1-12.
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sekretaris/article/view/1577/1283>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Aditiaismaya, E. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.116>

- Sari, D.R., (2019). Peran Orang Tua Pada Kemandirian Anak Usia Dini. *Early Childhood*, 3(1), 1-12.
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i1.441>
- Subtianah, S., & Adawiah, R. (2023). Dampak Karir Orang Tua terhadap Perkembangan Remaja Kota Serang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Nonformal*, 1.
<https://ejournal.untirta.ac.id/SNPNF/article/view/94>
- Sunarto. (2015). Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Pada Toko Kerajinan Kulit Kartika Magetan. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya*, 3(2), 192-204.
<http://doi.org/10.25273/equilibrium.v3i2.668>
- Warsita, B. (2013). Pemanfaatan Program Siaran Televisi Pendidikan Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 17(3), 353-364,
<https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/567/369>
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29-34,
<https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888>
- Wijayanto, T. D., & Purworini, D. (2018). Respon Pemerintah Pada Aksi Damai 411 DAN 212 : Analisis Isi Harian Kompas Edisi November 2016 – Desember 2016. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 10(1), 11-24.
<https://journals.ums.ac.id/index.php/komuniti/article/view/5477>