
MAKNA DISTURBING VIDEO MELALUI TAYANGAN YOUTUBE BERBASIS ANIMASI PADA ANAK USIA DINI

Tasha Pramilenia¹

¹ Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Telkom

¹tashapramilenia@gmail.com

Kata kunci :

Animasi, Disturbing
Video, Kekerasan,
Teori Aspek Makna.

Abstrak

Seiring berkembangnya teknologi, penggunaan sosial media sering disalahgunakan oleh individu atau kelompok. Seringkali para creator video Youtube membuat tayangan yang tidak sesuai, seperti *video yang berbasis animasi yang menampilkan kekerasan*. *Disturbing video* adalah sebuah video yang apabila diamati dapat mengakibatkan para penonton video tersebut merasa terganggu atau merasa gelisah. Salah satu tayangan tersebut adalah video "Spongebob Squarepants - Plankton Wins" yang diunggah dalam kanal Youtube Pamtri. Dalam video ini terdapat tindak kekerasan seperti pembunuhan dengan cara menusuk badan karakter dengan pisau sampai mati. Hal ini sangat tidak mengedukasi dan tidak baik bagi psikologis anak. Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui Aspek Makna pengertian (*sense*), perasaan (*feeling*), nada (*tone*) dan tujuan (*intention*) dalam tayangan "Spongebob Squarepants - Plankton Wins". Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan teori Aspek Makna Pateda. Untuk mendapatkan hasil penelitian dilakukan wawancara kepada beberapa informan berupa perspektif dan pengalaman anak usia dini, orang tua, dan warga yang sudah menonton tayangan tersebut. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aspek makna dari video "Spongebob Squarepants - Plankton Wins" berdasarkan informan tidak pantas ditonton anak usia dini dan tidak unsur edukasi.

Keywords :

Reception Analysis,
New normal
Campaign, Decision
Making Theory

Abstract

As technology develops, the use of social media is being misused by individuals or group. Youtube video creators often make inappropriate shows, such as animation-based videos that display violence. A disturbing video is a video causing the audience of the video feel disturbed or anxious. One of the shows is the video "Spongebob Squarepants - Plankton Wins" which was uploaded on Pamtri's Youtube channel. In this video, there are acts of violence such as murder by stabbing the character's body with a knife to death. This is very uneducated and not good for the child's psychology. The purpose of this study was to determine the aspect of meaning, sense, feeling, tone, and intention in the show "Spongebob Squarepants - Plankton Wins". To achieve the research objectives, the researcher used a qualitative approach with Pateda's Aspects of Meaning theory. To obtain the results of the study, interviews were conducted with several informants in the form of perspectives and experiences of early childhood, parents, and residents who have watched the program. The results of this study indicate that the meaning aspect of the video "Spongebob Squarepants - Plankton Wins" based on informants is inappropriate for early childhood viewing and is not an educational element.

PENDAHULUAN

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. 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.

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. 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*. 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.l). Seperti yang ditampilkan di video dalam kanal Youtube PAMTRI anak akan menganggap bahwa pembunuhan dan kekerasan adalah hal yang wajar dikarenakan banyaknya adegan pembunuhan 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 ditonton 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. 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). 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.

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. Dalam penelitian ini peneliti akan memfokuskan pada konten *Disturbing video* berbasis animasi pada kanal

Youtube PAMTRI dengan judul “Spongebob SquarePants - Plankton wins”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk 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.

TINJAUAN PUSTAKA

Makna

Menurut Djajasudarma (1999:5) makna merupakan pertautan yang ada diantara unsur-unsur bahasa itu sendiri (terutama kata-kata) sedangkan arti adalah pengertian suatu kata sebagai unsur yang dihubungkan. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdikbud, 2005:619) kata makna diartikan: (i) arti: ia memperhatikan makna setiap kata yang terdapat dalam tulisan kuno itu, (ii) maksud pembicara atau penulis, (iii) pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan.

Aspek Makna

Aspek makna menurut (Pateda, 1990 : 50-53) dapat dibagi menjadi 4 aspek, yaitu adalah:

1. Pengertian (*Sense*) Aspek makna pengertian disebut juga tema,

yang melibatkan idea atau pesan yang dimaksud. Apapun yang kita bicarakan selalu mengandung tema atau 10 ide untuk membicarakan sesuatu atau menjadi topik pembicaraan.

2. Perasaan (*Feeling*) Aspek makna perasaan berhubungan dengan sikap pembicara dengan situasi pembicaraan (sedih, panas, dingin, gembira, jengkel). Kehidupan sehari-hari selamanya akan berhubungan dengan rasa dan perasaan. Aspek makna yang disebut perasaan berhubungan dengan sikap pembicara terhadap apa yang sedang dibicarakan.
3. Nada (*Tone*) Aspek makna nada adalah sikap pembicara kepada kawan bicara. Aspek makna nada melibatkan pembicara untuk memilih kata-kata yang sesuai dengan keadaan lawan bicara atau pembicara sendiri. Aspek makna nada berhubungan antara pembicara dengan pendengar yang akan menentukan sikap yang akan tercermin dari leksem-lekse yang digunakan. Kalau kita bertanya maka kalimat yang akan muncul adalah pertanyaan.
4. Tujuan (*Intention*) Aspek makna tujuan adalah maksud tertentu,

baik disadari maupun tidak, akibat usaha dari peningkatan. Aspek makna ini melibatkan klasifikasi pernyataan yang bersifat deklaratif, persuasif, imperatif, naratif, politis, dan pedagogis (pendidikan).

Pengertian Anak Usia Dini

Menurut undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut dengan pengertian anak usia dini adalah anak usia 0- 6 tahun, sedangkan menurut para ahli adalah anak usia 0-8 tahun. Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.

Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan tidak tergantikan pada masa yang akan datang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2005: 6).

Komunikasi Psikologi

Komunikasi dan psikologi merupakan bidang yang saling berkaitan satu sama lain, karena komunikasi dan psikologi merupakan bidang yang melibatkan manusia. Kata atau istilah “komunikasi” berasal dari Bahasa Latin yaitu “communicatus” yang artinya “berbagi” atau “menjadi milik bersama”. Oleh karena itu, kata komunikasi tersebut menurut kamus bahasa mengacu pada suatu upaya yang bertujuan untuk mencapai suatu bentuk kebersamaan. Menurut Hovland, Janis & Kelley (1953) komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya.

Psikologi merupakan disiplin ilmu pengetahuan yang bisa diterapkan secara langsung oleh para setiap individu karena psikologi mempelajari berbagai macam tingkah laku seseorang dalam masyarakat. Kata atau istilah “psikologi” sendiri berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu (psyche) yang berarti jiwa, dan (logia) yang artinya adalah ilmu. Oleh karena itu, menurut arti kata, atau etimologi psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang jiwa. Namun, ilmu

yang dipelajari lebih kepada gejala-gejala yang tampak atau terlihat dari pribadi manusia yang ditafsirkan sebagai latar belakang kejiwaan seseorang manusia sebagai makhluk berjiwa.

Komunikasi adalah suatu peristiwa sosial yang terjadi ketika seorang manusia berinteraksi dengan manusia yang lain. Hal ini merupakan salah satu peristiwa sosial dan akan membawa kita terhadap psikologi sosial. Komunikasi sangat erat kaitannya dengan perilaku dan juga pengalaman kesadaran manusia.

Dalam proses komunikasi tentunya harus ada komponen komunikator dan komunikan. Psikologi meneliti karakteristik individu yang perannya sebagai komunikan dan juga faktor-faktor internal ataupun eksternal yang dapat mempengaruhi perilaku komunikasinya. Lalu, dalam psikologi mempelajari sifat-sifat individu yang perannya sebagai komunikator dan mencari tahu apa yang dapat menyebabkan keberhasilan ataupun kegagalan satu sumber komunikasi dalam mempengaruhi orang lain.

Hal ini merupakan alasan mengapa saya memakai teori Psikologi Komunikasi dalam penelitian ini. Dalam

pembahasan Makna Disturbing video Berbasis Video Pada Anak-Anak Usia Dini, yang mengambil peran sebagai komunikator dalam proses komunikasi yaitu adalah pembuat video “Spongebob SquarePants - Plankton wins” yaitu “PAMTRI” yang membagikan disturbing video dengan komunikasi para anak usia dini dan juga orang tua, saya ingin mengetahui dampak apa yang ditimbulkan dalam menonton tayangan Youtube “Spongebob SquarePants - Plankton wins” dalam kanal “PAMTRI” terutama terhadap anak usia dini dan juga bagaimana para orang tua menanggapi.

Media Sosial

Menurut Michael Cross (2013), media sosial merupakan sebuah istilah yang menggambarkan berbagai teknologi yang dapat digunakan untuk mempererat orang-orang ke dalam suatu kolaborasi, untuk saling bertukar informasi, dan juga berinteraksi melalui isi pesan yang berbasis web. Perkembangan internet sangatlah pesat, oleh karena itu berbagai macam teknologi digunakan untuk mempercanggih bentuk media sosial dengan berbagai fitur yang digunakan para pengguna dan selalu mengalami perubahan signifikan.

Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut Kotler dan Keller, mengemukakan bahwa terdapat tiga jenis-jenis utama dalam media sosial, yakni:

1. Online Communities and Forums

Ada berbagai bentuk dan ukuran komunitas online dan forum, yang mana banyak dibuat oleh pelanggan atau kelompok pelanggan tanpa ada bunga komersial ataupun afiliasi perusahaan. Beberapa komunitas online dan forum ini didukung oleh perusahaan yang anggotanya berkomunikasi dengan perusahaan dan satu sama lain dengan lewan posting, instant, messaging, dan juga chatting yang berdiskusi tentang minat khusus yang dapat berkaitan dengan produk perusahaan dan merek.

2. Blogs

Ada sekitar 3 juta pemakai blog dan mereka sangat bervariasi, sebagian dalam bentuk blog pribadi untuk teman-teman dekat dan keluarga, dan juga yang lainnya dibuat untuk menjangkau dan mempengaruhi khalayak luas

3. Social Networks

Jaringan sosial sudah menjadi kekuatan yang utama baik pada bisnis konsumen dan juga pemasaran bisnis ke bisnis. Salah satunya adalah Youtube, Facebook, Messenger, Twitter dan lain-lain. Jaringan yang berbeda itu

menawarkan manfaat yang berbeda untuk perusahaan. Kaitan media sosial dengan penelitian ini adalah pelaku utama yang menyebarkan disturbing video berbentuk animasi ke berbagai kalangan umur secara bebas melalui platform Youtube. Youtube masuk kedalam salah satu jenis media sosial yaitu social network.

Karakteristik Media Sosial

Karakteristik Media Sosial Media sosial memiliki ciri-ciri yang tidak lepas dari berbagai ciri-ciri dari media sosial yang banyak digunakan hingga saat ini. Berikut beberapa karakteristik yang terdapat pada media sosial :

1. Partisipasi

Mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik atau berminat menggunakannya, hingga dapat mengaburkan batas antara media dan audiens.

2. Keterbukaan

Kebanyakan dari media sosial yang terbuka bagi umpan balik dan juga partisipasi melalui sarana- sarana voting, berbagi dan juga komentar. Terkadang batasan untuk mengakses danjuga memanfaatkan isi pesan.

3. Perbincangan

Selain itu, kemungkinan dengan terjadinya perbincangan ataupun

pengguna secara dua arah.

4. Keterhubungan

Mayoritas dari media sosial tumbuh dengan subur lantaran terjadi suatu kemampuan yang dapat melayani keterhubungan antara pengguna, melalui suatu fasilitas tautan (link) ke website, sumber informasi dan bagi pengguna-pengguna lainnya.

Pengertian Youtube

New Media adalah media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, bersifat fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik (Mondry, 2008: 13). Oleh karena itu, Youtube merupakan salah satu contoh new media karena Youtube masuk ke dalam ciri-ciri new media yang disebutkan di atas. Youtube dapat di akses kapan saja dan dimana saja sehingga para pengguna mudah menggunakannya melalui tablet, smartphone, komputer, dan gadget lainnya. Dalam kasus yang dibahas oleh penulis, Youtube digunakan sebagai media yang digunakan untuk mengunggah disturbing video "Spongebob SquarePants - Plankton wins" kedalam kanal Youtube "PAMTRI" yang disebar kepada penggunanya. Terdapat karakteristik dari Youtube

yang membuat banyak dari sebagian pengguna betah menggunakannya. Berdasarkan hasil wawancara kepada para informan dan penelitian yang dilakukan, Jurnal Komunikasi KAREBA Vol. 5 No.2 Juli - Desember 2016 261 penulis mengelompokkan menjadi 5 bagian :

1. Tidak ada batasan durasi untuk mengunggah video Hal ini yang membedakan Youtube dengan beberapa aplikasi lain yang mempunyai batasan durasi minimal waktu semisal instagram, snapchat, dan sebagainya.
2. System pengamanan yang mulai akurat Youtube membatasi pengamanannya dengan tidak mengizinkan video yang mengandung SARA, illegal, dan akan memberikan pertanyaan konfirmasi sebelum mengunggah video.
3. Mendapatkan bayaran Saat ini seperti yang sedang menjadi viral dimana-dimana, Youtube memberikan penawaran bagi siapapun yang mengunggah videonya ke Youtube dan mendapatkan minimal 1000 viewers atau penonton maka akan diberikan honorarium. (Theoldman, 2011)

4. System offline. Youtube mempunyai fitur baru bagi para pengguna untuk menonton videonya yaitu system offline. System ini memudahkan para pengguna untuk memonton videonya pada saat offline tetapi sebelumnya video tersebut harus didownload terlebih dahulu.
5. Tersedia editor sederhana. Pada menu awal mengunggah video, pengguna akan ditawarkan untuk mengedit videonya terlebih dahulu. Menu yang ditawarkan adalah memotongvideo, memfilter warna, atau menambah efek perpindahanvideo.

Pengertian Sikap

Oxford Advanced Learner Dictionary mengemukakan bahwa sikap (attitude) berasal dari bahasa Italia *attitudine* yang berarti "Manner of placing or holding the body, dan way of feeling, thinking or behaving". Lalu, dalam buku Notoadmodjo (2003, p.29), Campbel (1950) menyatakan bahwa sikap merupakan "A syndrome of response consistency with regard to social objects". Artinya adalah sikap merupakan sekumpulan respon yang konsisten terhadap obyek sosial. Dalam buku Notoadmodjo (2003, p.124)

mengemukakan bahwa sikap (attitude) adalah merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau obyek.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma interpretatif dengan pendekatan kualitatif dikarenakan peneliti ingin mengupayakan mencari penjelasan aspek makna peristiwa sosial dari disturbing video berbasis animasi berjudul "Spongebob vs Plankton - Wins" pada kanal Youtube Pamtri yang nantinya akan didasarkan pada perspektif dan pengalaman anak usia dini, para orang tua, dan warga yang sudah menonton tayangan tersebut. Dengan menggunakan paradigma interpretatif peneliti berharap bahwa dapat melakukan penelitian yang masih dapat dikembangkan dalam artian open ended dan masih bisa melakukan pengembangan dari suatu pemahaman yang dimana pada akhirnya hasil tersebut dapat membantu menelaah dan menafsirkan fenomena mengenai penelitian ini yang dilakukan dalam judul skripsi ini yaitu Makna Disturbing video Berbasis Video Pada Anak-Anak Usia Dini.

PEMBAHASAN

Aspek Makna Pengertian (*Sense*)

Menurut hasil wawancara ketujuh informan, saya mendapatkan pendapat yang berbeda-beda mengenai makna pengertian (*sense*) dalam disturbing video Spongebob Squarepants - Plankton Wins. Menurut informan ahli, konten video dalam kanal Youtube Pamtri dengan judul Spongebob Squarepants - Plankton Wins memberikan pengertian bahwa Plankton akhirnya menang melawan Mr. Crab dengan cara mencuri otak Spongebob Squarepants yang merupakan anak emas dari korban yaitu Mr. Crab untuk mencuri resep Craby Patty lalu mencuri dan membunuh Mr. Crab. Lalu menurut informan Kunci 1 & 2 pengertian video tersebut hanya untuk menunjukkan cerita pencurian resep dan pembunuhan Mr Crab. Menurut informan pendukung 1 pengertian dari video tersebut adalah bahwa seseorang yang baik seperti halnya di video ini adalah Mr. Crab tidak akan selalu menang, karena adanya orang jahat yang ingin mencapai keinginannya yaitu resep Craby Patty yang dimiliki oleh Mr. Crab, lalu menggunakan cara yang salah untuk merebutnya. Pendapat yang disampaikan oleh informan pendukung 2 dan 4 memiliki inti yang sama dalam pengertian dari disturbing video ini,

yaitu jika kita menginginkan sesuatu kita dapat menggapainya dengan cara melakukan hal yang jahat salah satunya dengan cara membunuh. Informan pendukung 4 memiliki pendapat yang berbeda dari ketujuh informan, informan mengatakan bahwa dia tidak mendapat pesan yang disampaikan oleh creator terhadap audiens karena scene tidak terlalu jelas dan alurnya terlalu cepat jadi tidak dapat menangkap apa makna pengertian yang ada di dalam video ini.

Menurut peneliti, aspek makna pengertian (sense) yang diberikan informan sangat beragam. Hal ini dikarenakan memang informan berbeda tingkatan, mulai dari umur, pekerjaan, dan hal lainnya. Seperti yang dikatakan oleh informan anak usia dini bahwa aspek makna pengertiannya adalah hanya menceritakan mengenai pembunuhan yang dilakukan oleh Plankton terhadap Mr.Crab. Namun, pada sebagian informan mengatakan bahwa dibalik kejadian pembunuhan ini ada pesan yang ingin disampaikan creator seperti "Orang baik tidak selalu menang". Disamping itu, informasi yang diberikan informan tidak ada hal yang positif dalam tayangan kekerasan ini. Hal ini sangat membahayakan, dikarenakan sesuai dengan pendapat informan

bahwa tayangan ini mengajarkan hal buruk seperti kekerasan untuk mencapai suatu keinginan. Apabila anak usia dini sering menonton tayangan sejenis maka ia akan menormalisaikan hal-hal buruk yang diajarkan oleh creator, dan tayangan ini tidak dibatasi atau tidak ada peringatan bahwa video tidak wajar apabila disaksikan oleh anak yang masih di bawah umur.

Aspek Makna Perasaan (*Feeling*)

Sesuai dengan hasil wawancara ketujuh informan, tidak satupun informan yang memberikan pendapat baik mengenai makna perasaan (*feeling*) yang disampaikan oleh creator video *Spongebob Squarepants - Plankton Wins* yang di unggah oleh kanal Youtube Pamtri. Menurut informan ahli makna perasaan (*feeling*) yang disampaikan oleh creator adalah ingin membuat audiens merasa gelisah dan terganggu dengan menonton video tersebut. Pendapat tersebut juga disampaikan oleh informan pendukung 1 dan informan 4. Pendapat yang disampaikan oleh informan kunci 1 dan 2 mengenai makna (*feeling*) yang disampaikan oleh creator hanya menampilkan kesan yang menyeramkan. Lalu, pendapat yang disampaikan oleh informan pendukung 2

memberikan makna perasaan kesal karena video tersebut tidak jelas. Sedangkan menurut informan 4 makna perasaan (feeling) dalam video tersebut ingin membuat audiens frustrasi.

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti, tayangan tersebut tidak ada yang memberikan aspek makna perasaan (feeling) yang positif. Para informan mengemukakan pendapat bahwa tayangan ini sangat mengganggu menyeramkan, ataupun tidak jelas. Informan anak usia dini pada penelitian ini mengemukakan bahwa tayangan ini hanya menakut-nakuti anak kecil saja. Hal ini dapat mengganggu psikologis anak, dikarenakan dalam video ini nada dan visualnya pun sangat mendukung agar anak mengalami ketakutan. Dikatakan bahwa pada salah satu informan yang sudah 22 tahun bahwa informan mengalami mimpi buruk setelah menonton video "Spongebob Squarepants - Plankton Wins", itu adalah tanda bahwa tidak semua usia dapat menonton video ini bahkan yang sudah sesuai umur pun mengalami gangguan sampai terbawa dalam mimpi buruk. Jika hal ini terjadi pada anak usia dini, maka mereka akan mengalami trauma yang berkelanjutan seperti tidak mau menonton video kartun, tidak mau menonton kartun

Spongebob Squarepants yang asli ataupun mengalami ketakutan pada hal tertentu.

Aspek Makna Nada (*Tone*)

Berdasarkan wawancara yang saya lakukan dengan ketujuh informan mengenai makna nada (tone) yang disampaikan oleh creator dalam disturbing video yang di unggah dalam kanal Youtube Pamtri dengan judul "Spongebob Squarepants - Plankton Wins" tidak ada pendapat yang menampilkan kesan baik. Menurut informan ahli video ini ingin membuat penonton merasakan kesan tidak tenang dan juga creepy dikarenakan creator menampilkan nada (tone) distorted dan suara karakter yang di reverse dan musik yang sejenis yang membuat resah.

Menurut Informan kunci 1 dan 2, makna yang di dapat setelah menonton tayangan disturbing video ini yaitu nada (tone) yang aneh didukung dengan suara robot seperti film horror. Lalu, menurut pendapat informan pendukung 1, video ini ingin membangun sebuah ambians pembunuhan, sehingga nada (tone) tersebut memberikan kesan creepy yang membuat anak yang menonton video tersebut takut dan gelisah.

Pendapat yang disampaikan mengenai makna nada (tone) yang disampaikan oleh creator terhadap disturbing video Spongebob Squarepants - Plankton Wins ini adalah misteri dan horror. Lalu, disampaikan oleh informan pendukung 3 bahwa ia menangkap makna nada (tone) dari video tersebut memberikan kesan creepy karena backsound dan visual dari animasi tersebut kaku, sehingga membangun kesan yang makin mengganggu dan berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, informan pendukung 4 menyatakan bahwa makna nada (tone) yang disampaikan oleh creator adalah situasi menegangkan dan juga memberikan kesan takut, karena nada (tone) dalam video tersebut sengaja di buat sesuai dengan ceritanya.

Menurut peneliti aspek makna nada (tone) pada tayangan "Spongebob Squarepants - Plankton Wins" memang sengaja di buat seram dan menegangkan. Seperti yang ditunjukkan creator dalam video tersebut, karakter menggunakan dubbing suara robot yang menyeramkan atau yang biasa disebut suara text to speech, lalu background musiknya pun sangat creepy. Menurut peneliti, nada atau music disesuaikan dengan visualnya yang juga menyeramkan, berbentuk kekerasan, pembunuhan, dan

hak yang tidak pantas ditonton oleh anak usia dini. Dalam hal ini, creator perlu membuat tone video agar anak usia dini atau audiens menikmati dan tidak trauma terhadap video tersebut.

Aspek Makna Tujuan (*Intention*)

Berdasarkan data dari ketujuh informan mengenai makna tujuan (*intention*) terhadap tayangan "Spongebob Squarepants - Plankton Wins", informan ahli mengatakan bahwa ingin menunjukkan bahwa karakter Plankton menang semuanya akan terasa lebih kelam, memang seharusnya di antara Mr. Crab dan Plankton tidak ada yang menang, karena mereka bagaikan yin dan yang jika salah satu dari karakter tersebut menang, pasti cerita akan selesai dan hancur. Lalu, informan kunci 1 dan 2 mengatakan bahwa tujuan creator hanya ingin menakuti anak usia dini dengan penyampaian tayangan yang absurd dan didukung adanya karakter tidak sesuai dengan karakter aslinya. Informan pendukung 1 menyatakan bahwa video ini hanya untuk hiburan semata saja, namun penyampaiannya aneh sehingga tidak baik apabila ditonton oleh anak usia dini. Sedangkan menurut informan pendukung 2 tujuan dari dibuatnya tayangan ini adalah ingin memberitahu bahwa untuk

mendapatkan sesuatu, berusaha dengan jalur-jalur yang tidak sesuai norma juga bisa dilakukan. Seperti halnya dalam tayangan ini hal itu dibuktikan dengan adanya pembunuhan dan pencucian otak yang dilakukan oleh karakter Plankton terhadap karakter Spongebob dan Mr. Crab.

Menurut informan pendukung 3 makna tujuan (intention) dalam tayangan "Spongebob Squarepants - Plankton Wins" adalah bahwa setiap orang harus waspada dengan sikap seseorang yang dalam kesehariannya bahagia, karena orang yang terlihat bahagia dan baik dapat melakukan hal jahat seperti membunuh. Hal ini dibuktikan dalam tayangan ini yang kesehariannya baik, ceria, dan riang seperti Spongebob dapat melakukan hal buruk yaitu membunuh Mr. Crab yang merupakan atasannya sendiri di tempat kerja. Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan informan pendukung 4, menurutnya tujuan dari video ini tidak ada. Menurutnya tontonan ini hanya ingin menunjukkan adegan kekerasan saja. Pendapat ini dibuktikan dalam tayangan ini bahwa tidak ada alur cerita yang dalam dan jelas, hanya menunjukkan bahwa Plankton ingin mencuri resep dengan cara mencuci otak Spongebob dan

membunuh Mr. Crab dengan cara yang sadis yaitu menusukkan pisau ke badan Mr. Crab hingga mengeluarkan darah.

Disampaikan oleh informan anak usia dini bahwa tayangan ini hanya untuk menakut-nakuti, sedangkan pada beberapa informan yang umurnya sudah mencukupi untuk menonton tayangan tersebut mengatakan video ini memberikan suatu pemikiran bahwa dalam menginginkan sesuatu kita dapat meraihnya dengan cara jahat. Tentu, hal sangat tidak baik bagi siapapun yang menontonnya, apalagi apabila ditonton oleh anak usia dini yang belum memiliki teguh dalam memilih mana yang baik dan benar.

Sikap Orang Tua

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan 2 wawancara mengenai sikap orang tua dalam menyikapi tayangan kekerasan tersebut. Informan pendukung 1 mengemukakan pendapat bahwa dalam menyikapi tayangan ini ia melakukan edukasi sejak dini terhadap anak, hal ini meliputi edukasi norma-norma sosial, agama, bernegara dan sebagainya. Karena norma-norma tersebut merupakan dasar bagaimana cara anak berfikir pada nantinya. Hal tersebut merupakan cara pertama yang harus dilakukan karena menurutnya

sepandai apapun kita menjaga handphone, menjaga tontonannya, menjaganya di rumah pasti suatu saat anak akan bertemu dengan hal-hal yang tidak sesuai. Berdasarkan wawancara, informan pendukung 2 menyatakan dalam menyikapi tayangan ini adalah dengan cara menyeleksi tayangan-tayangan yang akan di tonton oleh anak jadi anak tidak dapat sembarangan memilih tayangan yang tidak sesuai dengan umurnya. Lalu, dengan cara kedua informan pendukung 2 juga mengedukasi anak mengenai tayangan yang sesuai dengan masing-masing umur mereka.

Menurut peneliti, orang tua harus lebih menyeleksi tayangan yang akan di saksikan oleh anak usia dini. Lebih baik apabila anak menonton hiburan dari platform yang memang di khususkan untuk anak usia dini seperti contohnya Youtube Kids, yang dimana dalam aplikasi tersebut hanya ada konten-konten yang pantas di tonton oleh anak. Lalu, juga anak perlu dibiasakan tidak terlalu sering bermain handphone, tablet, maupun mainan digital lainnya. Karena hal ini dapat membuat anak ketagihan dan kurang bersosialisasi dengan anak seumurannya. Menurut peneliti, anak usia dini belum bisa menentukan mana yang baik dan buruk,

mana yang boleh dan tidak, semua yang anak lakukan itu semua berdasarkan referensi apa yang dia lihat atau tonton. Karena psikologis anak pada waktu kecil itu akan terbawa terus sampai dia besar, hal ini harus sangat diperhatikan oleh orang tua demi kesehatan mental anak.

SIMPULAN

Setelah melakukan analisis dengan menggunakan teori aspek makna menurut (Pateda, 1990 : 50-53) yang meliputi 4 aspek yaitu aspek makna pengertian (*sense*), aspek makna perasaan (*feeling*), aspek makna nada (*tone*), dan aspek makna tujuan (*intention*). Kemudian peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

Aspek Makna Pengertian (*Sense*)

Pendapat aspek makna yang disampaikan oleh informan berbeda-beda. Sebagian informan yaitu informan ahli, informan kunci 1, informan kunci 2 menyatakan bahwa ini hanya menceritakan pencurian dan pembunuhan Mr. Crab yang dilakukan oleh Spongebob Squarepants. Sedangkan informan pendukung 1 dan 4 mendapatkan pengertian bahwa jika kita menginginkan sesuatu kita dapat mendapatkannya melalui cara jahat.

Informan pendukung 1 menyatakan bahwa makna pengertian dari video tersebut adalah orang yang baik tidak selalu akan menang. Lalu, informan pendukung 3 menyatakan tidak ada makna yang di dapat.

Aspek Makna Perasaan (*Feeling*)

Peneliti menyimpulkan bahwa dalam aspek makna perasaan (*feeling*) informan memiliki pendapat yang berbeda-beda. Informan ahli, informan pendukung 1, dan informan pendukung 4 memiliki pendapat makna perasaan (*feeling*) adalah memberikan kesan perasaan mengganggu. Melalui informan kunci 1 dan 2 memberikan pernyataan makna perasaan dalam video adalah menimbulkan kesan menyeramkan. Informan pendukung 2 menyatakan bahwa video ini menimbulkan perasaan kesal. Sedangkan informan pendukung 3 menyatakan bahwa video ini menimbulkan perasaan frustrasi.

Aspek Makna Nada (*Tone*)

Pada aspek makna nada (*tone*), peneliti menyimpulkan pendapat semua informan bahwa makna nada (*tone*) yang ada dalam video *Spongebob Squarepants - Plankton Wins* adalah creepy atau mengerikan.

Aspek Makna Tujuan (*Intention*)

Aspek Makna Tujuan (*Intention*) yang didapatkan berdasarkan pendapat informan berbeda-beda. Disimpulkan bahwa informan kunci 1 dan 2 dalam makna tujuan creator hanya ingin menakuti anak usia dini. Sedangkan informan pendukung 1 disimpulkan creator mendapatkan sesuatu dapat melalui jalur yang tidak sesuai norma. Informan pendukung 3 disimpulkan bahwa harus waspada dengan orang yang dalam kesehariannya bahagia, karena orang yang terlihat bahagia dan baik dapat melakukan hal jahat seperti membunuh. Menurut informan pendukung 2 tujuannya bahwa untuk mendapatkan sesuatu dapat melalui jalur yang tidak sesuai norma. Informan pendukung 4 tidak menemukan tujuan dalam video ini.

Sikap Orang Tua

Kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti mengenai peran orangtua dalam menyikapi tayangan *Spongebob SquarePants - Plankton wins* adalah informan 1 adalah mengedukasi anak sejak dini dengan norma-norma sosial, agama, bernegara dan sebagainya. Sedangkan kesimpulan dari peran orang tua dalam menyikapi tayangan tersebut berdasarkan pendapat informan

pendukung 2 adalah orang tua harus lebih selektif dalam memberikan tontonan kepada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Akram, W. (2017). A Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society. INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER SCIENCES AND ENGINEERING (IJCSE), 79-95, https://www.researchgate.net/publication/323903323_A_Study_on_Positive_and_Negative_Effects_of_Social_Media_on_Society

Bungin, Burhan. (2006). Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana Prenada

Moleong, Jexy J. 2012. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.Media.

Mulyana, Deddy & Solatun. (2013). Metode Penelitian Komunikasi: Contoh- Contoh Penelitian Kualitatif Dengan Pendekatan Praktis. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Rezi, Maulana. (2018). Psikologi Komunikasi. Yogyakarta: Phoenix Publisher.

Rohim, Syaiful. (2009). Teori Komunikasi. Jakarta: PT. Rineka

Cipta. Satori, D., & Komariah, A. (2014).

Metodologi Penelitian Kualitatif. Penerbit Alfabeta. Sobur, Alex. 2016. Psikologi Komunikasi. Bandung: Pustaka Setia.

Wildawati. (2019). Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Handphone terhadap Perkembangan Kepribadian Anak di Desa Bontolohe Kecamatan Rilau Ale Kabupaten Bulukumba. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/16449/1/WILDA-10100111.pdf>