

**PEMEROLEHAN BAHASA ANAK AKIBAT PENGARUH FILM
KARTUN (SUATU TINJAUAN PSIKOLINGUISTIK)**

Siti Nurjanah¹, Millatuddiiniyah², Nofianty³

**¹SDN Cimanggu
^{2,3}IKIP Siliwangi Bandung**

¹pur3107@gmail.com, ²mtuddiiniyah@gmail.com, ³nofiyanti217@gmail.com

Abstract

Children's language acquisition was influenced by the environment. The movies they watch can also affect their language. This was seen from the use of words, phrases, and sentences of the films they imitate and generalize in daily conversations. Data were collected from four to six years old in Diniyah Takmiliah Al-Hidayah, Pangkalan village, Ngamprah sub-district, West Bandung regency. This research method was descriptive qualitative. At the data gathering stage, the researchers used the (simak method) of listening to the children's speech from watching children's cartoon movies. Therefore, this research related to the acquisition of the language of children due to their limitations in processing information in the form of language.

Keywords: *child language acquisition, cartoon and psycholinguistics*

Abstrak

Akuisisi bahasa anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Film-film yang mereka tonton juga dapat mempengaruhi bahasa mereka. Hal ini dilihat dari penggunaan kata-kata, ungkapan, dan kalimat dari film yang mereka tirukan dan generalisasikan di percakapan sehari-hari. Data dikumpulkan dari usia empat sampai enam tahun di Diniyah Takmiliah Al-Hidayah, kampung Pangkalan, Kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pada tahap pengumpulan data, peneliti menggunakan metode simak, yaitu menyimak ujaran anak-anak yang diperolehnya dari menonton film kartun anak. Oleh karena itu penelitian ini mengenai akuisisi bahasa anak disebabkan keterbatasan mereka dalam mengolah informasi berupa bahasa.

Kata Kunci: Pemerolehan bahasa anak, film kartun dan psikolinguistik.

PENDAHULUAN

Maraknya tayangan film kartun di televisi berpengaruh terhadap akuisisi bahasa anak yang dipergunakannya, terutama pada anak usia pra sekolah yakni umur empat sampai enam tahun. Pemerolehan bahasa yang beragam ini sangatlah menarik untuk diteliti. Hal ini karena segala sesuatu yang diucapkan oleh anak sebagian besar mereka peroleh dari apa yang dilihatnya, baik itu dari media massa maupun lingkungan. Penelitian akuisisi bahasa anak sudah banyak diteliti oleh para ahli. Lois Bloom (Chaer, 2009) mengatakan bahwa ucapan kanak-kanak memiliki banyak penafsiran pada umumnya ibu si kanak-kanak mampu menafsirkannya dengan tepat. Jadi selain ucapan-ucapan, penting juga untuk mengkaji pesan, yang terdapat dalam ucapan tersebut.

Ketika seseorang berbahasa selain struktur bahasa, perilaku berbahasa juga harus diperhatikan. Ilmu yang mempelajari keduanya adalah psikolinguistik. Linguistik mengkaji struktur bahasa, psikologi mengkaji perilaku berbahasa atau proses berbahasa (Chaer, 2009). Kedua bidang ilmu ini meneliti bahasa sebagai objek formalnya sedangkan prosedur dan metodenya berbeda.

Senada dengan yang diungkapkan Chaer (Kridalaksana, 2008) menyatakan definisi dari psikolinguistik adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara bahasa dengan perilaku berbahasa. Gleason, dkk (Chaer, 2009) menyatakan bahwa penelitian psikolinguistik menekankan pada bagaimana proses psikologi pada pemerolehan dan penggunaan bahasa manusia. Terdapat tiga bagian inti penelitian psikolinguistik yaitu, 1. *comprehension* yaitu bagaimana orang dapat mengerti bahasa lisan dan tulisan, 2. *speech production*, bagaimana manusia memproduksi bahasa, 3. *acquisition* adalah bagaimana manusia mempelajari bahasa. Jadi dengan kata lain, psikolinguistik berhubungan dengan hakikat struktur bahasa, pemerolehan strukturnya penggunaan waktu bertutur dan memahami tuturan tersebut. (Firmansyah, 2018) menyatakan perkembangan keterampilan berbahasa anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan.

Menurut Kiparsky (Tarigan, 2009) Pemerolehan bahasa adalah suatu proses yang digunakan oleh anak untuk menyesuaikan ujarannya dari ucapan-ucapan orang tua, dia memilih ukuran penilaian dari tata bahasa baik dan sederhana dari yang mudah sampai rumit.

Sedangkan menurut (Restianti, 2009) kegiatan pemerolehan bahasa ditandai hal berikut :

1. Terjadi pada situasi informal, tanpa beban, dan diluar sekolah;
2. Pemilikannya didapatkan bukan melalui pembelajaran formal di lembaga-lembaga pendidikan, seperti sekolah atau kursus;
3. Berlangsung secara spontan; dan
4. Dialami langsung oleh anak menghasilkan konteks berbahasa yang bermakna.

Menurut (Chaer, 2009) selama pemerolehan bahasa, meliputi proses kompetensi dan proses performansi. Kedua proses ini merupakan dua proses yang berlainan. Kompetensi adalah proses penguasaan tata bahasa secara spontan/tanpa disadari. Proses performansi meliputi proses pemahaman dan proses penerbitan. Kedua jenis proses ini apabila telah dikuasai anak

akan menjadi kemampuan linguistiknya. Jadi, kemampuan linguistik terdiri dari kemampuan memahami dan menerbitkan kalimat-kalimat baru.

Menurut (P.A. Mustanzier, 2016) Film kartun atau film animasi merupakan film yang berasal dari pengolahan gambar tangan menjadi gambar yang bergerak.

Film Kartun menurut jenisnya, dibagi menjadi tiga :

1. Film Kartun 2 Dimensi

Film kartun ini adalah jenis film kartun terbuat dari gambar dua dimensi yang bergerak. Contohnya *Doraemon*, *Spongebob* dan *Looney tunes*.

2. Film Kartun 3 Dimensi

Film kartun 3D Animation, adalah produk film kartun yang dihasilkan hampir keseluruhannya didukung oleh kemajuan teknologi komputer. Contohnya *Little Bus Tayo* dan *Upin-Ipin*.

3. Film Kartun Kombinasi

Film ini mengkombinasikan bentuk animasi dengan teknologi 3D sehingga menghasilkan tampilan film secara mulus dari film biasanya. Contohnya *Transformer*, *Toy Soldiers*, dll

Berdasarkan hal tersebut, penulis akan meneliti pemerolehan bahasa anak akibat menonton film kartun yang ditinjau dari segi psikolinguistik. Film kartun yang dijadikan objek penelitian adalah film kartun yang sering ditonton oleh anak-anak seperti *Spongebob*, *Upin Ipin*, *Teletubbies*, *Riska* dan *sigembul*. Objek penelitiannya adalah anak usia empat sampai enam tahun di Diniyah Takmiliah Al-Hidayah, Kampung Pangkalan, Kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat.

Penelitian ini serupa dengan (Yusri & Ritmi, 2013) yang membahas tentang “Pemerolehan bahasa kanak-kanak akibat pengaruh film kartun (suatu tinjauan psikolinguistik)”.

METODE

Penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengambilan data dilakukan dengan metode simak, yaitu menyimak ujaran anak-anak yang diperolehnya dari menonton film kartun. Menurut (Mahsun, 2005) metode simak adalah cara memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa berupa lisan maupun tulisan.

Menurut (Suryabrata, 2012) penelitian deskriptif merupakan akumulasi data dasar untuk membuka pencandraan (deskripsi) tentang kejadian yang saling berhubungan, mentes, hipotesis, membuat ramalan untuk memperoleh makna dan implikasinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini berjumlah 17 anak yang berusia empat sampai enam tahun di Diniyah Takmiliah Al-Hidayah, kampung Pangkalan, Kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat. Teknik pemerolehan data merupakan teknik *random sampling*.

Film kartun akrab dengan kanak-kanak. Selain menampilkan gambar yang asyik untuk ditonton, tidak heran ada beberapa ujaran yang dipakai tokoh ditiru oleh kanak-kanak.

Berikut adalah contoh ujaran dalam film kartun yang sering digunakan oleh kanak-kanak :

Atep (berusia 5 tahun): Candra, aku kemarin beli *crabypati* di Cimol (Cimahi Mall) sama papih?

Candra (berusia 4 tahun): *Crabypati* Spongebob. Enak ga?

Atep : Enak.

Crabypati adalah sebutan hamburger yang terdapat dalam film kartun Spongebob. Atep ketika melihat Tukang hamburger di Cimol (Cimahi Mall) maka akan secara tidak langsung menyebutnya sebagai makanan dengan nama *crabypati*. Hal tersebut dikarenakan kesamaan bentuk makanan, yang dibeli olehnya dengan makanan yang sering disebutkan oleh tokoh kartun kesukaannya *Spongebob*. Proses ini merupakan proses generalisasi, karena semua makanan yang serupa *crabypati* akan dianggap sama olehnya. Hal ini berhubungan juga dengan pengetahuannya terhadap kosakata yang masih terbatas.

Bu guru: Hayo, siapa yang hari ini siap setor hapalan surat ?

Febri dan Agnia (5 tahun): aku siap, aku siap.

Febri dan Agnia menirukan ucapan dari tokoh kartun *Spongebob* sewaktu akan memulai suatu pekerjaan. Jadi, berdasarkan hal tersebut telah terjadi proses pengimitasian dari film yang dilihatnya.

Anak-anak: Selamat sore, *Cek Gu*.

Bu guru : Selamat sore, anak-anak.

Contoh percakapan tersebut terjadi di lingkungan Diniyah Takmiliah Al-Hidayah. Panggilan *Cek Gu* sebagai panggilan untuk guru yang sering dipakai oleh anak-anak Diniyah Takmiliah Al-Hidayah karena kebanyakan dari mereka suka meniru percakapan di film *Upin-Ipin*.

Bu Guru : Ada berapakah jumlah malaikat yang harus kita imani ?

Aulia (berusia 4 tahun): Ada sepuluh bu.

Bu guru : Ayo, apakah benar jawaban dari Aulia?

Anak-anak Diniyah : Secara serempak pula, menjawab *betul, betul, betul*.

Contoh percakapan antara guru dan siswa. Semua siswa serempak menjawab *betul, betul, betul* seperti yang selalu dikatakan Upin dalam film *Upin Ipin* ketika menyetujui sesuatu. Jadi, proses pengimitasian telah dilakukan oleh anak-anak Diniyah mengikuti film yang dilihatnya.

Renal (6 tahun) : Wan, hapalan surat pendek sudah hapal belum?

Ezi (6 tahun): pastinya, *iya toh ialah*.

Kata *iya toh ialah* merupakan kata-kata yang sering diucapkan tokoh Wiliam dalam film *Riska dan sigembul*. Tokoh Wiliam selalu terbiasa menambahkan kosa kata *iya toh ialah* disetiap akhir ucapan. Kata-kata tersebut sering ditiru anak sewaktu berujar, hal ini karena faktor ujaran salah satu tokoh yang menurut anak, sepertinya keren untuk ditiru pengucapannya.

Annisa (5 tahun) : Ao, Ifa?

Sifa (4 tahun): Ao, ica.

Kata *Ao* merupakan kata-kata yang sering diucapkan tokoh dalam film *Teletubbies*. Kata-kata tersebut sering ditiru anak sebagai kata sapaan terhadap temannya, hal ini karena faktor ujaran salah satu tokoh yang menurut anak sangat unik untuk ditiru pengucapannya.

Pembahasan

Dari hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa kanak-kanak pada usia empat sampai enam tahun cenderung akan mengimitasi dan menggeneralisasi perkataan ataupun ujaran dari film kartun yang ditontonnya.

SIMPULAN

Film kartun dapat mempengaruhi akuisisi bahasa anak ditinjau dari psikolinguistik, bahwa kanak-kanak menjelang sekolah pemerolehan fonologi sudah lengkap. Mereka dapat membedakan fitur-fitur semantik, serta mampu merepresentasikan simbolik benda-benda seperti permainan simbolik, peniruan, bayangan mental, gambar-gambar, dan lain-lain.

Hal ini terlihat dari penggunaan kata, frase, bahkan sejumlah kalimat yang mereka imitasi dan generalisasikan. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kosakata.

Peran orang tua sangatlah menentukan pemerolehan bahasa anak. Orang tua seharusnya memilih tontonan yang baik terutama bahasa yang digunakannya. Data yang didapatkan berasal dari empat film kartun yakni *Spongebob*, *Upin Ipin*, *Teletubbies*, *Riska dan sigembul*.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Firmansyah, D. (2018). Analysis of Language Skills in Primary School Children (Study Development of Child Psychology of Language). *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 2(1), 35–44. <https://doi.org/10.22460/pej.v1i1.668>
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- P.A. Mustanzier. (2016). PENGGUNAAN GAYA BAHASA MELAYU DALAM TAYANGAN FILM KARTUN ANIMASI UPIN DAN IPIN PADA PERILAKU KOMUNIKASI ANAK DI SD NEGERI 1 POASIA KENDARI. *Journal Ilmu KOMUNIKASI UHO*, 1 (2), 1–12.
- Restianti, H. (2009). *Peningkatan Mutu Pendidik dalam Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: CV. Citra Praya.
- Suryabrata, S. (2012). *Metodelogi Penelitian Deskriptif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, H. G. (2009). *Psikolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Yusri, L. D., & Ritmi, T. (2013). *Journal Polingua*, 2(2), 7–11.