

ANIME DAN PERSEPSI BUDAYA KEKERASAN PADA ANAK USIA SEKOLAH

Anime and Perception of Violence Culture on School Age Children

Elga Andina

*Pusat Pengkajian, Pengolahan Data dan Informasi (P3DI)
Sekretariat Jenderal DPR*

Naskah diterima: 9 Mei 2014
Naskah dikoreksi: 1 September 2014
Naskah diterbitkan: 22 Desember 2014

Abstract: *The rising number of violence and bullying cases between students worrying. Some people accused violence anime as the cause. However, violence anime shows not only aggression acts, but also delivering positive values needed by children. Data from anime forums suggests such animes deliver ideas kind of like: hard working, never give up, altruism, and solidarity. This means violence acts among school age children may derive from other variables.*

Keywords: *anime, violence, school age children.*

Abstrak: Meningkatnya kasus kekerasan dan *bullying* sesama murid sekolah menimbulkan kekhawatiran. Ada pihak yang menganggap terpaparnya anak-anak usia sekolah dengan tayangan kekerasan seperti *anime* yang menjadi penyebab. Akan tetapi, *anime* kekerasan tidak saja menampilkan adegan agresi namun menyisipkan nilai-nilai positif yang perlu ditiru anak-anak. Hasil pengumpulan data terhadap forum *anime* menemukan ide-ide seperti kerja keras, pantang menyerah, senang membantu dan setia kawan merupakan hal yang menonjol dari *anime*. Oleh karena itu, perilaku kekerasan anak usia sekolah dapat disebabkan oleh faktor-faktor lain.

Kata kunci: *anime, kekerasan, anak usia sekolah.*

Pendahuluan

"Children can not get a quality education if they don't first feel safe at school." (Arne Duncan, Secretary of Education, USA)

Kekerasan seakan telah menjadi bagian keseharian kita. Masyarakat diberi tayangan dan informasi kekerasan dari berbagai penjur: televisi, media sosial, tempat kerja, sekolah, jalanan, bahkan dari orang-orang terdekat. Kekerasan dilakukan oleh negara, sekelompok orang dewasa, dan remaja. Akan tetapi, yang paling memprihatinkan adalah kekerasan yang dilakukan oleh sesama anak. Sayangnya, akhir-akhir ini, intensitas kekerasan antaranak ini semakin tinggi terjadi di sekolah.

Hingga Juni 2014, tercatat sebanyak delapan laporan kekerasan yang berujung pada kematian, terjadi di sekolah¹. Sekretaris Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), Erlinda, menyatakan bahwa Januari hingga April, tercatat dua kasus di Sekolah Dasar (SD), dua kasus di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sisanya di Sekolah Menengah Atas (SMA). Meningkatnya kasus kekerasan pada anak terlihat dari trend yang dipantau KPAI pada Tabel 1.

¹ "Empat Bulan, Delapan Siswa SD-SMA Alami Kekerasan", diakses tanggal 7 Mei 2014.

Tabel 1. Laporan Kekerasan terhadap Anak kepada KPAI

Tahun	Laporan Kekerasan
2010	2.413
2011	2.508
2012	2.637
2013	2.792
2014*	3.339

Ket : * Dari Januari sampai Mei 2014
Sumber : Komisi Nasional Perlindungan Anak (2014).

Kekerasan di sekolah dasar telah diberitakan beberapa kali dalam tahun ini. Pada 27 Maret 2014, seorang murid kelas 1 SD, Ahmad Syukur dikeroyok 3 temannya di Makasar. Ia meninggal di Rumah Sakit Ibnu Sina pada tanggal 31 Maret 2014. Selanjutnya, tanggal 3 Mei 2014, seorang siswa SD berusia 11 tahun di SDN 09 Pagi, Makasar Jakarta dihajar kakak kelasnya karena menenggol gelas es milik senior dan tanggal 5 Mei diberitakan pula meninggalnya seorang siswi kelas 4 SD di Muara Enim karena luka lebam di tubuhnya. Kemudian pada tanggal 23 September 2014 sejumlah pelajar SMP di Manado saling pukul, akibat saling ejek

di *Facebook*². Kasus yang terbaru adalah kasus pemukulan sejumlah murid laki-laki dan perempuan terhadap rekannya di SD Perwari Bukittinggi yang direkam dan diunggah di *youtube* pada tanggal 12 Oktober 2014³.

Munculnya berita kasus kekerasan antaranak di sekolah menguatkan pendapat KPAI yang menemukan bahwa sebanyak 17% kekerasan terhadap anak terjadi di sekolah. Bahkan pada 2013, tercatat 181 kasus yang berujung pada tewasnya korban. Sedangkan pada 141 kasus korban menderita luka berat, dan 97 kasus korban luka ringan.

Tidak semua kekerasan berujung kematian, namun jumlah statistik di atas cukup menggambarkan betapa perilaku kekerasan telah menjadi keseharian anak-anak Indonesia.

KPAI dan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menganggap perilaku anak yang melewati batas bisa disebabkan sejumlah faktor, salah satunya lewat tontonan televisi. Menurut Ketua KPI Pusat, Judhariksawan, tayangan televisi bisa membentuk karakter seorang anak. Salah satu dari sekian banyak acara televisi yang bisa memancing anak berbuat kekerasan adalah kartun *Naruto* (Republika, 12 Mei 2014:19).

Kartun (*anime* dalam istilah aslinya) *Naruto* tidak hanya ditayangkan oleh televisi nasional, namun juga secara teratur diprogram oleh televisi asing yang dapat diakses melalui layanan tv kabel. Selain dari televisi, *anime* juga dengan mudah dinikmati di layanan *video streaming* seperti *youtube*. Adanya akses terhadap tayangan yang dianggap berbau kekerasan ini dapat diasumsikan sebagai pemicu munculnya kekerasan antarsiswa. Telah banyak penelitian yang mengaitkan perilaku agresi dengan tontonan yang bersifat kekerasan. Meskipun demikian, benarkah tayangan *anime* kekerasan dapat diasumsikan sebagai penyebab terjadinya kekerasan pada anak usia sekolah?

Televisi telah menggantikan orang tua dan pengasuh bagi anak-anak di berbagai budaya. Sejak tahun 1960-an, para peneliti sudah mulai menggali hubungan televisi dengan persepsi pemirsa dalam berbagai topik (Kang, Andersen & Pfau, 1996:76)

Dalam kajian ini, penulis mengambil data dari forum internet terkait dengan *anime* *Naruto*, sehingga yang dapat digambarkan adalah persepsi penonton terhadap *anime*, bukan perilaku yang

terjadi. Dari kajian ini, penulis ingin mengetahui benarkah tayangan *anime* kekerasan membuat anak-anak menjadi agresif?

Data diambil dari komentar dalam dua forum *Naruto* Indonesia yaitu <http://www.indofanster.com/> dan <http://forum.gameweb.co.id>. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 23 dan 24 September 2014, pukul 13.00-14.00 WIB. Komentar yang dimasukkan ke dalam daftar data penelitian dipilih yang berada dalam *thread*: “karakter favorit”, “kelebihan *Naruto*”, dan “kesan di *Naruto*”.

Agresi Anak, Cerminan Budaya Masyarakat

“Kids spend too much time judging people by their looks.” (Doug Hennig)

Bullying (dikenal juga dengan istilah “penggencetan”) dan kekerasan telah menjadi bentuk agresi yang paling sering dilakukan di sekolah. Pada tahun 2005-2006, *The Health Behavior in School-Aged Children* (HBSC) melakukan survei terhadap sekitar 200.000 anak usia sekolah di 40 negara. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan jumlah *bullying* di Indonesia. Berlawanan dengan itu, *Lattitude News* menemukan bahwa tidak ada peningkatan jumlah *bullying*, namun ada pergeseran medianya. Dengan meningkatnya penggunaan internet, maka muncul fenomena *cyber bullying*. Korban *bullying* sekarang harus berhadapan dengan ancaman atau pelecehan melalui email, sms, dan *website* seperti *Facebook* (Richards, 2013:7).

Kita berada di zaman dimana konflik digital dapat memengaruhi kehidupan sehari-hari. *Cyber bullying* yang sering dilakukan oleh anak usia sekolah di media sosial semacam *Facebook* dan *twitter* dapat meluas menjadi konflik fisik di sekolah, termasuk *school bullying*.

Menurut Riauskina, Djuwita dan Soesetio (2005:2), *school bullying* adalah perilaku agresif yang dilakukan berulang-ulang oleh seorang/sekelompok siswa yang memiliki kekuasaan, terhadap siswa/siswi lain yang lebih lemah, dengan tujuan menyakiti orang tersebut. Dari pengertian ini, dapat diperluas bahwa *school bullying* tidak hanya terjadi di sekolah, tapi juga di luar sekolah.

Menurut berbagai penelitian yang dirangkum Riasukina, Djuwita dan Soesetio (2005:2) perilaku *bullying* di sekolah dapat berupa:

1. Kontak fisik langsung seperti memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, serta berbagai serangan fisik lainnya, termasuk merusak barang-barang yang dimiliki oleh orang lain.

² “Saling Ejek di Media Sosial, Puluhan Pelajar SMP di Manado Adu Pukul,” diakses tanggal 26 September 2014.

³ “6 Fakta tentang Video Kekerasan Anak SD di Bukittinggi,” <http://news.detik.com/read/2014/10/13/101659/2716850/10/6-fakta-tentang-video-kekerasan-anak-sd-di-bukittinggi>, diakses tanggal 15 Oktober 2014.

2. Kontak verbal langsung seperti mengancam, mempermalukan, merendahkan, mengganggu, memberi panggilan nama (*name-calling*), sarkasme, merendahkan (*put-downs*), mencela/mengejek, mengintimidasi seseorang, memaki, dan juga menyebarkan gosip.
3. Perilaku nonverbal langsung seperti melihat dengan sinis, menjulurkan lidah, menampilkan ekspresi muka yang merendahkan, mengejek, atau mengancam (biasanya disertai oleh *bullying* fisik atau verbal)
4. Perilaku nonverbal tidak langsung, seperti mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan, sehingga hubungan tersebut menjadi retak, dengan sengaja mengucilkan seseorang atau tidak mengabaikan orang tersebut, atau mengirimkan surat kaleng.
5. Pelecehan seksual, tindakan ini kadang dikategorikan sebagai perilaku agresi fisik dan juga verbal.

Dua poin penting yang ada dalam definisi tindakan *bullying*, yaitu berulangnya tindakan negatif dan ketidakseimbangan kekuatan yang dimiliki antara korban dan pelaku. Ketidakseimbangan ini dapat terlihat dari perbedaan secara fisik maupun posisi, namun dapat pula terjadi secara mental (Istiqomah, 2012:65).

Bullying meliputi perilaku agresif dari tindak kekerasan fisik yang terlihat, hingga pola kekejaman verbal atau relasional yang lebih dalam, namun sama-sama menghancurkan. *Bullying* sering menjadi ancaman umum terkait dengan isu-isu masalah utama sekolah, termasuk bunuh diri, penyalahgunaan zat terlarang, peningkatan ketidakhadiran, dan kegagalan akademik (Feinberg, 2003, dalam Richards, 2013:11).

Darmawan (2010:9) mengutip pendapat Roland dan Insøe dalam tesisnya yang berjudul "*Bullying in School: A Study of Forms and Motives of Aggression in Two Secondary Schools in the City of Palu, Indonesia*", yang menyatakan pengencetan sebagai aspek agresi. Permasalahan pengencetan menjadi masalah pidana ketika agresivitas berujung pada kerugian fisik, apalagi jika mengakibatkan korban meninggal. Perilaku agresif biasanya ditunjukkan untuk menyerang, menyakiti atau melawan orang lain, baik secara fisik maupun verbal. Hal itu bisa berbentuk pukulan, tendangan, dan perilaku fisik lainnya, atau berbentuk cercaan, makian ejekan, bantahan dan semacamnya.

Selanjutnya Darmawan (2010:17) menulis bahwa perilaku agresif disebabkan karena rendahnya pengendalian diri, pengaruh lingkungan yang tidak baik (*delinquent*), tekanan dalam diri

pelaku, dan viktimisasi kelompok (konstruksi sosial dimana kelompok terbagi menjadi kelompok korban dan kelompok pelaku).



Gambar 1.
Faktor-Faktor yang Mendorong Anak Melakukan Kekerasan

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, penulis menyimpulkan tiga hal yang menyebabkan anak-anak melakukan tindakan kekerasan. *Pertama*, anak meniru orang lain. Anak tidak mendapatkan perilakunya sendiri, melainkan meniru dari lingkungan, terutama orang dewasa. Perilaku orang dewasa yang buruk menjadi teladan bagi anak. *Kedua*, anak tidak dibekali pengetahuan mengenai nilai-nilai positif. Hal ini menyebabkan anak tidak tahu bahwa perilakunya tersebut tidak baik. *Ketiga*, anak ingin tahu dampak perilaku negatif yang ditirunya.

Pada hakikatnya anak-anak tidak memiliki dorongan untuk menyakiti orang lain. Meskipun kebanyakan anak tergolong egois karena hanya memikirkan dirinya, namun keegoisan anak-anak terbatas pada kesenangan sesaat. Anak-anak lebih memilih untuk bersosialisasi daripada sendirian. Dilihat dari tugas perkembangannya, terbukti bahwa anak lebih termotivasi untuk menjalin pertemanan, sebagaimana yang dijabarkan oleh Havigurst (1972) dalam Tabel 2.

Tabel 2. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah

Anak-anak madya (Usia 6-12 tahun)	Remaja (12-18 tahun)
Belajar ketangkasan fisik untuk bermain	Menerima keadaan jasmaniah dan menggunakannya secara efektif
Pembentukan sikap yang sehat terhadap diri sendiri sebagai organisme yang sedang tumbuh	Menerima peranan sosial jenis kelamin sebagai pria/wanita

Anak-anak madya (Usia 6-12 tahun)	Remaja (12-18 tahun)
Belajar bergaul yang bersahabat dengan anak-anak sebaya	Menginginkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab sosial
Belajar peranan jenis kelamin	Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya
Mengembangkan dasar-dasar kecakapan membaca, menulis, dan berhitung	Belajar bergaul dengan kelompok anak-anak wanita dan anak-anak laki-laki
Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan guna keperluan kehidupan sehari-hari	Perkembangan skala nilai
Mengembangkan kata hati moralitas dan skala nilai-nilai	Secara sadar mengembangkan gambaran dunia yang lebih adekuat
Belajar membebaskan ketergantungan diri	Persiapan mandiri secara ekonomi
Mengembangkan sikap sehat terhadap kelompok dan lembaga-lembaga	Pemilihan dan latihan jabatan

Sumber: Havigurst, 1972.

Bullying, Kekerasan dan Gangguan Jiwa

Penelitian Craig dkk. pada tahun 2009 menemukan bahwa tingkat *bullying* terlihat lebih tinggi pada anak laki-laki daripada anak perempuan. Data *bullying* pada anak lelaki lebih mudah didapat karena mereka cenderung melaporkan penindasan terhadapnya. Meskipun demikian, tidak mungkin tingkat *bullying* terhadap anak perempuan juga tinggi, namun mereka lebih pintar menyimpan rahasia.

Craig dkk. juga menekankan adanya pola strategi dominasi pada usaha penindasan terhadap anak laki-laki oleh rekannya. Dengan begitu, agresi anak terhadap anak lain merupakan upaya untuk membuktikan dirinya kepada sesama.

Bullying jelas merupakan bentuk perilaku menyimpang. Perilaku ini selalu berasal dari kondisi mental yang buruk atau mengalami gangguan. Dalam sebuah penelitian terhadap 710 remaja di Hertfordshire dengan menggunakan *Basic Empathy Scale*, Joliffe & Farrington (2006b, dalam Istiqomah, 2012:67) menemukan adanya hubungan antara empati afektif dan kognitif dengan *bullying*. Remaja perempuan yang memiliki empati afektif rendah memiliki intensi tindakan *bullying*. Penelitian lain di Italia memperkuat teori bahwa rendahnya respons empati anak berhubungan positif dengan keterlibatan anak dalam perilaku *bullying*

(Istiqomah, 2012:67). Empati adalah salah satu ciri kesehatan mental, sebagaimana yang dilaporkan NHS Health Advisory Service. Menurut NHS Health Advisory Service (1995, dalam Kumara, 2012:29) anak yang memiliki kesehatan mental dicirikan sebagai individu yang mampu:

1. mengembangkan kemampuan psikologi, emosi, intelektual serta spiritual secara seimbang;
2. memiliki inisiatif, mengembangkan, dan memelihara relasi pertemanan mutual yang saling memuaskan kedua belah pihak;
3. mampu memanfaatkan dan mengelola diri saat tidak ada orang lain;
4. peka dan memiliki rasa empati dengan sekitar. bermain dan belajar secara seimbang;
5. mengembangkan kepekaan terhadap kejadian yang salah dan baik;
6. menyelesaikan permasalahan dan dapat memetik hikmahnya dari permasalahan yang dihadapi.

Perbedaan pelaku dan korban *bullying* terlihat pada perilaku kesehariannya. Korban adalah mereka yang tampak lemah dan berpotensi untuk ditekan, sedangkan pelaku biasanya kuat (secara fisik, intelektual, status, atau kondisi ekonomi) yang memiliki kepercayaan diri tinggi, serta senang merasa lebih hebat dari orang lain. Tidak jarang pelaku adalah para *extrovert* yang harus membuktikan kehebatannya, sedangkan para *introvert* sering menjadi sasaran *bullying*. Penulis membagi ciri-ciri korban dan pelaku *bullying* seperti yang diperlihatkan dalam tabel berikut.

Tabel.3. Ciri-ciri Korban dan Pelaku *Bullying*

Korban	Pelaku
Tidak populer, ditolak oleh sebayanya	Populer
Cemas	Ingin mendominasi
Lemah	Impulsif
Tidak asertif	Agresif
Sensitif	Empati rendah
<i>Self-esteem</i> rendah	<i>Self-esteem</i> tinggi, arogan

Tabel tersebut memperlihatkan bahwa pelaku dan korban *bullying* sama-sama berpotensi mengalami gangguan kejiwaan yang dapat muncul ketika tindakan terjadi atau bahkan menjadi potensi laten yang berwujud lama setelah tindakan *bullying*. Studi menemukan bahwa efek *bullying* tidak selalu langsung terlihat setelah pengalaman terjadi. Namun demikian, dapat terakumulasi beberapa tahun mendatang, dengan menunjukkan gejala

memburuknya kesehatan mental anak. Pelaku dan korban *bullying* sama-sama akan mendapatkan dampak negatif dari tindakan ini.

Para korban sering menampilkan respons negatif, bahkan setelah beberapa tahun kemudian, yang berupa: rendahnya harga diri, sulit mempercayai orang lain, kurang asertif, agresi, sulit mengontrol amarah dan isolasi. Beberapa studi menemukan bahwa korban *bullying* menderita konsekuensi sosial dan emosional di saat dewasa, termasuk peningkatan kecemasan dan depresi. Mereka juga mengalami masalah kesehatan, seperti rentan terhadap rasa nyeri dan penyakit, yang dapat berkembang pada dampak psikologis.⁴

Sebaliknya, pelaku akan menumbuhkan perasaan arogan dan merasa kuat, sehingga ia menjadi pribadi yang tidak mengenal tenggang rasa dan belas asih. Kedua hal tersebut sangat dibutuhkan dalam interaksi berkelompok. University of New Hampshire merilis *fact sheet* (lembar fakta) yang menyatakan bahwa 60% pelaku *bullying* memiliki catatan kriminal di usia 24 tahun. Dibandingkan dengan anak lain, pelaku *bullying* tumbuh dengan lebih banyak catatan penahanan akibat mengemudi mabuk, kekerasan dalam rumah tangga dan pelecehan anak.⁵

Studi ini menganggap pelaku dan korban *bullying* sebagai potensi Orang Dengan Gangguan Kejiwaan (ODGJ), yang mana dalam Undang-Undang tentang Kesehatan Jiwa menjadi objek yang perlu dilindungi. Munculnya gangguan jiwa pada usia belia merupakan ancaman bagi masa depan si anak dan orang di sekitarnya, karena jiwa yang sehat merupakan modal dasar untuk menghadapi tantangan hidup dan berfungsi secara optimal.

Televisi dan Pesan Kekerasan

Televisi memiliki keberadaan yang dominan dalam masyarakat masa kini (Gerbner, Gross, Morgan, Signorielli, & Shanahan, 2002, dalam Kirsh, 2006: 548) dan dampaknya terhadap pencapaian akademik murid (Potter, 1987: dalam Mullings, 2012:14). Potter (1987:27, dalam Mullings, 2012:9) menulis bahwa televisi berperan membantu murid meningkatkan level pembelajarannya dan juga disalahkan atas penurunan akademiknya.

Salah satu teori yang paling sering dikutip dalam komunikasi massa adalah teori Kultivasi

(Gerbner (Morgan & Shanahan, 2010, dalam Mullings, 2012:9). Sebagaimana yang diringkas oleh Harmon (2001, dalam Mullings, 2012:9), teori kultivasi menyatakan bahwa pesan sentral utama dan pola-pola penampakan berulang di dunia televisi telah diterima sebagai kenyataan bagi penonton berat. Menurut Morgan dan Shanahan, level menonton berat diindikasikan dengan lebih dari 3.5 jam perhari, menonton sedang adalah antara 2.5 jam perhari dan penonton ringan menonton kurang dari 2.5 jam setiap hari (Hetsroni, 2008:205)⁶.

Ketua Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), Judhariksawan, menyatakan bahwa tayangan televisi bisa menjadi salah satu penyebab anak di bawah umur melakukan tindakan kekerasan. Satu dari sekian banyak acara televisi yang bisa memancing anak berbuat kekerasan adalah kartun Naruto (Republika 12 Mei 2014:19). Menurut KPI, Naruto termasuk tontonan remaja, namun dikonsumsi oleh anak-anak. Kurangnya perhatian orang tua terhadap tontonan anak menyebabkan anak dapat menonton apa saja yang ditayangkan. Dengan begitu, orang tua lalai untuk mengarahkan anaknya.

Peneliti telah memberikan gambaran bagaimana tayangan kekerasan dapat mendorong penontonnya untuk meniru tindakan tersebut. Salah satu contohnya adalah eksperimen Liebert dan Baron di tahun 1972, di mana mereka memperlihatkan acara tv berjudul "*The Untouchables*" kepada anak-anak. Subjek penelitian kemudian diberikan kesempatan untuk menolong atau menyakiti anak lain dengan menekan tombol. Penelitian tersebut menemukan bahwa anak-anak yang diperlihatkan program agresif lebih mau untuk menyakiti anak lain, dibandingkan mereka yang tidak melihat program tersebut (Condry, 1989:89). Anak-anak tersebut juga lebih kasar dalam sesi bermain bebas dimana mereka bermain menggunakan mainan agresif dan senjata.⁷ AACP menyimpulkan berbagai penelitian yang menemukan bahwa dampak kekerasan TV terhadap anak-anak dan remaja, dapat berupa⁸:

- menjadi "imun" atau kaku terhadap horor kekerasan;
- sedikit demi sedikit menerima kekerasan sebagai suatu cara memecahkan masalah;

⁶ "Reality Television And Its Effect On The Academic Achievement of Inner-City High School Students," http://web02.gonzaga.edu/comltheses/proquestftp/Mullings_gonzaga_0736M_10195.pdf, diakses tanggal 10 Agustus 2014.

⁷ Alison Oatey. "Television Viewing and Violent behavior," <http://www.aber.ac.uk/media/Students/aco9701.html>, diakses tanggal 19 Mei 2014.

⁸ "Facts for Families: Children and tv violence," http://www.aacap.org/App_Themes/AACAP/docs/facts_for_families/13_children_and_tv_violence.pdf, diakses tanggal 10 Juni 2014.

⁴ "The Potential Long Term Health Consequences of *Bullying*," diakses tanggal 14 Mei 2014

⁵ "Why do Some Children Bully," <http://blogs.cornell.edu/ccesuffolkfhw/files/2013/07/NH-Why-Do-Some-Children-Bully-26s07gn.pdf>, diakses tanggal 16 Mei 2014.

- meniru kekerasan yang mereka lihat di televisi; dan
- mengidentifikasi diri dengan karakter tertentu, korban dan atau pelaku

Ada banyak tayangan kekerasan di televisi kita saat ini. Acara berita semakin vulgar dan tayangan hiburan semakin berani menampilkan adegan yang membuat pemirsa merasa tidak nyaman. Untuk konsumsi anak-anak salah satu acara TV yang menarik adalah *anime*. Tidak jarang *anime* yang ditayangkan menampilkan kekerasan dan menjadi konsumsi anak-anak secara terus-menerus. Sebelum mengulas lebih jauh mengenai kekerasan yang diakibatkan oleh *anime*, terlebih dahulu penulis akan menjabarkan latar belakang budaya *anime* di Indonesia.

Anime dan Kekerasan

Anime adalah salah satu tayangan TV yang populer di kalangan anak-anak. Kata *anime* berasal dari “ANIMATION”, yang dalam pelafalan Jepang berubah menjadi “*anime-shon*” (disingkat menjadi “*anime*”). Dengan begitu, “*anime*” adalah istilah yang digunakan untuk mengacu pada produksi animasi Jepang.

Sejarah pertumbuhan *anime* di Jepang diawali dengan *First Experiment in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitara pada tahun 1913. Meskipun *anime* yang dihasilkan hanyalah berupa film singkat bisu, pembuatannya membutuhkan waktu lama. Tidak banyak informasi mengenai *anime* pada jaman itu, apalagi banyak dokumentasi yang musnah karena gempa bumi di Tokyo tahun 1923.

Pada tahun 1927, Noburo Ofuji meniru animasi Amerika dengan menggunakan musik latar. *Anime* tersebut diberi judul “Kujira”. Ia juga menghasilkan *anime* singkat (1 menit 30 detik) dengan dialog, yang berjudul “Kuro Nyago” pada tahun 1930.

Generasi *anime* yang dikenal sekarang adalah “Tetsuwan Atom (Atom Boy)” karya Tezuka Osamu yang diproduksi pada tahun 1962. Atom Boy mengalahkan *anime* televisi lokal pertama, “Mittsu no Hanashi The Third Blood” dan melambungkan ketenaran *anime*. *Anime* lain yang terkenal pada jaman itu antara lain Tetsujin 28 (Shotaro Kaneda, 1966), Gundam (Tomino Yoshiyuki, 1979), dan Lupin III (Monkey Punch, 1967).

Seiring dengan perkembangan *anime*, *Manga* (komik) juga ikut mendapat tempat di hati pembaca. Kedua produk tersebut saling mendukung karena ada *anime* yang diangkat dari *manga*.

Penyebaran *anime* juga dibantu dengan produksi dalam OVA (*Original Video Animation*)

atau OAV (*Original Animated Video*). Di tahun 80-an ini *anime* masuk ke Indonesia dalam format video kaset.

Kehadiran *anime* di Indonesia dimulai dari tahun 1970-an. *Anime* yang pertama kali dikenal masyarakat Indonesia adalah “Doraemon”. Pertama kali filmnya ditayangkan di TVRI Yogyakarta tahun 1974, lalu disiarkan di TVRI nasional pada tahun 1979 sampai 1989. Setelah itu, hak siarnya diambil TV swasta, RCTI di tahun 1991.

Anime lain yang disiarkan sebelum 1990 adalah “Omukashi Kumu Kumu” (Yoshikazu Yoshihiko, 1975). Pada masa kehadiran tv swasta ini, *anime* semakin tumbuh dan berkembang di masyarakat. *Anime-anime* yang dikenal pada masa 1989-1999 antara lain “Saint Seiya”, “Sailor Moon”, “Magic Girls”, “Magic Knight Rayearth”, “Dragon Ball”, dan “Shurato”. Bersamaan dengan itu disiarkan juga serial *Tokusatsu* “Ksatria Baja Hitam” yang pada masa itu belum dikenal *Manga*-nya. Stasiun televisi barupun bermunculan yaitu RCTI, SCTV dan Indonesia.

Masa keemasan *anime* adalah pada tahun 2000-2003 dengan kehadiran TV7 yang paling banyak menyiarkan *anime*. *Anime* terkenal pada waktu itu adalah “Samurai X”(Rurouni Kenshin) yang disiarkan SCTV mulai tanggal 6 Maret 2000 hingga 13 Juli 2000. Pada tahun 2005, serial ini ditayangkan ulang oleh ANTV, RCTI, TransTV, dan TV7. GlobalTV menyiarkan *anime* ini di tahun 2008.

Anime lain yang terkenal pada periode ini adalah “Pocket Monster (Pokemon)”, sebuah produksi Nitendo yang tidak hanya berupa tayangan televisi, tapi juga memproduksi *manga*, *trading cards*, buku, mainan, dan *merchandise* lain. Pokemon juga ditayangkan SCTV pada jam tayang utama.

Anime juga memasuki bioskop Indonesia dimulai dengan “Doraemon Petualangan: Legenda Matahari”, pada tanggal 29 Juni 2001. *Anime* yang masuk ke Indonesia hanyalah yang sudah dikenal oleh publik melalui siaran televisi, sehingga film *anime* bermutu yang tidak memiliki serial di TV nasional tidak mendapatkan tempat. *Anime* legendaris yang mendapat penghargaan internasional seperti “Akira”, “*Ghost In The Shell*”, “*Grave of Fireflies*”, “*Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away)*”, baru dapat dinikmati dalam bentuk DVD dan BluRay.

Di tahun 2014 jumlah *anime* yang ditayangkan di televisi lokal semakin berkurang. *Anime* yang masih tayang adalah “Crayon Shin-chan” (meskipun sempat mengalami dihentikan sementara sebelum tahun 2011), serta “Doraemon” masih ditayangkan RCTI sejak tahun 1988 (ditayangkan di Jepang

pertama kali pada tahun 1973). Film “Doraemon” terakhir juga ditayangkan di bioskop Indonesia, namun film *anime* lain tetap tidak dapat menembus pasar layar lebar nasional.

Meskipun *anime* yang ditayangkan di televisi tidak sebanyak masa keemasannya, kini *anime* lebih mudah diakses melalui internet. Kehadiran komunitas pencinta *anime* membantu penyajian *anime* dengan *subtitle* Indonesia hanya beberapa hari setelah ditayangkan di Jepang. Penggemar *anime* dapat mengakses *youtube* atau situs *streaming* lain, bahkan mengunduh *anime* dengan mudah. Banyak pecinta berat *anime* (dikenal dengan istilah *otaku*) yang tidak lagi bergantung pada siaran tv, sehingga tidak menjadi masalah berapapun jumlah tayangan *anime* di televisi. Hal ini terlihat dari membludaknya jumlah pengunjung pameran dan festival *anime* yang setiap tahun diadakan di berbagai tempat, terutama kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya. Bahkan sejak dua tahun belakangan, promotor Indonesia telah berhasil mengundang artis terkait *anime* ke Jakarta yang memberikan motivasi kepada *otaku*.

Mempersepsikan *Anime* Sesuai Peruntutannya

Anime memiliki perbedaan mencolok dari kartun. Masih berkembang anggapan di masyarakat bahwa *anime* sebagaimana film kartun Amerika, merupakan konsumsi anak-anak. Padahal, industri *anime* di Jepang merupakan sebuah produksi global yang menyebabkan terbaginya segmen-segmen pasar, mulai dari *kodomo* (anak-anak), remaja, hingga *mature*, yaitu *anime* untuk orang dewasa. *Anime* adalah pasar *multigenre*, berbeda dengan industri animasi tradisional di Amerika Serikat (Hallsall, 2010, dalam Chambers, 2012:95).

Setiap segmen memiliki karakteristik berbeda sebagaimana yang digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Klasifikasi Genre *Anime*⁹

Genre	Ciri
Action	Menampilkan pertarungan, kekerasan, kekacauan dan gerakan cepat.
Comedy	Ringan dan cenderung memiliki humor atau satir yang biasanya mengandung resolusi bahagia atas konflik yang ditampilkan
Drama	Bertujuan untuk menarik respons emosional, seperti kesedihan atau tekanan.

⁹ <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/search/genre> dan <http://www.mangaupdates.com/genres.html>

Genre	Ciri
Fantasy	Segala yang melibatkan, tapi tidak terbatas pada, majik, dunia mimpi, dan dongeng.
Horror	Emosi menyakitkan tentang ketakutan, keputusan, repulsi; menggigil karena teror dan kebencian; perasaan yang diinspirasi oleh sesuatu yang menakutkan dan mengejutkan.
Erotica/ Adult	Meliputi konten yang hanya cocok untuk orang dewasa. Isinya meliputi adegan-adegan panjang tentang kekerasan atau seksualitas dan tanpa pakaian.
Psychological	Biasanya berhubungan dengan filosofi pikiran, dalam banyak kasus melibatkan psikologi abnormal.
Romance	Semua kisah yang melibatkan cinta antara pria dan wanita.
Science fiction	Merupakan kependekan dari <i>science fiction</i> , yaitu karya yang melibatkan fenomena terkait teknologi atau ilmu lain yang berlawanan dengan ilmu modern.
Adventure	Kisah tentang orang yang melakukan perjalanan.
Slice of life	Genre ini mewakili turun naiknya kejadian sehari-hari tokoh utama. Tantangan yang terjadi dapat ditemukan pada kehidupan nyata dan terjadi pada masa sekarang.
Eechi	Merupakan batas antara hentai dan non-hentai, biasanya dibuat untuk menarik sekelompok penggemar tertentu.
Supernatural	Biasanya berkisar seputar kekuatan atau kejadian luar biasa dan tidak dapat dijelaskan yang dapat mengalahkan hukum alam.
Mystery	Biasanya muncul peristiwa yang tidak dapat dijelaskan dan pemeran utamanya berusaha mencari tahu apa yang menyebabkannya.
Mecha	Karya yang melibatkan dan biasanya memfokuskan pada berbagai tipe mesin robot raksasa.

Berdasarkan target *audiens*, maka *anime* dapat dibagi atas lima kelompok: *anime* anak-anak; *josei* (wanita muda); *seinen* (pria muda); *shojo* (anak perempuan), dan *shonen* (anak laki-laki). Genre yang lebih *ekstrim* juga menjadi komoditas *anime*, yaitu *yaoi* (bertemakan homoseksualitas), *yuri* (bertemakan lesbian), *hentai* (bertemakan seksualitas eksplisit), dan *lolicon* (bertemakan pedofilia).

Dengan dibagi-baginya genre tersebut, maka waktu penayangannya juga disesuaikan dengan target *audiens*. Misalnya, untuk genre anak-anak

ditayangkan di pagi hari libur, dimana anak-anak dapat menonton dan genre drama dewasa ditayangkan di tengah malam.

Apa yang dibaca, dilihat atau didengar seseorang merupakan sumber informasi yang dapat berubah menjadi nilai-nilainya. Penonton *anime* dapat menginternalisasikan nilai-nilai yang disampaikan dalam tayangan yang ditontonnya. Dalam memahami budaya *anime* yang tidak selalu sama dengan budaya Indonesia, penonton bergantung pada kemampuan membentuk makna. Allison (2008:9) menulis bahwa koneksi yang dirasakan fans terhadap *anime* bergantung pada kemampuan mereka memaknainya dan persepsi mereka tentang seberapa akurat makna tersebut.

Dengan menggunakan analogi nilai dari Kreitner dan Kinicki (2003:80), maka diketahui bahwa nilai yang ditampilkan seseorang berasal dari dua sumber, yaitu:

1. *Espoused Values*, nilai yang dibuat oleh organisasi, yaitu sekolah.
2. *Enacted Value*, adalah nilai yang dibawa oleh individual yang terdiri dari nilai religius, nilai keluarga, pendidikan dan media massa.

Apakah *Anime* “Naruto” Membuat Anak-Anak Menjadi Agresif?

Allison (2008:126) menuliskan bahwa kekerasan merupakan bagian dari *anime* berorientasi maskulin, seperti *action*, *sci-fi* dan horror, namun sekarang juga disampaikan dalam serial *shoujo* seperti X. Dalam tulisannya, Allison (2008:127) menyimpulkan bahwa penggemar *anime* lebih menyukai kekerasan yang memiliki alasan. Penggemar laki-laki tertarik pada siapa yang melakukan kekerasan dan untuk tujuan apa. Ia juga menambahkan adanya pola di antara penggemar *anime* untuk menghubungkan isi *anime* yang tidak familiar atau tidak dapat diterima dengan budaya Jepang (Allison, 2008:127).

“Naruto” adalah salah satu *anime* yang populer di Indonesia yang berkisah mengenai ninja muda dengan ambisi menjadi *hokage*. Seperti kebanyakan *anime* bergenre *action*, kisah Naruto tidak hanya menampilkan adegan berkelahi tetapi juga nilai-nilai yang memaksa Naruto bertempur. Jepang memiliki formula tetap dalam merangkai produk animasinya.

Data dari beberapa forum “Naruto” menyebutkan sifat-sifat positif yang dapat dipelajari dari Naruto antara lain sifat: kerja keras, rela berkorban, setia kawan, pantang menyerah, pintar, dan tolong menolong.

Penonton yang memahami nilai tersebut menuliskan keinginan untuk mencapai sifat-sifat tersebut. Sifat di atas tidak hanya didapat dari

karakter Naruto si pemeran utama, tetapi juga ditemukan pada karakter lain dalam *anime* ini. Dengan adanya internalisasi nilai-nilai positif tersebut, maka perilaku anak pun menjadi positif. Buktinya, tidak semua anak menjadi agresif setelah menonton. Ada banyak anak Indonesia yang menonton “Naruto” sepanjang tahun, namun tidak semuanya melakukan tindakan agresif terhadap temannya. Oleh karena itu, penulis menemukan bahwa *anime* dapat memberikan pendorong perilaku buruk pada penontonnya jika, *pertama*, pemaparan *anime* pada target audiens yang tidak tepat

KPI telah menetapkan klasifikasi siaran televisi untuk memastikan tayangan ditonton kelompok usia yang tepat (lihat Tabel 5).

Tabel 5. Klasifikasi Siaran Televisi menurut KPI¹⁰

Klasifikasi	Label	Usia
A	Anak	7-12 tahun
D	Dewasa	Diatas 18 tahun
P	Pra	2-6 tahun
R	Remaja	13-17 tahun
SU	Semua Umur	Semua umur di atas 2 tahun
BO	Bimbingan Orang Tua	

Kenyataannya, penyiaran tayangan TV nasional tidak selalu mempertimbangkan aspek psikologis dan aturan main yang ditetapkan KPI. Hal ini disebabkan rendahnya pemahaman stasiun TV terhadap program yang akan ditampilkan.

Salah satu contoh yang menarik adalah serial “Crayon Shin-chan” yang ditayangkan RCTI setiap Minggu pukul 7.30¹¹. Pada tahun 2010, serial ini mendapatkan teguran dari KPI dan harus menghentikan siarannya. Akan tetapi, di tahun 2011, *anime* ini kembali tayang dengan berbagai penyesuaian sensor. *Anime* ini dimasukkan dalam kategori BO (Bimbingan Orang tua). Akan tetapi, disiarkan pada jam tayang yang dimungkinkan bagi anak-anak untuk menonton tanpa pengawasan orang tua. Pada jadwal tersebut orang tua masih sibuk di dapur atau baru bangun, karena hari libur. Sebenarnya, di negara asalnya (Jepang), *anime* ini juga ditayangkan pada hari Jum’at pukul 7.30.

Hal ini mengimplikasikan bahwa *anime* tersebut hanya dapat ditonton oleh mereka yang ada di rumah pada hari kerja dan sekolah, yaitu ibu

¹⁰ “Beranda,” <http://www.kpi.go.id/>, diakses tanggal 10 Maret 2014.

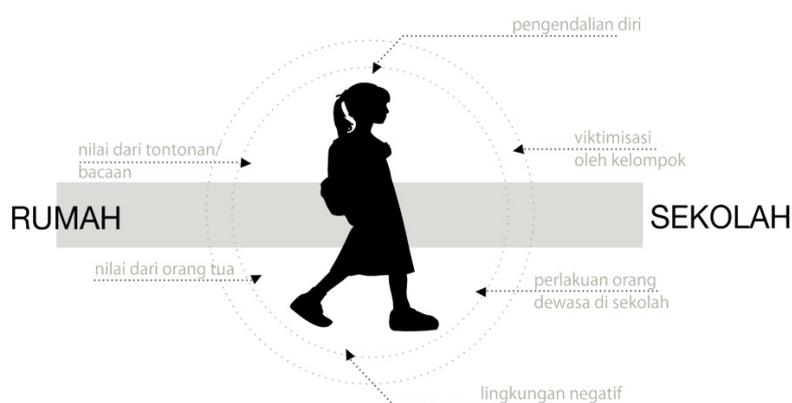
¹¹ “Crayon Shin-chan,” http://www.rcti.tv/program/view/90/CRAYON-SINCHAN.U_1DirySyIU, diakses tanggal 27 Agustus 2014

rumah tangga dan anak yang lebih kecil. Di negara lain, “Crayon Shin-chan” dimasukkan dalam genre dewasa dan mendapatkan jadwal tengah malam. Di Amerika Utara, *anime* ini disiarkan oleh “Adult Swim” dan ditayangkan pada pukul 12:30 dini hari. Selain itu, tv kabel Amerika lainnya, “Funimation”, menayangkan “Crayon Shin-chan” di antara jam 1:30 – 2.30 pagi. Di Korea, “Crayon Shin-chan” dilabeli untuk 12 tahun ke atas. Di Vietnam dan India, penayangan *anime* ini dibatasi dengan banyak adegan yang harus disensor, karena dianggap sebagai model buruk bagi anak-anak.

Stasiun televisi terkesan hanya mementingkan keuntungan tanpa memperhatikan dampak tayangan terhadap penontonnya. Fenomena saat

Pembentukan perilaku melalui bimbingan juga dapat dilakukan dengan *negative reinforcement* berupa hukuman atau teguran kepada anak yang memperlihatkan perilaku agresi. Dengan begitu, perilaku tersebut dapat dicegah sebelum menjadi kebiasaan. Anak yang dibiarkan meniru adegan kekerasan di *anime* akan menganggap bahwa hal itu dibolehkan, padahal itu dapat menimbulkan ancaman kekerasan pada orang lain. Orang tua dan guru harus berhenti menganggap konflik fisik anak sebagai kenakalan biasa. Jika tidak dapat melakukan sesuatu, maka dapat meminta bantuan profesional yaitu psikolog atau pekerja sosial.

Berdasarkan dua poin di atas, penulis meyakini bahwa *anime* kekerasan hanyalah media yang



Gambar 2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Anak Usia Sekolah

ini, siaran televisi di Indonesia penuh dengan hiburan berselera rendah, informasi bombastis dan materi pendidikan yang salah kaprah. Upaya untuk meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap isi siaran yang bermutu, masih jauh dari harapan.¹²

Kedua, tidak ada pembimbing yang dapat memberikan petunjuk atau hikmah dibalik kisah yang disampaikan *anime*. Tidak semua anak dapat memahami nilai yang disampaikan oleh sebuah tayangan *anime*, baik karena faktor intelejensi maupun keterbatasan konsep sosial dasar yang dimilikinya. Oleh karena itu, anak perlu bimbingan orang tua atau saudara yang lebih tua untuk mengajaknya berdiskusi mengenai tayangan yang ditontonnya. Kurangnya komunikasi antara orang dewasa dan anak, menjadikan anak lepas kontrol dan tidak dapat diarahkan.

¹² “Siaran TV Banyak Tak Mendidik: Forum Masyarakat Peduli Penyiaran Dibentuk,” <http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-terkini/38-dalam-negeri/32087-siaran-tv-banyak-tak-mendidik-forum-masyarakat-peduli-penyiaran-dibentuk>, diakses tanggal 20 Juni 2014

dipaparkan kepada anak-anak. Proses berfikir yang berlangsung, yang memengaruhi perilaku tertentu, baik perilaku agresi maupun nonagresi. *Anime* bukanlah penyebab tunggal ketika seorang anak berperilaku agresi. Nilai *anime* diterima anak dan dijadikan dasar sikap dan perilakunya. Meskipun demikian, sebagaimana yang ditemukan Darmawan (2010:20), ada proses kelompok yang mendorong terjadinya *bullying*.

Menghentikan *Bullying* dan Kekerasan

Lambatnya penanganan gejala kekerasan oleh anak terhadap anak, disebabkan karena: *pertama*, anak tidak menceritakan kejadian di sekolah kepada orang tua; *kedua*, meskipun anak sudah menunjukkan gejala negatif, orang dewasa tidak menangkap sinyalemen tersebut, sehingga terjadi pembiaran. Baik korban maupun pelaku perlu dideteksi sebelum melakukan atau menerima pengencetan lebih lanjut.

Ketika sebuah perilaku berlanjut dan dianggap biasa oleh orang dewasa, anak menjadi kehilangan keberanian untuk menyampaikan permasalahannya.

Selain itu, akan terbentuk persepsi oleh pelaku bahwa perilakunya adalah sesuatu yang dibenarkan, sedangkan korban akan merasa bahwa disakiti merupakan sebuah hal yang lumrah. Oleh karena itu, peran orang tua, pendidik, maupun tenaga kependidikan untuk segera memutus rantai budaya kekerasan antaranak sekolah menjadi signifikan.

Pencegahan *bullying* harus dilakukan di semua aspek kehidupan anak, karena dalam masa pertumbuhan anak menyerap informasi dari berbagai pihak. Ia belum mampu menyaring secara efektif informasi yang dibutuhkan, sehingga setiap orang yang berinteraksi dengan anak memiliki tanggung jawab membentuk pola perilaku yang positif.

Keluarga merupakan irisan paling inti dalam sistem interaksi anak. Pola asuh yang diterapkan dalam keluarga akan terlihat dalam perilaku anak. Orang yang dibesarkan dengan kekerasan cenderung mudah memperlihatkan perilaku agresif. Bentuk-bentuk pola asuh orang tua sangat erat hubungannya dengan kepribadian anak setelah ia menjadi dewasa.

Dalam dua puluh tahun terakhir, terjadi pergeseran paradigma pengasuhan anak. Baumrind (1978) pernah membagi 3 jenis pola asuh. *Pertama*, pola asuh demokratis yang memberikan keleluasaan bagi anak untuk diperlakukan secara adil dan sebagai anggota keluarga yang dihargai haknya. *Kedua*, pola asuh otoriter yang menempatkan orang tua sebagai pengatur, penguasa dan penghukum. *Ketiga*, pola asuh permisif yang berlawanan dengan pola asuh otoriter, yaitu anak dibiarkan berperilaku sekehendaknya. Jika dulu orang tua memegang kendali anak, maka seiring bergantinya zaman anak semakin pintar dan banyak orang tua yang memilih peran sebagai teman. Dalam aliran psikologi juga banyak diwacanakan pengelolaan rumah tangga yang ‘melunak’, dimana para ahli behavioristik mengusulkan penghargaan lebih baik daripada hukuman ketika ingin membentuk perilaku anak.

Persepsi yang keliru selama ini adalah ketika anak dihargai berdasarkan prestasi akademiknya. Jika pencapaian di sekolah bagus, maka anak itu dianggap baik. Padahal, dalam beberapa kasus pelaku pengencetan adalah murid-murid teladan yang dapat menampilkan perilaku tanpa cela di depan orang tua.

Selanjutnya sekolah, sekolah merupakan rumah kedua bagi anak, dimana mereka lebih banyak menghabiskan waktunya. Oleh karena itu, tenaga pendidik dan tenaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk membentuk mental positif anak. Mengabaikan anak yang mengencet dan rentan digencet menunjukkan buruknya keterampilan

guru dalam mendidik, karena pendidikan tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tapi juga dalam interaksi sehari-hari.

Sekolah harus memiliki ketegasan dalam menangani tindakan *bullying*. Memberhentikan pelaku *bullying* tidak efektif untuk menghentikan dorongan kekerasan yang dimiliki anak, bahkan ada kemungkinan ia akan menyerang korbannya di luar sekolah. Hal ini akan menyebabkan penyimpangan perilaku meluas ke lingkungan masyarakat. Sekolah sebaiknya memberlakukan hukuman yang edukatif seperti kerja sosial selama beberapa puluh jam.

Selain itu, baik pelaku, korban, orang tua dan guru harus ikut berpartisipasi dalam konseling bersama psikolog sekolah. Konseling ini merupakan cara untuk menguraikan akar permasalahan agresivitas yang timbul dalam diri anak usia sekolah, agar kemudian setiap pihak dapat memperbaiki kesalahannya dan mengembangkan perilaku positif.

Penutup

Kekerasan terhadap sesama anak di sekolah merupakan praktek perilaku agresif yang tidak semestinya terjadi. Dalam usianya yang belia, anak semestinya dihadapkan pada kehidupan yang tenang, bersahabat dan penuh kreativitas. Tumbuhnya perilaku agresif dan pengencetan menunjukkan lemahnya peran pendidikan dalam membentuk pribadi yang sehat jasmani dan rohani. Hal ini berlaku di rumah, sekolah dan masyarakat.

Anime sebagai tayangan hiburan yang disukai anak-anak merupakan media untuk menanamkan nilai-nilai kepribadian kepada anak-anak. Untuk mendapatkan hal tersebut, maka *anime* harus ditonton oleh kelompok umur yang tepat dan diperlukan kehadiran orang dewasa untuk memberikan pengertian mengenai pesan yang disampaikan. Orang tua dan guru perlu membawa diskusi terkait tayangan *anime* yang disukai anak-anak ke ruang publik, untuk mengembangkan kemampuan anak memilah ide-ide positif yang dapat ditirunya. Selain itu, anak juga perlu langsung ditegur dan diberikan penguatan negatif (*negative reinforcement*) ketika memperlihatkan perilaku agresif untuk mencegah tumbuhnya perilaku tersebut menjadi kebiasaan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Allison, Brent M. 2008. "Authenticity from Cartoons: U.S.Japanese Animation Fandom Agency of Informal Cultural Education". Georgia:Faculty of University of Georgia. Disertasi.
- Baumrind, D. 1978. "Parental disciplinary Patterns And Social Competence In Children." *Youth and Society*, 9, 239-276.
- Chambers, Samantha Nicole Inöz. 2012. "Anime: From Cult Following to Pop Culture Phenomenon." *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol. 3, No. 2. Fall 2012. (hal. 94-101).
- Craig, Wendy, dkk. 2009. "A Cross-National Profile of Bullying and Victimization among Adolescents in 40 countries". 2009:54(Suppl 2):216-224.
- Havighurst, R.J.1972. *Developmental Tasks and Education*, 3d ed. New York: McKay.
- Kang, J, Andersen, S, & Pfau M. 1996. Television Viewing and Perception of Social Reality Among Native American Adolescent. *Intercultural Communication Studies VI:1*.
- Kirsh, Steven J.2006. Cartoon Violence and Aggression in Youth. *Aggression and Violent Behavior* 11 (2006) 547-557.
- Muellings, Natifia. 2012. Reality Television And Its Effect On The Academic Achievement Of Inner-City High School Students. Tesis.
- Riauskina, Intan Indira, Djuwita, Ratna, Soesetio, Sri Rochani. 2005. "Gencet-gencetan" di mata Siswa/siswi Kelas 1 SMA: Naskah Kognitif tentang Arti, Skenario, dan Dampak "Gencet-Gencetan", *Jurnal Psikologi Sosial*, September 2005. Tahun 12, No.1, hal:1-14.

Buku

- Clemes, Harris. 2001. *Mengajarkan. Disiplin Kepada Anak*. Jakarta: Mitra Utama.
- Istiqomah, Nurul Ayu. 2012. *Bullying vs Transmisi, Psikologi untuk Kesejahteraan Masyarakat (Ed: Faturachman)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kinicki A, Kreitner R. 2003. *Organizational Behavior*. USA: McGraw-Hill Higher Education.

Internet

- "Mengakhiri Kekerasan di Sekolah Lewat Disiplin Positif", blogspot.com/2013/12/mengakhiri-kekerasan-di-sekolah-lewat.html, diakses tanggal 11 Mei 2014.

"Ditendang Teman-teman Sekelasnya, Siswi SD Meninggal", <http://regional.kompas.com/read/2014/05/08/1713353/Ditendang.Teman.Teman-teman.Sekelasnya.Siswi.SD.Meninggal>, diakses tanggal 12 Mei 2014.

"Empat Bulan, Delapan Siswa SD-SMA Alami Kekerasan", <http://www.tempo.co/read/news/2014/05/05/064575391/Empat-Bulan-8-Siswa-SD-SMA-Alami-Kekerasan>

"<http://nasional.news.viva.co.id/news/read/381738-sepanjang-2012-ada-2-637-kasus-kekerasan-anak>", diakses tanggal 7 Mei 2014.

"Komnas PA Terima Laporan 3.339 Kasus Kekerasan Anak", "<http://news.oke-zone.com/read/2014/05/06/337/980928/komnas-pa-terima-laporan-3-339-kasus-kekerasan-anak>", diakses tanggal 10 Mei 2014.

"Rentannya Anak-anak dari Aksi Kekerasan", <http://news.liputan6.com/read/2037799/rentannya-anak-anak-dari-aksi-kekerasan>, diakses tanggal 8 Mei 2014.

"Saling Ejek di Media Sosial, Puluhan Pelajar SMP di Manado Adu Pukul", <http://tv.detik.com/readvideo/2014/09/24/095810/140924010/120626597/saling-ejek-di-media-sosial-puluhan-pelajar-smp-di-manado-adu-pukul?nd771104fvt>, diakses tanggal 26 September 2014.

"School Bullying Statistics", <http://www.bullyingstatistics.org/content/school-bullying-statistics.html>, diakses tanggal 29 April 2014.

"6 Fakta tentang Video Kekerasan Anak SD di Bukittinggi", <http://news.detik.com/read/2014/10/13/101659/2716850/10/6-fakta-tentang-video-kekerasan-anak-sd-di-bukittinggi>, diakses tanggal 15 Oktober 2014.

"Sepanjang 2012, Ada 2.637 Kasus Kekerasan Anak", <http://nasional.news.viva.co.id/news/read/381738-sepanjang-2012-ada-2-637-kasus-kekerasan-anak>, diakses tanggal 10 Mei 2014.

"The Potential Long-Term Health Consequences of Bullying", <http://www.medicalnewstoday.com/releases/276741.php>, diakses tanggal 14 Mei 2014.

"Siaran TV Banyak Tak Mendidik: Forum Masyarakat Peduli Penyiaran Dibentuk", <http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-terkini/38-dalam-negeri/32087-siaran-tv-banyak-tak-mendidik-forum-masyarakat-peduli-penyiaran-dibentuk>, diakses tanggal 20 Juni 2014.

American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. 2011. "Facts for Families: Children and TV Violence", http://www.aacap.org/App_Themes/AACAP/docs/facts_for_families/13_children_and_tv_violence.pdf, diakses tanggal 10 Juni 2014.

- Baumrind, Diana. 2003. "Effects of Authoritative Parental Control on Child Behavior", <http://persweb.wabash.edu/facstaff/hortonr/articles%20for%20class/baumrind.pdf>, diakses tanggal 19 Mei 2014.
- Catherine Sherwood-Laughlin, Linda Henderson, Terri Lee & Michaela Cisney. 014. "Engaging Students in Community-Campus Partnerships: Addressing *Bullying* and Domestic Violence in Rural Communities," <http://fye.indiana.edu/docs/2014-fye-conf-content/ses4-sherwood-laugh-lin.pdf>, diakses tanggal 16 Mei 2014.
- Darmawan. 2010. "*Bullying* in School: A Study of Forms and Motives of Aggression in Two Secondary Schools in the city of Palu, Indonesia", tesis," <http://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/2670/thesis.pdf?sequence=2>, diakses tanggal 8 Mei 2014.
- Duke University Medical Center. 2014. "The Potential Long-Term Health Consequences of *Bullying*", <http://www.medicalnewstoday.com/releases/276741>, diakses tanggal 12 Juni 2014.
- Oatey, Alison. 1998. "Television Viewing and Violent Behavior", <http://www.aber.ac.uk/media/Students/aco9701.html>, diakses tanggal 19 Mei 2014.
- Richards, Don. 2013. "Creating Healthier Environments And Making Schools Safer: Strategies To Decrease *Bullying* Behavior In K-5 Schools To Improve Academic Performance", diakses tanggal 16 Mei 2014.
- Ridwan, Samsul. "Hari Anak Universal 2013: Kasus Kekerasan Anak Indonesia Melonjak", diakses tanggal 10 Mei 2014.

Surat Kabar

- "Kematian Renggo Jadi Bahan Introspeksi," *Republika*, 12 Mei 2014:19.
- "Materi Budi Pekerti SD Kurang," *Republika*, 10 Mei 2014: 11.