



SEKOLAH MENULIS & KAJIAN MEDIA (SMKM-Atjeh)

PIAGAM PENGHARGAAN

DIBERIKAN KEPADA:
IBRAHIM CHALID
SEBAGAI: PEMATERI
SMKM Angkatan I

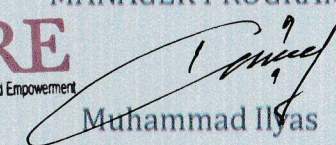
MATERI: MEDIA PERUBAHAN BUDAYA

Lhokseumawe, 25 Februari 2012

MANAGER PROGRAM



DeRE
Developing Research and Empowerment


Muhammad Ilyas

Head Office : Head Office : Jln. Air Bersih No. 2 – Teumpok Teungoh – Banda Sakti -Lhokseumawe – 24300
Branch Office: Jln. Tgk. Imum Lung Bata No. 2 Lungbata— Banda Aceh – Aceh
Email : sekolah.menulis2012media@gmail.com / <http://smkmatjeh.wordpress.com>

Media Dan Perubahan Kebudayaan

(Pengaruh Tontonan Smackdown di Televisi dan Perubahan Budaya Permainan Anak-Anak di Indonesia)*

Oleh : Ibrahim Chalid **

Abstrak

Kecemasan orangtua terhadap dampak menonton televisi bagi anak-anak memang sangat beralasan, mengingat bahwa banyak penelitian menunjukkan televisi memang memiliki banyak pengaruh baik negatif maupun positif. Misalnya penelitian yang dilakukan Liebert dan Baron, menunjukkan hasil: anak yang menonton program televisi yang menampilkan adegan kekerasan memiliki keinginan lebih untuk berbuat kekerasan terhadap anak lain, dibandingkan dengan anak yang menonton program netral tidak mengandung unsur kekerasan

Kata Kunci : Modernisasi, Kekerasan, Anak.

1. Prolog

Tayangkan *smackdown* di beberapa media televisi telah meminta korban. Begitu beberapa berita utama surat kabar beberapa hari belakangan. Nama anak Reza Ikhsan Fadilah menjadi ikut populer menyamai prestasi anak Raju beberapa tahun yang lalu. Sayangnya Reza sudah meninggal dunia yang disinyalir akibat dihajar temannya ala *smackdown*. Berbagai macam pendapat kemudian bermunculan mengenai hal ini. Sampai-sampai para petinggi di Komisi Penyiaran Indonesia perlu berdiskusi dengan para petinggi *Lativi* yang menyiarkan tayangan tersebut. Pihak *Lativi* sendiri tidak mau disalahkan karena menurut mereka penayangan *smackdown* sudah memenuhi standar jam penayangan untuk dewasa, yaitu di atas jam 10 malam.

* Makalah ini disampaikan pada acara Sekolah Menulis dan Kajian Media (SMKM – Atjeh) Angkatan 1 yang diselenggarakan oleh DeRe-Indonesia Gubernur Nanggroe Aceh di Lhokseumawe 25 Februari 2012.

** Dosen tetap pada prodi Antropologi FISIP Universitas Malikussaleh.

Kalau pun akhirnya banyak anak yang meniru adegan tersebut, pihak televisi bisa saja berdalih bahwa hal tersebut melibatkan banyak faktor. Apalagi pihak televisi telah memberikan peringatan bahwa tayangan ini murni hiburan belaka, dan telah ada peringatan bahwa adegan yang ditayangkan tidak boleh ditiru karena dilakukan oleh profesional. Hal ini dilakukan dengan memberikan peringatan di pojok layar bahwa tayangan ini membutuhkan bimbingan orangtua alias BO. Kenyataan lain pula bahwa tayangan *smackdown* tidak hanya didapatkan anak dari tayangan televisi, tapi juga lewat permainan *video game* yang dapat diakses di penyewaan-penyewaan *play station* yang tersebar di berbagai wilayah.

Sangat disayangkan mengapa kita baru menyadari bahwa tayangan ini berbahaya setelah banyak anak menjadi korban bahkan sampai ada yang meninggal. Padahal sudah sejak tahun 2000 tayangan ini muncul pertama kali di *RCTI*. Saat itu pun saya sendiri sempat ragu apakah yang ditayangkan ini adalah kenyataan atau hanya main-main saja. Kenyataannya ternyata *smackdown* yang saat itu merupakan tayangan produksi WWF merupakan hiburan semata. Layaknya seperti sebuah sinetron dimana terdapat lakon penjahat dan orang baik.

II. Permasalahan

Dalam tulisan ini penulis akan menjawab permasalahan yang berkaitan dengan bagaimana peranan permainan anak dalam banyak kebudayaan masyarakat yang tradisional yang termasuk bagian dari folklor dilihat dari segi budaya dan bagaimana pola perubahan pola permainan anak berubah di karenakan pengaruh teknologi elektronik pada umumnya dan teknologi televisi khususnya, dalam persektif kebudayaan.

III. Folklore dan Permainan Rakyat/ Tradisional

Sistim budaya yang dimiliki oleh sebuah masyarakat sebagaimana dikatakan Masinambaow (1985) akan terungkap melalui bahasa dan tindakan. Mempelajari kebudayaan serta mengembangkannya lebih lanjut itu dimungkinkan karena kemampuan manusia menggunakan dan mengembangkan lambang untuk berkomunikasi dalam setiap interaksi yang dilakukannya, oleh karena itu bahasa (termasuk bahasa gerak tubuh) sebagai sistim lambang baik lisan maupun tertulis menjadi salah satu unsur kebudayaan manusia yang terpenting. Bahasa merupakan sistim lambang, yang baru akan dapat dikuasai setelah dipelajari dan akhirnya dapat digunakan untuk menyatakan pikiran dan perasaannya; menceritakan pengalaman sesuai dengan kemampuan daya pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa yang telah silam. Tetapi harus juga harus disadari bahwa bahasa tidak selamanya menjadi efektif bila tidak didukung melalui tindakan sebab proses sosialisasi nilai tidak selamanya bersifat oral namun ada juga yang bersifat praktis melalui tindakan.

Wujud nyata dari penggunaan bahasa dan tindakan secara implisit dapat dilihat dalam sebuah permainan rakyat. Hal ini wajar sebab dalam permainan rakyat/ tradisional, bahasa dan tindakan merupakan dua komponen dominan yang selalu ditemukan. Sebagain bahagian dari kebudayaan, perhatian terhadap permainan rakyat tentunya juga tidak luput dari pengamatan para antropolog yang menjadikan kebudayaan sebagai objek kajiannya.

Kajian antropologi tentang kedua (bahasa dan tindakan yang terangkum dalam permainan rakyat) hal tersebut sebagian besar telah dilakukan oleh mereka yang menggeluti kajian tentang folklore. Hal ini disebabkan karena folklor mengungkapkan kepada kita secara terselubung (seperti dalam ceritera rakyat, dan permainan rakyat) atau secara gamblang (seperti pada peribahasa) bagaimana pola fikir dan tindakan sebuah komunitas (folk) dalam mengatasi persoalan hidup. Selain itu juga melalui folklor suatu kolektif dapat mengabadikan atau mengungkapkan apa yang dirasakan penting baginya pada suatu masa.

Secara etimologis, folklore berasal dari kata folk dan lore. Folk artinya kolektif dan lore berarti kebudayaan. Dengan demikian folklor adalah:

“ Sebagian dari kebudayaan suatu kolektif bersangkutan yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (mnemonic devices)” (Danandjaya: 1984:2).

Bagian dari kebudayaan yang disebut folklor itu dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional (pribahasa, pepatah dan lain-lain), teka-teki, nyanyian rakyat, teater rakyat, permainan rakyat, kepercayaan, keyakinan rakyat, arsitektur rakyat, seni rupa dan seni lukis rakyat, musik rakyat, gerak isyarat (gesture), cerita prosa rakyat dan sebagainya.

Walaupun istilah folklor itu sudah cukup tua, tetapi istilah itu sendiri baru dipergunakan tahun 1846 oleh William John Thomas, seorang ahli kebudayaan Inggris. Akan tetapi di Indonesia folklor masih merupakan ilmu yang baru berkembang. Dengan demikian tentunya penelitian tentang ilmu ini masih sangat langka, apalagi yang dilakukan putra Indonesia. Dalam rangka merintis pengisian keangkaan tersebut maka penelitian yang sebenarnya masih bersifat pendahuluan ini penulis lakukan dengan tujuan sebagai pembuka untuk penelitian yang lebih mendalam dan komparatif serta mencakup suku-suku bangsa lain di Sumatera Utara khususnya Indonesia pada umumnya.

Para sarjana Indonesia juga telah ada melakukan pengumpulan bahan folklor itu, sesuai dengan disiplin ilmu yang dimilikinya, bahkan ada yang hanya berdasarkan kegemaran saja dan tidak berdasarkan ilmu folklore. Sarjana Indonesia tersebut ialah antara lain RM. Poerbatjaraka (1940), Tjan Tjoe (1941) sebagai ahli filologi. Koentjaraningrat (1961); I Gusti Ngurah Bagus (1971) dalam disiplin ilmu antropologi budaya dan I Made Banden (1972) dalam ilmu tari (Danandjaya 1984: 9).

Pada berbagai tulisan disebutkan bahwa secara umum, Folklore dapat dikelompokkan atas tiga bahagian besar yaitu ;

- a. Folklore lisan, yaitu semua hal yang meliputi bahasa/ ujaran rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, puisi rakyat, prosa rakyat (mite, legenda, dongeng, anekdot dll), serta nyanyian rakyat.

- b. Folklore setengah lisan yaitu meliputi kepercayaan/ takhayul, permainan/ hiburan rakyat, drama/ teater rakyat, tari-tarian, adat-adat kebiasaan, upacara adat, pesta rakyat, resep obat-obatan dan resep makanan/ minuman tradisional
- c. Folklore bukan lisan meliputi semua hal yang juga dapat dibagi atas dua kelompok besar yaitu (1) yang berupa material seperti arsitektur rakyat, seni kerajinan tangan, pakaian/ perhiasan, obat-obatan tradisional, makanan/ minuman tradisional, alat-alat musik, peralatan hidup/ senjata, mainan anak-anak dan jenis folklore bukan lisan lainnya (2) yang berupa bukan material seperti bahasa isyarat dan musik (lihat Danandjaya 1989)

IV. Peran dan Fungsi Permainan Rakyat

Sebagai bagian atau salah satu bentuk dari folklore, maka permainan rakyat/ tradisional dibentuk dan dimainkan oleh sekelompok orang tentunya dengan tujuan tertentu. Menurut Danandjaya (1984) semua Folklore tersebut biasanya memiliki beberapa fungsi bagi masyarakat pemiliknya, diantaranya :

- Folklore sebagai sistem proyeksi
- Folklore sebagai alat pengesahan kebudayaan
- Folklore sebagai alat pendidikan anak
- Folklore sebagai alat pemaksa berlakunya norma-norma sosial.

Disamping itu, Dundes (1965: 277) menambahkan bahwa fungsi lain dari folklore diantaranya adalah bahwa folklore berfungsi untuk mempertebal solidaritas sosial sebuah kelompok, folklore memberi pilihan jalan atau kesempatan pada seseorang untuk menjadi superior atas individu lainnya, folklore berfungsi memberi kesempatan bagi seseorang untuk mencela orang lain, folklore berfungsi sebagai sarana protes atas ketidakadilan sosial yang terjadi dan terakhir folklore juga berfungsi sebagai sarana pelarian yang menyenangkan dari kesukaran, kesulitan atau permasalahan yang dihadapi di dunia.

Kesemua fungsi folklore di atas tentu tidak serta merta akan bisa dipenuhi oleh permainan rakyat semata. Kajian Belo (1996) mengenai anak-anak di Bali menyebutkan bahwa kebiasaan anak-anak membuat coretan-coretan yang kemudian menjadi lukisan merupakan sebuah cerminan ekspresi anak-anak atas pemahaman dan tafsiran mereka

tentang nilai budaya yang ada dalam kebudayaan Bali. Melalui tulisannya, Belo menguraikan bahwa pada tahap awal anak-anak di Bali belajar melukis hasilnya tidak berbeda jauh dengan anak-anak di Eropa, namun pada perkembangan selajutnya, lukisan anak-anak Bali lebih menjadi sarana bagi anak-anak Bali untuk memproyeksikan pengetahuan budaya secara nyata dalam kanvas. Ini artinya bahwa fungsi folklore sebagai sistem proyeksi juga ditemukan dalam permainan rakyat.

Arti penting permainan rakyat sebagai alat pengesahan kebudayana sudah barang tentu dapat diketahui. Ini tentunya disebabkan bahwa sebuah permainan rakyat selalu mencerminkan kebudayaan pemiliknya (Indonesia, 1992). Argumen terhadap pernyataan ini di dasarkan pada kenyataan bahwa permainan rakyat yang terdapat pada sebuah daerah akan menjadi identitas bagi komunitas memiliki permainan tersebut. Karenanya sering sekali aturan atau pola permainan yang dimiliki oleh sebuah permainan rakyat akan terkesan aneh atau ganjil bila dilihat oleh masyarakat lain yang bukan berasal dari kebudayaan yang sama dengan masyarakat memiliki kebudayaan tersebut.

IV. Peran Teknologi Telivisi Dalam Mengubah Permainan Anak

Televisi, si kotak ajaib yang keberadaanya sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, seringkali menimbulkan kecemasan bagi orangtua yang anaknya masih kecil. Cemas kalau anak jadi malas belajar karena kebanyakan nonton televisi, cemas kalau anak meniru kata-kata dan adegan-adegan tertentu, cemas mata anak jadi rusak (minus), dan cemas anak menjadi lebih agresif karena terpengaruh banyaknya adegan kekerasan di televisi. Namun demikian harus diakui bahwa kebutuhan untuk mendapatkan hiburan, pengetahuan dan informasi secara mudah melalui televisi juga tidak dapat dihindarkan. Televisi, selain selalu tersedia dan amat mudah diakses, juga menyuguhkan banyak sekali pilihan, ada sederet acara dari tiap stasiun televisi, tinggal bagaimana pemirsa memilih acara yang dibutuhkan, disukai dan sesuai dengan selera. Sehingga walaupun semua orang mungkin sudah tahu akan dampak negatif yang bisa ditimbulkannya, keberadaan televisi tetap saja dipertahankan

Dalam benak banyak orang dewasa, film-film kartun dan film-film robot dianggap merupakan film anak-anak dan cocok dikonsumsi oleh mereka karena format penyajiannya disesuaikan dengan perkembangan anak-anak. Benarkah demikian?

Jawabnya tidak semua film-film tersebut cocok dikonsumsi anak-anak. Contohnya *Bart Simpson* dan *Crayon Shinchan* yang cukup populer di Indonesia, sebenarnya tidak cocok untuk anak-anak, karena bercerita dalam bahasa yang kasar dan tingkah laku urakan. Tetapi di awal kemunculannya, orangtua membiarkan kedua film tersebut ditonton oleh anak-anak karena format penyajian dan jam tayangnya yang pas dengan waktu anak menonton televisi. Setelah berjalan beberapa lama barulah orangtua menyadari kalau tontonan tersebut tidak cocok dan ramai-ramai mengajukan protes kepada stasiun televisi. Akhirnya kemudian film tersebut diberi keterangan bukan untuk konsumsi anak-anak

Kalau mau lebih teliti, sebenarnya banyak film "anak-anak" yang justru menampilkan adegan kekerasan dan kata-kata yang kasar (meski tidak sekasar film dewasa sih), walaupun banyak juga terdapat adegan-adegan kebaikan (karena biasanya film-film tersebut bercerita tentang pertentangan antara kebaikan dan kejahatan). Contoh film-film yang memiliki kedua unsur tersebut adalah film *Popeye the Sailor Man*, *Batman & Robin*, *Power Puff Girls*, *Power Ranger* dan *Saras 008*. Film-film ini sangat populer di dalam dunia anak-anak kita sehingga seringkali menjadi model yang ditiru oleh anak-anak. Meskipun mengandung adegan kekerasan, namun film-film ini sepertinya tidak menimbulkan kecemasan bagi orangtua, karena para orangtua sampai sekarang merasa aman meninggalkan anak-anak ketika menonton film-film ini. Sementara itu kalau ada film dewasa, baik yang menampilkan adegan kekerasan maupun tidak, anak-anak seringkali tidak diperbolehkan menonton. Hal ini sudah menunjukkan standar ganda yang diberikan orangtua kepada anak. Adegan kekerasan dalam film dewasa tidak boleh ditonton, tetapi adegan kekerasan dalam film anak-anak boleh ditonton, jadi kekerasan boleh atau tidak? Lalu apakah tidak ada kemungkinan bahwa anak justru dapat juga **meniru** adegan kekerasan atau kata-kata kasar yang ada dalam film-film tersebut karena mereka melihat bahwa orangtua membiarkan mereka menonton film tersebut dengan bebas.

V. Smackdown Permaianan yang Mengandung Kekerasan.

Tayangan *smackdown* meminta korban. Begitu beberapa berita utama surat kabar beberapa hari belakangan. Nama anak Reza Ikhsan Fadilah menjadi ikut populer menyamai prestasi anak Raju beberapa bulan yang lalu. Sayangnya Reza sudah meninggal dunia yang disinyalir akibat dihajar temannya ala *smackdown*. Berbagai macam pendapat kemudian bermunculan mengenai hal ini. Sampai-sampai para petinggi di Komisi Penyiaran Indonesia perlu berdiskusi dengan para petinggi *Lativi* yang menyiarkan tayangan tersebut. Pihak *Lativi* sendiri tidak mau disalahkan karena menurut mereka penayangan *smackdown* sudah memenuhi standar jam penayangan untuk dewasa, yaitu di atas jam 10 malam.

Kalau pun akhirnya banyak anak yang meniru adegan tersebut, pihak televisi bisa saja berdalih bahwa hal tersebut melibatkan banyak faktor. Apalagi pihak televisi telah memberikan peringatan bahwa tayangan ini murni hiburan belaka, dan telah ada peringatan bahwa adegan yang ditayangkan tidak boleh ditiru karena dilakukan oleh profesional. Hal ini dilakukan dengan memberikan peringatan di pojok layar bahwa tayangan ini membutuhkan bimbingan orangtua alias BO. Kenyataan lain pula bahwa tayangan *smackdown* tidak hanya didapatkan anak dari tayangan televisi, tapi juga lewat permainan *video game* yang dapat diakses di penyewaan-penyewaan *play station* yang tersebar di berbagai wilayah.

Sangat disayangkan mengapa kita baru menyadari bahwa tayangan ini berbahaya setelah banyak anak menjadi korban bahkan sampai ada yang meninggal. Padahal sudah sejak tahun 2000 tayangan ini muncul pertama kali di *RCTI*. Saat itu pun saya sendiri sempat ragu apakah yang ditayangkan ini adalah kenyataan atau hanya main-main saja. Kenyataannya ternyata *smackdown* yang saat itu merupakan tayangan produksi WWF merupakan hiburan semata. Layaknya seperti sebuah sinetron dimana terdapat lakon penjahat dan orang baik.

Smackdown sebenarnya bukan satu-satunya tayangan yang pernah menghebohkan. Dulu tayangan kartun Bart Simpson dan Sinchan pun sempat diprotes. Bart Simpson diprotes karena kerap kali Bart si tokoh utama mengemukakan kata-kata kasar bahkan

kepada ayahnya sendiri. Dengar punya dengar ternyata di Amerika sendiri kartun ini memang diperuntukkan bagi orang dewasa dan bukan konsumsi anak.

Begitu juga dengan tokoh Sinchan yang sangat nakal dan sering berbuat iseng dalam konotasi seksual kepada lawan jenis yang lebih tua. Sikap membangkang Sinchan terutama terhadap ibunya juga ditakutkan akan membawa dampak yang buruk bagi anak-anak yang menontonnya. Apalagi sebenarnya Sinchan di Jepang sana diputar pada jam sore dan bukan pagi hari seperti di Indonesia. Tentunya hal ini dengan pertimbangan bahwa si anak sangat butuh pendampingan orangtua bila menonton kartun Sinchan ini.

Televisi kita memang kurang mendukung dalam proses pendidikan anak. Tontonan untuk masyarakat kita banyak dipenuhi akan unsur kekerasan, takhyul, dan eksploitasi seksual walaupun dalam bentuk yang paling absurd sekalipun. Namun pihak televisi kita selalu berdalih bahwa tayangan seperti itulah yang disukai masyarakat. Rating menjadi tolak ukur minat masyarakat terhadap salah satu program televisi. Dalam artian ini, televisi berusaha untuk memenuhi selera pasar yang menuntut tayangan seperti itu. Tentunya alasan tersebut bila dilihat dalam ranah komersial dan bisnis sangatlah beralasan. Program yang disukai masyarakat dan mempunyai rating yang tinggi berarti akan mendatangkan iklan yang banyak juga. Ini berarti akan mendatangkan keuntungan yang besar pula. Apalagi dalam persaingan bisnis televisi yang sangat ketat. Program unggulan yang menyedot minat penonton tentunya akan sangat dipertahankan. Tidak peduli dampak yang akan diakibatkan oleh tayangan tersebut. Dan ini terbukti pada program *smackdown* yang *share* ratingnya melampaui 5. Padahal program lain rata-rata hanya berkisar antar 1 sampai 3 saja. Ini menunjukkan bahwa *smackdown* memang benar-benar diminati.

VI. Peran Orangtua Dalam Mendampingi Anak

Kalau sudah begini apa yang dapat kita lakukan terutama sebagai orangtua? Sepertinya peran orangtua akan sangat penting sekali. Pendampingan saat anak-anak menonton televisi sangat disarankan. Bila memang tidak memungkinkan maka pembatasan terhadap anak untuk menonton beberapa acara yang memang butuh pendampingan saat menonton merupakan pilihan yang paling tepat. Apalagi pada usia sekolah, kebanyakan anak masih memakai pola pikir yang konkret.

Hal ini membuat si anak akan menganggap bahwa apapun yang dilihat di tayangan televisi adalah merupakan hal-hal yang benar terjadi. Bila berhubungan dengan tayangan *Smackdown*, maka anak akan menganggap bahwa apapun yang dilakukan oleh para pegulat itu adalah benar-benar terjadi.

Masalahnya yang terjadi tidaklah demikian. Kita semua mengetahui bahwa *smackdown* adalah tayangan gulat pura-pura. Lihat saja cara mereka, para pegulat itu menendang atau memukul. Tidak sungguh-sungguh walaupun terlihat sungguhan. Layaknya sinetron, ada skenario yang harus diikuti oleh para pegulat itu. Kalau tidak mana mungkin mereka tidak mengeluarkan darah saat dipukul sehebat itu oleh lawan. Tinju saja yang hanya menggunakan tangan untuk meninju bisa membuat lawannya babak belur, apalagi *smackdown* yang hampir menggunakan semua anggota tubuh bahkan alat-alat seperti kursi, tangga, dan pemukul.

Kesulitan lain yang kita harus hadapi adalah bahwa kenyataan saat ini hampir kebanyakan keluarga muda Indonesia kedua orangtuanya bekerja. Keadaan ini membuat waktu bersama anak akan sangat berkurang. Anak kebanyakan saat ini diasuh oleh pembantu atau istilah kerennya *babysitter*. Masalah kemudian timbul karena secara praktis *babysitter* hanya tahu mengurus kebutuhan fisik si anak namun tidak memberikan pendidikan terhadap anak dalam masa perkembangannya. Rata-rata dari mereka tidak tahu mana tayangan yang boleh atau tidak untuk konsumsi anak.

Saat ini yang perlu dilakukan dan yang terbaik adalah bagaimana melindungi anak kita dari tayangan yang sekiranya tidak sesuai bagi usia mereka. Diperlukan suatu upaya yang tidak sedikit untuk mengatasi hal ini. Perlu pengorbanan terutama dari orangtua untuk dapat meluangkan waktu lebih banyak bersama anak mereka. Tentunya orangtua juga perlu memahami seperti apa tayangan anak yang baik itu.

VII. Kesimpulan

Bahwa dengan berkembangnya teknologi televisi sudah menggeser peran permainan anak-anak yang sifatnya tradisional yang terkandung nilai-nilai yang positif dalam kehidupan seperti yang terkandung dalam folklore pada berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia.

Dampak penanaman 'sadisme' terhadap perkembangan anak merupakan masalah sosial yang selalu jadi tema bahasan yang menarik bagi para kritisi media tontonan (VCD, TV, dan bioskop). Selain lantaran anak-anak merupakan konsumen tetap gambar hidup (VCD dan TV), juga karena kalangan berusia dini itu sangat mudah dipengaruhi oleh apa saja yang mereka lihat, dalam pengertian positif maupun negatif.

Sebaliknya, bagi pebisnis tontonan, jenis tontonan harus memberikan alternatif yang sangat menguntungkan. Mereka bisa meraih tiga hal sekaligus. Pertama, tontonan yang laku. Kedua, isi tontonannya bisa jadi jasa pemasaran produk yang hebat (mainan anak-anak). Dan ketiga, punya kontribusi yang positif terhadap perkembangan anak-anak di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Danandjaja, James. (1988). Antropologi Psikologi, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta

Djahiri, Kosasih. (1992). Menuluri Dunia Afektif untuk Moral dan Pendidikan Nilai Moral. Bandung: LPPMP.

FOPI (1998): Kerangka Acuan "Curah Pikir" Manusia Indonesia Abad 21 Yang Berkualitas Tinggi. FOPI. Agustus. Jakarta.

Jalaluddin, (2001) Teologi Pendidikan, PT Raja Grafindo, 2001, cet I . Jakarta.

.