

Pengaruh Tayangan Animasi Boboiboy Terhadap Penggunaan Bahasa Melayu Murid Sdn Bangah Sidoarjo

¹Ninda Rias Oktaviani, ²Jupriono, ³Irmasanthi Danadharta

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email : nindarias012@gmail.com

Abstract

Increasingly sophisticated technology in Indonesia is currently creating progress in various fields, especially in the field of technology and information. In line with this progress, many products have been produced, one of which is visual media, namely television. Children as television viewers are of course the most important part to supervise in selecting shows because children are still very vulnerable to imitating what they have seen. So it is clear that the role of parents is very large in supervising what shows are appropriate for children to watch, so parents must be more selective in this regard. Boboiboy animation shows are children's cartoon shows originating from Malaysia produced by Animonsta Studios with action, comedy, and adventure genres. This research includes explanative quantitative research. This research approach uses a positivistic paradigm. This data collection technique used a questionnaire which was distributed directly to 30 people as a sample of the 361 student population at SDN Bangah Sidoarjo. The results of the research analysis show that the Boboiboy animation show has a positive and significant influence on the use of Malay by students at Bangah Sidoarjo Elementary School. These results were seen through regression analysis which obtained a coefficient value of 1,034 and a significance value of 0.000 < 0.05 and with the results of the validity test, that each instrument item (r count) in the Corrected Item-Total Correlation column is worth greater than r table of 0.349. So that it can be said that all the items of the research instrument used are declared valid.

Keywords: Show, Animation, Exposed Media, Media

Abstrak

Teknologi yang semakin canggih di Indonesia pada saat ini menciptakan kemajuan pada berbagai bidang, khususnya bidang teknologi dan informasi. Sejalan dengan kemajuan tersebut maka banyak produk yang dihasilkan, salah satu diantaranya adalah media visual yaitu televisi. Anak-anak sebagai pemirsa televisi tentu saja menjadi bagian yang paling penting untuk diawasi dalam pemilihan tontonan karena anak-anak masih sangat rentan untuk meniru hal-hal apa saja yang telah dilihatnya. Jadi dengan jelas peran orang tua sangat besar dalam mengawasi tontonan apa saja yang layak dilihat oleh anak-anak sehingga orang tua harus lebih selektif dalam hal tersebut. Tayangan animasi Boboiboy merupakan tayangan kartun anak-anak yang berasal dari negara Malaysia yang diproduksi oleh Animonsta Studios dengan genre aksi, komedi, dan petualangan. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif eksplanatif. Pendekatan penelitian ini menggunakan paradigma positivistik. Teknik pengumpulan data ini menggunakan kuesioner yang dibagikan langsung kepada 30 orang sebagai sampel dari 361 populasi murid SDN Bangah Sidoarjo. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa tayangan animasi Boboiboy memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan bahasa Melayu pada murid SDN Bangah Sidoarjo. Hasil ini dilihat melalui analisis regresi yang diperoleh nilai koefisien sebesar 1.034 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 dan dengan hasil uji validitas, bahwa masing-masing butir instrumen (r hitung) pada kolom Corrected Item-Total Correlation bernilai lebih besar dari r tabel sebesar

0,349. Sehingga dapat dikatakan bahwa keseluruhan butir instrumen penelitian yang digunakan dinyatakan valid.

Kata Kunci: Tayangan, Animasi, Terpaan Media, Media

Pendahuluan

Bahasa dalam kehidupan sehari-hari digunakan sebagai alat untuk berinteraksi atau berkomunikasi, dalam artian bahasa dapat digunakan oleh semua anggota masyarakat untuk menyampaikan pikiran, gagasan ataupun perasaan. Setiap negara atau daerah memiliki bahasanya masing-masing sebagai identitas atau lambang dari daerah atau negara tersebut. Dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari bahasa sangatlah penting untuk menunjang kelancaran komunikasi. Melalui komunikasi seseorang dapat menyampaikan pesannya kepada orang lain dan pada akhirnya orang tersebut akan memberikan kesan kepada orang yang mengirimkan pesan tersebut (Romadhan et al., 2021). Keraf dalam bukunya yang berjudul Tata Bahasa Indonesia (1984:16): mengatakan bahwa bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat, berupa lambang bunyi suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Teknologi yang semakin canggih di Indonesia pada saat ini menciptakan kemajuan pada berbagai bidang, khususnya bidang teknologi dan informasi. Sejalan dengan kemajuan tersebut maka banyak produk yang dihasilkan, salah satu diantaranya adalah media visual yaitu televisi. Pada dasarnya media televisi merupakan media massa yang kerap digunakan oleh masyarakat untuk memperoleh sejumlah informasi, hiburan, pendidikan dan sebagainya (Gunawan, Endri, 2005:21).

Sebuah studi baru dari lembaga survei Niel Son Co menegaskan apa yang sekarang telah terjadi, smartphone menang dan televisi kehilangan pamornya. Meskipun pada saat ini televisi mulai kehilangan banyak peminat tetapi eksistensi televisi tetap tidak hilang karena tidak kalah dari media massa lainnya hal itu karena televisi memiliki aneka hiburan seperti musik, film, serial hingga talkshow dan acara komedi yang ditampilkan secara lebih komplit dalam bentuk audio ataupun visualnya.

Tayangan animasi Boboiboy merupakan tayangan kartun anak-anak yang berasal dari negara Malaysia yang diproduksi oleh Animonsta Studios dengan genre aksi, komedi, dan petualangan. Pencipta animasi ini adalah Nizam Razak yang juga berasal dari negara tetangga yaitu Malaysia, animasi Boboiboy ini pertama kali tayang di Indonesia pada tahun 2012 di GlobalTV yang kemudian Boboiboy kembali ditayangkan di MNCTV pada bulan Oktober 2014 dan pada tahun 2020 animasi ini disiarkan di RTV serta media lainnya seperti youtube. Animasi ini bukan berasal dari Indonesia untuk itu bahasa yang digunakan bukan menggunakan bahasa Indonesia melainkan menggunakan bahasa Malaysia atau bahasa Melayu.

Berikut contoh kata-kata dalam bahasa Melayu yang sering ditirukan dalam Animasi Boboiboy seperti, jangan risau, macam mana tuh, apa tuh, dan masih banyak lagi lainnya serta mereka meniru slogan dengan bunyi “ terbaik atau memang terbaik “ yang menjadi ciri khas Boboiboy, kata-kata tersebut biasa diucap dengan mengacungkan jempol serta dengan menggunakan logat Melayu. Hal diatas juga dapat dikaitkan dengan kajian teori komunikasi seperti tradisi sosiopsikologis, Tradisi ini mempunyai kelebihan dengan komunikasi. Teori pada tradisi ini fokus kepada perilaku sosial individu, variabel psikologi, efek individual, kepribadian, sifat, persepsi, dan kognisi. Adapun landasan teori lainnya yang berhubungan adalah Terpaan Media atau exposure media. Exposure merupakan kegiatan mendengar, melihat, dan membaca pesan-pesan pada media massa atau mempunyai pengalaman dan

perhatian terhadap pesan tersebut (Kriyantono (2008:209). Bila dilihat dari uraian yang telah dijelaskan diatas maka, peneliti akan meneliti “Pengaruh Tayangan Animasi Boboiboy Terhadap Penggunaan Bahasa Melayu Murid SDN Bangah Sidoarjo” dengan tujuan Untuk mengetahui pengaruh tayangan animasi Boboiboy terhadap penggunaan bahasa Melayu murid SDN Bangah Sidoarjo.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan adalah eksplanatif dengan metode survey, dalam survey proses pengumpulan dan analisis data sosial bersifat sangat terstruktur dan mendetail melalui kuisisioner. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 361 akan tetapi sampel yang diambil hanya 30 orang murid saja. Pada Teknik Analisis data ini dilakukan ketika semua data dan informasi yang berupa data kuantitatif telah terkumpul. Data yang diperoleh dari penyebaran kuisisioner dan diolah secara statistik dengan menggunakan bantuan SPSS 20.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tayangan animasi boboiboy terhadap penggunaan bahasa Melayu pada SDN Bangah Sidoarjo. Hasil identitas responden berdasarkan jenis kelamin laki-laki sebanyak 18 siswa, perempuan sebanyak 12 siswa. Pada tingkatan usia 7 hingga 10 tahun sebagian besar responden berusia 10 tahun sebanyak 13 siswa. Dan pada tingkatan kelas peneliti menggunakan kelas 1 sampai 4 dengan rincian siswa kelas 1 sebanyak 5 siswa, kelas 2 ada 5 siswa, kelas 3 ada 17 dan kelas 4 sebanyak 13 siswa.

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa tayangan animasi Boboiboy memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan bahasa Melayu pada SDN Bangah Sidoarjo. Hasil ini dilihat melalui analisis regresi yang diperoleh nilai koefisien sebesar 1.034 dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yaitu Amrullah yang berjudul pengaruh tayangan upin dan ipin terhadap penggunaan bahasa melayu murid SDN 001 Sambutan Samarindah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh tayangan Upin dan Ipin terhadap penggunaan bahasa melayu.

Peranan bahasa sangatlah penting karena hampir semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia memerlukan bahasa karena bahasa dapat membantu untuk mendapatkan informasi, menambah ilmu pengetahuan, dan berkomunikasi. Pada masyarakat era modern ini, bahasa yang umumnya digunakan dalam sehari-hari adalah bahasa Indonesia. Namun dengan masuknya bahasa asing di era globalisasi ini mengakibatkan penggunaan bahasa asing sangat menarik dalam kehidupan sehari-hari di kalangan pelajar ataupun mahasiswa. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat pembelajaran bahasa asing tidak lagi bersifat susah bahkan bukan lagi hal yang tidak biasa, bahkan pada anak-anak TK pun sudah bisa meniru bahasa asing melalui berbagai media yang mudah untuk diakses.

Dengan begitu pemberian filter dan pengamatan yang baik untuk memilih tayangan yang layak untuk dilihat setiap kategori, terutama pada anak-anak sebagai penonton televisi tentu saja menjadi bagian yang paling penting untuk diawasi dalam pemilihan tontonan, karena anak-anak masih sangat rentan untuk meniru hal-hal yang dilihatnya. Tayangan animasi Boboiboy merupakan tayangan kartun anak-anak yang berasal dari negara Malaysia yang diproduksi oleh Animonsta Studios dengan genre aksi komedian dan petualangan. Animasi ini bukan berasal dari Indonesia untuk itu bahasa yang digunakan bukan menggunakan bahasa Indonesia melainkan menggunakan bahasa Malaysia atau Melayu.

Dengan adanya tontonan animasi Boboiboy dapat mempengaruhi penggunaan bahasa Melayu pada anak-anak yang menonton yang bisa menirukan apa yang mereka lihat. Berdasarkan hasil yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa siswa SDN Bangah Sidoarjo dapat meniru menggunakan bahasa Melayu yang dibawakan oleh tokoh pada

animasi Boboiboy. Hal ini menjelaskan bahwa tayangan animasi Boboiboy berpengaruh terhadap penggunaan bahasa Melayu pada siswa SDN Bangah Sidoarjo.

Dari data diatas maka Hipotesis 1 (H1) diterima karena terdapat pengaruh antara Tayangan Animasi Boboiboy terhadap penggunaan bahasa Melayu pada murid SDN Bangah Sidoarjo.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada sebelumnya terkait Pengaruh Tayangan Animasi Boboiboy Terhadap Penggunaan Bahasa Melayu Murid SDN Bangah Sidoarjo, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil Linear Sederhana, hasil koefisien beta menunjukkan positif 1,034 dan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti bahwa tayangan animasi boboiboy memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan bahasa Melayu pada SDN Bangah Sidoarjo.
- b. Hasil Uji Normalitas, pada uji normalitas dengan menggunakan metode Kolmogrov-Smirnov didapatkan nilai signifikan pada $0,101 > 0,05$ maka dinyatakan data berdistribusi normal dan dapat disimpulkan bahwa metode regresi pada penelitian ini telah memenuhi asumsi normalitas.
- c. Distribusi frekuensi penggunaan bahasa Melayu pada variabel (Y), bahwa bahasa Melayu dapat diperoleh melalui tayangan animasi boboiboy. Hasil deskripsi responden penelitian sebanyak 30 responden terhadap variabel penggunaan bahasa melayu yang memiliki 5 butir kuesioner memiliki skor jawaban tertinggi pada kategori (SR) atau sangat sering karena memiliki jumlah nilai yang lebih besar dari pilihan skor lainnya. Artinya bahwa item-item penggunaan animasi boboiboy memiliki pengaruh terhadap penggunaan bahasa Melayu murid SDN Bangah Sidoarjo.
- d. Distribusi Frekuensi Tayangan Animasi Boboiboy (X), diketahui bahwa hasil deskripsi responden penelitian sebanyak 30 responden terhadap variabel tayangan animasi boboiboy yang memiliki 3 butir kuesioner memiliki skor jawaban tertinggi pada kategori (SR) atau sangat sering karena memiliki jumlah nilai yang lebih besar dari pilihan skor lainnya. Artinya bahwa item-item tayangan animasi boboiboy cukup mampu memberikan apa yang dibutuhkan siswa SDN Bangah Sidoarjo terhadap penggunaan bahasa Melayu.
- e. Hasil Uji Validitas, bahwa masing-masing butir instrumen (r hitung) pada kolom Corrected Item-Total Correlation bernilai lebih besar dari r tabel sebesar 0,349. Sehingga dapat dikatakan bahwa keseluruhan butir instrumen penelitian yang digunakan dinyatakan valid.
- f. Hasil Uji Reabilitas, menunjukkan bahwa nilai dari Alpha Cronbach untuk masing-masing variabel adalah $>0,6$ yang berarti instrumen dalam penelitian ini reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Dengan adanya data diatas maka terdapat pengaruh tayangan animasi Boboiboy terhadap penggunaan bahasa Melayu murid SDN Bangah Sidoarjo dikarenakan durasi menonton dan frekuensi menonton yang sering kemudian dikarenakan indikator tata bunyi (fonology), tata bahasa (kata dan kalimat), kosa kata (termasuk istilah), ejaan dan makna yang dibawakan dalam animasi Boboiboy mudah dipahami oleh murid SDN Bangah Sidoarjo sehingga membuat mereka terpengaruh untuk menirukan dan menggunakan bahasa Melayu dalam berbicara dengan teman sebaya mereka.

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai Pengaruh Tayangan Animasi Boboiboy Terhadap Penggunaan Bahasa Melayu Murid SDN Bangah Sidoarjo dengan metode penelitian kuantitatif, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat diimplementasikan baik dalam bidang akademik maupun asyarakat serta diharapkan dapat berguna bagi seluruh kalangan kedepannya.

Penelitian ini tentunya jauh dari kata baik dan sempurna. Oleh karenanya bagi peneliti lain, bila ingin melakukan penelitian yang serupa hendaknya dapat menggunakan metode analisis data lainnya seperti, regresi linear berganda, uji T , uji F , uji R dan metode lainnya yang lebih bervariasi agar penelitian lain bisa mendapatkan hasil yang lebih akurat dan berkembang. Bagi masyarakat , terutama orang tua atau orang yang lebih dewasa hendaknya lebih perhatin terhadap tontonan anak-anak disekitar kita agar apa yang mereka tonton dapat sesuai dengan usia mereka dan dapat memberikan efek yang positif bagi penonton sesuai dengan usia.

Daftar Pustaka

- Amrullah, A. (2017). Pengaruh Tayangan Upin Dan Ipin Terhadap Penggunaan Bahasa Melayu Murid Sdn 001 Sambutan Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 130-138.
- Dr. Dyah Budiastuti, A. B. (2018). *Buku Validitas Dan Reabilitas Penelitian* . Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Herdono, I. (2019). Pengaruh Terpaan Tayangan Youtube “Londokampung” Terhadap Tingkat Pengetahuan Bahasa Suroboyoan Pada Subscribers Di Surabaya. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 95-98.
- Martono, N. (2010). *Buku Peneletian Kuantitatif (Analisis Isi Dan Analiis Data Sekunder)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prismawati. (2022). Pengaruh Tayangan 2gether: The Series Terhadap Minat Belajar Bahasa Thailand 1. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 326-328.
- Prof. Dr. H. M. Burhan Bungin, S. M. (2015). *Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi,Ekonomi,Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya)*. Jakarta: Prenada Media Group .
- Ramdhini, V. C. (2020). Pengaruh Intensitas Menonton Video Youtube Dan Kredibilitas Beauty Vloger Terhadap Keputusan Pembelian (Study Channel Youtube Suhay Salim Video "Wardah Instaperfect Review Tutorial Swatches). *Jurnal Scriptura*, 53-55.
- Rizak, N. (T.Thn.). *Boboiboy*. Diambil Kembali Dari Boboiboy.Fandom.Com: https://Boboiboy.Fandom.Com/Id/Wiki/Boboiboy:_The_Movie
- Romadhan, M. I. (2021). Manajemen Kesan Pelaku Budaya Musik Saronen Dalam Mempertahankan Eksistensi Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 215.
- Romadhan, M. I. (2018). Trens Personal Branding Youtuber Indonesia. *Jurnal Linimasa*, 35.
- Saragi, K. (2022). Dampak Perkembangan Bahasa Asing Terhadap Bahasa Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan*, 2570-2576.
- St. Haliah Batau, S. M. (2010). Pengaruh Tayangan Media Film Kartun “Dora” Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd Inpres Daya Makassar. 7-9.
- Stephen W. Litlejhn, K. A. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Suharsimi, A. (2006). *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Thabroni, G. (2022, September 9). *Perkembangan Bahasa: Pengertian, Teori, Pemerolehan & Tahapan* . Diambil Kembali Dari Serupa.Id: <https://Serupa.Id/Perkembangan-Bahasa-Pengertian-Teori-Pemerolehan-Tahapan/>
- Usman. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). 58-59.
- Wahidati, L. (2018). Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang. *Jurnal Undip*, 4-9.
- Yuliara, I. M. (20162-5). Modul Regresi Linier Sederhana .