

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama yang dihadapi manusia ketika mulai belajar dan menegaskan dirinya sebagai makhluk sosial dalam interaksi dengan kelompoknya. Komunikasi dalam keluarga adalah hal yang harus terus dibangun agar setiap anggota merasa memiliki ikatan yang erat dan saling membutuhkan (Kurniadi, 2010: 271). Baik secara sadar maupun tidak, keluarga selalu menjadi tempat pembentukan karakter yang akan menjadi bekal bagi anak dalam kehidupan sosial mereka (Handayani, 2016: 63). Dengan demikian, komunikasi adalah salah satu cara yang paling efektif untuk membentuk karakter anak dalam lingkungan keluarga.

Menurut Aziz Safrudin (2015:235), komunikasi keluarga melibatkan penggunaan kata-kata, bahasa tubuh, intonasi suara, dan tindakan untuk menciptakan harapan, mengekspresikan perasaan, serta berbagi pemahaman. Dari definisi ini, terlihat bahwa komunikasi bertujuan untuk mengajar, mempengaruhi, dan memberikan pengertian. Tujuan utama komunikasi keluarga adalah memulai dan menjaga interaksi yang efektif di antara anggota keluarga.

Sebagai perpanjangan dari pentingnya komunikasi dalam keluarga, konsep ini dapat dikaitkan dengan komunikasi interpersonal, yang merupakan inti dari interaksi manusia. Menurut Joseph A. DeVito dalam Liliweri (2015), komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan secara langsung, baik verbal maupun nonverbal, antara dua orang atau lebih, dengan adanya umpan

balik langsung. Komunikasi ini tidak hanya mencakup hubungan antar individu tetapi juga berbagai aspek kehidupan manusia melalui interaksi yang intens.

Komunikasi interpersonal dalam keluarga, khususnya antara orang tua dan anak, adalah kunci utama dalam mendukung perkembangan individu. Komunikasi yang efektif dalam keluarga berfungsi untuk menciptakan pemahaman, kebahagiaan, mempengaruhi sikap, memperkuat hubungan, dan menghasilkan tindakan nyata. Kepribadian anak dipengaruhi oleh dua faktor utama: pengaruh internal yang berasal dari keluarga dan pengaruh eksternal yang berasal dari lingkungan sosial. Pengaruh ini saling berkaitan dan tak terpisahkan, karena seorang anak tidak bisa sepenuhnya terisolasi dari keluarganya atau dari pengaruh lingkungannya (Hurlock, 1996)

(Dharmawan, 2014) menjelaskan bahwa karakter adalah nilai-nilai khas yang mencakup watak, akhlak, atau kepribadian seseorang, yang terbentuk melalui proses internalisasi nilai-nilai yang dipercaya. Karakter seseorang terlihat dalam cara berpikir, bersikap, berbicara, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Pembentukan karakter sejak dini sangat penting dan menjadi tanggung jawab utama orang tua, karena keluarga adalah tempat awal bagi anak untuk belajar tentang nilai-nilai hidup.

Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing anak agar mampu menghadapi pengaruh negatif di lingkungan sosial yang dapat merusak kepribadian mereka. Dengan memberikan contoh sikap baik dalam keluarga dan menjadi teladan yang positif, orang tua dapat membantu anak-anak mengembangkan kepribadian yang sehat. Pendekatan dalam mendidik anak juga

harus dilakukan dengan hati-hati, karena keputusan yang salah dapat berdampak jangka panjang dan memengaruhi citra diri anak secara negatif.

Di era digital, sudah menjadi hal umum bagi anak-anak untuk mengenal dunia maya melalui gadget yang diberikan oleh orang tua. Dengan perangkat ini, anak-anak dapat mengakses berbagai konten seperti komik, kartun, buku fiksi, dan lain-lain di internet. Penelitian oleh (Sari, Nariyah, & Wihayati, 2019) pada anak-anak TK Al-Muhibbin menunjukkan bahwa anak-anak meniru karakter dari film *Upin dan Ipin*. Mereka terdorong untuk meniru gaya bahasa yang menurut mereka menarik dan perilaku yang ditampilkan dalam film tersebut, sehingga membentuk pola perilaku imitasi dalam kehidupan sehari-hari.

Meniru segala sesuatu bukanlah termasuk hal yang bisa dibilang baik, yakni tergantung dari segi kondisi dan juga apa yang benar dan juga salah. Peristiwa seorang bocah di Bandung, Jawa Barat, yang nekat memanjat atap rumah karena terinspirasi oleh tokoh *superhero* Spiderman, menunjukkan bahwa karakter *superhero* dapat memengaruhi perilaku anak-anak secara mendalam. Bocah laki-laki berusia sekitar tiga tahun tersebut mengaku sebagai Spiderman dan mencoba meniru aksi sang pahlawan super dengan memanjat atap rumah, yang sontak membuat panik ayahnya dan warga sekitar. Aksi bocah ini menjadi viral di media sosial dan menimbulkan keprihatinan, terutama karena ia meniru perilaku berbahaya tanpa memahami risiko yang mungkin dihadapinya.



Gambar 1 Tribun Style Anaka Memanjat Rumah Layaknya Spiderman (sumber: <https://www.msn.com/id-id/berita/other/merasa-spidermanbocil-di-bandung-jabar-nekat-manjat-atap-rumahayah-sigap-selamatkan/ar-BB1mq0IC>)

(Coyne, Stockdale, & Lindel, 2017) dari Brigham Young University, seorang ahli dalam bidang kehidupan keluarga, meneliti dampak paparan budaya *superhero* pada anak-anak prasekolah, baik laki-laki maupun perempuan. Dalam penelitiannya pada tahun 2018, Coyne dkk menemukan bahwa paparan terhadap karakter *superhero* cenderung memiliki dampak negatif, terutama dalam mendorong sisi agresif pada perkembangan karakter anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang sering terpapar konten *superhero* lebih jarang menunjukkan perilaku prososial, seperti membantu teman yang mengalami perundungan, dan lebih cenderung menampilkan perilaku agresif. Coyne dkk berteori bahwa anak-anak lebih terpengaruh oleh aspek kekerasan dalam karakter *superhero* daripada aspek prososialnya, karena penggambaran kompleks *superhero* dalam media sering kali lebih menonjolkan sisi tersebut.

Dari hasil penelitian yang melibatkan 240 anak prasekolah, dengan tanggapan dari orang tua terkait keterlibatan anak dalam budaya *superhero*, diketahui bahwa sebagian besar anak belum mampu memahami pesan moral yang

terkandung dalam cerita *superhero*. Hasil survei menunjukkan bahwa sekitar 70 persen anak lebih tertarik pada kemampuan fisik *superhero*, seperti kemampuan terbang atau kekuatan tubuh yang luar biasa. Sekitar 20 persen lainnya menghubungkan karakter *superhero* favorit mereka dengan tindakan kekerasan, seperti kemampuan memukul atau menghancurkan benda di sekitar. Hanya 10 persen anak yang mengaitkan *superhero* dengan sifat positif, seperti menyelamatkan orang lain atau berbuat kebaikan.

Tesis (Morgan, 2022) dari University of Alabama, Birmingham, tahun 2022, menjelaskan bahwa permainan pura-pura mulai muncul pada anak usia sekitar dua tahun dan berlangsung hingga usia enam tahun. Permainan ini berperan penting dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan emosional dan sosial. Melalui permainan ini, anak belajar mengelola emosi ketika berinteraksi dengan saudara atau orang dewasa. Namun, permainan pura-pura juga dapat meningkatkan risiko cedera, terutama karena anak sering kali meniru perilaku yang mereka amati di lingkungan sekitarnya, seperti pura-pura menelepon layaknya orang tua mereka.

Casie menjelaskan dalam jurnal UAB Libraries bahwa jika anak-anak prasekolah sering terpapar konten *superhero*, permainan mereka cenderung mencerminkan karakter dan perilaku *superhero* tersebut. Casie juga mencatat bahwa selama bermain, anak-anak mungkin melakukan tindakan berisiko, seperti melompat, berayun, atau mencoba menjaga keseimbangan di tempat tinggi, dalam usaha meniru aksi pahlawan super favorit mereka. Sebagai contoh, mereka meniru

Spiderman yang memanjat tembok, Flash yang berlari cepat, atau Superman dan Ironman yang bisa terbang. Aksi-aksi imajinatif ini sering memicu emosi positif dan rasa petualangan, sehingga mendorong mereka untuk mencoba menirukannya.

Anak-anak prasekolah sering terpapar karakter *superhero* tidak hanya dari tayangan anak-anak yang lebih tua, remaja, atau dewasa, tetapi juga melalui saluran televisi dan platform yang dirancang khusus untuk usia mereka, seperti Nickolodeon, Disney Channel, Cartoon Network, dan Netflix. Banyak anak mulai tertarik pada tayangan *superhero* dari Marvel atau DC, seperti "Teen Titans GO!" atau "Big Hero 6," pada usia sekitar tujuh tahun. Casie mencatat bahwa beberapa orang tua akhirnya menyesali keputusan membawa balita mereka menonton film *superhero*, meskipun mereka tetap berupaya menekankan nilai-nilai moral positif dari tayangan tersebut untuk mengurangi dampak negatifnya dan mendorong perilaku prososial yang lebih bermanfaat bagi anak-anak.

Pada peringatan Hari Anak Nasional 2024, RSUD Dr. H. Abdul Moeloek (RSUDAM) di Provinsi Lampung menyelenggarakan kegiatan spesial untuk menghibur anak-anak pasien dengan menghadirkan tokoh-tokoh *superhero* yang populer di kalangan anak-anak, seperti Batman dan Iron Man. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana ceria bagi anak-anak yang sedang menjalani perawatan di rumah sakit, sekaligus mendukung proses pemulihan mereka. Para tokoh *superhero* berinteraksi langsung dengan anak-anak, memberikan hiburan dan kesempatan berfoto bersama, yang disambut dengan antusiasme tinggi oleh pasien-pasien muda.



Gambar 2 Superhero Ironman dan Batman dalam peringatan Hari Anak Nasional 2024 RSUD Dr. H. Abdul Moeloek (RSUDAM) Provinsi Lampung (sumber: <https://rsudam.lampungprov.go.id/detail-post/peringatan-hari-anak-nasional-2024-rsudam-hadirkan-tokoh-superhero-hibur-pasien-anak-anak>)

Selain berfungsi sebagai hiburan, kegiatan ini juga memberikan dampak positif pada kondisi psikologis anak-anak, serta membantu mempercepat proses pemulihan mereka. Kehadiran figur *superhero* dalam konteks ini membuktikan bahwa tokoh-tokoh imajinatif, yang dikenal melalui film, komik, atau media digital, dapat berperan penting dalam membentuk karakter anak. Anak-anak cenderung meneladani tokoh-tokoh yang mereka kagumi, sehingga kehadiran *superhero* tidak hanya menghibur, tetapi juga menanamkan nilai-nilai positif seperti keberanian, semangat, dan ketangguhan.

Fenomena lainnya juga terlihat di Kota Sorong, Papua Barat, di mana seorang pria bernama Rizal, yang berprofesi sebagai cosplayer Spiderman, menggunakan karakternya untuk memberikan hiburan dan dukungan emosional kepada anak-anak dan masyarakat sekitar. Selain menghibur anak-anak di Bandara DEO Sorong, Rizal juga terlibat dalam aksi sosial dengan menjadi bagian dari tim relawan yang membantu korban bencana. Dengan mengenakan kostum

Spiderman, Rizal memberi semangat dan hiburan kepada korban bencana yang tengah menghadapi masa sulit.



Gambar 3 Rizal cosplayer Spiderman di kota papua Barat (sumber: <https://www.rri.co.id/hiburan/834911/spidermen-sorong-menghibur-anak-anak-dan-bantu-korban-bencana>)

Tindakan Rizal ini menggambarkan bagaimana *superhero* dapat dijadikan *role model* yang menumbuhkan nilai kepedulian dan empati, baik di kalangan anak-anak maupun masyarakat luas. Dengan menyaksikan aksi nyata dari karakter yang mereka kagumi, anak-anak tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi juga pelajaran tentang pentingnya membantu sesama. Peran Rizal sebagai cosplayer Spiderman menunjukkan bahwa tokoh imajinatif bisa diterapkan secara positif untuk membentuk karakter anak, terutama dalam hal nilai-nilai sosial seperti tolong-menolong dan tanggung jawab.

(Bryant, 2014) *Chief Play Officer* di *PlayScience*, menjelaskan bahwa berimajinasi sebagai *superhero* dapat memberi dorongan bagi anak untuk merasa lebih berani dan memiliki kendali atas dunianya. Dalam proses ini, anak-anak menciptakan cerita-cerita yang melibatkan karakter dan gagasan yang mereka kenal, yang sering kali berfokus pada aksi menyelamatkan dunia. Aktivitas ini

tidak hanya membangun rasa percaya diri pada anak, tetapi juga mendorong terbentuknya sikap positif, menjadikan mereka lebih peduli dan lebih senang membantu orang lain.

Selain itu, bermain sebagai *superhero* juga membantu anak dalam mengembangkan potensi diri mereka, karena mereka belajar bahwa satu individu pun dapat memberikan dampak besar. Bermain imajinatif bersama anak juga mempererat ikatan antara orang tua dan anak, menciptakan kesempatan bagi orang tua untuk menanamkan nilai-nilai hidup yang penting, memberikan arahan, serta menghabiskan waktu berkualitas bersama. Selain itu, film *superhero* dapat merangsang imajinasi anak baik dari kognisi dan meningkatkan sensitivitas anak di masa depan.

Dalam artikel yang ditulis oleh (Mrunal, 2018) , ia berpendapat bahwa anak-anak yang menyukai karakter *superhero* memiliki potensi tumbuh menjadi individu yang gemar menolong, memiliki pemahaman moral yang baik, percaya diri tinggi, dan merasa lebih kuat. Walaupun ada beberapa dampak negatif yang juga bisa muncul dari karakter *superhero*, pengawasan orang tua yang baik dapat membantu mengurangi pengaruh buruk tersebut. Sayangnya, masih banyak orang tua yang kurang memahami pola komunikasi yang tepat dalam mendidik anak-anaknya, yang sering menyebabkan komunikasi tidak efektif dan menghambat terciptanya hubungan yang baik antara orang tua dan anak.

Menurut (Baumrid, 1967), pola komunikasi orang tua terbagi menjadi tiga jenis: Pola Komunikasi Permisif, Pola Komunikasi Otoriter, dan Pola Komunikasi

Demokratis. Pola komunikasi demokratis, sebagaimana dijelaskan oleh (Zaman & Libertina, 2012) , menekankan kasih sayang dan perhatian, disertai penerapan disiplin yang tegas dan konsisten. Dalam pola ini, anak diberikan kebebasan untuk menyampaikan pendapat dan berdiskusi, sehingga tercipta komunikasi dua arah. Ketika terjadi perbedaan pendapat, anak tetap dihargai dan diberikan pemahaman. Pola komunikasi demokratis juga bersifat partisipatif, yaitu komunikasi dialogis yang menekankan kebersamaan dalam mencapai kesepakatan bersama (AA Kusumadinata, 2016). Menurut Dewi (dalam Joko et al., 2009), pola komunikasi ini membuat anak lebih aktif, memiliki inisiatif, berani mencoba, dan tidak takut gagal. Anak diberi kesempatan berdiskusi dan mengambil keputusan dengan bimbingan positif dari orang tua.

Sebaliknya, pola komunikasi otoriter, seperti yang dijelaskan oleh (Baumrid, 1967) dalam (Yusuf, 2014) , dicirikan oleh kontrol yang ketat dan dominasi dari pihak berotoritas, seperti orang tua. Pola ini bersifat satu arah, di mana instruksi dan keputusan disampaikan dari pihak yang berotoritas tanpa banyak ruang untuk diskusi atau umpan balik. Anak diharapkan untuk patuh tanpa mempertanyakan keputusan yang diberikan. Meski pola ini dapat membentuk disiplin, sering kali juga menimbulkan perasaan tertekan, rendah diri, dan menghambat inisiatif serta kreativitas anak.

Di sisi lain, pola komunikasi permisif menurut (Baumrid, 1967) ditandai dengan kebebasan besar bagi anak untuk mengekspresikan pendapat, perasaan, dan keinginan mereka. Pola ini memiliki aturan dan batasan yang fleksibel dan

sering kali dinegosiasikan, menciptakan lingkungan komunikasi yang terbuka dan egaliter. Dalam pola permisif, orang tua berperan sebagai fasilitator, mendengarkan umpan balik dan mempertimbangkan pandangan dari semua pihak yang terlibat. Pola ini dapat mendorong kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kritis. Namun, tanpa struktur yang jelas, pola ini dapat menyebabkan kurangnya disiplin dan ketidakefisienan.

Superhero, sebagai bagian dari karakter idola, dapat berfungsi sebagai panutan atau *role model* bagi anak-anak. Karakter *superhero* sering kali menampilkan sisi positif, seperti nilai kebaikan, kepribadian yang kuat, dan keselarasan dengan etika serta norma sosial. Banyak orang tua percaya bahwa sosok *superhero* dapat mendukung perkembangan anak ke arah yang positif dalam masyarakat. Namun, meskipun *superhero* bisa menjadi contoh karakter yang baik, pengawasan orang tua tetap sangat diperlukan untuk memastikan bahwa anak tidak salah menginterpretasikan perilaku *superhero*.

Penerapan pola asuh yang efektif sangat penting untuk mendukung pembentukan karakter anak. Pola asuh orang tua berperan utama dalam membentuk karakter anak, baik dari segi psikologis maupun dalam membangun citra positif mereka di masyarakat. Secara psikologis, pola asuh yang konsisten dan mendukung membantu anak menanamkan nilai-nilai moral yang kokoh. Anak yang tumbuh dalam lingkungan yang positif dan mendukung cenderung mengembangkan kemandirian, keterampilan sosial yang baik, serta kemampuan manajemen emosi yang sehat. Selain itu, pola asuh yang positif juga memfasilitasi

anak dalam mengenal diri sendiri, membentuk identitas pribadi, dan mengidentifikasi nilai-nilai yang mereka anut.

Dari segi citra diri di masyarakat, pola asuh yang baik berkontribusi pada pembentukan individu dengan keterampilan sosial yang kuat dan kesadaran untuk berkontribusi dalam komunitas. Anak-anak yang dididik dengan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati cenderung tumbuh menjadi anggota masyarakat yang dihormati. Melalui kedisiplinan yang diterapkan dalam pola asuh, anak memahami konsekuensi dari tindakan mereka, yang kemudian membentuk dasar bagi perilaku yang baik dalam interaksi sosial mereka.

Pentingnya pola asuh yang baik juga terlihat pada kemampuan anak untuk beradaptasi dan berkontribusi positif dalam lingkungan sosial. Individu yang dibesarkan dengan prinsip-prinsip etika dan moral cenderung menjalin hubungan yang sehat dan berperan konstruktif di masyarakat. Berdasarkan uraian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembentukan karakter anak dengan judul **“Penerapan *Role Model Superhero* dalam Pembentukan Karakter Anak melalui Pola Komunikasi”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana orang tua menerapkan *role model superhero* pada anak untuk membentuk karakter dengan pola komunikasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan masalah dari penelitian ini adalah Menganalisis bagaimana orang tua menerapkan *role model superhero* pada anak untuk membentuk karakter dengan berbagai pola komunikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu pembaca dalam memahami pendalaman pola komunikasi orang tua pada anak, bagaimana *role model* seperti tokoh *Superhero* dijadikan acuan anak dalam pembentukan karakter.

1.4.2 Manfaat Akademis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dalam teknik didik pembentukan karakter anak yang dapat digunakan di khalayak luar.

1.4.3 Manfaat Metodologis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan referensi bagi penelitian lain sebagai salah satu acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.