

ANALISIS PENGARUH FILM CRAYON SINCHAN TERHADAP KARAKTER SISWA

Imah Halimatus Sakdiah¹, Vidyah Safarani Jannah², Zakia Salsabila³

^{1,2,3}PGMI FTK Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

¹imahhalimatussakdiah945@gmail.com, ²Vidyahsafarani@gmail.com,

³zakiasalsabila94@gmail.com

ABSTRACT

*This study aims to analyze the influence of the Crayon Shinchon film on the character development of elementary school students. The background of the research arises from the phenomenon that entertainment media, particularly animated films, have a strong appeal to children and the potential to shape both positive and negative behaviors. The method used is content analysis by observing the episode *Pantsu O Kai Ni Iku Zo* through thematic coding of verbal behavior, physical gestures, social interactions, and implicit messages displayed. The results of the study show a dominance of negative behaviors such as vulgar humor, teasing, and lack of self-control exhibited by both the main and supporting characters. These findings align with Bandura's Observational Learning theory, which states that children tend to imitate behaviors they observe in media. The messages contained in the show are ambiguous, explicitly emphasizing entertainment but implicitly normalizing impolite behavior. This contrasts with educational shows such as *Upin & Ipin*, which emphasize values of social care and friendship. The study highlights the importance of parental and teacher guidance in directing children to choose shows that align with character education values, as well as the need for regulation of children's programming in Indonesia.*

Keywords: Content Analysis, Crayon Shinchon, Vulgar Humor, Student Character, Negative Behavior

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh tayangan film *Crayon Sinchan* terhadap pembentukan karakter siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian berangkat dari fenomena bahwa media hiburan, khususnya film animasi, memiliki daya tarik besar bagi anak-anak dan berpotensi membentuk perilaku positif maupun negatif. Metode yang digunakan adalah analisis konten dengan mengamati episode *Pantsu O Kai Ni Iku Zo* melalui proses *coding tematik* terhadap perilaku verbal, gestur fisik, interaksi sosial, serta pesan implisit yang ditampilkan. Hasil penelitian menunjukkan dominasi perilaku negatif berupa humor vulgar, ejekan, dan kurangnya kendali diri yang ditampilkan oleh tokoh utama maupun tokoh pendukung. Temuan ini selaras dengan teori *Observational Learning* Bandura, di mana anak-anak memiliki kecenderungan mencontoh perilaku yang mereka amati di media. Pesan yang terkandung dalam tayangan bersifat ambigu, secara eksplisit menekankan hiburan, namun secara implisit berpotensi menormalkan perilaku tidak sopan. Hal ini berbeda dengan tayangan edukatif seperti *Upin & Ipin* yang menekankan nilai peduli sosial dan bersahabat. Penelitian ini menegaskan pentingnya berdampingan orang tua dan guru dalam mengarahkan anak memilih

tontonan yang sesuai dengan nilai pendidikan karakter, serta perlunya regulasi terhadap tayangan anak di Indonesia.

Kata Kunci: Analisis Konten, *Crayon Shinchan*, Humor Vulgar, Karakter Siswa, Perilaku Negatif

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan mutu manusia serta mendorong perkembangan bangsa (Fania, 2025). Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa harus dibekali dengan karakter yang tangguh agar siap menghadapi dinamika zaman. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, masyarakat, serta media hiburan yang semakin mudah diakses di era globalisasi.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan perilaku prososial anak usia dini, seperti berbagi, membantu, dan bertindak jujur (Safira dkk., 2025). Sebaliknya, tayangan animasi tertentu justru memicu peningkatan perilaku agresif pada anak usia 5–6 tahun (Utari dkk., 2023). Kedua temuan ini memperlihatkan bahwa pengaruh animasi terhadap anak bersifat dua sisi: di satu sisi dapat menjadi sarana edukatif yang menumbuhkan karakter positif, namun di sisi lain juga berpotensi menimbulkan perilaku

negatif apabila konten tidak sesuai atau kurang pendampingan dari orang tua dan guru.

Media hiburan, khususnya film animasi, memiliki daya tarik besar bagi anak-anak karena menyajikan cerita sederhana dengan visual menarik (Oliem, 2024). Namun, di balik itu, film animasi dapat menjadi sarana pembentukan perilaku dan karakter, baik positif maupun negatif. Tayangan yang menampilkan nilai-nilai edukatif dapat memperkuat sikap peduli sosial, bersahabat, dan disiplin, sedangkan tayangan dengan konten vulgar atau humor kasar berpotensi menormalkan perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial (Zhang, 2021).

Research gap yang ditemukan adalah minimnya kajian akademik yang secara khusus menganalisis pengaruh tayangan *Crayon Shinchan* terhadap pembentukan karakter siswa. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti tayangan edukatif seperti Upin & Ipin yang menekankan nilai peduli sosial dan bersahabat, sementara tayangan

dengan konten humor vulgar seperti *Crayon Shinchan* belum banyak diteliti secara mendalam dari perspektif pendidikan karakter. Hal ini menimbulkan kebutuhan untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana tayangan populer yang bersifat hiburan dapat berdampak pada perilaku anak, terutama dalam aspek kedisiplinan, kendali diri, etika sosial, dan pemahaman privasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh tayangan *Crayon Shinchan* terhadap karakter siswa dengan menggunakan metode analisis konten. Kontribusi penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai dampak tayangan populer terhadap perilaku anak, sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi guru, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mendampingi anak memilih tontonan yang sesuai dengan nilai pendidikan karakter bangsa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menambah literatur akademik tentang pengaruh media terhadap anak, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi dunia pendidikan dan keluarga dalam menghadapi tantangan media hiburan modern.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan analisis konten. Analisis konten dengan proses data *coding tematik* adalah metode kualitatif yang digunakan untuk mengorganisasi dan menafsirkan data secara sistematis dengan cara memberi kode pada potongan data, seperti perilaku verbal, gestur fisik, interaksi sosial, maupun pesan implisit, lalu mengelompokkannya menjadi tema-tema bermakna (Nurislaminingsih & Heriyanto, 2025).

Analisis dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat perilaku tokoh dalam episode *Crayon Shinchan* berjudul *Pantsu O Kai Ni Iku Zo* berarti “pergi membeli celana dalam” (Krippendorff, 2022). Data dikumpulkan melalui proses coding tematik berdasarkan timeline video, dengan fokus pada perilaku verbal, gestur fisik, interaksi sosial, serta pesan implisit yang ditampilkan. Analisis konten ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola perilaku yang berpotensi memengaruhi karakter siswa, kemudian dibandingkan dengan teori pembelajaran sosial Bandura dan indikator karakter peduli sosial serta bersahabat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Film *Crayon Shinchan* merupakan salah satu serial animasi populer asal Jepang yang pertama kali ditayangkan pada tahun 1992, diadaptasi dari manga karya Yoshito Usui yang terbit sejak 1990 (Marissa dkk., 2019). Produksi animenya dilakukan oleh *Shin-Ei Animation*, dengan distribusi oleh TV Asahi. Hingga kini, *Crayon Shinchan* masih berlanjut dan dikenal luas secara internasional. Karakter utama, Shinnosuke Nohara (Shinchan), digambarkan sebagai anak TK berusia lima tahun dengan perilaku nakal, humor kasar, dan interaksi keluarga yang penuh konflik (Tumbelaka dkk., 2024). Popularitas globalnya membuat tayangan ini sering menjadi konsumsi anak-anak, meskipun kontennya kerap menuai kontroversi karena menampilkan humor vulgar dan perilaku yang tidak sesuai norma sopan santun.

Tingkah laku Shinnosuke Nohara (Shinchan) sering kali digambarkan lucu dan usil sehingga mampu mengundang tawa penonton. Namun, di balik kelucuan tersebut terdapat sejumlah perilaku yang sesungguhnya tidak layak dijadikan bahan hiburan. Realitas di Indonesia

menunjukkan adanya kecenderungan untuk menggeneralisasi bahwa seluruh tayangan animasi identik dengan tontonan anak-anak. Pandangan ini menimbulkan keresahan, sebab tanpa disadari terdapat serial seperti *Crayon Shinchan* yang masih ditayangkan di televisi dengan banyak adegan yang tidak pantas dikonsumsi oleh anak-anak (Viona dkk., 2023).

Kreativitas sang kartunis tidak berhenti pada gambaran tersebut. Karakter Shinnosuke Nohara (Shinchan) dalam serial animasi maupun film, terdapat indikasi bahwa karya ini juga menyalurkan imajinasi yang bersifat vulgar atau berkonotasi pornografis. Kenakalan Shinchan sering kali ditampilkan secara jorok dan tidak lazim dilakukan oleh anak-anak seusianya (Kartika, 2014).

Setiap episode dalam serial *Crayon Shinchan* menunjukkan indikasi adanya unsur pornografi, baik melalui makna konotatif maupun denotatif. Hal ini tidak hanya tampak pada visual yang ditampilkan, tetapi juga pada tuturan lisan yang diucapkan oleh tokoh utama. Meskipun kemunculannya sering kali hanya dalam porsi kecil, tetap dapat dikategorikan sebagai representasi

pornografi. Dengan demikian, *Crayon Shinnan* lebih tepat dipandang sebagai tayangan yang ditujukan bagi kalangan dewasa, meskipun dikemas dalam bentuk animasi dua dimensi dengan tokoh anak-anak. Serial ini membuktikan bahwa tidak semua animasi layak dikonsumsi oleh anak-anak, sebab terdapat sejumlah adegan yang menampilkan unsur kedewasaan secara eksplisit.

Film animasi *Crayon Shinnan* dalam sebuah episode yang berjudul (*Pantsu O Kai Ni Iku Zo*) yang secara harfiah berarti “pergi membeli celana dalam” secara struktural menampilkan pola khas komedi keseharian dengan nuansa anti-hero. Tema utama yang diangkat adalah humor sederhana dari aktivitas sehari-hari, namun dikemas dengan perilaku nakal dan vulgar yang menjadi ciri khas tokoh utama (Nursari dkk., 2023).

Alur cerita berjalan secara maju (linear), dimulai dari Shinnan yang diberi tugas membeli celana dalam, kemudian perjalanan menuju toko, interaksi dengan orang sekitar, hingga penyelesaian di akhir cerita. Alur maju ini membuat jalan cerita mudah diikuti oleh anak-anak, meskipun isi kontennya sarat dengan humor kasar. Alur sederhana ini kemudian

memperlihatkan berbagai perilaku tokoh yang dapat diamati secara detail melalui proses *coding* tematik.

Tokoh pendukung seperti orang tua dan penjual berfungsi sebagai figur otoritas sekaligus pemicu komedi, karena sering menjadi sasaran ejekan atau perilaku tidak sopan Shinnan. Latar tempat utama adalah toko pakaian atau lingkungan belanja yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, sehingga tayangan terasa realistis dan mudah ditiru. Latar waktu biasanya siang hari, dengan suasana keseharian keluarga Jepang, sementara latar sosial menekankan interaksi anak dengan orang dewasa dalam konteks humor. Dengan latar yang dekat dengan keseharian anak, tayangan ini semakin mudah mempengaruhi perilaku penonton usia sekolah dasar.

Hasil analisis konten video *Crayon Shinnan* bersumber dari <https://youtu.be/1uodw0fwKNg?si=ntWWTLCVYxFG3BIM> yang berjudul (*Pantsu O Kai Ni Iku Zo*) yang secara harfiah berarti “pergi membeli celana dalam” menunjukkan dominasi perilaku negatif yang signifikan. Gestur tidak sopan mendominasi pada menit (01:09–01:48), berupa tawa pendek disertai gerakan vulgar.

Perilaku nakal verbal muncul pada menit (00:18–00:25), ditandai dengan mengganggu ayah (Hiroshi) pada saat makan. Interaksi sosial negatif terdeteksi pada menit (00:35–01:07) terjadi ketegangan dirumah. Kemudian pada menit (05:40–06:53) kecurigaan di toko, dan situasi memalukan pada menit (06:34–06:53). Hal positif muncul pada menit (03:52–05:35) dimana tokoh utama yaitu Shinchan tetep menemani ayah (Hiroshi) membeli kebutuhannya. Pola ini menunjukkan ketidakseimbangan konten, di mana pesan positif minim dibandingkan dominasi perilaku negatif.

Selain perilaku negatif yang ditunjukkan oleh tokoh utama yaitu Shinchan, tokoh pendukung seperti Hiroshi (ayah) juga memperlihatkan kelemahan karakter yang signifikan. Analisis konten menunjukkan bahwa Hiroshi mengalami kurangnya

manajemen diri, terlihat dari kelalaiannya dalam urusan rumah tangga dasar (00:30–00:49). Ia juga gagal menjaga kendali diri di ruang publik, sehingga menimbulkan kecurigaan petugas keamanan (05:46–6:20). Sepanjang perjalanan, Hiroshi cenderung melimpahkan kesalahan dan menganggap situasi sebagai musibah besar, yang mencerminkan emosi labil. Sementara itu, Shinchan sendiri memperburuk keadaan dengan mengumbar masalah pribadi ayahnya di ruang publik (02:48–03:00), menunjukkan kurangnya pemahaman tentang privasi keluarga. Temuan ini memperkuat interpretasi bahwa tayangan *Crayon Shinchan* tidak hanya menampilkan humor vulgar, tetapi juga menormalisasi perilaku yang bertentangan dengan nilai kedisiplinan, kendali diri, dan etika sosial.

Tabel 1 Tabel Analisis Perilaku Tokoh

Aspek perilaku	Deskripsi	Menit Spesifik	Implikasi Karakter
Kurangnya manajemen diri	Hiroshi lalai dalam urusan rumah tangga dasar, lupa memakai celana dalam setelah mencuci	00:30-0:49	Menunjukkan kurang disiplin dan fokus dalam aktivitas rutin
Kurangnya kendali diri	Perilaku Hiroshi di toko menjadi aneh dan memicu kecurigaan petugas keamanan	05:46-6:20	Pentingnya menjaga etika publik dan ketenangan di situasi mendesak

Melimpahkan kesalahan	Hiroshi mengeluh dan menganggap situasi sebagai musibah besar	Sepanjang perjalanan	Menunjukkan emosi labil dan kurang solusi tenang
Kurangnya privasi	Sinchan menceritakan masalah pribadi ayahnya di ruang publik	02:48-3:00	Minim pemahaman tentang batasan privasi keluarga dan norma sosial

Temuan ini sesuai dengan teori *Observational Learning* Bandura, yang menekankan bahwa anak-anak memiliki kecenderungan untuk mencontoh perilaku yang ditampilkan melalui media (Habsy dkk., 2023). Dominasi perilaku kasar dan ejekan dalam video berpotensi menormalkan perilaku tidak sopan di kalangan siswa usia sekolah dasar. Hal ini berbeda dengan tayangan edukatif seperti Upin & Ipin yang menekankan nilai peduli sosial dan bersahabat.

Sudut pandang yang digunakan adalah eksternal naratif, di mana cerita disajikan melalui dialog antar tokoh tanpa narator eksplisit, dengan fokus pada Shinchan sebagai pusat komedi (Purbani, 2015). Amanat atau pesan yang terkandung dalam episode ini bersifat ambigu. Secara eksplisit, tayangan film *Crayon Sinchan* lebih menekankan hiburan dan humor, sementara secara implisit berpotensi menormalkan perilaku tidak sopan seperti ejekan atau humor vulgar (Febriansyah & Rahim, 2021).

Hal ini menunjukkan bahwa tayangan film *Crayon Sinchan* berpotensi memperkuat proses belajar sosial melalui peniruan, di mana anak-anak dapat menormalisasikan perilaku kasar dan ejekan yang sering ditampilkan.

Secara keseluruhan, struktur episode ini memperlihatkan bagaimana tema sederhana dapat dikembangkan menjadi komedi yang populer, tetapi sekaligus menimbulkan risiko bagi pembentukan karakter siswa. Dengan latar yang dekat dengan keseharian anak, tokoh utama yang berperan sebagai anti-hero, serta amanat yang ambigu, tayangan ini berpotensi memengaruhi perilaku anak melalui mekanisme peniruan (modeling). Oleh karena itu, pendampingan orang tua dan guru menjadi penting agar anak tidak meniru perilaku negatif yang ditampilkan dalam tayangan tersebut.

Temuan penelitian ini berbeda dengan kajian sebelumnya yang lebih banyak menyoroti tayangan edukatif

seperti Upin & Ipin. Dengan fokus pada *Crayon Shinchan* yang sarat humor vulgar dan perilaku anti-hero, penelitian ini memberikan perspektif baru tentang bagaimana tayangan populer dapat menormalisasi perilaku yang bertentangan dengan nilai

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan untuk meminimalisasi dampak negatif tayangan *Crayon Shinchan* terhadap karakter siswa. Pertama, guru dan sekolah perlu meningkatkan literasi media dengan memberikan penjelasan kritis terhadap tayangan yang dikonsumsi siswa serta menyediakan alternatif tontonan yang lebih mendidik. Kedua, orang tua diharapkan mendampingi anak saat menonton tayangan hiburan agar anak tidak meniru perilaku negatif yang ditampilkan, sekaligus membatasi akses terhadap konten yang berpotensi melemahkan karakter. Ketiga, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas analisis dengan membandingkan beberapa episode *Crayon Shinchan* atau tayangan animasi lain, sehingga hasil penelitian lebih komprehensif dan dapat

karakter. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis konten yang menyoro ti sisi kontroversial media hiburan anak, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengarahkan konsumsi media anak.

digunakan sebagai bahan evaluasi kebijakan media anak. Keempat, pembuat kebijakan perlu memperkuat regulasi dan pengawasan terhadap tayangan anak yang masuk ke Indonesia, agar konten yang ditampilkan sesuai dengan nilai pendidikan karakter bangsa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menambah literatur akademik tentang pengaruh media terhadap anak, tetapi juga memberikan rekomendasi praktis bagi dunia pendidikan dan keluarga dalam menghadapi tantangan media hiburan modern. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus terhadap tayangan populer non-edukatif seperti *Crayon Shinchan*, yang selama ini kurang mendapat perhatian dalam kajian pendidikan karakter. Hal ini menjadikan artikel ini relevan sebagai bahan evaluasi bagi guru, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengarahkan konsumsi media anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fania, F. (2025). Mengoptimalkan Potensi Sumber Daya Manusia Untuk Mewujudkan Pendidikan Berkualitas. *J-KIP: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 641. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v6i2.17523>
- Febriansyah, A., & Rahim, S. (2021). Analisis Terjemahan Kata-Kata Vulgar dalam Komik Crayon Shichan Volume 1. *JURNAL BAHASA ASING LIA*, 2(1), 49–70. <https://doi.org/10.35962/jurnalbahasaasing-lia.v2i1.78>
- Habsy, B. A., Salsabila, A., Husna, A. M., & Putri, D. A. M. (2023). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dan Belajar Kognitif Sosial Albert Bandura di Sekolah. *TSAQOFAH*, 4(1), 378–393. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2195>
- Kartika, T. (2014). *Citraan Pornografis dalam Komik Crayon Shinchon (KAJIAN PRAGMATIK)*. 1(1). https://ejournal.upi.edu/index.php/BS_Antologi_Ind/article/view/526/403
- Krippendorff, K. (2022). *Content Analysis* (4 ed.). SAGE Publication, Inc. (Original work published SAGE Publication, Inc.)
- Marissa, M., Sudjianto, S., & Fitriana, R. (2019). Analisis Bentuk-Bentuk Pelanggaran Maksim Percakapan pada Manga CRAYON SHINCHAN Volume 01 Karya Yoshito Usui. *IDEA : Jurnal Studi Jepang*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.33751/idea.v1i2.1287>
- Nurislaminingsih, R., & Heriyanto. (2025). Dari Kode ke Tema: Teknik Pengodean bagi Peneliti Kualitatif (Bag. 2). *ANUVA*, 9. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>
- Nursari, B., Fitri, Z., Sunarti, H., & Agustin, R. D. (2023). *Potret Keluarga Kecil Indonesia—Jepang dalam Keluarga Somat dan Crayon Shinchon*. 09.
- Olliem, G. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD. *Jurnal VICIDI*, 14(2), 219–236. <https://doi.org/10.37715/vicidi.v14i2.5176>
- Purbani, W. (2015). Membaca Komik Crayon Shinchon dengan Wacana Posmodernisme. *Diksi*, 13(1).

- <https://doi.org/10.21831/diksi.v13i1.6431>
- Safira, D., Kurniawati, A. B., & Nawangsasi, D. (2025). *The influence of animated media on children's prosocial behavior*. 11(2).
- Tumbelaka, R., Hestiana, S., & Pertala, E. C. (2024). Inappropriate Scenes and Behavior in the Cartoon Crayon Shinnan. *Apollo Project: Jurnal Ilmiah Program Studi Sastra Inggris*, 13(2), 115–124.
<https://doi.org/10.34010/apollo.v13i2.9823>
- Utari, S. M. D., Nur Hidayah, & Pramono. (2023). The Impact of Upin and Ipin Animation on Aggressive Behavior in Children Aged 5–6 Years: A Quantitative Experimental Study. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(1), 37–46.
<https://doi.org/10.14421/jga.2023.81-04>
- Viona, R. L., Xielfa, M., Pamekas, A. W. C., Zahrah, L., & Martono, N. (2023). Representasi Perilaku Anak dalam Film Kartun Shinnan, Upin Ipin, dan Omar Hana. *Desember 2023*, 7(2). <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/titian>
- Zhang, Q. (2021). Positive Effects of Prosocial Cartoon Viewing on Aggression Among Children: The Potential Mediating Role of Aggressive Motivation. *Frontiers in Psychology*, 12, 742568.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.742568>