

Pengaruh Aktivitas Bermain dalam Penyaluran Energi Seksual dan Agresi Sosial Berdasarkan Film Kartun *Inside Out*

Devitasari¹

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Bermain merupakan aspek fundamental dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Sejak dini, anak terlibat dalam permainan yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendukung proses belajar dan interaksi sosial. Melalui bermain, anak-anak memahami dunia sekitar, mengembangkan kemampuan kognitif, dan berlatih norma-norma sosial. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh peran bermain dalam film *Inside Out* terhadap karakter dan alur cerita, serta bagaimana permainan dapat membantu anak-anak menyalurkan energi seksual dan agresi sosial mereka. Berdasarkan analisis konten film, emosi Kebahagiaan dan Kesedihan mendominasi, dengan Kebahagiaan muncul 42 kali dan Kesedihan 35 kali. Hasil ini menunjukkan bahwa film secara efektif menggambarkan emosi, meningkatkan pemahaman anak terhadap perasaan yang dialami. Kebahagiaan berfungsi sebagai pendorong bagi Riley untuk berinteraksi dengan teman-temannya, sedangkan Kesedihan membantu anak memproses perasaan dan belajar mengenali emosi. Melalui permainan, anak-anak dapat mengekspresikan diri dan belajar mengatasi berbagai emosi, mengembangkan empati, serta membangun hubungan sosial yang sehat. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana permainan dapat menjadi sarana efektif dalam mengekspresikan dan mengelola dorongan sosial serta agresi. Diharapkan, rekomendasi ini dapat membantu orang tua dan pendidik dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Dengan penanaman kemampuan emosional sejak dini, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang seimbang, tangguh, dan mampu menjalani kehidupan yang lebih memuaskan dan produktif.

Kata Kunci: Bermain, Insideout, Peran bermain

Pendahuluan

Bermain sudah menjadi aspek yang fundamental didalam perkembangan sosial dan emosional seorang anak. Dimana sejak dini, seorang anak pasti terlibat didalam permainan. Tidak hanya sekedar memberikan hiburan tetapi juga mendukung adanya proses belajar dan suatu interaksi sosial. Bermain merupakan cara anak untuk memahami dunia di sekitar mereka dan mengembangkan kemampuan kognitif (Piaget, 1962). Dengan adanya permainan, seorang anak akan berinteraksi dengan teman sebaya, mengetahui norma-norma sosial dan juga dapat melatih komunikasi yang baik untuk kehidupannya. Dalam teori Groos, Permainan merupakan sarana bagi anak-anak agar bisa melatih ketrampilan hidup dan juga memahami lingkungan sekitar mereka. Tak hanya itu, permainan juga suatu cara untuk mengeksplorasi dunia, belajar, dan mengembangkan ketrampilan sosial serta emosionalnya. Dimana dengan mengarahkan insting dasar/dorongan menuju bentuk perbuatan yang lebih tinggi dan bermakna. Permainan bukan hanya mempelajari fungsi hidup, tetapi juga suatu proses sublimasi (menjadi mulia, tinggi, atau indah) dengan bermain (Teori Sublimasi, ED Claparede).

Bermain ini berfungsi sebagai wadah penting untuk mengekspresikan dan mengelola dari berbagai dorongan insting, termasuk energi seksual dan agresi anak. Jika dorongan-dorongan ini tidak dikelola dengan baik, maka perilaku serta emosi anak cenderung mengarah ke negative. Contohnya dengan membully, Berdasarkan data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA), kasus kekerasan anak melonjak cukup tinggi dari tahun 2019- 2022, terdapat 21.241 korban. Dilansir dari Katadata, menurut data yang dikumpulkan oleh Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) dari Republika, tercatat 16 insiden perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah selama periode Januari hingga Agustus 2023. Lebih rinci, Perundungan di lingkungan sekolah paling sering terjadi di Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang menyumbang sekitar 25% dari total insiden tersebut.

Selain itu, perundungan juga terjadi di lingkungan Sekolah Menengah Akhir (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), masing-masing dengan persentase sekitar 18,75%. Sedangkan di Madrasah Tsanawiyah dan pondok pesantren, insiden perundungan tercatat masing-masing sekitar 6,25%.

Walaupun dalam konteksnya, anak dibebaskan meluapkan semua emosinya secara aman dan terstruktur. Agar mencapai struktur tersebut perlu adanya model bermain, Dimana model tersebut anak-anak dapat belajar tentang konsekuensi dari perilaku mereka dalam lingkungan yang terkontrol (Bandura, 1973). Dengan berbagai bentuk permainan baik fisik maupun peran tentunya dapat melatih anak-anak mengenai empati dan Kerjasama. Misalnya, suatu permainan fisik yakni olahraga sangat memungkinkan suatu anak untuk dapat mengekspresikan agresi mereka dalam bentuk kompetisi yang sehat, sedangkan untuk permainan peran menyediakan ruang bagi eksplorasi emosional yang lebih mendalam, termasuk dinamika hubungan dan ketertarikan interpersonal (Vygotsky, 1978). Setelah memahami pengertian serta peran bermain, kita dapat merancang sebuah aktivitas yang tidak sekedar menyenangkan, tetapi juga mendukung suatu perkembangan sosial yang positif.

Dalam konteks perkembangan anak, bermain memiliki peran penting dalam mengekspresikan dan mengekspresikan emosi, seperti energi seksual dan agresi sosial. Film-film Kartun seperti *Inside Out* menawarkan banyak gambaran menarik tentang emosi dan interaksi sosial, tetapi tidak banyak wawasan tentang bagaimana anak-anak dapat menggunakan permainan untuk mengekspresikan emosi tersebut secara konstruktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis bagaimana pengaruh peran bermain dapat mempengaruhi karakter dan alur cerita dalam film *Inside Out* dapat membantu anak-anak menyalurkan energi seksual dan agresi sosial mereka.

Dengan asumsi bahwa emosi yang tidak diekspresikan dengan benar dapat berkontribusi pada perilaku agresif dan interaksi sosial yang negatif, Jadi sangatlah penting untuk menyelidiki tentang pengaruh peran bermain dapat fungsi sebagai sarana yang efektif untuk mengekspresikan emosi tersebut. Penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan tentang pengaruh peran bermain dalam menyalurkan energi seksual dan agresi pada anak usia dini serta strategi pengembangan emosi melalui media, serta memberikan rekomendasi bagi orang tua dan pendidik dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.

Topik yang diangkat oleh peneliti ini sebelumnya sudah ada yang meneliti tentang peran bermain ini. Salah satunya dalam jurnal yang berjudul "Pengaruh Permainan Boy-Boyan terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini". Menurut Reni Afrina dan Yulsyofriend (2020) menemukan bahwasanya permainan boy-boyan berkaitan dengan perkembangan sosial anak karena terkandung nilai-nilai dan kecerdasan sosial. Permainan boy-boyan bermanfaat bagi perkembangan sosial anak usia dini serta dapat mengembangkan indikator-indikator perkembangan sosial seperti adanya inisiatif anak untuk beraktivitas dengan teman sebayanya, mau bergabung dalam permainan, memelihara peran dalam bermain, dan anak mampu mengatasi konflik dalam bermain. Alat yang digunakan dalam permainan boy-boyan juga mudah didapatkan dan mudah digunakan tanpa peralatan khusus sehingga sangat cocok bagi media pembelajaran anak usia dini karena permainan ini memiliki unsur yang menyenangkan serta memberikan rasa kegembiraan dan keceriaan bagi para pemain. Maka dari itu, pelaksanaan permainan boy-boyan sebagai media pembelajaran dapat membantu anak untuk mengembangkan banyak aspek perkembangan anak, seperti sosial, motorik kasar, bahasa (komunikasi), serta menstimulasi kognitif (proses berpikir) dan juga dapat mengembangkan hasil belajar pada anak.

Dimana penelitian terdahulu hanya berfokus dalam membahas peran bermain dan juga pelaksanaan dalam suatu permainan yakni Permainan Boy-Boyan. Tetapi dalam penelitian kali ini membahas tentang pengaruh peran bermain dalam menyalurkan sebuah energi sosial dan agresi sosial pada anak yang dianalisis dari film kartun yang sering ditonton oleh anak yakni "Insideout". Oleh karena itu, sangatlah penting bagi kita sebagai orangtua untuk mengeksplorasi dan mendalami lebih lanjut tentang bagaimana kegiatan bermain dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengelola dorongan sosial serta agresif ini, serta dampaknya terhadap interaksi sosial di kalangan individu, terutama anak-anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis konten pada film kartun "Insideout". Dimana dalam analisis ini menggunakan frekuensi untuk mengetahui seberapa banyak munculnya emosi yang muncul pada setiap adegan yang tayang. Dalam film kartun ini, terdapat tokoh utama yang bernama Riley Andersen. Dalam benak anak tersebut terdapat lima serangkaian emosi dasar yang mengendalikannya dalam setiap tindakan yang ia lakukan sehari-hari. Lima emosi dasar tersebut yakni riang, jijik, marah, takut dan sedih. Dimana dalam melakukan metode ini dilakukan beberapa Langkah, yakni :

1. **Pengumpulan data:** Dalam mengumpulkan data ini, yang pertama mengenal serta menyaksikan film dari "insideout" dengan mencatat waktu akan kemunculan setiap emosi yang digambarkan dalam setiap karakter.
2. **Kategorisasi Emosi:** Dimana kategori ini mengelompokkan karakter yang digambarkan dalam film ini, yakni Joy, Sadness, Anger, Fear, dan Disgust.
3. **Analisis data:** setelah mengelompokkan data, tinggal menghitung masing-masing frekuensi kemunculan dalam setiap adegan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, hasil frekuensi kemunculan emosi sebagai berikut :

Karakter	Frekuensi Kemunculan Emosi
Joy (Kebahagiaan)	42
Sadness (Kesedihan)	35
Anger (Kemarahan)	15
Fear (Ketakutan)	10
Disgust (Jijik)	5

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa emosi Kebahagiaan muncul sebanyak 42 kali, Kesedihan 35 kali, Kemarahan 15 kali, Ketakutan 10 kali, dan Jijik 5 kali. Dimana data menunjukkan bahwa Kebahagiaan dan Kesedihan mendominasi narasi, yang mencerminkan setiap emosi yang dialami karakter. Hasil ini menunjukkan bahwa "Inside Out" efektif dalam menggambarkan emosi yang dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap berbagai perasaan yang dialami setiap harinya. Dimana peran emosi kebahagiaan dapat membantu anak belajar mengelola emosi yang ada dalam diri mereka. Ketika mereka merasa bahagia, mereka lebih leluasa mengekspresikan energi mereka dengan cara yang positif, seperti bermain atau bersosialisasi, daripada mengarahkannya ke perilaku agresif serta lebih mengarah pada pengembangan cara-cara yang lebih baik untuk menyalurkan energi mereka, baik secara sosial maupun emosional.

Dimana dalam film kartun dapat dilihat ketika Joy berfungsi sebagai pendorong utama bagi Riley untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Saat Riley merasa bahagia, dia lebih terbuka untuk bermain dan bersosialisasi, Dimana dapat mengarah pada pengembangan keterampilan sosial. Permainan yang menyenangkan memungkinkan Riley mengekspresikan dirinya tanpa takut tertekan oleh emosi lain, seperti kesedihan atau kemarahan.

Sedangkan emosi kesedihan dapat membantu anak memproses perasaan mereka. Dengan memahami dan mengekspresikan kesedihan, anak belajar mengenali berbagai emosi, yang memungkinkan mereka untuk mengelola energi seksual dan agresi dengan lebih baik. Dapat dilihat ketika Riley merasa sedih, dia mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Namun, saat dia mulai bermain dengan teman-temannya, dia belajar untuk mengekspresikan kesedihan dengan cara yang lebih positif. Permainan memberikan saluran bagi Riley untuk merasakan emosi tersebut, mengubah ketegangan menjadi kreativitas dan kolaborasi. Misalnya, saat dia bermain, kesedihan menjadi jembatan untuk menghubungkannya dengan teman baru.

Dari film kartun menggambarkan pengaruh peran bermain dalam menyalurkan energi seksual dan agresi sosial. Dengan menekankan pentingnya emosi, film ini menunjukkan bahwa kebahagiaan, sebagai emosi utama, berfungsi sebagai pendorong bagi Riley untuk berinteraksi secara positif dengan teman-temannya dan mengelola perasaannya. Melalui permainan, anak-

anak tidak hanya dapat mengekspresikan diri tetapi juga belajar mengatasi berbagai emosi, mengembangkan empati, dan membangun hubungan sosial yang sehat. Dimana setelah anak-anak dapat mengatasi berbagai emosi tersebut, maka terciptalah menjadi individu yang lebih seimbang, tangguh, dan mampu menjalani kehidupan yang lebih memuaskan dan produktif. Dengan Penanaman kemampuan emosional sejak dini maka menjadi investasi yang penting untuk masa depan mereka.

Simpulan

Dari analisis konten yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwasannya setiap anak memiliki emosi yang berubah-ubah dalam setiap kegiatan terutama pada saat bermain. Dimana peran bermain dari film Insideout ini tak hanya untuk mengembangkan karakter untuk anak tetapi juga sebagai wujud ekspresi energi seksual dan agresif yang terjadi, sehingga dapat mengatasinya dalam kehidupan anak usia dini. Dibuktikan bahwasanya karakter Joy, sering menggunakan peran bermain untuk mengalihkan pikiran tokoh utama dari serangan agresif dan emosi yang terjadi.

Dengan adanya proses pengalihan emosi ini dapat membantu anak dalam mengendalikan emosi yang terjadi saat bermain.. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar mengekspresikan kesedihannya secara konstruktif, yang membuka peluang untuk berkolaborasi dengan teman baru. Film ini menunjukkan bahwa peran bermain sangat penting dalam menyalurkan energi emosional dan membangun hubungan sosial yang sehat. Dengan mengatasi berbagai emosi, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang seimbang, tangguh, dan produktif. Oleh karena itu, penanaman kemampuan emosional sejak dini merupakan investasi yang penting untuk masa depan mereka.

Referensi

- Afrianti, N. (2014). Permainan tradisional: Alternatif media pengembangan kompetensi sosial-emosional anak usia dini. *Cakrawala Dini*, 5(1), 1–12.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Prentice-Hall.
- Bridgeland, J. M., & Bruce, M. (2019). The role of social-emotional learning in promoting positive child outcomes. *Social Policy Report*, 32(2), 1–16.
- Izza, H. (2020). Meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini melalui metode proyek. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 951–961. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.254>
- Lerner, R. M., Johnson, S. K., & Buckingham, M. H. (2015). Relational developmental systems-based theories and the study of children and families: Lerner and Spanier (1978) revisited. *Journal of Family Theory & Review*, 7(2), 83–104.
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1).
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.
- Ramadhani, P. R. (2020). Hubungan sebaya dan permainan tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1010–1020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.102>
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., & Laursen, B. (2006). Peer relationships in child development. In W. Damon & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of Child Psychology* (Vol. 3, pp. 571–645).
- Sullivan, A. L., & Kauffman, J. M. (2021). Understanding social-emotional learning in early childhood: A review of recent literature. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 45–62. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00086-3>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zulaeni, S. (2019). Analisis nilai karakter disiplin melalui permainan tradisional boi-boian di TK Kartini Dempet kelas A tahun ajaran 2018/2019.
- Reni Afrina, & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh permainan boy-boyan terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(3), 3294–3304.