

FILM ANIMASI UPIN-IPIN: DAMPAK TERHADAP CARA BERBAHASA ANAK

I Ketut Suar Adnyana

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dwijendra Denpasar
suara6382@gmail.com

ABSTRAK

Kajian ini merupakan kajian deskriptif kualitatif. Fokus kajian adalah dampak film animasi Upin Ipin terhadap cara berbahasa anak (siswa). Sumber data adalah anak-anak/siswa TK dan SD yang suka menonton film animasi Upin dan Ipin (dengan rentang umur 5-12 tahun) yang secara rutin menonton film Upin dan Ipin. Sampel penelitian sebanyak 30 anak/siswa TK dan SD. Penentuan sampel berdasarkan metode purposive sampling. Yang dijadikan sampel adalah anak/siswa yang gaya bicaranya terdampak oleh film Upin dan Ipin. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan terhadap perilaku anak berbahasa di rumah dan di sekolah. Di samping menggunakan metode observasi, penggalan data juga dilakukan dengan wawancara. Wawancara dilakukan dengan guru TK dan SD yang berinteraksi langsung dengan anak yang cara berbahasanya terdampak oleh film Upin dan Ipin. Untuk memperkaya data, wawancara juga dilakukan pada orang tua anak. Data hasil observasi selanjutnya dikelompokkan menjadi 1) kategori temuan kosa kata yang sering digunakan, frasa, dan struktur kalimat, dan gaya bicara (logat bicara), 2) frekuensi penggunaan kosa kata bahasa Melayu pada film Upin dan Ipin, frekuensi penggunaan frasa, dan struktur kalimat, dan gaya bicara (logat bicara). Data hasil wawancara dianalisis untuk mentriangulasi data hasil observasi dengan tujuan memvalidasi data hasil observasi. Hasil analisis data ditemukan sebanyak 67 % anak menggunakan kata betul-betul dalam berkomunikasi, 52 % menggunakan kata cikgu, 65% menggunakan kata sedapnye, 68% menggunakan kata saya suke, 69% menggunakan kata macem mane, 66 % menggunakan kata dua singgit-dua singgit serta 75% meniru gaya bicara film Upin dan Ipin. Dampak positif film Upin dan Ipin terhadap perkembangan bahasa anak adalah 1) dapat memperkaya kosa-kata 2) dapat meningkatkan keterampilan berbicara 3) dapat mengembangkan keterampilan menyimak, 4) meningkatkan pemahaman emosi dan ekspresi verbal, 5) menguatkan struktur kalimat, 6) dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak dalam berbahasa.

Kata kunci: *Upin-Ipin, cara berbahasa, kosa-kata, frasa, struktur kalimat, logat bicara*

PENDAHULUAN

Film animasi Upin dan Ipin merupakan salah satu karya budaya populer yang tidak hanya meraih kesuksesan besar di Malaysia sebagai negara asalnya, tetapi juga di berbagai negara, termasuk Indonesia. Animasi ini pertama kali ditayangkan pada tahun 2007 oleh Les' Copaque Production dan mengisahkan kehidupan sehari-hari dua anak kembar, Upin dan Ipin, bersama keluarga dan teman-temannya di Kampung Durian Runtuh. Selain menghibur, serial ini juga sarat dengan nilai-nilai moral, budaya, dan pendidikan.

Salah satu daya tarik utama film Upin dan Ipin adalah penggunaan bahasa Melayu yang khas, sederhana, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak. Gaya bicara para tokohnya, seperti "Betul, betul, betul!" menjadi frasa ikonik yang akrab di telinga anak-anak Indonesia. Dengan dialog yang sederhana namun penuh ekspresi, film animasi ini berhasil menarik perhatian anak-anak dan memengaruhi cara mereka berbicara.

Bahasa memainkan peran penting dalam pembentukan identitas dan interaksi sosial anak-anak. Dalam konteks ini, film Upin dan Ipin tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga media pembelajaran bahasa yang tidak disengaja. Anak-anak Indonesia yang menonton serial ini sering meniru kosakata, ungkapan, dan intonasi khas para tokohnya. Hal ini menciptakan dinamika baru dalam cara anak-anak berbicara, baik dalam lingkungan keluarga, teman sebaya, maupun sekolah.

Namun, fenomena ini juga menghadirkan tantangan. Bahasa Melayu yang digunakan dalam film Upin dan Ipin, meskipun mirip dengan bahasa Indonesia, memiliki perbedaan dalam kosa-kata, tata bahasa, dan ekspresi budaya. Penggunaan istilah seperti "opah" untuk nenek atau "kampung" yang berbeda konotasinya di Indonesia dapat membingungkan anak-anak. Selain itu, gaya bicara santai yang

dominan dalam serial ini, jika terlalu sering diadopsi, dapat memengaruhi penggunaan bahasa formal yang diperlukan dalam konteks pendidikan.

Dampak ini menimbulkan pertanyaan menarik tentang sejauh mana film animasi Upin dan Ipin memengaruhi perkembangan bahasa anak-anak. Di satu sisi, serial ini dapat memperkaya kosakata dan meningkatkan minat anak-anak dalam belajar bahasa. Di sisi lain, diperlukan pengawasan dari orang tua dan pendidik untuk memastikan anak-anak memahami konteks dan perbedaan antara bahasa Melayu dan bahasa Indonesia. Oleh karena itu, kajian tentang dampak film animasi Upin dan Ipin terhadap cara berbahasa anak menjadi relevan untuk dikaji untuk memahami bagaimana film tersebut berdampak pada cara berbahasa anak-anak Indonesia.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis dampak film animasi Upin dan Ipin terhadap cara berbahasa anak.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 15 siswa TK dan 15 siswa SD di Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar. Penetapan subjek penelitian ini berdasarkan pada frekuensi anak/siswa tersebut menonton film Upin dan Ipin.

2. Metode Penggalan data

a. Observasi Partisipatif

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap anak-anak yang sering menonton film animasi Upin dan Ipin. Observasi dilakukan dalam situasi alami seperti di rumah, sekolah, atau tempat bermain untuk mengidentifikasi 1) kosakata atau frasa dalam film Upin dan Ipin yang sering digunakan oleh anak-anak, 2) pola intonasi dan gaya bicara anak, apakah gaya bicara anak meniru gaya bicara tokoh film Upin dan Ipin, dan 3) apa dampak positif film animasi Upin dan Ipin terhadap perkembangan bahasa anak.

b. Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan dengan 1) anak-anak untuk mengetahui alasan mereka meniru bahasa dari animasi dan perasaan mereka terhadap penggunaan bahasa tersebut, 2) Orang tua untuk memahami sejauh mana animasi ini memengaruhi cara berbahasa anak-anak mereka, termasuk frekuensi menonton dan dampaknya pada komunikasi di rumah, 3) Guru untuk mengidentifikasi dampak penggunaan bahasa ini dalam konteks pendidikan dan interaksi sosial di sekolah.

3. Analisis Data

Data yang diperoleh dengan observasi dan wawancara dianalisis untuk menentukan 1) kosakata atau frasa dalam film Upin dan Ipin yang sering digunakan oleh anak-anak, 2) pola intonasi dan gaya bicara anak, apakah gaya bicara anak meniru gaya bicara tokoh film Upin dan Ipin, dan 3) apa dampak positif film animasi Upin dan Ipin terhadap perkembangan bahasa anak.

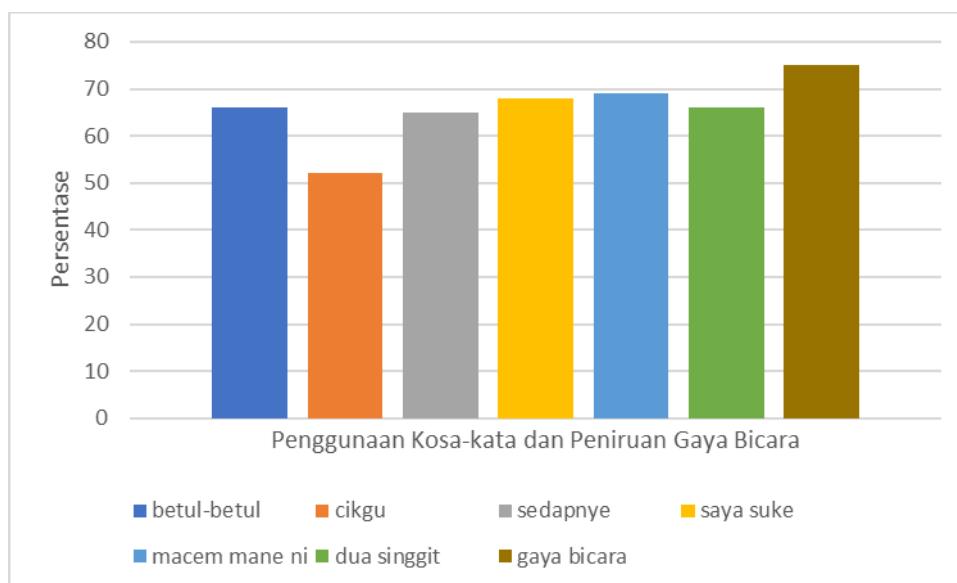
4. Penyajian Hasil Analisis Data

Data yang telah terkumpul disajikan dalam bentuk diagram dengan menyajikan kata/frase ikonik yang sering ditiru oleh anak/siswa dan gaya bicara anak-anak.

ANALISIS

Dampak Film Upin dan Ipin terhadap Cara Berbahasa Anak

Dari hasil kajian ditemukan bahwa dampak film Ipin dan Upin terhadap cara berbahasa anak seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Dampak Film Upin dan Ipin terhadap cara berbicara anak

Cara bicara anak dapat dikodifikasi menjadi dua 1) penggunaan kosa kata (betul-betul, cikgu, sedapnye, saya suke, macem mane ni, dua singgit-dua singgit dan 2) peniruan gaya bicara. Dari hasil kajian sebanyak 67 % anak menggunakan kata betul-betul dalam berkomunikasi, 52 % menggunakan kata cikgu, 65% menggunakan kata sedapnye, 68% menggunakan kata saya suke, 69% menggunakan kata macem mane, 66 % menggunakan kata dua singgit-dua singgit serta 75% meniru gaya bicara film Upin dan Ipin.

Penggunaan Kosa Kata

a. Penggunaan Kata *betul-betul*

Dari hasil kajian, sebanyak 67 persen anak-anak yang menjadi sampel penelitian diketahui meniru atau menggunakan kata 'betul-betul' dalam percakapan sehari-hari. Penggunaan kata betul-betul menjadi ikonik film animasi Upin dan Ipin. Upin dan Ipin kerap menggunakan kata tersebut untuk memberi penegasan terhadap apa yang disampaikan oleh lawan tuturnya. Dengan gaya pengucapan intonasi yang khas oleh Upin dan Ipin, anak/siswa tertarik dan menggunakan kata tersebut dalam berkomunikasi sehari-hari. Penggunaan kata tersebut berfungsi untuk menegaskan apa yang disampaikan oleh lawan bicara.

Data 1.

Guru : Semua sudah selesai anak-anak?

Siswa : Belum Cikgu

Guru : Kok Cikgu? Bu Guru

Siswa : Betul, betul, betul

Penggunaan kata betul-betul pada data 1 berfungsi untuk menegaskan pernyataan yang disampaikan oleh guru. Guru tidak menginginkan disapa dengan Cik Gu, tetapi menginginkan disapa dengan Bu Guru. Fenomena ini menunjukkan bahwa siswa menggunakan kosa-kata yang mereka anggap menarik. Penggunaan kata betul-betul menjadi menarik bagi anak karena tokoh Upin dan Ipin menggunakan kata tersebut dengan meninggikan intonasi diakhir kata. Kata betul-betul menjadi ikonik dalam film animasi Upin dan Ipin.

b. Penggunaan kata *Cik Gu*

Dari hasil kajian, ditemukan bahwa 52% anak-anak menggunakan kata 'Cik Gu' dalam percakapan mereka. Hal ini menunjukkan pengaruh signifikan dari serial animasi *Upin & Ipin* terhadap pilihan kosakata anak-anak. Kata 'cikgu', yang merupakan sebutan guru dalam bahasa Melayu, sering digunakan oleh karakter dalam serial tersebut, sehingga menjadi familiar dan diadopsi oleh anak-anak.

Data 2

Arta : Duk cang nok (lapar perut ku)
 Devi : Jajan nae..
 Rare : beli sosis yuk kantin
 Devi : mau... mau... (logat Upin Ipin)
 Rare : to liatin *cikgu* udah masuk kelas .
 Arta : wee cik gu masuk masuk

Pada Data 2 siswa menggunakan kata *Cik Gu* untuk mengacu pada ibu gurunya. Siswa menggunakan kata tersebut karena pengaruh film *Upin dan Ipin*. Dalam serial film *Upin dan Ipin* sebelum pelajaran dimulai, siswa memberikan penghormatan kepada gurunya dengan mengatakan "Selamat pagi *Cik Gu*". Kalimat tersebut diucapkan dengan intonasi meninggi pada akhir kalimat. Penggunaan kata *Cik Gu* menurut anak/siswa merupakan hal yang baru sehingga kata tersebut diadopsi dan dipergunakan dalam percakapan sehari-hari. Fenomena ini menggambarkan bagaimana media dapat memperkenalkan istilah atau kosakata baru yang kemudian diinternalisasi oleh anak-anak melalui proses imitasi. Selain itu, penggunaan kata '*cikgu*' ini juga menunjukkan kemampuan anak-anak untuk mengadaptasi elemen-elemen linguistik yang berbeda dari lingkungan asli mereka, sebagai bagian dari proses belajar bahasa secara alami. Dalam konteks ini, pengaruh media seperti *Upin & Ipin* tidak hanya membentuk preferensi linguistik anak-anak, tetapi juga dapat memengaruhi persepsi budaya mereka terhadap istilah tertentu.

c. Penggunaan kata *sedapnye*

Kata *sedapnye* digunakan untuk menyatakan rasa puas atau cita rasa makanan yang tersaji. Dalam film *Upin dan Ipin*, tokoh yang mengucapkan kata *sedapnye* dibarengi dengan ekspresi mata terpejam sambil menghirup aroma makanan yang tersaji. Ekspresi tersebut sangat menarik bagi anak-anak. Mereka meniru cara berbahasa tokoh dalam film tersebut dalam mengekspresikan kelezatan suatu makanan. Dari 30 responden, 18 siswa (65 %) sering menggunakan kata *sedapnye* dalam percakapan sehari-hari.

Data 3

Devi : kantin yuk
 Rare : Gak bawa uang Vik
 Devi : Ayo beli nasgor (nasi goreng)
 Rare : *Sedapnye* nasi goreng nasi goreng

Data 3 menunjukkan bahwa siswa menggunakan kata *sedapnye* untuk mengekspresikan kelezatan nasi goreng. Pengucapan kata *sedapnye* diiringi dengan ekspresi yang menunjukkan bahwa nasi goreng yang akan dibeli itu sangat enak. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menggunakan kata tersebut untuk menggambarkan rasa makanan yang lezat, tetapi juga untuk mengekspresikan antusiasme mereka terhadap makanan yang akan dibeli. Penggunaan kata *sedapnye* juga mencerminkan cara siswa belajar menggunakan bahasa dalam konteks sosial. Kata ini mungkin digunakan untuk menunjukkan afiliasi sosial dengan teman-teman yang juga familiar dengan kata tersebut, terutama jika mereka juga menonton acara yang sama. Ini menciptakan hubungan antara bahasa dan identitas kelompok, di mana kata *sedapnye* menjadi salah satu cara untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam konteks yang sama.

d. Penggunaan kalimat *saya suke*

Penggunaan kalimat *saya suke* dalam film *Upin dan Ipin* untuk menyatakan kesukaan atau kesenangan. Kata ini menarik bagi anak/ siswa karena kata ini diucapkan oleh tokoh dalam film *Upin dan Ipin* dengan nada agak cepat dan meninggi sehingga anak/siswa mengadopsi kata tersebut dalam percakapan sehari-hari. Hal ini dibuktikan dari 68% dari 30 responden menggunakan kata tersebut dalam berkomunikasi.

Data 4

Guru : Siapa suka berwisata
 Siswa : *Saya suke*, *saya suke*
 Guru : Banyak yang suka ya

Penggunaan kata *saya suke* pada data 4 digunakan untuk menyatakan kesukaan kepada berwisata. Pertanyaan guru seharusnya cukup direspon dengan mengucapkan kata *saya saja*. Namun, siswa merespon dengan kalimat lengkap *saya suke*. Ini menandakan bahwa cara berkomunikasi dalam film Upin dan Ipin berpengaruh terhadap cara berbahasa anak/siswa. Anak tertarik menggunakan kalimat *saya suke* karena kalimat tersebut digunakan dengan nada meninggi pada akhir kalimat. Hal inilah yang menjadi daya tarik mengapa anak/siswa mengadopsi kata tersebut dalam percakapan sehari-hari. Penggunaan kata *saya suke*, *saya suke* yang diulang penggunaannya dalam film tersebut, untuk mengekspresikan kegembiraan dan antusiasme. Anak-anak cenderung meniru gaya berbicara ini karena dianggap menyenangkan dan ekspresif. Dengan pengucapan seperti itu, anak /siswa mudah mengingat dan menggunakan kata tersebut dalam berkomunikasi.

e. Penggunaan kata tanya *macem mane*

Data 5

Trisma : Disuruh buat cerita fabel

Kartika : Cakap bahasa binatang.

Trisma : Macem mane caranya? (Bagaimana caranya?)

Kartika : Mbeek mbeekkkkk

Trisma : “Wah comelnya!” (Wah. Lucunya).

Intan : “Marvelous! Marvelous! (Hebat! Hebat!)

Penggunaan kata tanya *macem mane* digunakan dalam film Upin dan Ipin untuk menanyakan cara, keadaan, dan proses terjadinya sesuatu. Dalam film animasi *Upin & Ipin*, Kata tanya ini sangat sering digunakan dan menjadi salah satu frasa ikonik dalam film Upin dan Ipin. Dengan diulang-ulangnya kata tanya ini dalam film Upin dan Ipin, anak tertarik untuk menggunakan dalam percakapan sehari-hari. Dari 30 responden, 21 anak (69%) sering menggunakan frase ini dalam berkomunikasi sehari-hari.

Secara linguistik, anak-anak berada dalam tahap pemerolehan bahasa yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Mereka mempelajari bahasa melalui peniruan, terutama dari sumber yang mereka sukai. Bahasa yang digunakan dalam *Upin & Ipin* adalah bahasa lisan informal yang mudah diingat dan diucapkan. Frasa *macem mane* ketika diucapkan oleh tokoh film Upin dan Ipin sangat menarik bagi anak sehingga terasa menyenangkan untuk ditiru oleh anak-anak.

Selain itu, penggunaan kata tanya ini sering diperkuat oleh respons sosial dari lingkungan sekitar. Ketika anak mengucapkan *macem mane* dan mendapat respon positif seperti tawa atau perhatian dari teman dan keluarga, mereka merasa bahwa ekspresi tersebut menyenangkan dan akan menggunakannya berulang-ulang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kata tanya tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh paparan media, tetapi juga oleh interaksi sosial sehari-hari. Anak-anak juga cenderung mengidentifikasi diri mereka dengan tokoh-tokoh favorit. Dengan meniru cara bicara Upin dan Ipin, atau tokoh lainnya, anak merasa menjadi bagian dari dunia yang mereka tonton. Ini adalah bagian dari proses pembentukan identitas dan ekspresi diri dalam masa perkembangan mereka.

f. Penggunaan frasa *dua singgit*

Penggunaan frasa *dua singgit* dalam berkomunikasi sangat intensif. Dari 30 responden, 23 responden (75%) menggunakan frasa ini dalam berkomunikasi.

Data 6

Dina : Aku nak terangkan. Kau jangan tengok tengok

Pitaloka : Ampun cik gu..

Sena : Dina cepet nae terangkan

Gede Oka : Atuk .. Atuk .

Mang Tri : Apa orang Ci? (Apa yang kamu katakan)

Gede Oka : Dua singgit – dua singgit

Penggunaan frasa *dua singgit*, *dua singgit* digunakan oleh tokoh Mail dalam menjajakan ayam gorengnya. Pengucapan frasa tersebut dibarengi dengan intonasi yang meninggi di akhir frasa. Hal inilah yang mengakibatkan anak tertarik untuk meniru penggunaannya. Ekspresi mail dalam menjajakan ayam gorengnya sangat menarik bagi anak. Mail menjajakan ayam gorengnya dengan intonasi yang keras dibarengi dengan mengacungkan dua jarinya.

Penggunaan frasa dua *singgit-dua singgit* pada data 6, adalah lepas konteks. Penggunaan frasa tersebut bukan bertujuan untuk menginformasikan harga sesuatu tetapi anak mengucapkan begitu saja frasa tersebut. Hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua dan guru, anak menggunakan frasa tersebut bukan dalam keadaan berkomunikasi dengan temannya tetapi anak sering menggunakannya lepas konteks. Anak secara tiba-tiba mengucapkan *dua singgit, dua singgit* di dalam kelas.

Penggunaan frasa *dua singgit, dua singgit* oleh anak-anak secara lepas konteks merupakan fenomena linguistik dan sosial yang menarik dalam pemerolehan serta pemakaian bahasa anak. Dalam serial *Upin & Ipin*, frasa ini sangat melekat dengan karakter Mail yang dikenal sebagai sosok anak yang suka berdagang dan sering menawarkan barang dagangannya dengan seruan khas tersebut. Karena kuatnya daya tarik karakter Mail dan intensitas kemunculannya di media, anak-anak cenderung meniru frasa itu bukan dalam konteks berdagang, melainkan hanya karena terdengar lucu, menarik, dan akrab di telinga mereka.

Pengulangan frasa *dua singgit, dua singgit* secara lepas konteks biasanya muncul dalam situasi bermain, bercanda, atau saat anak ingin menunjukkan ekspresi ceria dan spontan. Mereka mungkin mengucapkannya saat tidak sedang bermain (transaksi jual-beli), atau bahkan dalam kondisi yang tidak relevan sama sekali, seperti di kelas, di rumah saat bercengkrama. Ini mencerminkan bahwa frasa tersebut telah berpindah fungsi dari ekspresi transaksional (berkaitan dengan jual beli) menjadi bentuk ungkapan ekspresif yang dimaknai sebagai bagian dari bermain atau humor.

Pengaruh Film Upin dan Ipin terhadap Gaya Berbahasa Anak

Serial film animasi *Upin dan Ipin* merupakan tayangan favorit anak-anak di berbagai negara, termasuk Indonesia. Dengan karakter yang lucu, cerita sederhana, dan bahasa yang mudah diingat, film ini menjadi salah satu sumber peniruan bahasa yang signifikan bagi anak-anak. Anak-anak yang sering menonton film ini menunjukkan kecenderungan meniru gaya bicara tokoh-tokoh dalam serial tersebut, baik dalam bentuk kosakata, frasa, intonasi, maupun cara bertutur.

Salah satu bentuk pengaruh yang paling nyata adalah peniruan kata atau frasa khas seperti *betul-betul, cik gu, sedapnye, saya suke, macam mane, dan dua singgit-dua singgit*. Kata, frasa, dan kalimat tersebut tidak hanya diucapkan dalam konteks yang sesuai, tetapi juga sering digunakan secara lepas konteks hanya karena anak merasa familiar dan senang menirukannya.

Anak-anak juga cenderung meniru intonasi dan irama bicara tokoh-tokoh seperti Upin, Ipin, dan Mail. Intonasi yang melengking, cepat, dan penuh ekspresi menjadi bagian dari gaya berbahasa mereka saat bercanda atau berinteraksi dengan teman. Bahkan dalam situasi belajar yang santai, gaya bicara ini bisa muncul secara spontan, menunjukkan bahwa tayangan tersebut telah membentuk kebiasaan linguistik tertentu dalam diri anak.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa baik guru maupun orang tua menyadari adanya pengaruh yang kuat dari film *Upin & Ipin* terhadap gaya berbahasa anak-anak. Pengaruh ini tidak hanya bersifat sementara, tetapi telah membentuk pola komunikasi yang terlihat dalam keseharian anak, baik di lingkungan rumah maupun sekolah. Anak-anak cenderung meniru ucapan, intonasi, bahkan ekspresi verbal yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam film tersebut. Peniruan ini bukan terjadi secara kebetulan, melainkan didorong oleh beberapa faktor yang saling berkaitan.

Salah satu faktor utama adalah kedekatan emosional anak dengan tokoh-tokoh film. Tokoh seperti Upin, Ipin, Mail, Kak Ros, dan Tok Dalang bukan sekadar karakter animasi bagi anak-anak, melainkan dianggap sebagai teman, panutan, bahkan bagian dari keseharian mereka. Kedekatan ini membuat anak merasa nyaman dan akrab dengan cara berbicara seperti para tokoh tersebut, sehingga secara alami mereka terdorong untuk menirunya dalam percakapan sehari-hari.

Faktor berikutnya adalah intensitas menonton yang tinggi. Dalam banyak kasus, anak-anak menonton episode *Upin & Ipin* berulang-ulang, baik melalui televisi maupun platform digital seperti YouTube. Pengulangan ini memperkuat daya ingat anak terhadap kata, frasa-frasa, dan kalimat tertentu, memperbesar kemungkinan peniruan, dan mempercepat proses internalisasi bahasa. Bahkan, tanpa disadari, anak-anak mulai menggunakan frasa-frasa tersebut lepas dengan konteks.

Selain itu, penggunaan bahasa yang ringan, sederhana, dan mudah ditiru menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Bahasa yang digunakan dalam film *Upin & Ipin* memang dirancang untuk mudah dipahami dan dekat dengan keseharian anak, namun dalam konteks lintas negara seperti Indonesia, penggunaan logat dan istilah khas Malaysia dapat menyebabkan percampuran bahasa. Anak-

anak di Indonesia yang menirunya sering kali belum memahami makna sebenarnya, sehingga penggunaannya bisa tidak tepat dan keluar dari konteks.

Film Upin dan Ipin termasuk film kartun yang alain tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran bahasa. Anak-anak yang suka menonton film kartun dapat memperkaya kosa-kata sekaligus pemahaman fitur sintaksis suatu bahasa. Disamping itu, dengan menonton film kartun, anak dapat meningkatkan keterampilan makro (menyimak, berbicara, menulis, dan membaca). Sejalan dengan itu, mereka akan mampu membangun kepercayaan diri saat berkomunikasi dengan orang lain serta memiliki kesadaran dan pemahaman yang mendalam terhadap budaya lain (Kuppens, 2010).

Orang tua dan guru juga berpendapat anak berusaha memahami isi cerita film Upin dan Ipin. Hal ini menunjukkan bahwa anak mempunyai kemampuan dalam menyerap informasi linguistik. Orang tua dan guru berperan dalam membimbing anak agar mampu membedakan antara bahasa santai dalam media hiburan dengan bahasa yang sesuai untuk konteks formal, seperti di sekolah atau saat berbicara dengan orang dewasa. Dengan demikian, diperlukan pendampingan yang tepat dari lingkungan keluarga dan sekolah untuk mengarahkan penggunaan bahasa anak secara bijak. Hal ini bukan berarti bahwa anak dilarang menonton film seperti Upin dan Ipin, tetapi mereka perlu dibekali pemahaman tentang keberagaman bahasa dan situasi penggunaannya.

Dampak Positif Film Upin dan Ipin terhadap Perkembangan Bahasa Anak

Film animasi *Upin & Ipin* memiliki beberapa **dampak positif** terhadap perkembangan bahasa anak, di antaranya:

a. Memperkaya Kosa-Kata

Peningkatan kemampuan anak dalam berbahasa dapat dicermati dari penambahan kosa-kata. Bagi anak-anak, penambahan kosa kata dapat diperoleh dari lingkungannya terutama lingkungan keluarga. Penambahan kosa kata ini akibat dari proses berkomunikasi dan mendengarkan. Hasil kajian Sarko (dalam Noor, 2024) menyatakan bahwa siswa yang menonton film kartun mengalami peningkatan jumlah kosakata yang signifikan dan menerapkan kosa-kata tersebut dalam percakapan sehari-hari.

Dampak menonton film animasi Upin dan Ipin juga berdampak pada pengetahuan tentang kosa-kata anak dan penambahan kosa kata. Penggunaan kata, frasa, dan kalimat ikonik (betul-betul, cik gu, sedapnye, saya suke, macem mane ni, dan dua singgit) frekuensi penggunaan cukup tinggi yaitu di atas 50 %. Hal ini mengindikasikan film animasi Upin dan Ipin memberi dampak pada peningkatan jumlah kosakata anak. Di samping meningkatkan jumlah kosakata, anak juga bisa memahami makna kosakata yang diperoleh dari film tersebut. Penggunaan kata *cik gu* dalam berkomunikasi merupakan bentuk imitasi dari film Upin dan Ipin. Anak mengetahui bahwa kata *cik gu* bermakna *guru* dalam bahasa Indonesia.

Masa anak-anak adalah masa meniru. Mereka memperhatikan apa yang dikatakan oleh orang lain, dan mereka belajar banyak dari lingkungan. Anak-anak akan meniru dan mengulang-ulang dari apa yang mereka pelajari dari lingkungan. Hal ini juga dilakukan ketika anak-anak menonton film animasi. (Rezeki, 2021).

Beberapa penelitian telah mengkaji penggunaan film kartun dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Kartun terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran kosakata siswa (Karakas & Sarıcoban, 2012), dan terdapat bukti bahwa kosa-kata bahasa Inggris siswa meningkat setelah menonton film kartun berbahasa Inggris (Kayaoglu, Akbas, & Oztruk, 2011). Selain peningkatan pengetahuan kosakata, menonton film kartun juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa secara keseluruhan (Algilasi, 2010), terutama dalam hal tata bahasa dan kosakata (Arikan & Taraf, 2010). Kartun juga meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran bahasa (Pranatha, 2005). Bagi siswa yang sering menonton film kartun atau animasi, kosakata siswa tersebut meningkat signifikan dibandingkan anak-anak seusianya (Paron, 2022).

b. Meningkatkan Kemampuan Berbicara

Dialog-dialog sederhana, lucu, dan mudah dipahami dalam film Upin dan Ipin mendorong anak-anak untuk meniru ucapan tokoh film tersebut.

Data 1.

Guru : Semua sudah selesai anak-anak?

Siswa : Belum Cikgu

Guru : Kok Cikgu? Bu Guru

Siswa : Betul, betul, betul

Pada data 1, siswa mengucapkan kata *betul, betul, betul* dengan meniru ekspresi tokoh Upin dan Ipin ketika mengucapkan kata tersebut. Peniruan dalam berbahasa merupakan tahapan perkembangan kognitif yang dialami oleh siswa. Anak meniru ujaran yang dianggap menarik baik secara fonologis dan prosodik. Penggunaan kata *betul-betul* yang kerap diujarkan oleh tokoh Upin dan Ipin menjadi ikonik serial film animasi tersebut. Kata *betul-betul* diujarkan dengan intonasi yang meninggi.

Noor, dkk. (2024) yang mengkaji pengaruh tayangan kartun terhadap bahasa dan perilaku anak pada jenjang pendidikan anak usia dini, hasil kajiannya menunjukkan bahwa anak yang berdiskusi tentang tokoh dan tayangan kartun favoritnya dengan teman anak meniru tindakan, gaya bicara tokoh dalam film kartun. Selain itu, anak-anak lebih fokus pada gerakan kartun yang meliputi tepuk tangan dan memukul, berjabat tangan dan melompat, dll.

Anak-anak yang menonton film animasi film Upin dan Ipin aktif berdiskusi dengan temannya membicarakan tentang serial film Upin dan Ipin yang telah ditonton. Hal ini mengindikasikan bahwa film Upin dan Ipin dapat dijadikan media untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Anak akan terlibat aktif dalam berkomunikasi apabila topik yang dibicarakan itu menarik bagi siswa. Keaktifan dalam berbicara dapat dicermati dari keterlibatan anak dalam menambahkan informasi terkait cerita film Upin dan Ipin yang belum disampaikan temannya. Anak-anak juga sudah dapat menyampaikan alasan terhadap argumen yang disampaikan. Hal ini mengindikasikan bahwa anak sudah dapat menyampaikan keterampilan kognitifnya, berpikir logis, dan kemampuan mengungkapkan alasan (*reasoning ability*) (Betty, 2025).

Keterarikan anak terhadap film Upin dan Ipin karena cerita dalam film tersebut tidak jauh berbeda dengan kehidupan sehari-hari anak. Alur cerita dalam film tersebut mudah dipahami. Dengan menonton film kartun memungkinkan anak-anak mengembangkan keterampilan berbahasa mereka melalui mengajukan pertanyaan. Karena rasa ingin tahu menggelitik minat mereka, hal itu dapat dikaitkan dengan fakta bahwa mereka ingin mendapatkan jawaban atas semua pertanyaan yang terlintas dalam benak mereka (Abuzahra et al., 2016).

Menonton film kartun berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa. Anak yang menonton film kartun akan mengikuti alur cerita film tersebut untuk memahami isi ceritanya. Hal ini melatih siswa berkonsentrasi untuk memahami isi ceritanya. Tidak dapat dipungkiri, dengan menonton film kartun kemampuan berbicara anak akan meningkat karena film tersebut merupakan media yang menyenangkan bagi anak sehingga anak terdorong untuk mendiskusikan film tersebut dengan sebayanya (Uchikoshi, 2009).

c. Mengembangkan Keterampilan Menyimak (Listening Skills)

Film Upin dan Ipin sangat menarik ditonton karena film tersebut menggambarkan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh anak. Oleh karena itu anak termotivasi untuk memahami jalan ceritanya. Anak berusaha memahami percakapan dalam film Upin dan Ipin dengan menyimak secara intensif percakapan antar tokohnya. Dengan cara ini, secara tidak langsung melatih keterampilan menyimaknya.

Secara umum film animasi menampilkan gambar dan suara yang sangat menarik. Suara dan gambar membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam menyimak dan mengamati (Muiruri, 2022). Cerita dalam film kartun cenderung berhubungan dengan kehidupan anak. Anak dapat meniru bahasa tubuh dan suara tokoh kartun (Rice, 1993). Mereka dapat mengingat bahasa yang digunakan oleh tokoh kartun dengan lebih mudah. Dengan cara ini, anak dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan (Kirkgoz, 2011).

Phong (2024) mengadakan kajian tentang efektivitas film kartun dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada siswa (English as a Foreign Language/EFL), hasil kajiannya adalah siswa EFL dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan mendengarkan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Awalnya siswa mengalami kesulitan dalam membedakan kalimat dan kata, lama kelamaan siswa mengalami kemajuan substansial dan

menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi sebagian besar kosakata baru yang disajikan dalam audio dan video bahasa Inggris di kelas.

Humor dalam film Upin dan Ipin merupakan salah satu elemen yang berkontribusi terhadap kekuatan isi ceritanya. Humor di sini merujuk pada bagian di mana para tokoh mengatakan atau melakukan sesuatu yang membuat penonton tersenyum dan tertawa. Oleh karena itu, film Upin & Ipin diminati oleh berbagai kelompok usia. Ceritanya sederhana namun realistis, sehingga mudah dipahami. (Haris, 2019). Isi cerita yang simpel, gambar dan suara yang menarik mengakibatkan anak menyukai film Upin dan Ipin. Anak berusaha mengikuti jalan ceritanya dengan menyimak secara saksama setiap dialog dalam film tersebut. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru, anak yang sering menonton film Upin dan Ipin lebih mudah berkonsentrasi di kelas dibandingkan dengan anak yang jarang menonton film Upin dan Ipin. Anak tersebut menyimak penjelasan guru secara saksama dan cenderung aktif dalam proses pembelajaran.

d. Pemahaman Emosi dan Ekspresi Verbal

Tokoh dalam film Upin dan Ipin memperlihatkan berbagai emosi (senang, sedih, marah, malu) dalam bentuk verbal dan non-verbal, yang membantu anak belajar menamai perasaan mereka sendiri. Misalnya, ketika Upin berkata “Saya sedih, sebab tak ada ais krim,” anak belajar menghubungkan kata “sedih” dengan ekspresi wajah yang menandakan kesedihan. Film Upin dan Ipin membantu anak-anak dalam memahami dan mengekspresikan emosi melalui kombinasi komunikasi verbal dan non-verbal. Hal ini sangat penting karena anak masih berada dalam tahap awal perkembangan sosial emosionalnya. Mereka masih belajar mengenali, menyebutkan, dan mengatur perasaan mereka sendiri maupun orang lain.

Karakter dalam film sering menyebutkan perasaan mereka secara eksplisit, seperti “Saya marah!”, “Saya sedih”, atau “Saya gembira !” Anak-anak belajar mengaitkan kata-kata ini dengan ekspresi wajah, nada suara, dan situasi sosial. Ini membantu mereka mengenali dan mengekspresikan emosinya sendiri. Anak-anak mulai memahami bahwa orang lain juga memiliki perasaan. Misalnya, ketika Ipin tidak membagi makanan dan Upin tampak kecewa, anak belajar bahwa tindakan mereka bisa membuat orang lain merasa tidak senang. Ini adalah dasar dari pengembangan kemampuan untuk memahami bahwa orang lain memiliki pikiran dan perasaan yang berbeda dari dirinya. Dengan pemahaman itu anak akan dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya (Qomariyah & Mulyono, 2024).

Film Upin dan Ipin menggunakan bahasa yang kaya akan ekspresi figuratif untuk menggambarkan nilai-nilai persahabatan dan keberanian. Tayangan seperti itu tidak hanya memperkaya kosakata anak-anak tetapi juga membentuk cara mereka memahami hubungan sosial dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Qomariyah & Mulyono, 2024). Anak-anak tidak hanya meniru bahasa para tokoh, tetapi juga emosi yang digambarkan (Slifer et al., 2006).

e. Penguatan Struktur Kalimat

Film animasi Upin dan Ipin memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan tata bahasa anak, terutama dalam aspek struktur kalimat dan penggunaan gramatika dasar. Tokoh dalam film ini sering menggunakan kalimat pendek yang mudah dipahami dan ditiru oleh anak. Dengan mendengar kalimat yang konsisten dan berulang-ulang, anak-anak belajar menyusun kalimat dengan urutan subjek–predikat–objek.

Data 4

Guru : Siapa suka berwisata

Siswa : Saya suke, saya suke

Guru : Banyak yang suka ya

Data 4 menunjukkan bahwa, dalam berkomunikasi siswa sudah bisa menggunakan kalimat dengan pola S-P. (Saya suke). Pengulangan kalimat tersebut membantu anak memahami pola kalimat sederhana.

Data 7

Guru : Anak-anak jangan ribut ya!

Siswa : Siap

Siswa 1 : Eh, jangan cakap macam tu.

Siswa 2 : Ya, ya.

Siswa 1 menggunakan kalimat *Eh, jangan cakap macam tu!* untuk memperingatkan temannya agar tidak bercakap-cakap selama pembelajaran berlangsung. Kalimat ini bertujuan agar temannya memperhatikan penjelasan guru. Siswa 1 meniru seutuhnya ujaran salah satu tokoh dalam film Upin dan Ipin. Peniruan ini memberikan dampak kepada anak tentang pemahaman penggunaan kalimat perintah yang disertai dengan ekspresi.

Hasil wawancara dengan guru dan orang tua, anak dalam berkomunikasi sehari-hari meniru kalimat yang sering diucapkan oleh tokoh dalam film Upin dan Ipin. Anak tidak saja meniru kalimat tersebut tetapi dapat menggunakan kalimat dengan pola yang sama. Ini menandakan anak telah melakukan kreativitas dalam berbahasa. Keterampilan dalam penggunaan kalimat beserta unsur-unsur prosodinya meningkat. Hal ini mengindikasikan bahwa anak telah memahami penggunaan kalimat sesuai dengan konteks situasi di mana percakapan itu terjadi. Hal ini dipahami oleh siswa karena dalam film Upin dan Ipin ekspresi verbal dan non verbal ketika setiap tokoh sangat jelas tergambar. Awalnya anak meniru ekspresi verbal dan non verbal (Noor,dkk.2024) lama-kelamaan anak akan dapat mengembangkan keterampilan tersebut.

f. Pengembangan Imajinasi dan Kreativitas Berbahasa

Film *Upin & Ipin* berperan penting dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak-anak melalui penyajian cerita yang menarik, penuh warna, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan tokoh utama yang ceria, latar cerita yang bersahabat, serta konflik yang sederhana namun bermakna, serial ini mendorong anak untuk membayangkan berbagai situasi di luar pengalaman mereka. Anak-anak yang menonton akan terinspirasi untuk menciptakan cerita sendiri, meniru permainan atau kegiatan yang mereka lihat, bahkan membuat versi baru dari petualangan tokoh-tokohnya. Imajinasi visual mereka dirangsang oleh gambar-gambar yang ekspresif dan dinamis, sementara narasi yang ringan namun mengandung pesan moral mendorong mereka berpikir tentang berbagai kemungkinan, penyelesaian masalah, dan bentuk interaksi sosial yang positif.

Hasil wawancara dengan guru, anak yang suka menonton film Upin dan Ipin memiliki kemampuan bercerita yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menonton film Upin dan Ipin. Kemampuan berargumentasi anak yang menonton film Upin dan Ipin juga lebih baik jika dibandingkan dengan anak yang tidak menonton film tersebut. Hal ini menandakan bahwa anak tersebut memiliki kemampuan berpikir yang lebih runut dibandingkan dengan anak yang tidak menonton film tersebut.

Selain itu, *Upin & Ipin* memantik rasa ingin tahu anak terhadap dunia di sekitar mereka. Cerita-ceritanya yang melibatkan budaya lokal, kegiatan sekolah, permainan tradisional, serta hubungan sosial yang harmonis memberi inspirasi kepada anak untuk mengeksplorasi, bertanya, dan mencoba hal-hal baru dalam kehidupan nyata. Proses ini mendukung perkembangan berpikir kreatif dan divergen, yakni kemampuan menghasilkan berbagai ide atau solusi dari satu permasalahan. Dengan demikian, film *Upin & Ipin* bukan sekadar hiburan, melainkan juga sarana edukatif yang efektif dalam menumbuhkan daya cipta, imajinasi, dan ekspresi diri anak. Jika didampingi dengan bimbingan orang tua atau guru, tayangan ini dapat menjadi bagian dari proses belajar yang menyenangkan dan mendalam, terutama dalam membentuk anak yang kreatif, komunikatif, dan berbudaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa film animasi *Upin & Ipin* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap cara berbahasa anak. Hal ini dibuktikan dengan tingginya persentase anak yang meniru kosakata dan gaya bahasa yang digunakan dalam film tersebut. Sebanyak 75% anak meniru gaya bicara tokoh dalam film *Upin & Ipin*, sementara kata-kata khas seperti *betul-betul* (67%), *cikgu* (52%), *sedapnye* (65%), *saya suke* (68%), *macem mane* (69%), dan *dua singgit-dua singgit* (66%) secara dominan digunakan oleh anak dalam komunikasi sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual, khususnya film animasi berbahasa Melayu seperti *Upin & Ipin*, berperan besar dalam pembentukan kebiasaan berbahasa anak, baik dalam aspek leksikal maupun intonasi. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan pendampingan dalam menonton tayangan agar anak dapat menyerap bahasa secara selektif dan sesuai dengan konteks budaya dan bahasa daerahnya.

Dampak positif film Upin dan Ipin terhadap perkembangan bahasa anak adalah 1) dapat memperkaya kosa-kata 2) dapat meningkatkan keterampilan berbicara 3) dapat mengembangkan

keterampilan menyimak, 4) meningkatkan pemahaman emosi dan ekspresi verbal, 5) menguatkan struktur kalimat, 6) dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak dalam berbahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuzahra, N., Farrah, M. A. H., & Zalloum, S. (2016). Using cartoons in language classrooms from a constructivist point of view. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL*, (3).
- Algilasi, M. A. (2010). The effects of using text and picture animation on promoting English learning among students of the 5th grade. Palestine: Hebron University
- Arikan, A., & Taraf, H. (2010). Contextualizing young learners' English lessons with cartoons: Focus on grammar and vocabulary. *Educational Leadership*, 2(2), 5212-5215.
- HARIS, Nor'Anira. (2019). Malaysian Animated TV Series: Upin & Ipin through Piaget's Cognitive Development. *Journal of e-Learning and Higher Education*, 2019(2019), 4. DOI: 10.5171/2019.202997
- Karakas, A., & Sarıcoban, A. (2012). The impact of watching subtitled animated cartoons on incidental vocabulary learning of ELT students. *The Journal of Teaching English with Technology*, 12(4), 3-15.
- Kayaoglu, M. N., Akbas, R. D., & Ozturk, Z. (2011). A small scale experimental study: Using animations to learn vocabulary. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 24-30.
- Kirkgoz, Y. (2011). Implementing cartoon movie recorded speaking tasks. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(4), 1-13.
- Kuppens, A. H. (2010). Incidental foreign language acquisition from media exposure. *Learning, Media and Technology*, 35(1), 65-85.
- Mwaura, M. M. (2022). *The Role of Cartoons in Language Acquisition*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/348778316>
- Noor, Iqra, Tehsin Ehsan, Qaisara Parveen. (2024). Effect of cartoon programs on children's language and behavior at early childhood level of education. *PJR*, 7(2)
- Paron, Gijet C. (2022). Igniting Learners' Behavior And Language Development Through Cartoon Movies: A Phenomenological Study. *Shanti Journal*, 1, 223.
- Phong, Bui Cong Nguyen. (2024). Enhancing EFL Students' Listening Skills via Watching English Cartoons. *Journal of Science*. 2(1), 741. [https://doi.org/10.54607/hcmue.js.21.4.4226\(2024\)](https://doi.org/10.54607/hcmue.js.21.4.4226(2024))
- Pranatha, A. N. (2005). A study on teaching vocabulary by using cartoons at second grade. Retrieved April 22, 2020, from <http://eprints.umm.ac.id/267/1/>
- Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2019). Pemerolehan Bahasa Anak Periode Linguistik. *Jurnal Artikula*, 2(2), 1-7
- Rice, A. M. (1993). *Teaching with videos*. New York, NY: MacMillan.
- Slifer, K. J., Pulbrook, V., Amari, A., Vona-Messersmith, N., Cohn, J. F., Ambadar, Z., & Piszczor, R. (2006). Social acceptance and facial behavior in children with oral clefts. *The Cleft palate-craniofacial journal*, 43(2), 226- 236.
- Uchikoshi, Y. (2009). Effects of television on language and literacy development. *Multimedia and literacy development: Improving achievement for young learners*, 182-195.
- Qomariyah, A. N., & Mulyono, M. (2024). Pengaruh tayangan film animasi Upin dan Ipin dalam dialek bahasa Melayu terhadap bahasa Indonesia anak usia enam sampai dua belas tahun. *Bapala*, 11(1), 9–20.