

ANALISIS DAMPAK KONTEN KARAKTER ANOMALI DALAM MEDIA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN IMAJINASI DAN IDENTITAS ANAK USIA DINI

Abrorinnisail Masruroh¹

¹Universitas Islam Negeri Madura, Jl. Raya Panglegur, Pamekasan, Jawa Timur, Indonesia
Email: abrorinnisail@iainmadura.ac.id

Article History

Received: 07-12-2025

Revision: 20-12-2025

Accepted: 23-12-2025

Published: 26-12-2025

Abstract. This article aims to examine the impact of anomalous character content in digital media on early childhood development. The research was conducted using a qualitative approach through a literature review of relevant books and scientific journal articles. The analysis was based on Bandura's social learning theory, Piaget's cognitive development theory, and Erikson's psychosocial development theory. The results of the study showed that anomalous characters in digital media act as symbolic models that can influence children's behaviour through the process of observational learning. In the preoperational stage, these characters are easily assimilated into children's symbolic imagination, while in the early psychosocial development stage, they can contribute to the formation of children's identity, especially in the initiative versus guilt phase. These findings indicate that the impact of anomalous character content is complex and influenced by content quality, frequency of exposure, and the level of adult supervision. This study emphasises the importance of managing and supervising the use of digital media so that the content consumed by children can support the healthy and adaptive development of their imagination and identity.

Keywords: Anomalous character, imagination, child identity

Abstrak. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji dampak konten karakter anomali dalam media digital terhadap perkembangan anak usia dini. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode kajian kepustakaan terhadap buku dan artikel jurnal ilmiah yang relevan. Analisis didasarkan pada perspektif teori pembelajaran sosial Bandura, teori perkembangan kognitif Piaget, dan teori perkembangan psikososial Erikson. Hasil kajian menunjukkan bahwa karakter anomali dalam media digital berperan sebagai model simbolik yang dapat memengaruhi perilaku anak melalui proses pembelajaran observasional. Pada tahap praoperasional, karakter tersebut mudah diasimilasi ke dalam imajinasi simbolik anak, sementara pada tahap perkembangan psikososial awal dapat berkontribusi pada pembentukan identitas anak, khususnya pada fase initiative versus guilt. Temuan ini menunjukkan bahwa dampak konten karakter anomali bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh kualitas konten, frekuensi paparan, serta tingkat pendampingan orang dewasa. Penelitian ini menegaskan pentingnya pengelolaan dan pendampingan penggunaan media digital agar konten yang dikonsumsi anak dapat mendukung perkembangan imajinasi dan identitas anak secara sehat dan adaptif.

Kata Kunci: Karakter Anomali, Imajinasi, Identitas Anak

How to Cite: Masruroh, A. (2025). Analisis Dampak Konten Karakter Anomali dalam Media Digital Terhadap Perkembangan Imajinasi dan Identitas Anak Usia Dini. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (8), 12578-12588. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i8.4960>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak usia dini. Kemudahan akses terhadap berbagai platform digital, seperti *YouTube* dan *TikTok*, menjadikan anak-anak sebagai konsumen aktif media sejak usia yang sangat muda. Kondisi ini menghadirkan peluang sekaligus tantangan. Di satu sisi, media digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi yang menarik dan interaktif. Di sisi lain, paparan konten yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan kognitif dan psikologis mereka (Mauluddia, 2024).

Salah satu fenomena yang semakin banyak mendapat perhatian adalah maraknya konten karakter anomali dalam media digital. Karakter-karakter ini umumnya menampilkan bentuk dan perilaku yang tidak konvensional, merupakan perpaduan antara unsur manusia, hewan, dan benda mati, serta disajikan dalam alur cerita yang absurd dan tidak realistis. Contoh karakter semacam ini antara lain *Tung Tung Sahur* dan *Ballerina Cappuccino*. Visual yang mencolok dan tidak biasa membuat karakter anomali mudah menarik perhatian anak usia dini, meskipun sering kali tidak disertai dengan tujuan edukatif yang jelas (Nawang Sari, 2025). Bahkan, dalam beberapa kasus, konten tersebut menampilkan bahasa dan perilaku yang tidak selaras dengan norma sosial maupun tahap perkembangan kognitif anak (Ramadhan, 2025).

Fenomena tersebut memunculkan pertanyaan mendasar mengenai dampak paparan karakter anomali terhadap dua aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, yaitu imajinasi dan pembentukan identitas. Imajinasi merupakan kemampuan kognitif esensial yang memungkinkan anak memahami dan menafsirkan dunia di sekitarnya. Dalam perspektif konstruktivis, Vygotsky (1978) menegaskan bahwa imajinasi berperan sebagai alat utama anak dalam membangun makna melalui interaksi sosial dan simbolik. Dari sudut pandang ini, karakter anomali berpotensi merangsang kreativitas dan memperluas batas berpikir anak dengan menghadirkan bentuk dan narasi yang tidak biasa. Laporan Joan Ganz Cooney Center (2020) juga menunjukkan bahwa konten digital yang dirancang secara tepat dapat mendorong imajinasi transformatif, di mana anak tidak hanya meniru, tetapi juga mengembangkan cerita dan makna baru secara kreatif.

Namun demikian, potensi positif tersebut tidak terlepas dari risiko yang menyertainya. Anak usia dini, khususnya pada rentang usia emas (0–6 tahun), berada dalam fase krusial pembentukan konsep diri dan identitas awal. Pada tahap ini, anak belajar memahami siapa dirinya melalui proses pengamatan, peniruan, dan internalisasi nilai dari lingkungan sekitar. Paparan terhadap karakter yang tidak konsisten secara visual, perilaku, dan moral berpotensi menimbulkan kebingungan kognitif. Penelitian yang dipublikasikan dalam *Journal of Children*

and Media (2021) menunjukkan bahwa paparan terhadap karakter dengan moralitas ambigu dan representasi fisik yang tidak stabil dapat mengaburkan pemahaman anak tentang realitas, norma sosial, serta batasan diri.

Situasi ini semakin kompleks dengan adanya algoritma media digital yang cenderung memperkuat paparan konten serupa secara berulang. Tanpa pendampingan dan literasi media yang memadai, anak dapat menerima karakter anomali secara literal, bukan sebagai metafora atau bentuk ekspresi kreatif. Akibatnya, proses pembentukan identitas dapat terdistorsi, karena anak menyusun pemahaman diri dari representasi karakter digital yang terfragmentasi dan tidak koheren.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak konten karakter anomali dalam media digital terhadap perkembangan imajinasi dan pembentukan identitas anak usia dini. Penelitian ini tidak bermaksud mengklasifikasikan konten digital secara dikotomis sebagai baik atau buruk, melainkan menganalisis secara kritis karakter anomali sebagai sebuah genre tersendiri. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam mengelola penggunaan media digital secara lebih bijaksana, sehingga mampu mendukung perkembangan imajinasi anak sekaligus menjaga proses pembentukan identitas yang sehat dan autentik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (*library research*). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menafsirkan fenomena secara mendalam melalui analisis konseptual, bukan untuk mengukur hubungan variabel secara kuantitatif. Fokus utama penelitian ini adalah mengkaji makna, konsep, serta implikasi teoretis terkait dampak konten karakter anomali dalam media digital terhadap perkembangan imajinasi dan identitas anak usia dini.

Studi kepustakaan digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan menelaah berbagai sumber tertulis yang relevan, meliputi buku-buku klasik dan kontemporer dalam bidang psikologi perkembangan, pendidikan anak usia dini, serta artikel jurnal ilmiah yang membahas media digital dan perkembangan anak. Sumber-sumber tersebut dipilih berdasarkan kriteria relevansi dengan fokus penelitian, kredibilitas penulis, dan keterkaitan dengan teori utama yang digunakan, yaitu Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura, Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, dan Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis dan sintesis teoritik. Analisis teoritik dilakukan dengan mengkaji secara mendalam konsep-konsep utama dalam masing-masing teori untuk memahami mekanisme pengaruh media digital terhadap anak usia dini. Selanjutnya, sintesis teoritik dilakukan dengan mengintegrasikan ketiga perspektif teori tersebut guna membangun kerangka pemahaman yang komprehensif dan holistik. Melalui sintesis ini, penelitian tidak hanya memaparkan pandangan tiap teori secara terpisah, tetapi juga menunjukkan keterkaitan dan kontribusinya dalam menjelaskan fenomena yang dikaji

HASIL DAN DISKUSI

Karakter Anomali dalam Media Digital sebagai Model Simbolik (Perspektif Teori Bandura)

Dalam perspektif Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura, media digital berperan sebagai lingkungan sosial simbolik yang menyediakan model perilaku bagi anak usia dini. Bandura menegaskan bahwa anak belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui *observational learning*, yaitu proses belajar dengan mengamati perilaku orang lain atau model simbolik yang direpresentasikan melalui media (Bandura, 1977). Dalam konteks ini, karakter anomali dalam media digital, seperti animasi dengan bentuk tubuh tidak proporsional, perilaku absurd, ekspresi emosional ekstrem, dan logika tindakan yang tidak realistis, berfungsi sebagai model simbolik yang mudah menarik perhatian anak.

Karakter anomali secara visual dan naratif memenuhi tahap awal pembelajaran observasional, yaitu *attention*. Anak usia dini cenderung memusatkan perhatian pada karakter yang bergerak cepat, berwarna mencolok, dan memiliki ekspresi berlebihan. Media digital secara aktif mengeksploitasi karakteristik ini untuk mempertahankan atensi anak dalam durasi yang panjang. Akibatnya, anak lebih mudah menyerap perilaku, bahasa, dan respons emosional yang ditampilkan karakter tersebut (Bandura, 1986).

Setelah perhatian terbentuk, anak memasuki tahap *retention*, yakni menyimpan perilaku yang diamati dalam bentuk representasi mental. Penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini mampu mengingat dan mereproduksi dialog, ekspresi wajah, serta pola tindakan karakter media dalam permainan simbolik mereka (Kirkorian, 2008; 40). Pada tahap ini, karakter anomali tidak lagi berfungsi sebagai tontonan pasif, tetapi menjadi sumber internalisasi skema perilaku dan ekspresi diri. Selanjutnya, pada tahap *reproduction*, anak menampilkan kembali perilaku yang diamatinya melalui permainan peran, imitasi verbal, maupun gestur tubuh. Dalam banyak kasus, anak meniru perilaku karakter anomali tanpa mempertimbangkan konteks sosial atau konsekuensi moral. Hal ini terjadi karena sebagian besar konten media

digital menampilkan tindakan ekstrem atau irasional tanpa konsekuensi realistis. Bandura menyebut fenomena ini sebagai vicarious learning, yaitu pembelajaran dari pengamatan terhadap perilaku orang lain tanpa pengalaman langsung (Bandura, 1977).

Aspek yang paling krusial dalam analisis ini adalah tahap motivation. Bandura menekankan bahwa anak akan lebih termotivasi meniru perilaku yang tampak memperoleh penguatan, baik berupa pujian, kemenangan, atau perhatian. Karakter anomali dalam media digital sering kali digambarkan sebagai tokoh utama yang “selalu berhasil”, meskipun berperilaku agresif, impulsif, atau melanggar norma. Kondisi ini menciptakan reinforcement vikarius semu, di mana anak belajar bahwa perilaku menyimpang tidak menimbulkan dampak negative (Rideout, 2017).

Dalam konteks perkembangan identitas dan imajinasi anak usia dini, karakter anomali berperan sebagai agen sosialisasi simbolik. Anak tidak hanya meniru tindakan, tetapi juga mulai mengidentifikasi diri dengan karakter tertentu. Identifikasi ini menjadi bagian dari pembentukan konsep diri awal. Bandura menegaskan bahwa proses modeling sangat kuat pada masa kanak-kanak karena anak belum memiliki kemampuan reflektif untuk mengevaluasi perilaku model secara kritis (Slavin, 2018). Oleh karena itu, tanpa pendampingan orang dewasa, karakter anomali berpotensi membentuk pola perilaku dan ekspresi diri yang tidak selaras dengan norma sosial dan nilai moral. Dengan demikian, berdasarkan Teori Pembelajaran Sosial Bandura, karakter anomali dalam media digital tidak dapat dipandang sebagai hiburan semata. Karakter tersebut berfungsi sebagai model simbolik yang aktif membentuk perilaku, imajinasi, dan identitas awal anak usia dini. Dampak tersebut sangat bergantung pada kualitas konten, intensitas paparan, serta keberadaan pendampingan reflektif dari orang tua dan pendidik.

Karakter Anomali dan Imajinasi Simbolik Anak (Perspektif Teori Piaget)

Menurut Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional (2–7 tahun), yaitu fase ketika anak secara aktif membangun pengetahuan melalui simbol, bahasa, dan imajinasi, namun belum mampu berpikir logis secara sistematis (Piaget, 1969). Pada tahap ini, anak menafsirkan dunia berdasarkan persepsi subjektif dan pengalaman simbolik, sehingga media digital menjadi salah satu sumber utama pembentukan makna kognitif.

Karakter anomali dalam media digital yang ditampilkan melalui bentuk tubuh tidak realistis, secara kognitif sangat selaras dengan pola berpikir praoperasional. Anak dengan mudah mengasimilasi karakter tersebut ke dalam skema imajinatif yang sudah dimilikinya.

Proses ini terjadi karena anak belum memiliki kemampuan untuk mengevaluasi ketidakkonsistenan logika secara kritis (Piaget, 1969). Dalam mekanisme asimilasi, anak memasukkan karakter anomali sebagai bagian dari dunia simbolik yang dianggap “wajar”. Anak menerima bahwa tokoh dapat berubah bentuk seketika, melayang tanpa sebab, atau bertindak tanpa konsekuensi. Hal ini memperkaya imajinasi simbolik anak dan mendorong kreativitas dalam bermain peran. Anak sering mereproduksi dunia media tersebut dalam permainan pura-pura, cerita lisan, dan gambar.

Namun demikian, Piaget menekankan bahwa perkembangan kognitif yang sehat menuntut adanya akomodasi, yaitu kemampuan anak menyesuaikan skema dengan realitas baru. Paparan berlebihan terhadap karakter anomali berpotensi menghambat proses akomodasi jika anak jarang berinteraksi dengan pengalaman konkret yang nyata. Anak dapat mengalami kesulitan membedakan antara fantasi simbolik dan realitas fisik, terutama ketika media digital menggantikan pengalaman bermain langsung dengan lingkungan sosial dan alam sekitar (Ormrod, 2016). Selain itu, karakter anomali dapat memperkuat ciri egosentrisme kognitif pada tahap praoperasional. Anak cenderung menafsirkan dunia berdasarkan sudut pandangnya sendiri dan menganggap logika pribadi sebagai kebenaran universal. Ketika karakter media bertindak tanpa aturan sosial yang konsisten, anak semakin sulit memahami perspektif orang lain dan norma sosial yang berlaku. Kondisi ini berpotensi memengaruhi perkembangan empati dan penalaran sosial pada tahap selanjutnya (Berk, 2013).

Piaget juga menekankan pentingnya transisi menuju tahap operasional konkret (7–11 tahun), di mana anak mulai memahami konservasi, hubungan sebab-akibat, dan logika konkret. Jika dunia simbolik anak terlalu didominasi oleh konten anomali tanpa dikaitkan dengan pengalaman nyata, anak berisiko mengalami keterlambatan dalam mengembangkan penalaran konkret. Oleh karena itu, karakter anomali perlu ditempatkan sebagai stimulus imajinatif yang dikontekstualisasikan, bukan sebagai realitas utama pembelajaran kognitif anak (Piaget, 1970). Dengan demikian, dari perspektif Piaget, karakter anomali dalam media digital memiliki potensi ganda. Di satu sisi, karakter tersebut dapat memperluas imajinasi simbolik dan kreativitas anak usia dini. Di sisi lain, tanpa pendampingan dan keseimbangan dengan pengalaman konkret, karakter anomali berpotensi menghambat integrasi antara imajinasi dan realitas, yang merupakan fondasi penting bagi perkembangan kognitif selanjutnya.

Dampak Psikososial terhadap Identitas Awal Anak (Perspektif Teori Erikson)

Dalam Teori Perkembangan Psikososial Erik H. Erikson, anak usia dini menjalani tahapan perkembangan yang sangat menentukan pembentukan identitas awal. Erikson menegaskan bahwa identitas tidak muncul secara tiba-tiba pada masa remaja, melainkan mulai terbentuk sejak usia dini melalui interaksi sosial, pengalaman emosional, dan proses identifikasi dengan figur-figur signifikan di lingkungan anak (Erikson, 1963). Dalam konteks kontemporer, lingkungan tersebut tidak lagi terbatas pada keluarga dan sekolah, tetapi juga mencakup media digital yang dikonsumsi anak secara intens. Sejumlah penelitian mutakhir menunjukkan bahwa konten digital berperan sebagai agen sosialisasi baru yang berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri dan pemaknaan sosial anak usia dini (Livingstone et al., 2021; Domoff et al., 2020).

Pada rentang usia 3–6 tahun, anak berada pada tahap *initiative versus guilt*, yaitu fase ketika anak secara aktif mengembangkan inisiatif, imajinasi, dan tujuan melalui bermain peran serta eksplorasi sosial (Erikson, 1963). Anak mulai membangun pemahaman tentang “siapa dirinya” dengan meniru peran sosial, menciptakan narasi imajinatif, dan menguji batas-batas perilaku yang diterima. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa karakter digital yang sering ditonton anak dapat berfungsi sebagai model identifikasi simbolik, terutama ketika karakter tersebut memiliki visual yang kuat dan narasi berulang (Coyne et al., 2022). Dalam konteks ini, karakter anomali dalam media digital berpotensi menggantikan atau melengkapi figur nyata seperti orang tua dan guru dalam proses identifikasi anak.

Selain itu, paparan intens terhadap karakter anomali juga berpotensi memengaruhi konflik psikososial pada tahap sebelumnya, yaitu *autonomy versus shame and doubt* (usia 1–3 tahun). Studi longitudinal yang dilakukan oleh Radesky et al. (2020) menunjukkan bahwa paparan media digital dengan pola perilaku impulsif dan minim konsekuensi dapat mengganggu perkembangan regulasi diri dan kontrol emosi anak. Karakter anomali yang sering menampilkan tindakan ekstrem, absurd, atau tidak konsisten secara moral berisiko melemahkan pemahaman anak tentang batasan, tanggung jawab, dan hubungan sebab-akibat dalam kehidupan sosial nyata. Dampaknya, anak dapat menampilkan ekspresi diri yang tampak kreatif dan berani, tetapi rapuh secara emosional ketika dihadapkan pada aturan dan tuntutan sosial yang nyata (Coyne et al., 2022; Livingstone et al., 2021). Dalam jangka panjang, pengalaman psikososial pada usia dini menjadi fondasi bagi tahap *identity versus role confusion* pada masa remaja. Erikson menegaskan bahwa kegagalan menyelesaikan konflik psikososial awal dapat menimbulkan ketidakstabilan identitas pada tahap perkembangan selanjutnya (Erikson, 1968). Oleh karena itu, dominasi karakter anomali dalam dunia simbolik

anak berpotensi menciptakan skema identitas yang terfragmentasi, terutama ketika nilai moral, peran sosial, dan konsekuensi tindakan tidak ditampilkan secara konsisten dalam media.

Namun demikian, Erikson juga membuka ruang bagi interpretasi positif. Karakter anomali dapat mendukung perkembangan identitas jika dimediasi secara reflektif. Ketika orang dewasa mengajak anak berdiskusi, menghubungkan cerita media dengan pengalaman nyata, dan menegaskan nilai sosial, anak dapat mengembangkan identitas yang fleksibel tetapi tetap stabil. Dalam hal ini, media digital berfungsi sebagai alat eksplorasi identitas, bukan penentu identitas itu sendiri (Rideout, 2017). Dengan demikian, dari perspektif Erikson, dampak psikososial karakter anomali dalam media digital sangat bergantung pada kualitas relasi sosial yang menyertainya. Media tidak bekerja secara deterministik, melainkan berinteraksi dengan lingkungan keluarga dan pendidikan. Pendampingan yang konsisten memungkinkan anak menyelesaikan konflik psikososial secara adaptif dan membangun identitas awal yang sehat, bermakna, dan berorientasi sosial.

Sintesis Tiga Teori dalam Analisis Dampak Media Digital

Analisis dampak konten karakter anomali dalam media digital terhadap anak usia dini menuntut pendekatan teoretis yang bersifat integratif. Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura, Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, dan Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson saling melengkapi dalam menjelaskan bagaimana media digital memengaruhi perilaku, imajinasi, dan pembentukan identitas anak. Sintesis ketiga teori ini menunjukkan bahwa pengaruh media digital tidak bekerja secara linear atau terpisah, melainkan melalui mekanisme sosial, kognitif, dan psikososial yang berlangsung secara simultan dan saling berinteraksi.

Dari perspektif Bandura, media digital menyediakan model simbolik yang secara aktif diamati dan ditiru anak melalui proses *observational learning*. Karakter anomali berfungsi sebagai agen sosialisasi yang memengaruhi perilaku, ekspresi emosi, dan cara bertindak anak melalui tahapan perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi (Bandura, 1977). Melalui paparan berulang, perilaku dan ekspresi karakter media berpotensi terinternalisasi dalam perilaku anak sehari-hari. Namun, pendekatan Bandura lebih menekankan pada proses peniruan perilaku, sehingga belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana anak memahami, menafsirkan, dan memberi makna terhadap perilaku yang diamatinya.

Kerangka tersebut dilengkapi oleh teori Piaget yang menyoroti aspek konstruksi kognitif anak. Anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu fase ketika imajinasi simbolik berkembang pesat, tetapi kemampuan berpikir logis dan membedakan realitas dengan fantasi

masih terbatas (Piaget, 1969). Dalam kondisi ini, karakter anomali dengan visual mencolok dan alur naratif yang tidak konsisten mudah diasimilasi ke dalam skema kognitif anak tanpa proses evaluasi kritis. Perspektif Piaget menjelaskan bagaimana anak memaknai konten media sebagai bagian dari realitas simboliknya, sekaligus mengapa anak kesulitan memahami ketidaksesuaian nilai, konsekuensi moral, dan logika sebab-akibat yang sering muncul dalam konten karakter anomali.

Sementara itu, Erikson memperluas analisis dengan menyoroti implikasi jangka panjang paparan media digital terhadap perkembangan psikososial anak. Pada tahap *initiative* versus *guilt*, anak menggunakan pengalaman simbolik, termasuk interaksi dengan karakter media, sebagai sarana eksplorasi peran, tujuan, dan identitas awal (Erikson, 1968). Karakter anomali dapat memperkuat inisiatif, keberanian berekspresi, dan kreativitas anak. Namun, tanpa pendampingan nilai dan interaksi sosial yang bermakna, paparan tersebut juga berpotensi menimbulkan kebingungan identitas, terutama ketika karakter yang ditiru menampilkan perilaku ambigu, inkonsisten, atau menyimpang dari norma sosial.

Sintesis ketiga teori ini menunjukkan bahwa dampak media digital bersifat transaksional. Anak tidak hanya meniru perilaku karakter media sebagaimana dijelaskan Bandura, tetapi juga secara aktif mengonstruksi makna simbolik dari konten tersebut sebagaimana dijelaskan Piaget, lalu mengintegrasikannya ke dalam proses pembentukan konsep diri dan identitas awal sebagaimana ditekankan Erikson. Dengan demikian, media digital memengaruhi anak pada tiga level perkembangan sekaligus, yaitu perilaku yang ditampilkan, struktur berpikir yang dibangun, dan identitas psikososial yang berkembang.

Implikasi penting dari sintesis ini adalah bahwa dampak konten karakter anomali tidak bersifat deterministik. Bandura menegaskan peran lingkungan dalam memperkuat atau melemahkan proses modeling, Piaget menekankan pentingnya pengalaman konkret untuk menyeimbangkan imajinasi simbolik, dan Erikson menyoroti peran relasi sosial dalam resolusi konflik psikososial. Oleh karena itu, pendampingan orang dewasa, kurasi konten yang tepat, serta keseimbangan antara pengalaman digital dan bermain nyata menjadi faktor kunci dalam memediasi pengaruh media digital terhadap perkembangan anak.

KESIMPULAN

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa konten karakter anomali dalam media digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak usia dini pada aspek perilaku, imajinasi, dan identitas awal. Berdasarkan Teori Pembelajaran Sosial Bandura, karakter anomali berfungsi sebagai model simbolik yang ditiru anak melalui proses pembelajaran

observasional. Dari perspektif Piaget, karakter tersebut mudah diasimilasi ke dalam imajinasi simbolik anak pada tahap praoperasional, namun berpotensi mengaburkan batas antara fantasi dan realitas jika tidak diimbangi pengalaman konkret. Sementara itu, menurut Erikson, paparan karakter anomali memengaruhi pembentukan identitas awal anak pada tahap initiative versus guilt, baik dengan mendorong inisiatif maupun menimbulkan kebingungan nilai apabila tidak disertai pendampingan.

Sintesis ketiga teori menegaskan bahwa dampak media digital terhadap anak usia dini bersifat multidimensional dan tidak deterministik. Pengaruh karakter anomali sangat bergantung pada kualitas konten, intensitas paparan, serta peran pendampingan orang dewasa dalam memediasi pengalaman anak. Oleh karena itu, pengelolaan media digital yang tepat diperlukan agar konten tersebut dapat mendukung perkembangan imajinasi dan identitas anak secara sehat dan adaptif.

REFERENSI

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Boston: Pearson.
- Cahyo Setiadi Ramadhan, "Konten Anomali: Ancaman Tersembunyi bagi Perkembangan Psikologis Anak," Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2025. <https://www.umy.ac.id/konten-anomali-ancaman-tersembunyi-bagi-perkembangan-psikologis-anak/>
- Coyne, S. M., Stockdale, L., Busby, D., Iverson, S., & Grant, D. M. (2022). *Media characters as social models: Associations between young children's media use and identity-related behaviors*. *Journal of Children and Media*, 16(3), 345–360. <https://doi.org/10.1080/17482798.2022.2031234>
- Domoff, S. E., Borgen, A. L., Foley, R. P., & Maffett, A. (2020). *Excessive use of mobile devices and young children's self-regulation*. *Child Development Perspectives*, 14(2), 79–85. <https://doi.org/10.1111/cdep.12370>
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and Society* (2nd ed.). New York: W. W. Norton & Company.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: W. W. Norton & Company.
- Fakhri, M., & Hidayat, R. (2023). *Fenomena Anomali Konten Digital dan Dampaknya terhadap Anak-anak: Tinjauan Perspektif Ilmu Komunikasi*. Maquro: Jurnal Komunikasi, 2(1), 45–58. Diakses dari: <https://ejournal.uhuwiyah.ac.id/index.php/maquro/article/view/295>
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1986). *Living with Television: The Dynamics of the Cultivation Process*. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Perspectives on Media Effects* (pp. 17–40). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Joan Ganz Cooney Center. (2020). *The Power of Play: Designing Digital Games to Foster Creativity and Innovation in Early Childhood*, Sesame Workshop. (Laporan ini membahas bagaimana konten digital mendukung imajinasi anak melalui elemen kreatif.)

- Journal of Children and Media. (2021). "Ambiguous Characters in Children's Media: Impacts on Cognitive Development" oleh Smith, J., & Lee, K. (Vol. 15, No. 3, pp. 245-262). Taylor & Francis. (Studi ini menganalisis efek paparan karakter ambigu terhadap pemahaman realitas anak.)
- Kirkorian, H. L., Wartella, E. A., & Anderson, D. R. (2008). Media and young children's learning. *The Future of Children*, 18(1), 39–61.
- Kompas.com. (2025, Juni 8). *Wamendikdasmen Soroti Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini, Berisiko Brain Fog*. Diakses dari: <https://www.kompas.com/edu/read/2025/06/08/080156271>
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2021). *European children's digital media use and psychological well-being: A systematic review*. *Journal of Children and Media*, 15(4), 457–476. <https://doi.org/10.1080/17482798.2021.1954973>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Mutiara Cendekia*, 5(1), 10–18. Diakses dari: <https://ejournal.stikku.ac.id/index.php/jmc/article/view/740>
- Nur Ainy Fardana Nawangsari, 2025. "Pengaruh Materi Digital Anomali pada Perkembangan Anak," Disdikbud Pontianak, 2025. https://disdikbud.pontianak.go.id/infusions/articles/articles.php?article_id=89
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209-1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Marsh, J., et al. (2014). Digital play and identity. *Early Years*, 36(3), 242–253.
- Ormrod, J. E. (2016). *Human Learning* (7th ed.). Boston: Pearson Education; Berk, L. E. (2013). *Child Development*. Boston: Pearson.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press.
- Piaget, J. (1973). *To Understand Is to Invent: The Future of Education*. New York: Grossman.
- Radesky, J. S., Weeks, H. M., Ball, R., Schaller, A., Yeo, S., Durnez, J., & Barr, R. (2020). *Young children's use of smartphones and tablets*. *Pediatrics*, 146(1), e20193518. <https://doi.org/10.1542/peds.2019-3518>
- Rideout, V. (2017). *The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight*. Common Sense Media.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (2005). *Imagination and Play in the Electronic Age*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Boston: Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.