UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media massa adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan-pesan dari sumber kepada khalayak (penerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, dan Televisi.[1]Televisi merupakan salah satu medium terfavorit bagi para pemasang iklan di Indonesia. Media televisi merupakan industri yang padat modal, padat teknologi dan padat sumber daya manusia. Namun sayangnya kemunculan berbagai stasiun televisi di Indonesia tidak diimbangi dengan tersedianya sumber daya manusia yang memadai. Pada umumnya, televisi dibangun tanpa pengetahuan pertelevisian yang memadai dan hanya berdasarkan semangat dan modal yang besar saja.[2]

Televisi menjadi salah satu media hiburan yang murah, pada saat ini terlebuh lagi dengan hadirnya televisi – televisi swasta yang menayangkan program acara yang mampu menarik perhatian masyarakat. Televisi swasta berlomba – lomba merangkul khalayak atau pemirsa sebanyak – banyaknya dengan menyajikan tayangan sesuai selera masyarakat. Di tengah persaingan antara televisi – televisi dalam penyajian atau program acara, hadir pula tayangan yang menarik minat dikalangan anak – anak. Pada saat ini tayangan anak masih kurang banyak jumlahnya di pertelevisian indonesia, hadirnya tayangan anak di televisi pada saat ini mampu memenuhi keinginan pemirsa di kalangan anak – anak. Pengaruh tayangan televisi sangat besar bagi konsumen media. Salah satu elemen masyarakat yang rentan pada pengaruh tayangan televisi adalah anak-anak dan remaja. Mereka adalah kelompok usia yang mempunyai daya imitasi cukup tinggi. Mereka cenderung mempunyai rasa

[1] Cangara, Hafied. 2002. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada) hal 134

[2] Sumita Tobing, *Dirut Perjan TVRI*, dalam seminar Tuntutan Profesionalisme Televisi, Jakarta, november 2011

ingin tahu yang besar. Salah satunya terhadap objek tayangan televisi. Secara psikologis, remaja mempunyai kecenderungan untuk melakukan peniruan (imitasi) terhadap tayangan-tayangan di televisi. Dikhawatirkan, semakin sering seseorang menonton televisi akan mempengaruhi pola pikir maupun pola tindaknya. Informasi siaran televisi dapat diumpamakan "pisau bermata dua", di satu sisi acara televisi bertujuan untuk meraih keuntungan material dan di sisi lain dapat mengubah pengetahuan, emosional dan perilau individu masyarakat bahkan bangsa. Perubahan ini dapat mengena sampai pada masyarakat terkecil yaitu keluarga.

Televisi dengan berbagai Program acara siarannya selama ini dengan berbagai jenis tayangan informasi dan hiburan memang sangat dinikmati oleh masyarakat. Namun apabila tidak digunakan dengan bijaksana oleh pemirsa dalam hal ini siswa maka apa yang ditonton akan dapat merusak perilaku atau moral siswa. Menonton siaran televisi tidak selamanya memberikan dampak positif jika televisi tersebut digunakan tidak secara proporsional, terutama bagi siswa. Dengan adanya media televisi bagi para siswa, media televisi dapat berdampak positif dengan menjadikannya sebagai sarana informasi yang dapat meningkatkan wawasan pengetahuan siswa, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Televisi dapat bernampak negatif bila para siswa menjadi pengguna media televisi yang pasif. Yaitu jika menjadikannya sebagai media hiburan semata dengan menyimak sinetron, film kartun yang tidak mendidik para siswa karena begitu banyak sinetron dan film kartun serta hiburan lainnya sehingga siswa terlena tanpa mengenal waktu untuk belajar yang berdampak terhadap menurunnya prestasi belajar siswa.[3]

Film animasi atau film kartun adalah film yang merupakan hasil pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari lembar – lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak.

[3] Bambang Mujianto, "*Sikap Penyelenggara Siaran Televisi Terhadap Penyelenggaraan Siaran Televisi Digital*". Jurnal Studi Komunikasi Dan Media. Vol. 17 No. 2 (Juli - Desember 2013) Hal : 123 - 133

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Namun kini dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat, bahkan kini banyak bermunculan film animasi 3 dimensi dari pada 2 dimensi.[4]

Film animasi atau film kartun merupakan tayangan yang aman dan memang dikategorikan untuk anak – anak. Walaupun tidak semua film animasi aman untuk anak – anak namun sebagian film animasi memang layak untuk ditonton dengan kategori semua umur. Film animasi menampilkan cerita yang sederhana dan menghibur dengan menampilkan tokoh – tokoh yang unik seperti superhero, karakter hewan, dan karakter – karakter lainnya. Kebanyakan film animasi yang ditayangkan di Indonesia merupakan film animasi luar negeri yang di adopsi oleh stasiun televisi Indonesia. Dan film animasi yang tayang di layar kaca televisi Indonesia sudah lulus sensor sehingga aman untuk ditonton anak – anak.

Adit Sopo Jarwo adalah sebuah serial animasi indonesia untuk anak – anak dirilis pada 27 januari 2014 di Indonesia dan kini ditayangkan kembali di MNCTV, serial ini juga sempat ditayangkan di Global TV dan Trans TV. Film ini diproduksi oleh MD Animation. Kisah persahabatan Adit, Dennis, Mitha, dan Devi serta si mungil Adelya yang kehidupannya diwarnai petualangan tak terduga. Adit berperan sebagai penggerak, motivator, juga inspirator bagi para sahabatnya untuk melewati hari – hari dalam menggapai mimpi pada masa mendatang.[5] Mereka tinggal di perkampungan yang khas Indonesia. Jarwo dan Sopo yang selalu mencari celah untuk bisa mengambil keuntungan tanpa disertai usaha menjadikannya selalu berhadapan dengan Adit dan teman – teman. Beruntungnya diantara mereka ada Haji Udin, yang telah menjabat setelah ketua RW selama belasan tahun dan dengan sosoknya yang bijaksana mampu menjadi penengah antara Jarwo – Sopo dan Adit beserta teman –

[4] http://www.pelajaran.co.id/2017/12/pengertian-animasi-prinsip-dan-jenis-jenis-menurut-para-ahli.html diakses pada tanggal 4 januari 2018 pukul 15.20 di pekanbaru

[5] https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo diakses pada tanggal 16 desember 2017 pukul 10.05 di Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

temannya sehingga suasana dapat kembali kondusif.[6]

Di tengah – tengah berbagai program tontonan di televisi dewasa ini yang dianggap tidak mendidik, sebuah prestasi ditorehkan oleh Animasi karya anak bangsa. Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) melalui siaran persnya memberikan apresiasi kepada film animsi 3D "Adit Sopo Jarwo". Film animasi "Adit Sopo Jarwo" karya MD Animation Indonesia ini dipandang sebagai program anak dan kartun yang menginspirasi dan kaya muatan edukasi. Film animasi "Adit Sopo Jarwo" menjadi salah satu dari tujuh film kartun yang direkomendasikan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) sebagai film kartun yang ramah untuk ditayangkan bagi anak – anak. Film animasi "Adit Sopo Jarwo" juga mendapatkan penghargaan sebagai duta hari film nasional pada tahun 2015.[7]

Pemilihan sasaran khalayak siswa SDN 014 Tandun sebagai pemirsa film animasi "Adit Sopo Jarwo" pada penelitian ini dikarenakan siswa – siswi yang memiliki umur kisaran 7 hingga 12 tahun yang mana pada usia tersebut anak – anak sudah mengenal logika, simbol dan komunikasi yang memungkinkan mereka menyerap dan memahami simbol simbol komunikasi yang diperoleh langsung atau melalui media.[8]

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk meneliti Pengaruh dari tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo terhadap siswa di SDN 014 Tandun dengan judul **: "Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit Sopo Jarwo Terhadap Sikap Siswa SDN 014 Tandun".**

B. Penegasan Istilah

Guna menghindari kesalah pahaman dan mempermudah pemahaman terhadap istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka penulis perlu menegaskan istilah-istilah dalam penelitian ini sebagai

[6] www.mdanimation.co/md-animation-movie diakses pada tanggal 4 januari 2018 pukul 15.47 di pekanbaru

[7] https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/14608/adit-sopo-jarwo-menerima-apresiasi-dari-kpi di akses pada tanggal 4 januari 2018 pukul 15.50 di pekanbaru

[8] Suhartin, *Cara Mendidik Anak Dalam keluarga Masa Kini* (Jakarta: Bhatara Karya Aksara, 1986), hlm. 98

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

berikut:

1. **Pengaruh**

   Pengaruh adalah salah satu elemen dalam komunikasi yang sangat penting untuk mengetahui berhasil tidaknya komunikasi yang kita inginkan.[9]

2. **Tayangan**

   Tayangan menurut bahasa adalah sesuatu yang ditayangkan (dipertunjukkan), pertunjukan (film, dan sebagainya) persembahan.[10]

3. **Film Kartun**

   Film kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Orang yang membuat kartun disebut kartunis. Beberapa jenis gambar kartun yang dikenal saat ini ialah kartun editorial, gag, cartoon, dan strip komik. Selain itu, kartun juga berkembang dalam media lainnya, yaitu film, dan dikenal sebagai animasi.[11]

4. **Adit Sopo Jarwo**

   Film animasi "Adit dan Sopo Jarwo" diproduksi oleh MD Animation, yaitu rumah produksi visual effect untuk animasi asli Indonesia yang dibentuk oleh Manoj Punjabi dan Dana Riza.[12]

5. **Sikap**

   Skap merupakan reaksi atau proses seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau obyek.

6. **Siswa SD 014 Tandun**

   Siswa SD adalah istilah bagi peseta didik pada jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar di tempuh dalam

---

[9] Cangara, hafied. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014) hal 185

[10] http://www.referensimakalah.com/2012/12/pengertian-tayangan-televisi.html?m=1 diakses pada tanggal 4 januari 2018 pukul 16.00 di Pekanbaru

[11] http://id.wikipedia.org/wiki/kartun diakses pada tanggal 16 desember 2017 pukul 11.07 WIB di Pekanbaru

[12] www.mdanimation.co/md-animation-movie ,akses 7 januari 2018 pukul 19.29 di Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

waktu 6 tahun, mulai dari kelas satu sampai dengan kelas 6.[13] Siswa SD 014 Tandun merupakan peserta didik pada jenjang dasar yang terletak di Desa Kumain Kecamatan Tandun Kabupaten Rokan Hulu, Riau.

Dalam kajian ini pengaruh tayangan film kartun "Adit Sopo Jarwo" terhadap siswa SD adalah tayangan film kartun "Adit Sopo Jarwo" dalam mempengaruhi pengetahuan, sikap dan perilaku siswa SD.

C. Permasalah

1. Identifikasi Masalah

   Berdasarkan uraian latar belakang dan penelitian yang akan dilakukan dengan judul Pengaruh Tayangan Adit Sopo Jarwo Terhadap Skap Siswa SDN 014 Tandun, maka beberapa masalah muncul terkait hal tersebut diantaranya:

   a. Seberapa besar pengaruh tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo terhadap kognisi siswa SDN 014 Tandun
   b. Seberapa besar pengaruh tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo terhadap afeksi siswa SDN 014 Tandun
   c. Seberapa besar pengaruh tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo terhadap konasi siswa SDN 014 Tandun

2. Batasan masalah

   Untuk menghindari lingkup permasalahan menjadi terlalu luas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit Sopo Jarwo terhadap sikap siswa SDN 014 Tandun

3. Rumusan Masalah

   Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit Sopo Jarwo terhadap sikap siswa SDN 014

[13] https://rjhayanti.wordpress.com/pendidikan-sd/pengertian_s/ diakses pada tanggal 10 Januari 2018 pukul 22.02 di Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tandun?”

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

   Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tayangan film kartun Adit Sopo Jarwo terhadap sikap siswa SDN 014 Tandun.

2. Kegunaan penelitian

   a. Kegunaan Akademis

      Untuk menambah wawasan dan pemahaman penulis secara lebih mendalam mengenai Pengaruh Tayangan Film Kartun Adit Sopo Jarwo terhadap sikap siswa SDN 014 Tandun.

   b. Kegunaan Praktis

      1) Sebagai aplikasi dari teori-teori yang penulis peroleh diperkuliahan dan membandingkannya dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.
      2) Bentuk sumbangsih pemikiran penulis, yang dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi konsentrasi *Broadcasting.*
      3) Sebagai jalan menyelesaikan pendidikan program S1 pada bidang Ilmu Komunikasi.

E. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan penelitian ini peneliti membagi enam bab bahasan yang masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab yang akan di uraikan dengan sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan, merupakan bab yang Meliputi Latar Belakang Masalah, Penegasan Istilah, Permsalahan, Tujuan dan Kegunaan Penelitian dan Sistematika Penulisan.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang teori, kajian terdahulu, definisi konseptual variabel.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi Penelitia merupakan bab yang meliputi Jenis dan Pendekatan Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Uji Validitas Data dan Teknik Analisis Data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM

Gambaran Umum tentang Penelitian

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan diperoleh dari hasil penelitian berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, Bab ini juga berisikan saran-saran peneliti yang ditarik berdasarkan kesimpulan yang diperoleh yang diharapkan akan dapat memberi masukan.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.