

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini kebutuhan akan mendapatkan informasi melalui media terus meningkat. Orang akan bisa memperoleh informasi melalui media-media yang ada baik berupa koran, radio, televisi ataupun internet. Media massa telah merasuk (*pervasive*) ke kehidupan masyarakat modern. Orang hampir menghabiskan rata-rata 40 persen bersama media massa. Media massa telah menyentuh hampir semua aspek sehari-hari dalam kehidupan kita (Vivian,2008:4).

Perkembangan teknologi media massa berjalan dengan pesat. Dalam masyarakat modern, media massa mempunyai peran yang signifikan sebagai bagian dari kehidupan manusia sehari-hari. Hampir pada setiap aspek kegiatan manusia, baik yang dilakukan secara pribadi maupun bersama-sama selalu mempunyai hubungan dengan aktivitas komunikasi massa. Selain itu, animo individu atau masyarakat yang tinggi terhadap program komunikasi melalui media massa seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film dan internet menjadikan setiap saat individu atau masyarakat tidak terlepas dari terpaan atau menerpaan diri terhadap media massa.

Banyak ahli komunikasi yang menyatakan bahwa saat ini kita hidup dalam apa yang dinamakan masyarakat komunikasi massa. Apa yang dimaksud dengan

masyarakat komunikasi massa itu? Secara sederhana, masyarakat komunikasi massa adalah satu masyarakat yang kehidupan kesehariannya tidak bisa dilepaskan dari media massa. Masyarakat komunikasi massa, menjual dan membeli barang melalui media massa, mencari informasi mutakhir, mencari bahan untuk pendidikan, mencari hiburan dan bahkan mencari jodoh pun melalui media massa.

Sebagian besar penduduk Indonesia yang hidup di kota besar sudah masuk ke dalam masyarakat komunikasi massa karena hampir di setiap rumah kita menemui televisi, radio, surat kabar dan majalah. Media-media tersebut telah menjadi sumber utama bagi masyarakat untuk mencari hiburan dan informasi. Ada juga para pedagang yang memanfaatkan media cetak untuk menawarkan produknya pada calon konsumen. Bahkan, di media cetak, kita juga kerap menemukan ada kolom untuk mencari jodoh.

Media massa sudah menjadi satu institusi sosial yang penting dalam kehidupan kita. Dalam konteks media massa sebagai institusi sosial itu, tentu media massa membentuk dirinya sebagai salah satu organisasi yang hidup di tengah masyarakat.

Selain fungsi-fungsi di atas, ada beberapa fungsi yang bersifat umum lain dari media massa, yaitu fungsi informasi, pendidikan, memengaruhi, fungsi proses pengembangan mental, adaptasi lingkungan dan fungsi memanipulasi lingkungan. Secara lebih khusus media massa mempunyai fungsi, yaitu fungsi meyakinkan,

menganugerahkan status, membius, menciptakan rasa kebersatuan, privitasi dan hubungan parasosial. (Karlina, dkk, 2002)

Media massa (mass media) adalah saluran-saluran atau cara pengiriman pesan-pesan massa. Media massa dapat berupa surat kabar, TV, radio, komputer, dan lain sebagainya. Media massa telah menjadi bagian yang biasa dan tersedia dalam kehidupan kita seperti televisi (Turner,2009:41).

Kartun dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak namun tidak jarang remaja dan dewasa menyukai kartun.Tapi pada saat ini banyak film kartun yang menyimpang dari yang seharusnya. Film kartun pada saat ini lebih menampilkan adegan kekerasan, perilaku menyimpang dan pornografi. Anak-anak cenderung menirukan apa yang mereka lihat.

Di SDN 108 Bukit Raya Pekanbaru banyak sekali anak-anak yang menyukai program acara televisi khususnya kartun, pada jam istirahat anak-anak berkumpul untuk sekedar membeli makanan ringan dan juga menceritakan hal-hal terbaru tentang film yang mereka sukai, tak jarang bahwasanya mereka juga ikut mempratekkannya kepada teman sendiri, hal inilah yang ditakutkan orang tua maupun guru mengenai pengaruh tayangan kekerasan di film kartun tersebut oleh karena itu pengawasan dari orang tua diperlukan karena tidak semua cerita di film kartun tersebut yang sifatnya mendidik bahkan beberapa mengandung unsur kekerasan secara langsung maupun tidak langsung.

Dari fenomena diataslah penulis mengangkat permasalahan untuk dijadikan bahan penelitian dengan judul **“PENGARUH TAYANGAN KEKERASAN**

## **DALAM FILM KARTUN TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK DI SDN 108 BUKIT RAYA PEKANBARU ”.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas yang dijelaskan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengaruh Tayangan Kekerasan Dalam Film Kartun Terhadap Perilaku Agresif Anak SDN 108 Bukit Raya Pekanbaru ?
2. Apa saja bentuk-bentuk adegan kekerasan dalam film kartun tersebut yang dapat mempengaruhi perilaku agresif anak ?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah di kemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh tayangan kekerasan dalam film kartun terhadap perilaku agresif pada anak SDN 108 Bukit Raya Pekanbaru
- b. Untuk mengetahui apa saja bentuk-bentuk kekerasan di film kartun yang dapat mempengaruhi perilaku agresif anak.

#### **2. Kegunaan Penelitian**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masukan bagi orang tua untuk mengontrol anaknya dalam menonton tayangan televisi dan juga untuk media massa agar lebih memperhatikan tayangannya.
- b. Sebagai sumbangan tulisan ilmiah untuk UIN suska Riau dan bisa dilanjutkan oleh peneliti yang lain jika mengkaji masalah yang sama.

#### **D. Batasan Masalah**

Untuk mempermudah dan menghindari meluasnya permasalahan penelitian ini, maka penulis membatasi masalah hanya pada tayangan kekerasan dalam kartun baik fisik maupun verbal. Anak yang diteliti yaitu berumur enam hingga dua belas tahun yang bersekolah di SDN 108 Bukit Raya Pekanbaru .

#### **E. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari terjadi kesalahpahaman dalam memahami, mempermudah penafsiran istilah-istilah yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah di bawah ini:

1. Tayangan kekerasan adalah adegan yang mempertunjukkan seseorang atau sekelompok yang dengan sengaja menimbulkan penderitaan fisik, mental atau barang orang lain: (Poerwadinata, 2002 :88)
2. Film kartun adalah tayangan animasi yang disajikan untuk anak-anak yang bersifat menghibur.(JS.Badudu, 2005)

3. Agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perlakuan itu (Barbara,2005:16).

## **F. Kerangka Teoritis**

- a. Televisi Sebagai Media Massa Mempengaruhi Kehidupan.

Media massa adalah alat yang digunakan untuk penyampaian pesan dari sumber ke khalayak penerima dengan menggunakan media komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi (Mulyana,2000). Diantara banyak media massa yang ada, televisi adalah salah satu yang banyak di manfaatkan orang.

Televisi sebagai salah satu media massa yang dapat menjangkau khalayak orang banyak dalam memproses terjadinya komunikasi secara efektif. Menurut Mc Luhan, menggunakan media ini pada hakekatnya adalah perluasan dari alat indera manusia, seperti telepon merupakan kepanjangan dari telinga, televisi perpanjangan dari mata (Rakhmat, 2002: 220). Media televisi mempunyai daya tarik yang begitu luas sehingga mampu membawa masyarakat terbawa arus dan mempunyai pengaruh yang sangat besar kepada pemirsa.

Televisi sebagai media untuk menyampaikan informasi merupakan alat yang cukup ampuh mempengaruhi dan membentuk opini publik. Masyarakat bisa menggunakan media ini untuk melakukan propaganda terhadap penontonnya

karena kelebihan televisi itu sendiri. Televisi bisa memberi pengaruh positif atau negatif tergantung oleh kepentingan penontonnya (Surbakti,2008:49).

b. Bentuk tayangan kekerasan dalam film kartun

Tayangan adalah sesuatu yang dipertunjukkan. Sedangkan kekerasan adalah tindakan dengan sengaja untuk memaksa, menaklukan, mengendalikan, menguasai, menghancurkan, melalui cara-cara fisik, psikologi, *deprivasi* (penelantaran) ataupun gabungan-gabungan dalam beragam bentuknya.

Sehingga tayangan kekerasan adalah suatu pertunjukan yang memperlihatkan adegan seseorang yang dengan sengaja dengan cara-cara fisik, mental dan sosial kepada orang lain. Oleh karena itu dalam hal ini perlunya bimbingan orang tua untuk mengawasi perilaku anak baik saat menonton maupun setelah selesai menonton.

Film kartun adalah tayangan khusus yang di sajikan untuk anak-anak yang disiarkan pada hari minggu maupun ataupun pada jam-jam istirahat anak bersifat menghibur. Biasanya bercerita mengenai kepahlawanan dan memiliki bobot cerita yang lebih ringan. Film kartun sebagai media hiburan sampai sekarang masih mendapat tempat di hati para pecinta atau penggemarnya. Penggemar film jenis ini tidak memandang usia, meskipun film jenis ini kebanyakan untuk konsumsi anak-anak. Ada juga film kartun untuk usia remaja dan dewasa. Yang membedakan film kartun anak-anak dengan film kartun dewasa adalah pada penokohan, tema cerita dan amanat/pesan.

Film yang sampai saat ini masih didominasi produsen Jepang dan Amerika Serikat ini selain mengandung unsur hiburan juga mengandung unsur pendidikan, meskipun kadang terselip unsur permusuhan dan kekerasan. Dua hal yang senantiasa kita hindarkan pengaruhnya bagi anak-anak.

Anak-anak sebagai konsumen terbesar film kartun jika kita biarkan bebas biasanya saking cintanya pada film ini bahkan sampai melupakan sebagian besar waktunya untuk belajar dan membantu bekerja. Jika kita melarang mereka menonton seperti ini terlalu ekstrim. Yang lebih memprihatinkan setelah usai menonton film ini mereka tidak dapat menangkap pesan moral dari film tersebut, yang membekas di benak mereka justru unsur negatifnya saja. Misalnya tokoh jagoannya, aksi pukul, bicara kasar/keras, pertengkaran dan kekerasan lainnya yang dikemas secara lucu dan menggelikan. Tak jarang mereka menirukan aksi-aksi tokoh kartunnya.

Sebagai langkah bijaksana alangkah baiknya jika anak-anak kita dampingi saat menyaksikan film kartun sambil kita jelaskan pesan-pesan moral seperti : kejujuran, keteguhan, toleransi, kebijaksanaan, kesabaran dan sebagainya. Dengan begitu selain film kartun sebagai media hiburan dan tontonan namun juga sebagai tuntunan dan media pembelajaran budi pekerti anak-anak kita di rumah.

Program kartun merupakan bagian program animasi, sedangkan program animasi yaitu apa saja yang dapat di perlihatkan seolah hidup. Banyak film kartun yang di tayangkan di televisi telah menjadi favorit dan idola. Karena itu anak-anak banyak mencontoh perilaku ataupun cara-cara yang ada di film kartun tersebut.

Pada awalnya film kartun itu diciptakan sebagai hiburan. Tetapi perkembangan teknologi membuat segmen penontonnya meluas. Tidak hanya untuk anak-anak, tetapi orang dewasa juga mengkonsumsinya. Sehingga tidak ada batasan dalam mengkonsumsi filmnya.

Banyak film kartun tersebut menjadi tidak layak untuk di tonton oleh anak-anak. Tidak hanya kartun Amerika, film kartun Jepang pun menampilkan hal serupa. Dimana hampir sebagian adegan selalu menggunakan kekerasan fisik atau pun verbal.

1. Menurut (Poerwandari,2004:12) bentuk kekerasan dapat di bagi sebagai berikut:

- a) Kekerasan fisik, meliputi : pemukulan, penggunaan senjata, melukai, penyiksaan, dan pembunuhan.
- b) Kekerasan psikologi, meliputi : harga diri, merendahkan, upaya membuat takut, dan teror.
- c) Kekerasan seksual, meliputi : serangan atau upaya fisik untuk melukai alat reproduksi yang di arahkan pada penghayatan seksual.
- d) Deprivasi, meliputi : penelantaran, penjarahan dari kebutuhan dasar.

Media massa seperti menunjukkan kepada masyarakat bahwa media merupakan tiruan dari masyarakat itu sendiri (Burhan:2007), kekerasan yang ada

di media bisa muncul secara fisik maupun verbal. Adegan kekerasan dengan kata-kata kasar sampai dengan siaran-siaran rekonstruksi kekerasan dapat ditonton di televisi. Kekerasan dan sadisme media massa dapat di saksikan mulai dari film kekerasan, film horor, film kartun sampai dengan tayangan kriminalitas di televisi.

2. Kekerasan di media massa terdiri dari beberapa macam (Burhan,2007:355),
  - a) Kekerasan terhadap diri sendiri, seperti bunuh diri, meracuni diri sendiri dan menyakiti diri sendiri.
  - b) Kekerasan kepada orang lain, seperti menganiaya orang lain, membentak orang lain hingga membunuh orang lain.
  - c) Kekerasan kolektif, seperti perkelahian massal, komplotan melakukan kejahatan maupun sindikat perampokan.
  - d) Kekerasan dengan skala yang lebih besar, seperti peperangan dan terorisme yang dampaknya memberikan rasa ketakutan dan kengerian kepada pemirsanya.

Menurut (Burhan,2007) tujuan menonjolkan kengerian dan keseraman adalah agar media massa dapat membangkitkan emosi penonton. Emosi juga bisa mendorong pemirsa mencurahkan perhatian lebih terhadap acara tersebut. Bagi media elektronik, membangun emosi melalui cara seperti ini merupakan upaya yang tidak sulit, karena dengan gambar yang menyeramkan, emosi akan mencapai puncaknya.

Setiap pemberitaan di media memiliki efek bagi yang mengkonsumsi media tersebut. Salah satu efek media tersebut adalah efek keburukan bagi masyarakat. Efek buruk selain berdampak pada kerusakan *kognitif* terutama bagi anak-anak, bahaya besar dari tayangan kekerasan tersebut adalah pada kerusakan sikap dan perilaku.

### 3. Prilaku Agresif Anak

Perilaku adalah respon atau tanggapan serta reaksi atau tanggapan serta reaksi yang terwujud dalam gerakan, dari pengertian tersebut, perilaku merupakan respon berupa stimulus yang di terima oleh indra, di olah oleh otak, dan hasilnya yang terwujud berupa gerakan (Daramita,1994). Agresif adalah tindakan makhluk yang untuk menyerang dan menyakiti makhluk lain.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku anak:

- a) Faktor genetik. Faktor ini bisa disebut sebagai faktor keturunan (*hereditas*)
- b) Lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga merupakan sebuah basis awal kehidupan manusia. Peranan orang tua dalam hal ini sangat penting sebagai contoh anaknya.
- c) Lingkungan sosial. Lingkungan sosial juga membentuk pola perilaku seorang anak.(Barbara,2005:)

Tidak semua anak berperilaku agresif. Anak agresif mengandalkan serangan dan intimidasi atau ancaman yang biasanya korban memiliki kekuatan lebih lemah dari pada pelaku. Sedangkan anak yang kurang dalam perilaku agresif mungkin di sebabkan ketidaktahuan atau ketidakmampuan.

Perilaku agresif anak dapat dilihat dari tingkah laku mereka. Tapi pada saat ini agresif secara fisik juga di ikuti agresif verbal yang memaki anak yang lain. Perilaku anak tersebut terus berkembang dari satu tingkat ke tingkat yang lebih berat sangat tergantung pada apa yang di alami dalam hidupnya.

Anak dalam masalah ini adalah anak sekolah dasar yang berusia antara enam sampai dua belas tahun. Pada saat ini merupakan masa berkembang kemampuan anak.oleh karena itu pengawasan pada anak-anak pada usia ini di anggap sangat penting.

Anak sebagai individu masih labil dan polos. Pada saat ini anak-anak rentan dengan perilaku meniru apa yang di lihatnya yang pada akhirnya membentuk kepribadian anak tersebut. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekedar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor. Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa

detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. (Surbakti:2008)

Anak dalam umur 9-12 tahun sudah memasuki tahap operasional konkrit. Dimana anak mulai mampu berfikir logis untuk mengganti cara berfikir sebelumnya yang bersifat intuitif-primitif, namun masih membutuhkan contoh-contoh konkrit. Disinilah peran televisi sebagai media komunikasi berperan terhadap perkembangan pola pemikiran anak. Dalam hal ini yang berkaitan dengan kegiatan anak-anak sudah bisa mencontoh perilaku yang dilihatnya. Misalnya jika menonton Film Kartun hal apa yang diserap oleh anak tersebut. Anak-anak merupakan konsumen media televisi yang populasinya besar sekali. Pada umumnya anak-anak senang sekali menonton tayangan yang menampilkan perkataan - perkataan yang baru mereka dengar. Jadi dengan demikian, kartun dapat dengan mudah untuk mempengaruhi bahasa kepada anak.(Surbakti:2008)

Sesifikasi dan pembagian kartun

#### 1. Animasi Clay

Animasi Clay (tanah liat) atau bisa juga disebut dengan film animasi stop motion adalah teknik film animasi paling sederhana yang dilakukan dengan cara memotret gerakan demi gerakan yang digerakkan satu demi satu sehingga objek terlihat bergerak. Teknik ini termasuk salah satu teknik yang paling mudah untuk dipraktikkan.

Film animasi terkenal yang menggunakan teknik ini adalah film animasi 'Shaun The Sheep' atau Pingu.

## 2. Animasi 2D

Animasi 2D adalah animasi dua dimensi. Pada animasi 2D, figur animasi tersebut dibuat dan diedit di komputer dengan menggunakan 2D bitmap graphics atau 2D vector graphics. Film animasi yang dihasilkan cenderung datar tanpa terlihat dimensi ekstra yang membuat sebuah gambar terlihat nyata. Beberapa contoh karya dari film animasi 2D adalah kartun-kartun seperti Tom and Jerry, Scooby Doo, anime seperti Doraemon, Sailor Moon dan lain-lain.

## 3. Animasi 3D

Animasi 3D adalah sebuah inovasi yang dihasilkan juga dari perkembangan teknologi dan komputer, sehingga membuat tampilan animasi menjadi lebih hidup dan nyata. Pembuatan sebuah film animasi 3D dibuat lebih kompleks dari film animasi 2D karena didalamnya memuat berbagai efek seperti efek pencahayaan dan lapisan-lapisan layer.

Kartun yang dimulai dari gambar

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. Kartun editorial atau kartun politis biasanya ditujukan untuk menyatakan pandangan politik atau sosial dengan cara menyindir. Sementara itu, gag cartoon dimaksudkan untuk melucu tanpa menyindir. Strip komik ialah gambar kartun dalam bentuk komik singkat. Kartun dapat pula digunakan sebagai ilustrasi, misalnya dalam buku, majalah, atau kartu ucapan. Selain itu, kartun juga berkembang dalam media lainnya, yaitu film, dan dikenal sebagai animasi

1. Doraemon (acara relay dari RCTI)
2. Back at the Barnyard
3. BoBoi Boy
4. Detektif Conan (Impor Indosiar 2000-2008)
5. Nickelodeon Indonesia
6. Chalkzone
7. Dora The Explorer
8. Kungfu Panda
9. SpongeBob SquarePants
10. The Penguins of Madagascar
11. Oggy And The Cockroaches
12. Transformers: Prime
13. Twisted Whiskers
14. Watch And Win Thundercats
15. Bugged
16. The Backyardigans
17. Kungfu Master Of The Zodiac
18. Elemagika
19. Auto B Good
20. Glumpers
21. Eyeshield III
22. Go, Diego, Go!
23. T.U.F.F. Puppy
24. Planet Sheen

25. Avatar: The Last Airbender / Avatar: The Legend of Aang
26. Naruto
27. Naruto Shippuden
28. Monk
29. Canimals
30. Dinosaur
31. Samurai Deeper Kyo
32. Jack Hunter and The Quest for Akhenaten's Tomb
33. Vicky and Johnny
34. Tak and The Power of Juju
35. Back at the Barnyard
36. MAR
37. Popolocrois
38. Eureka 7
39. Gaiking
40. Jubei Chan
41. Dinosaur
42. Marvo and The Wonder Chicken
43. Gazoon
44. Winx Club
45. Tarzan
46. Zig And Sharko
47. BoBoi Boys
48. Yo Gabba Gabba
49. She Wolf

Tayangan kekerasan dalam film kartun di televisi dan perilaku agresif anak.

Menurut (Effendy 2003:318) efek media massa dibagi menjadi :

- a. Efek kognitif, merupakan pengaruh komunikasi yang berupa kegiatan berfikir , mengetahui, mengartikan, menalarkan dan lain sebagainya.
- b. Efek afektif, merupakan pengaruh peristiwa berkaitan dengan perasaan. Tujuan komunikasi massa bukan hanya menginformasikan

sesuatu pada khalayak saja, tetapi khalayak bisa merasakan iba, terharu, sedih gembira, marah dan lain sebagainya.

- c. Efek konatif, merupakan akibat yang timbul pada diri seseorang dalam bentuk perilaku dan tindakan. Efek konatif tidak langsung timbul sebagai akibat dari terpapar media massa, tetapi di dahului oleh efek kognitif atau efek afektif.

Proses pengaruh atau muncul efek kognitif, afektif dan konatif tidak dapat berdiri sendiri. Seberapa besar efek yang di terima semua tergantung dari kedua faktor ini. Adapun kedua faktor tersebut, antara lain sebagai berikut :

1. Faktor individu

Faktor individu dapat mempengaruhi komunikasi, antara lain *opinion* (tanggapan), *needs* (kebutuhan), *values* (nilai) *personality*.

2. Faktor sosial

Faktor sosial dapat mempengaruhi komunikasi antara lain umur dan jenis kelamin, pendidikan, agama dan tempat tinggal.

Efek lain tayangan kekerasan dikemukakan oleh *Harold* dalam (Surbakti 2008:125) yang mengatakan bahwa, tayangan kekerasan mendorong anak-anak menjadi anti-sosial, melanggar peraturan, tidak mau menaati hukum, melakukan penyerangan baik secara verbal maupun fisik. Dengan kata lain jika seorang anak suka menonton tayangan kekerasan secara dinamis dan berkelanjutan maka anak

tersebut akan mengalami efek yang dicerminkannya melalui sikap agresif dan mempengaruhi perilaku sosialnya.

Televisi merupakan salah satu dari media massa. Kemunculannya menghadirkan suatu peradaban. Khususnya dalam proses komunikasi yang bersifat massa. Pada dasarnya efek media televisi tidak sama pada setiap individu. Karena masing-masing individu memiliki kemampuan daya tangkap berbeda, sehingga tidak semua individu dapat menyerap efek media massa. Televisi sangat berpengaruh, tetapi pengaruh-pengaruhnya ini bisa di saring. Seperti tayangan kekerasan. Tayangan harus disaring atau bahkan di tolak sekalipun.

#### d. Teori Kultivasi

Teori kultivasi adalah sebuah teori yang memprediksikan dan menjelaskan formasi dan pembentukan jangka panjang dari persepsi, pemahaman, dan keyakinan mengenai dunia sebagai akibat dari konsumsi akan pesan-pesan media (Lynn,2008:82). Teori kultivasi di perkenalkan oleh George Gerbner.

Gabner berargumentasi bahwa televisi telah menjadi tangan budaya di Amerika Serikat “televisi telah menjadi anggota keluarga yang penting, anggota yang bercerita paling banyak dan sering” (Tankard,2005). Fokus utama riset kultivasi pada kriminal dan kekerasan. Dampak dari semua keterbukaan ke pesan-pesan yang sama menghasilkan apa yang oleh para peneliti ini disebut kultivasi.

Gabner menggolongkan audience televisi menjadi dua golongan, yaitu pevandu berat televisi dan pecandu ringan televisi. Pecandu berat adalah orang

yang menonton televisi lebih dari empat jam perhari, sedangkan pecandu ringan televisi menonton televisi kurang dari 4 jam per harinya.

Gabner melakukan survey dan memperoleh jawaban yang berbeda dari dua golongan tersebut. Ketika diberi pertanyaan mengenai populasi dunia, pecandu berat sering memberi jawaban yang lebih dekat dengan televisi. Pecandu berat televisi memberikan taksiran yang terlalu tinggi lebih banyak dari pada pecandu televisi ringan ( Tankard, 2005:319).

Secara ringkas Gabner memberikan proposisi tentang teori kultivasi.

1. Televisi merupakan suatu media yang unik yang memerlukan pendekatan khusus sendiri.
2. Pesan televisi membentuk sebuah sistem yang mempengaruhi dan *mainstream* dari kebudayaan kita.
3. Sistem-sistem isi pesan tersebut memberikan tanda-tanda untuk kultivasi
4. Analisis kultivasi memfokuskan pada sumbangan televisi terhadap waktu untuk berpikir dan bertindak dari golongan sosial dan heterogen.
5. Teknologi baru memperluas dari pada jangkauan pesan televisi.
6. Analisis kultivasi memfokuskan pada penstabilan yang meluas dan penyamanan akibat-akibat.

Fungsi kebudayaan utama dari televisi adalah untuk menstabilisasi pola-pola sosial. Pola berulang dari pesan dan gambar televisi yang di hasilkan dapat membentuk mainstream dari lingkungan simbiolis umum yang memperkuat konsepsi realitas yang paling banyak di pegang (Lynn,2008).

Kemampuan berfikir anak-anak belum mampu berpikir dengan baik mengenai suatu kejadian, sehingga menyebabkan anak dengan mudah apa yang di tayangkan di televisi boleh dilakukan dalam kehidupan nyata mereka.

Proses kultivasi terjadi dalam dua cara. Pertama adalah perubahan terjadi ketika terutama bagi penonton kelas berat, simbol televisi mendominasi sumber informasi lainnyadan ide mengenai dunia. Mainstream cenderung membuat penonton kelas berat untuk menerima realitas yang mirip dengan yang di tampilkan walaupun berbeda dengan keadaan yang sesungguhnya. Cara kedua kultuvasi kerja adalah melalui resonansi. Resonansi terjadi ketika realitas penonton yang sedang dijalannya sesuai dengan realitas yang digambarkan di dalam media.

Menurut teori ini, televisi mampu menciptakan bagaimana seseorang memaknai dunia dipengaruhi oleh pemaknaan televisi. Terpaan media khususnya televisi mampu memperkuat persepsi khalayak terhadap realitas sosial.

Riset kultivasi adalah riset tentang efek sosial terpaan media massa, sama dengan yang dilakukan *riset uses & gratification* atau agenda setting. Bedanya, kultivasi ini lebih memfokuskan bagaimana persepsi relitas sosial setelah menonton televisi. Semakin sering dia menonton acara kekerasan di televisi,

maka dia akan menganggap bahwa dunia ini penuh dengan kekerasan (Kriyantono:2008).

Pada awal masa kanak-kanak sering disebut sebagai tahap mainan, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan. Menonton televisi adalah salah satu kegiatan bermain yang populer pada masa kanak-kanak. Anak-anak jarang melihat bioskop, tetapi ia senang menonton film kartun, film tentang binatang, dan film tentang anggota-anggota keluarga. Anak-anak juga senang mendengarkan radio, tetapi lebih senang melihat televisi. Ia senang melihat acara untuk anak-anak yang lebih besar dan juga acara untuk anak-anak prasekolah. Ia mengalami situasi rumah yang aman sehingga biasanya tidak merasa takut kalau ada unsur-unsur yang menakutkan dalam acara televisi tersebut.

Film kartun sering ditayangkan pada pagi, sore, dan malam hari. Pada hari libur, film kartun sering ditayangkan dari pagi hingga malam hari. Tayangan *full time* ini cukup mengkhawatirkan bagi beberapa pihak, terutama orang tua. Anak-anak cenderung menonton televisi tanpa berhenti dan jam belajarnya terganggu.

Apalagi film kartun yang sering diputar di beberapa stasiun televisi mengandung unsur kekerasan. Film kartun tersebut menayangkan adegan pertengkaran dan pemukulan yang tidak pantas untuk ditonton oleh anak-anak. Adegan berdarah sering muncul dan ini menggeser image dari film kartun yang seharusnya menghibur, terutama untuk anak-anak.

Film kartun yang mengandung kekerasan ternyata juga diputar pada malam hari. Dalam adegan tersebut tidak jarang tokoh dalam kartun itu mengeluarkan

kata-kata yang tidak sopan sehingga dituruti oleh anak-anak dan di pakai dalam keseharian.

Banyak kejadian kriminal yang dilakukan oleh anak-anak, sebagian dari mereka melakukan hal tersebut karena menonton tayangan kriminal di televisi. Film yang tidak seharusnya mereka lihat itu tertanam dalam memori dan membangkitkan rasa ingin tahu. Sehingga, timbul keinginan mencoba dalam pergaulan sehari-hari.

Tontonan seperti film kekerasan dan film porno sangat mempengaruhi perkembangan psikologi anak. Apa yang mereka lihat dari tontonan itu terekam dan sewaktu-waktu mereka praktikkan seperti yang mereka lihat

Dalam adegan film itu. Dan ini sangat berbahaya bagi si anak itu sendiri karena bisa terjerumus dalam pergaulan yang salah.

Tabel 3. 1. Efek Komunikasi Massa

Sasaran	Media Fisik			Pesan		
	Kognitif	Afektif	Behavioral	Kognitif	Afektif	Behavioral
Individual	1	2	3	4	5	6
Interpersonal	7	8	9	10	11	12
Sistem	13	14	15	16	17	18

Sumber: Jalaludin Rakhmat 2005

Dari tabel tersebut didapatkan bahwa behavioral mendapat efek yang cukup besar terhadap komunikasi massa. Dari media fisik ataupun pesan besar pengaruhnya terhadap behavioral individu, interpersonal, dan sistem.

Tori Kepribadian Freud memiliki hubungan yang searah dengan perilaku awal masa kanak-kanak. Freud menyatakan bahwa Super-Ego (aspek psikologis) melalui proses yang dinamakan Oedipoes complex yang terjadi pada usia 3-6 tahun yang pada masa ini dinamakan Awal Masa Kanak-Kanak. Di mana masa ini anak cenderung memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi dan meniru. Menurut Freud pada masa ini pula, anak-anak menuruti perintah-perintah dan meniru perbuatan orang tuanya. Aspek moral kepribadian mulai terbentuk. Selain itu menurut teori belajar sosial dari Bandura, orang (anak) cenderung meniru perilaku yang diamatinya, stimuli menjadi teladan untuk perilakunya (Rakhmat, 2005). Stimuli dalam hal ini dapat termasuk tayangan televisi yang sedang ditonton.

Begitu besarnya peran dan daya pikat yang dibuatnya membuat pengaruh televisi sering amat dominan dalam kehidupan anak. Bahkan akibat lebih ekstrim, televisi dianggap anak-anak sebagai panutan, dibandingkan dengan orang tua. Terdapat dampak negatif yang begitu banyak apabila membiarkan anak yang berusia awal masa kanak-kanak menonton film kartun yang mengandung kekerasan tanpa ada dampingan dari orang tua.

Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan di masa datang, sekaligus untuk mengembalikan peran orang tua sebagai panutan dalam keluarga perlu adanya semacam pedoman. Pada dasarnya amat diharapkan agar kepada anak-anak dikembangkan sikap aktif dan kritis dalam menonton tayangan televisi.

Terlalu sering menyaksikan film kartun dengan kekerasan menimbulkan perilaku agresif dan anak menjadi kurang kooperatif. Keyakinan kepada anak-anak segala persoalan hanya dapat diselesaikan lewat kekerasan.

Anak-anak menyaksikan televisi tanpa kontrol dapat dikaitkan dengan meningkatnya kekerasan, perilaku agresif, dan hasil akademik atau belajar yang jelek. Selanjutnya, anak-anak di bawah usia empat tahun menghadapi kesulitan dalam membedakan antara fantasi dan kenyataan. Banyak anak-anak dirusak kepekaannya dan mudah bertindak kasar.

Menyaksikan televisi sebelum sekolah, dapat menurunkan daya tangkap anak-anak terhadap pelajaran di sekolah. Berita-berita yang disuguhkan televisi, seringkali hanya merupakan katalog tindakan kekerasan yang dapat menyebabkan ketakutan dan kebingungan di antara anak-anak

Anak akan sulit mengekspresikan diri. Apabila sebagian besar waktu anak-anak dihabiskan di depan televisi, dapat dipastikan anak-anak tidak akan mendengarkan bila orang tua berbicara kepadanya, anak-anak tidak mau berbicara dengan orang tua dan anak-anak sulit mengekspresikan diri. Mereka sering meniru kekerasan “pahlawan televisi” dan perilakunya.

Terdapat beberapa undang-undang yang mengatur penyiaran yaitu pada P3/SPS (Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran) yang dikeluarkan oleh KPI. Beberapa pasal yang berhubungan dengan siaran yang bersifat kekerasan yang berdampak pada anak adalah pasal 32 ayat 1 dan pasal 35. Pasal 32 ayat 1 berisikan tentang program yang mengandung muatan kekerasan secara dominan, atau mengandung kekerasan eksplisit dan vulgar, hanya disiarkan pada jam tayang di mana anak-nak pada umumnya diperkirakan sudah tidak menonton televisi, yakni pukul 22.00-03.00. Sedangkan isi pasal 35 adalah dalam program anak-anak, kekerasan tidak boleh tampil secara berlebihan dan

tidak boleh tercipta kesan bahwa kekerasan adalah lazim dilakukan dan tidak memiliki akibat serius bagi pelakunya (Dewan Pres)

Adanya undang-undang dari KPI tersebut ternyata tidak berpengaruh terhadap penayangan film kartun yang mengandung kekerasan. Tayangan tersebut masih bebas ditayangkan. Hal ini memperkuat teori Freud bahwa hanya orang tua yang sangat berperan untuk membentuk dan mengendalikan moral anaknya dengan cara mendampingi pada saat menonton tayangan tersebut

#### **G. Konsep operasional**

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh tayangan kekerasan di film kartun terhadap perilaku anak, maka penulis membuat konsep yang jelas yang akan dijadikan tolak ukur peneliti di lapangan.

Berdasarkan teori di atas, maka indikator tayangan kekerasan film kartun adalah sebagai berikut:

1. Indikator perilaku agresif anak adalah sebagai berikut :
  - a) Agresi verbal, seperti : menghina, menggunakan kata kasar, mengejek orang yang dia tidak suka.
  - b) Agresi fisik, seperti memukul, menendang, dan merampas barang orang lain.
2. Indikator tayangan kekerasan dalam film kartun di televisi terhadap perilaku agresif anak, adalah sebagai berikut

1. Durasi menonton berlebihan

- a. Kurang dari 60 menit: baik
  - b. Diantara 120-240 menit : cukup
  - c. Di atas 4 Jam : sangat tidak baik
2. Frekuensi menonton
  3. Anak menonton televisi sendiri

Efek tayangan kekerasan dalam film kartun terhadap perilaku agresif anak dengan indikator :

1. Efek kognitif

Anak mengetahui, dan mengerti dari tayangan tersebut.

2. Efek afektif

Menimbulkan perasaan senang, takut atau cemas untuk menirukan adegan kekerasan dalam film kartun tersebut.

3. Efek konatif

Menimbulkan keinginan untuk menirukan kekerasan di dalam film kartun baik fisik dan verbal.

- a. Perilaku media

1. Frekuensi menonton berdasarkan perminggu

- a. 4 x 1 minggu, tayangan kartun

- b. 3 x 2 minggu, tayangan kartun

- c. 2 x 1 minggu, tayangan kartun
  - d. 1 x 1 minggu, tayangan kartun
2. Durasi waktu
- a. Lebih 4 jam, waktu menonton film kartun
  - b. 2-3 jam, waktu menonton film kartun
  - c. 1-2 jam, waktu menonton film kartun
  - d. Dibawah 1 jam, waktu menonton film kartun
3. Lokasi / tempat menonton, meliputi kamar sendiri, Rumah kawan, ruang keluarga, dan warnet.
4. Sumber informasi, meliputi Televisi, dari kawan, warnet
5. Pengawasan media
- a. Sangat baik, apabila pengawasan ortu 4 x seminggu terhadap anak
  - b. Baik, apabila pengawasan media 3 x seminggu terhadap anak
  - c. Cukup baik, apabila pengawasan media 2 x seminggu terhadap anak
  - d. Kurang baik, apabila pengawasan media 1 x seminggu terhadap anak

### **Hipotesis**

Penelitian yang dilakukan memerlukan hipotesis, karena hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti dan kemudian kebenarannya harus diuji melalui hasil-hasil penelitian ( Rakhmad, 2007: 34 ).

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk :

$H_0 : r = 0$ , berarti tidak ada efek atau pengaruh antara perilaku agresif anak SD 108 Bukit Raya Pekanbaru dalam menonton film kartun.

$H_a : r \neq 0$ , berarti terdapat pengaruh antara perilaku media terhadap perilaku agresif anak SD 108 Bukit Raya Pekanbaru dalam menonton film kartun.

Nilai  $r$  merupakan korelasi dalam formulasi yang dihipotesiskan atau dengan kata lain. Jadi hipotesis yang diajukan adalah :

$H_a$  : Perilaku agresif anak SD 108 Bukit Raya Pekanbaru dalam menonton film kartun

$H_0$  : agresif anak SD 108 Bukit Raya Pekanbaru dalam menonton film kartun

#### **H. Metode penelitian.**

Dalam penelitian penulis menggunakan data deskriptif kuantitatif, dimana data-data di hitung dengan menggunakan statistik. Data tersebut di olah dengan Analisis korelasi digunakan untuk menjelaskan kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel. Korelasi bersifat undirectional yang artinya tidak ada yang ditempatkan sebagai predictor dan respon (IV dan DV).

Angka korelasi berkisar antara  $-1$  s/d  $+1$ . Semakin mendekati  $1$  maka korelasi semakin mendekati sempurna. Sementara nilai negative dan positif mengindikasikan arah hubungan. Arah hubungan yang positif menandakan bahwa pola hubungan searah atau semakin tinggi A menyebabkan kenaikan pula B (A dan B ditempatkan sebagai variabel)

Interprestasi angka korelasi menurut Prof. Sugiyono (2007)

0 - 0,199 : Sangat lemah

0,20 - 0,399 : Lemah

0,40 - 0,599 : Sedang

0,60 - 0,799 : Kuat

0,80 - 1,0 : Sangat kuat

Dalam buku (Suharsimi : 2007) Bivariate model, korelasi yang umum digunakan adalah Pearson, yang penulis bahas kali ini adalah Pearson r Correlation. Pearson r correlation biasa digunakan untuk mengetahui hubungan pada dua variabel. Korelasi dengan Pearson ini mensyaratkan data berdistribusi normal. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Dimana :

r = Pearson r correlation coefficient

N = jumlah sampel

Selanjutnya ditetapkan jumlah sampel dalam penelitian ini menjadi 62 orang. Jumlah sampel nantinya diperoleh dari tiap-tiap tingkat yang berada di SDN 108 Bukit raya Pekanbaru.

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di salah satu SDN di Pekanbaru yaitu SDN 108 kecamatan Bukit Raya Pekanbaru .

1. Subjek dan objek penelitian.

Yang menjadi subjek penelitian adalah murid SDN 108 kecamatan Bukit Raya Pekanbaru. Sedangkan objek penelitian adalah film kartun yang di sukai murid yang mempunyai pengaruh tayangan kekerasan.

2. Populasi dan sample

a. Populasi adalah keseluruhan objek atau fenomena yang di riset (Kriyantono, 2008:151). Yang menjadi populasi adalah siswa/ SDN 108 Bukit Raya Pekanbaru dari kelas IV sd VI terutama siswa laki-laki yang berjumlah 310 orang jumlah siswa secara keseluruhan

b. Sample adalah sebagian dari keseluruhan objek atau fenomena yang akan di amati (Kriyantono, 2008:151). Peneliti mengambil sample 20% dari jumlah total populasi 310 yaitu 62 (Suharsimi,2006:134) dari keseluruha jumlah semple yang penulis teliti adalah siswa elas 4 s/d kelas 6 karena pada umumnya mereka lebih agresif dalam bermain

2. Teknik pengumpulan data

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik sebagai berikut:

- a. Analisis isi, analisis ini di lakukan dengan melihat langsung film-film kartun yang tayang di televisi. Kemudian tayangan kekerasan di bagi sesuai dengan konsep operasional.
- b. Angket yaitu pertanyaan yang sudah tertulis secara sistematis. Angket tersebut di sebarakan sesuai dengan jumlah sample yang peneliti tetapkan dalam hal ini peneliti akan menanyakan kepada siswa laki-laki yang berjumlah 62 orang.
- c. Wawancara, mewawancarai pihak-pihak yang terkait mengenai kekerasan tersebut guna melengkapi data antara lain para guru dan juga wali kelas dan di perdalam dengan wawancara ke orang tua secara acak.
- d. Dokumentasi, dokumentasi yang dilakukan untuk melengkapi penelitian mengambil data-data keseluruhan di SDN108 Bukit Raya Pekanbaru.

### **3. Sistimatika Penulisan**

Dalam penelitian ini, penulis membaginya dalam v (lima) bab dan pada babnya akan di rinci dalam beberapa sub bab dengan penjelasan:

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Merupakan Bab pendahuluan yang meliputi latar belakang, alasan pemilihan judul, tujuan dan kegunaan penelitian, penegasan istilah, kerangka teoris, konsep operasional, metode penelitian, sistematika penulisan.

**BABII : GAMBARAN UMUM**

Tinjauan umum lokasi penelitian SDN 108 Bukit Raya Pekanbaru , meliputi : letak geografi serta sejarah berdirinya sekolah dan jumlah siswanya.

**BABIII : PENYAJIAN DATA**

Meliputi : deskripsi bentuk tayangan kekerasan dalam film kartun

**BABIV : ANALISA DATA**

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian yaitu pengaruh tayangan kekerasan dalam film kartun terhadap prilaku agresif anak di SDN 108 Bukit Raya Pekanbaru

**BABV : PENUTUP**

Meliputi kesimpulan dan saran.