

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih ternyata banyak membawa dampak besar bagi masyarakat. Seperti media massa, yaitu media cetak dan media elektronik. Sedangkan media elektronik terdiri dari radio, televisi, film dan lain-lain. Saat ini perfilman sangat banyak minat penontonnya di mana-mana. Terutama film horor yang sangat laku pemasarannya di kalangan remaja dan dewasa. Ada sebagian anak-anak di bawah umur juga menyukai film horor di bandingkan film anak-anak untuk umurnya.

Adapun pengertian film adalah karya seni yang lahir dari suatu kreatifitas orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film sebagai karya seni yang mempunyai kemampuan kreatif yang mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bendungan terhadap realitas *imajinen* menawarkan keindahan, renungan atau sekedar hiburan (Sumarno, 1994 : 28).

Orang terpesona oleh film sejak awal penciptaan teknologi film itu, meski gambar saat itu tak lebih dari gambar putus-putus dan goyang-goyang di tembok putih. Medium ini nampaknya punya kekuatan magis. Dengan masuknya suara pada akhir 1920-an dan kemudian warna serta banyak kemajuan teknis lainnya, film terun membuat orang terpesona. Nonton film di bioskop masih merupakan pengalaman yang mengasikkan, pengalaman yang tidak bisa diperoleh melalui media lain.

Film mulai ditayangkan pada penonton muda. Pada 1985 penonton film terbagi menjadi kelompok usia yang relatif sempit: dari usia remaja sampai usia mahasiswa. Sembilan puluh lima persen tiket dibeli oleh penonton berusia antara 12 sampai 24 tahun. Meski demikian, industri film tidak memproduksi film khusus anak muda. Pembuat film mengetahui bahwa keuntungan besar diperoleh dari film untuk segala jenis usia. Ini adalah film-film yang bukan hanya menarik penonton biasa tetapi juga penonton yang jarang ke bioskop. Akan tetapi paling banyak adalah orang muda. Tanpa mereka film tidak bisa meraup sukses besar (John, 2008: 179)

Hal ini tidak terlepas dari kenyataan besarnya minat remaja maupun dewasa untuk menonton film horor yang di tayangkan di bioskop-bioskop. Karena itu pula, produser film bertanding untuk memproduksi film-film horor yang menjadi hiburan yang diminati oleh kalangan remaja maupun dewasa.

Betapa vulgarnya adegan dalam film “Paku Kuntilanak” yang dibintangi Dewi Persik dan adegan pamer bikini dari Tamara Bleszynski di film “Air Terjun Pengantin” serta yang terbaru yaitu “Suster Keramas”. Kemunduran yang Ghosimaksud disini adalah fenomena yang sama yang dulu sekitar tahun 90-an begitu eksis dan kini kembali dipakai yaitu film dengan tema *horror* dan sek, namun hebatnya sekarang para produser dan sutradara pencipta film horror Indonesia tersebut menggabungkan keduanya menjadi satu yaitu Horror yang ditambahi adegan seks didalamnya. Film “Suster

Keramas”, “Air Terjun Pengantin”, dan “Hantu Puncak Datang Bulan” adalah contoh paling hangat dari genre tersebut (Ghozi, 2010).

Menurut Nina Mutmainanah Armando wakil ketua komisi penyiaran Indonesia serta dosen UI tentang film *horror*. Ketika banjir film horor di Indonesia, saya teringat dengan tampilan macam film Suzana dan saya tetap tidak mau menonton film-film ini. Film-film dengan judul biasa-biasa saja sampai yang bombastis (dan rasanya tidak masuk akal, kok, tega-teganya bikin judul seperti itu?!) banyak menghiasi bioskop kita tahun-tahun akhir ini. Misalnya pocong1, pocong2, pocong3, suster keramas, hatu jamu gendong dan masih banyak yang lainnya, yang menyedihkan film-film semacam itu banyak ditonton oleh remaja. ini tentu tidak mengherankan pasar film terbesar adalah kaum muda. saya menilai, yang sebenarnya ingin dijual film-film ini adalah seks (majalah Ummi edisi mei 2011: 66-67).

Secara hitungan ekonomi mungkin mereka menerapkan teori dengan benar, yaitu berkorban sedikit dan meraih keuntungan yang banyak. Dengan modal yang murah dan mudah, dengan cerita ala kadarnya, dengan hanya memasang artis yang penting seksi dan pamer aurat gratisan, dengan sinematografi khas sinetron, dan beberapa faktor minus lain sebagainya film seperti ini tetap akan laris. Karena jurus ampuh yang pakai adalah nilai kontroversi yang dibawa oleh film itu sendiri, susah memang untuk menuduh mereka adalah biang keladi kemunduran psikologis penonton Indonesia karena penonton sendiri pun masih saja berdiri antri untuk nonton film ini. Dan itu terbukti dengan suksesnya film “Paku Kuntilanak” yang kabarnya

telah ditonton 1,1 juta orang, film “Air Terjun Pengantin” di atas 1 juta orang, dan “Suster Keramas” 800.000 orang (Koran Jawa Pos, Minggu 07/02/2010).

Namun kalau dilihat lebih cermat, ada satu fenomena menarik. Film-film Indonesia yang diproduksi dan tentunya diputar di bioskop belakangan ini, sebagian di antaranya adalah film horor. Kreativitas para sineas Indonesia untuk membalut seks dengan label film horor. Kreativitas yang makin lama, makin menjadi. Dari sedikit adegan sek makin merajalela di film-film horor anak negeri. Melihat judul-judulnya saja, aroma seks sangat terasa. Sebutlah film Hantu Puncak Datang Bulan, Suster Keramas, Diperkosa Setan dan masih banyak lagi (Indriaty, 2011).

Dengan begitu, Penulis tertarik menuangkan permasalahan pada penelitian dengan judul **”DAMPAK MENONTON FILM HOROR TERHADAP PRILAKU SISWA DI SMA TRI BAKTI PEKANBARU”**

1.2 Alasan Memilih Judul

Alasan penulis memilih judul **”Dampak Menonton Film Horor Terhadap Perilaku Siswa Di SMA Tri Bakti Pekanbaru”**

Adalah berdasarkan pertimbangan berikut :

- a. Penulis merasa mampu untuk meneliti baik dari segi waktu, tempat, tenaga dan dana.
- b. Sesuai dengan bidang ilmu komunikasi konsentrasi *Broadcasting*.

1.3 Penegasan Istilah

Untuk menghindari salah pengertian dan pemahaman tentang konsep dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka akan dilakukan penegasan istilah sebagai berikut :

- a. Dampak adalah Benturan, pengaruh kuat yg mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif) benturan yg cukup hebat antara dua benda sehingga menyebabkan perubahan yg berarti dl momentum (pusa) sistem yg mengalami benturan itu.
- b. Film adalah benda tipis seperti kertas terbuat dari seluloid untuk merekam gambar negatif melalui kaca kamera; bioskop; iklan yang direkam dan di pancarkan melalui layar (Kamus Besar Bahasa Indonesia).
- c. Horor adalah sesuatu yang sifatnya menimbulkan perasaan ngeri, takut yang sangat (Kamus Besar Bahasa Indonesia).
- d. Prilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan (Kamus Besar Bahasa Indonesia:2007).
- e. Remaja (siswa)

Remaja adalah manusia yang berusia 12-25 tahun (Sarwono, 2004:24). Remaja dalam penelitian ini di batasi hanya pada usia 16-20 tahun, yakni pelajar SMA sebagai perwakilan kelompok remaja dalam remaja kota.

1.4 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1.4.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah saya uraikan di atas, maka dalam penelitian ini penulis ingin mencari sejauh mana dampak film horor terhadap perilaku siswa di SMA TRI BHAKTI Pekanbaru.

1.4.2 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dan menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka saya sebagai penulis memberi batasan masalah yaitu pada remaja yang berusia 16-19 tahun, yakni siswa/i SMA TRI BHAKTI Pekanbaru. Yang mana remaja ini pernah menonton Film-Film horor Indonesia dan cenderung meniru, melakukan, dan mempraktekkan terhadap informasi yang didapat sehingga dapat merubah perilaku siswa/i baik bersifat negatif maupun positif terhadap remaja di SMA TRI BHAKTI Pekanbaru.

1.5 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana remaja di SMA TRI BHAKTI Pekanbaru mengenal film horor.
- b. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui adanya dampak film horor terhadap perilaku siswa.

1.5.2 Kegunaan Penelitian

- a. Diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa ilmu komunikasi dan masyarakat umum terutama para remaja di bidang penelitian komunikasi terutama mengenai penerimaan film horror.
- b. Untuk memperluas wawasan dan cara berfikir dalam kajian ilmiah juga untuk memperdalam pengetahuan bagi penulis khususnya dalam bidang broadcasting.
- c. Penelitian ini sangat menarik untuk diteliti. Karena dengan adanya penelitian ini dilaksanakan, saya sebagai penulis bisa menggambarkan berapa besar dampak film horror terhadap perilaku siswa.

1.6 Kerangka Teoritis Dan Konsep Operasional

1.6.1 Kerangka Teoritis

a. Film Horor

Film adalah karya seni yang lahir dari suatu kreatifitas orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film sebagai karya seni yang mempunyai kemampuan kreatif yang mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bendungan terhadap realitas *imaginen* menawarkan keindahan, renungan atau sekedar hiburan (Sumarno, 1994 : 28)

Film dirancang untuk menerbitkan rasa ngeri, takut, teror, jijik, atau horor dari para penontonnya. Dalam plot-plot film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat, terkadang semua itu berasal dari dunia supernatural, memasuki dunia keseharian kita.) Dalam

pengertian ini, film horor memusatkan diri pada tema kejahatan (*evil*) dalam berbagai ragam bentuknya. Rasa takut, teror, jijik (sebuah rasa yang menarik kita bahas nanti, khususnya dalam membahas film-film horor Indonesia), atau horor adalah *efek* yang diinginkan.

Adapun yang dimaksud dengan perubahan sikap adalah adanya perubahan internal pada diri seseorang yang diorganisasikan dalam bentuk prinsip, sebagai evaluasi yang dilakukannya terhadap suatu objek baik yang terdapat didalam maupun di luar dirinya (Hafied, 2007: 166). Daya yang ada timbul dari sesuatu (orang atau benda) membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Kamus besar bahasa Indonesia 1990:849).

Belakangan, banyaknya adegan yang tidak pantas di film (horor) Indonesia membuat gerah banyak pihak. Kecaman dan ancaman dikeluarkan berbagai organisasi dalam berbagai bidang tapi para sineas tetap bergeming. Film-film sejenis tetap mengisi layar perak di tanah air, bahkan diekspor hingga ke negara tetangga serumpun. Cara para pembuat film menyiasati kecaman dan ancaman juga makin kreatif. Tentu belum hilang dari ingatan kita, pro dan kontra diimpornya Miyabi, bintang film porno Jepang, untuk membintangi film Menculik Miyabi. Miyabi memang gagal datang tapi Rin Sakuragi, rekan seprofesi Miyabi di negeri Sakura, tiba-tiba menyengat dengan adegan-adegan berbau syahwat di film Suster Keramas (Indriyati, 2011).

Industri film adalah industri yang tidak ada habisnya. Sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non fiksi. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini banyak digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai hiburan dan penyalur hobi.

Kemunculan film tak terlepas dari stimulasi yang dibawa oleh teknologi fotografi. Teknologi film sebenarnya merupakan teknologi dari lanjutan dari fotografi. Awal hadirnya inspirasi untuk membuat gambar bergerak muncul setelah seorang ilmuwan yang bekerja di Paris memotret pergerakan binatang dengan tujuan membandingkan pergerakan binatang satu dan lainnya. Dia adalah Etienne Jules Marey. Saat itu dia memotret pergerakan kuda menggunakan kamera foto. Informasi mengenai temuannya dipublikasikan menjadi sebuah buku berjudul *Animal Mechanism*.

Kelebihan film adalah karakternya yang audio-visual menjadikan film lebih kuat dalam menyampaikan pesan kepada khalayak yang multikultur dan lintas kelas sosial. Perasaan dan pengalaman yang hadir saat menonton film pun menjadikan film sebagai media yang spesial karena dapat membuat khalayak terbawa ke dalam film bersama dimensi parasosial yang dihadirkan. Bagi para pembuat film, film merupakan media yang sangat representatif atas ide-ide kreatif

mereka. Dan keakraban film terhadap khalayak menjadikan ide-ide dan pesan para pembuat film lebih gampang diterima khalayak.

b. Dampak

Benturan, pengaruh kuat yg mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif) benturan yg cukup hebat antara dua benda sehingga menyebabkan perubahan yg berarti dl momentum (pusa) sistem yg mengalami benturan itu.

Dampak ini mempengaruhi rasa percaya dirinya. Menurut Steve Wollin dalam buku "Resilience Self", manusia lahir tanpa jati diri dan jati diri dibentuk dari pantulan ekspresi-ekspresi wajah yang dilihatnya. "Bila anak-anak selalu melihat ekspresi wajah marah atau menakutkan, maka mereka merasa diri tidak layak dicintai

c. Perilaku

Perilaku adalah reaksi atau respon yang terwujud dalam gerakan atau sikap. Perilaku adalah tingkah laku atau sikap seseorang yang seterusnya buat dimanifestasikan kedalam perbuatan atau perbuatan yang dihasilkan dari pengalaman-pengalaman seseorang yang diterima dari lingkungannya (Zakiah, 1986: 266). Dalam proposal ini membahas tentang perilaku remaja. Perubahan perilaku itu sendiri ialah perubahan yang terjadi dalam bentuk tindakan (Hafied, 2007: 166)

Maka Albert Bandura menyajikan teori perilaku manusia secara umum yang disebut "*Social Learning Theory*" yang memiliki unsur-

unsur utama dalam analisisnya yaitu proses perhatian, proses pengingatan, proses reproduksi motorik dan proses motivasi (Puji,2005:170-180).

Proses perhatian, titik awal pembelajaran adalah suatu peristiwa yang dapat diobservasi (secara langsung atau tidak langsung) oleh seseorang. Kita bisa secara langsung mengamati berbagai peristiwa melalui layar kaca atau visual.*Proses pengingatan*, melalui visual atau gambar mudah bagi manusia karena kemampuan untuk menghadirkan peristiwa-peristiwa dengan menggunakan simbol-simbol melalui kode-kode verbal, sehingga membuat proses penyimpanan informasi dan penggunaannya lebih sederhana.*Proses reproduksi motorik*, proses ini merupakan tindakan dari pengamatan yang dilakukan dengan langkah-langkah yaitu mengingat kembali berbagai tindakan melalui visualisasi atau melalui tontonan seperti tayangan film-film horror, maka orang yang menyaksikan atau yang menonton akan mengikuti adegan-adegan yang di tayangkan. *Proses motivasi*, untuk meniru dari tontonan sangat penting. Motivasi tergantung pada penguatan.

Menurut bandura, ada tiga macam pengetahuan yang dapat memotivasi kita untuk bertindak (Puji,2005:170-180).

Penguatan eksternal yang pertama dapat memotivasi untuk bertindak seperti mendapat reward dari keberhasilan yang diperoleh, hak-hak istimewa di hindarkan dari hukuman. Yang kedua, penguatan

dari orang lain akan terjadi jika kita mengamati orang lain yang melakukan perbuatan tertentu diperkuat terhadap dilakukannya tindakan tersebut. Penelitian-penelitian telah menunjukkan bahwa model yang diberi ganjaran cenderung lebih maju meniru dari pada model yang tidak di beri ganjaran. Yang ketiga, motivasi datang dari penguatan diri sendiri. Penguatan diri sendiri berasal dari kepuasan diri dan damai dalam diri, banyak perilaku yang mau ditiru oleh penonton karena tindakan atau adegan diperkuat dari diri sendiri (Puji,2005:170-180).

Perilaku seseorang pada suatu objek sangat menentukan sikapnya dalam menghadapi objek sikap tersebut. Perilaku adalah suatu predisposisi (keadaan mudah dipengaruhi) terhadap seseorang. Ide atau objek tertentu yang berisikan komponen-komponen *Kognitif, Afektif, dan Behavior* (Ahmadi,1991:162).

Ketiga komponen tersebut adalah sebagai berikut (Ahmadi,1991:163):

- a. Aspek Kognitif yakni hubungan dengan gejala mengenal pikiran. Hal ini berwujud pengolahan pengalaman, keyakinan dan harapan-harapan individu tentang objek.
- b. Aspek Afektif yakni proses yang menyangkut perasaan tertentu seperti ketakutan, kesedihan, suka atau tidak suka simpati dan antipati dan sebagainya.
- c. Aspek Behavior ialah proses tendensi atau kecenderungan untuk berbuat sesuatu terhadap objek.

Ketiga komponen itu menurut (Azwar,1998:163) pada dasarnya saling menunjang satu sama lainnya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terbentuknya perilaku yakni pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, lingkungan sosial, instansi seperti pendidikan, media massa, lembaga agama serta faktor-faktor emosi dalam diri individu. Jadi sikap terbentuk melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Interaksi tersebut bisa berupa hubungan antara individu dengan lingkungan fisik maupun lingkungan psikologis disekitarnya (Ahmadi,1991:163).

Sebagaimana diketahui perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Namun demikian sebagai perilaku organisme itu sebagai respon terhadap stimulus eksternal. Menurut *Skinner* perilaku dapat dibedakan beberapa jenis antara lain yaitu (Bimo, 2003:15):

Pertama perilaku alami (Innate behavior) yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan yaitu berupa refleksi-refleksi dan insting-insting. **Kedua** perilaku operan yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku yang refleksi merupakan perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontanitas terhadap stimulus yang mengenai organisme yang bersangkutan. Dalam perilaku yang refleksi respon langsung timbul begitu stimulus diterima oleh reseptor,

langsung timbul respon melalui efektor tanpa melalui pusat kesadaran atau otak(Bimo,2003:15).

Pada prilaku non reflektif atau prilaku operan, prilaku ini dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Pada kaitan ini stimulus telah diterima oleh reseptor, kemudian baru jadi respon melalui efektor proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran ini yang disebut prilaku atau aktifitas psikologis (Windiejarti,2003:39).

Berkaitan dengan perilaku siswa, saat ini kebebasan pergaulan antara lawan jenis dikalangan siswa dapat kita saksikan setiap hari.Menurut *Fuhrman* (dalam Windiejarti) bahwa terjadi revolusi baik dalam prilaku maupun tingkah laku sejak abad 20. Pergeseran nilai secara bebas ini pada dasarnya dapat kita lihat dari indikasi perilaku siswa yang semakin bebas (Windiejarti,2003:39). Prilaku kebebasan siswa pada prilaku munjul pada dasarnya disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keikatan siswa ada Agama, kondisi keluarga, motivasi, tingkat pendidikan, kondisi sosial, status pacaran dan arus informasi (Windierjati,2003: 88).

a. Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity*(Golinko, 1984 dalam Rice, 1990). Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti DeBrun (dalam Rice, 1990) mendefinisikan remaja sebagai periode

pertumbuhan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Papalia dan Olds (2001) tidak memberikan pengertian remaja (*adolescent*) secara eksplisit melainkan secara implisit melalui pengertian masa remaja (*adolescence*)(Hurlock,1993:213).

Remaja adalah masa transisi dari anak ke dewasa. Menghadapi remaja memang bukan pekerjaan mudah. Untuk memahami jiwa remaja dan mencari solusi yang tepat bagi permasalahannya, maka penting bagi kita memahami remaja dan perkembangan psikologinya, yaitu konsep diri, intelegensi, emosi, seksual, motif sosial, moral, dan religinya. Anak-anak yang berusia 12 atau 13 tahun sampai dengan 19 tahun sedang berada dalam pertumbuhan yang mengalami masa remaja. Masa remaja termasuk masa yang sangat menentukan karena pada saat ini anak-anak banyak perubahan pada psikis dan fisiknya. Terjadinya perubahan kejiwaan menimbulkan kebingungan dikalangan remaja. Sebab mereka mengalami penuh gejolak emosi dan tekanan jiwa sehingga mudah menyimpang dari aturan dan norma-norma sosial yang berlaku di kalangan masyarakat(Hurlock,1993:213).

Bahaya psikologi remaja berkisar disekitar kegagalan menjalankan peralihan psikologis kearah kematangan yang merupakan tugas perkembangan masa remaja yang penting. Dalam banyak kasus kegagalan remaja menjalankan peralihan ini bukan karena ingin tidak

matang, tetapi karena remaja menghadapi hambatan dalam usaha mencapai pola perilaku yang matang (Horlock,1993:237).

Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2001), seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, di mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja sudah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga menghubungkan ide-ide tersebut. Seorang remaja tidak saja mengorganisasikan apa yang dialami dan diamati, tetapi remaja mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga memunculkan suatu ide baru (Dalam Papalia & Olds, 2001).

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa. Piaget (dalam Papalia & Olds, 2001) mengemukakan bahwa pada masa remaja terjadi kematangan kognitif, yaitu interaksi dari struktur otak yang telah sempurna dan lingkungan sosial yang semakin luas untuk eksperimentasi memungkinkan remaja untuk berpikir abstrak. Piaget

menyebut tahap perkembangan kognitif ini sebagai tahap operasi formal (Dalam Papalia & Olds, 2001).

Tahap formal operations adalah suatu tahap dimana seseorang sudah mampu berpikir secara abstrak. Seorang remaja tidak lagi terbatas pada hal-hal yang aktual, serta pengalaman yang benar-benar terjadi. Dengan mencapai tahap operasi formal remaja dapat berpikir dengan fleksibel dan kompleks. Seorang remaja mampu menemukan alternatif jawaban atau penjelasan tentang suatu hal. Berbeda dengan seorang anak yang baru mencapai tahap operasi konkret yang hanya mampu memikirkan satu penjelasan untuk suatu hal. Hal ini memungkinkan remaja berpikir secara hipotetis. Remaja sudah mampu memikirkan suatu situasi yang masih berupa rencana atau suatu bayangan (Santrock, 2001). Remaja dapat memahami bahwa tindakan yang dilakukan pada saat ini dapat memiliki efek pada masa yang akan datang. Dengan demikian, seorang remaja mampu memperkirakan konsekuensi dari tindakannya, termasuk adanya kemungkinan yang dapat membahayakan dirinya.

Menurut ahli psikologis Ciri-ciri perkembangan dari anak-anak menuju remaja:

- a. Pertumbuhan fisik
- b. Perkembangan seksual
- c. Cara berfikir kausalitas

- d. Emosi yang meluap-luap
- e. Mulai tertarik lawan jenisnya
- f. Menarik perhatian lingkungan

Prilaku adalah respon, reaksi yang terwujud dalam gerakan atau sikap. Adapun teorinya yaitu "*teori kongruensi Osgood*" merupakan kasus khusus dari teori keseimbangan, teori kongruensi lebih berkenaan secara khusus dengan sikap orang terhadap sumber-sumber informasi dan objek-objek pernyataan sumber. Teori kongruensi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan teori keseimbangan, di antaranya kemampuan untuk membuat prediksi tentang arah dan tingkat perubahan sikap. Menurut *Teori Kongruensi*, ketika sebuah perubahan terjadi, pasti selalu menuju kongruensi yang lebih besar dari keraangka rujukan yang berlaku. *Osgood* menggunakan perbedaan semantiknya untuk mengukur besarnya kesukaan seseorang terhadap sebuah sumber dan objek pernyataan (Warner : 158-159).

1.6.2. Konsep Operasional

- a) Dampak film horor

Dampakfilm horor adalah kondisi siswa dikenai pesan dari media massa seperti film. Penerimaan ini sendiri meliputi frekuensi dan intensitas dalam memperhatikan, memahami dan menerima pesan-pesan dari media yang berkaitan dengan berbagai informasi termasuk seksualitas.

1. Perhatian adalah keseriusan remaja dalam menyaksikan film horor yang di tayangkan. indikatornya adalah:
 - a. Remaja serius dalam menyaksikan film horor yang di tayangkan.
 - b. Remaja memiliki atau menyimpan film horor yang sewaktu-waktu dapat dinikmatinya.
2. Pemahaman adalah kemampuan remaja dalam memahami makna dari tayangan film horor yang ditayangkan. indikatornya adalah:
 - a. Remaja paham terhadap informasi termasuk masalah seksual yang di tayangkan film horor tersebut.
3. penerimaan adalah kesediaan remaja untuk menerima berbagai tayangan yang di sajikan film horor tersebut. indikatornya adalah:
 - a. Remaja bersedia mencari film horor terbaru yang di tayangkan.
 - b. Remaja bersedia mengadopsi atau meniru apa yang di sajikan dalam penayangan film horor.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis kuantitatif yaitu riset yang hasil analisisnya disajikan dalam bentuk angka – angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam bentuk uraian (Hasan, 2004: 30).

1.7.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan penulis di SMA TRI BHAKTI Pekanbaru.

1.7.3 Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menetapkan Objek Penelitian adalah penerimaan film horor terhadap perilaku remaja yang menyimpang. Dan Subjek Penelitian adalah remaja, siswa/i di SMA TRI BHAKTI Pekanbaru.

1.7.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua bagian:

- 1) Data primer yakni data utama, yang diperoleh dari penelitian lapangan. Informasi relevan yang dikumpulkan dan dipublikasikan khusus oleh sumber asli dan digunakan untuk menjawab pertanyaan tertentu oleh pihak lain. Data primer dalam penelitian ini yaitu kuisioner yang disebarakan.
- 2) Data sekunder yaitu informasi yang relevan dari hasil studi pihak lain untuk sasaran mereka sendiri tetapi dapat digunakan pihak lain guna menjawab penelitian tersebut. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu data yang didapat dari perusahaan maupun literatur yang berhubungan dengan permasalahan penelitian, antara lain: berupa sejarah perusahaan dan dokumen-dokumen serta laporan yang ada diperusahaan (Hasan, 2004: 19).

1.7.5 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian. Populasi untuk penelitian ini adalah seluruh Pelajar kelas 2 di SMA TRI BHAKTI Pekanbaru, yang mana dari anak kelas 2 kurang lebih umur mereka 16-18 tahun Sedangkan teknik penarikan sampel yaitu dengan menggunakan

teknik *Random*, dimana penelitian ini mengambil secara acak dari sampel yaitu sebanyak 45 siswa/i IPA dan 120 siswa/i IPS pelajar kelas 2 di SMA TRI BHAKTI PEKANBARU.

1.7.6 Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Dengan teknik ini peneliti menyebarkan sebuah daftar pertanyaan tertulis kepada sampel dari populasi yakni para responden. Setiap angket berisi pertanyaan yang bersifat terbuka dan juga tertutup. Yang berkaitan dengan dampaknya film horror terhadap remaja.

b. Wawancara

Wawancara akan dilaksanakan untuk melengkapi data yang diperlukan atau data yang kurang dalam tulisan ini.

c. Observasi

Peneliti turun langsung ke lapangan untuk mengetahui bagaimana dampak remaja di SMA Tri Bakti Terhadap film horror.

d. Teknik Analisa Data

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, yang digambarkan dengan memakai angka dan kemudian diwujudkan dalam bentuk table.

Adapun tolak ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

A. 76% - 100% Besar dampaknya

B. 56% - 75% Sedang dampaknya

C. 40% - 55% Kecil dampaknya (Suharsimi 1998: 246).

Untuk mendapatkan hasil dari setiap data, penulis memberi nilai pada setiap jawaban responden dengan skor :

Untuk jawaban A diberi skor 3

Untuk jawaban B diberi skor 2

Untuk jawaban C diberi skor 1

Dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P= Persentase

F= Frekwensi

N= Jumlah

1.8 Sistematika Penulisan

Bentuk sistematika penulisan hasil penelitian ini di susun dalam enam bab dengan bentuk sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

- a. Latar Belakang
- b. Rumusan Masalah
- c. Batasan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Kegunaan Penelitian
- f. Kerangka Teoritis
- g. Konsep Operasional

h. Metode Penelitian

i. Sistematika Penulis

BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

1. Sejarah SMA TRI BHAKTI pekanbaru

2. Keadaan remaja di SMA TRI BHAKTI pekanbaru.

BAB III PENYAJIAN DATA

Berisi data yang diperoleh dari lapangan

BAB IV ANALISIS DATA

BAB VI PENUTUP

1. Kesimpulan

2. Saran