

**PENGARUH FILM SPONGEBOB TERHADAP TINGKAH LAKU
BERGAUL ANAK DI SEKOLAH DASAR NEGERI 015
BUKIT RAYA PEKANBARU**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komunikasi
Pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi**



OLEH :

DESLI WARNITA
NIM. 10743000225

PROGRAM S 1

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2012**

PENGESAHAN

Skripsi judul “ **Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak di Sekolah Dasar Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru**” yang disusun oleh:

Nama : Desli Warnita
Nim : 10743000225
Jurusan : Ilmu Komunikasi

Telah dimunaqasahkan dalam Sidang Panitia Pelaksana Program S1 Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada :

Hari : Senin
Tanggal : 16 Januari 2012

Dapat diterima dan disahkan oleh Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SUSKA Riau.

Pekanbaru, 30 Januari 2012

Dekan,

Prof. Dr. AMRIL M, MA
NIP. 19561231 198603 1 042

Sidang Munaqasah

Ketua

Drs. Suhaimi, M.Ag
NIP. 19620403 199703 1 002

Penguji I

Drs.Ginda, M. Ag
NIP. 19630326 199102 1 001

Sekretaris

Firdaus El Hadi M.Sos.Sc
NIP.19761212 200312 1 004

Penguji II

Dr. Nurdin A Halim, MA
NIP. 19660620 200604 1 015

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kenikmatan iman dan shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan teladan hidup kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: “ Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah laku Anak di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru”. Dalam proses penulisan sampai dengan selesainya skripsi ini, tentu banyak sekali pihak yang berkontribusi didalamnya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor UIN Suska Riau.
2. Bapak Dr. Amril, MA. Selaku Dekan Fakultas dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau
3. Ibu Silawati, M.Pd dan Ibu Aslati, M.Ag selaku pembimbing penulis, yang telah bersedia menyediakan waktu dan tenaga dalam membantu penulis dalam menyelesaikan Studi di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau.
4. Pihak SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru yang telah memberikan data yang dibutuhkan peneliti sehingga sangat membanttu penulis dalam mengumpulkan data penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau yang telah memberi Ilmu kepada penulis, mengarahkan dan menunaikan kewajibannya dalam menyampaikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis.
6. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunika i

7. Kepada Ayahanda Ali Syafri (alm) dan Ibunda Darmasita tercinta serta Abang-abang dan adek ku. bang Dyan dan adek ku Ica serta Kakak Sepupu ku Helina, S.E
8. Kepada Sahabat-sahabat ku yang selalu ada (Kak merda. Umi. Gusty. Ade dan Cici), beserta teman-teman seperjuangan di Lokal C dulu dan teman-teman di Lokal Boadcasting B beserta teman-teman lainnya yang tidak dapat ditulis satu persatu.

Dan akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dimasa akan datang.

Pekanbaru, Januari 2012

Penulis,

Desli Warnita
NIM : 10743000225

ABSTRAK

Judul : Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak di SD Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru

Permasalahan dalam penelitian ini ialah melihat Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak dapat terlihat dari intensitas anak dalam menonton film Spongebob secara rutin. Anak-anak melakukan hal-hal yang bersifat Psikomotorik, efektif dan kognitif dan bertingkah laku sesuai dengan Kesadaran, ketertarikan, mengevaluasi baik atau buruk, mencoba bertingkah laku baru dan pada akhirnya mengadopsi tingkah laku yang ditonton oleh anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh film Spongebob terhadap Tingkah Laku Anak yang ada di SD Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru yang merupakan salah satu sekolah yang bertempat di jalan Duyung. Metode yang digunakan berupa metode Deskriptif Kuantitatif melalui penyebaran koesioner. Dari populasi sejumlah 450 orang siswa, dengan menggunakan teknik sampel acak yaitu *Random Sampling*, diperoleh jumlah sampel sebanyak 82 orang siswa. Analisis menggunakan SPSS 17 yaitu Regresi Linear sederhana digunakan sebagai Analisis Kuantitatif yang menggunakan rumus $Y = a + bX$

Dari hasil Regresi untuk Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah laku bergaul Anak menghasilkan bahwa data yang digunakan untuk Variabel X terdapat 15 Pertanyaan dan Variabel Y terdapat 5 pertanyaan yang disebarkan pada siswa-siswi di SD Negeri 015 Pekanbaru.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan data yang diperoleh **Cukup Signifikan** dengan nilai R square .543, Jadi dapat dikatakan bahwa Film Spongebob berpengaruh terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak di SD Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru adalah Cukup Berpengaruh.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
ABSTRAK.....	iv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Alasan Pemilihan Judul.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
E. Penegasan Istilah.....	8
F. Konsep Teoritis.....	10
G. Konsep Operasional.....	28
H. Metode Penelitian.....	30
I. Sistematika Penulisan.....	35
BAB II : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	36
A. Sejarah SD Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru.....	36
B. Profil Sekolah.....	36
C. Visi dan Misi Sekolah.....	37
D. Jumlah Staf Pegawai dan Lulusan.....	38
E. Jumlah Siswa.....	41
F. Jumlah dan Persentase Pemeluk Agama Sekolah.....	41
G. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	43
BAB III : PENYAJIAN DATA.....	44
A. Pengenalan.....	44
B. Profil Responden.....	44
C. Data Pengaruh Film Spongebob.....	47
D. Tingkah Laku.....	61
E. Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak.....	66
BAB IV : ANALISA DATA.....	70
A. Pengenalan.....	70
B. Pengaruh Film.....	70
C. Tingkah Laku Anak.....	72
D. Pengaruh Film terhadap Tingkah Laku anak.....	75
E. Rumusan Kajian.....	79

BAB V : PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Jumlah Staf Pengajar dan Pegawai.....	38
Tabel I.2 Nama-nama Pegawai dan Jabatan.....	39
Tabel I.3 Lulusan Staf Pengajar dan Pegawai.....	40
Tabel I.4 Jumlah Siswa.....	41
Tabel I.5 Jumlah dan Persentase Pemeluk Agama.....	41
Tabel I.6 Jumlah dan Persentase Pemeluk Agama Siswa.....	42
Tabel I.7 Sarana dan Prasarana.....	43
Tabel II.1 Jenis kelamin Responden.....	45
Tabel II.2 Usia Responden.....	45
Tabel II.3 Anak-anak Sering menonton film Spongebob.....	47
Tabel II.4 Lama Anak menonton film Spongebob.....	48
Tabel II.5 Mengetahui Tokoh-tokoh film Spongebob.....	49
Tabel II.6 Mengetahui Jalan Cerita Film Spongebob.....	50
Tabel II.7 Mengetahui Isi Cerita Film Spongebob.....	51
Tabel II.8 Mengerti Isi Cerita Film Spongebob.....	52
Tabel II.9 Mengerti Jalan Cerita Film Spongebob.....	53
Tabel II.10 Dapat mengetahui perasaan sitokoh ketika menonton film Spongebob.....	54
Tabel II.11 Anak-anak merasa sedih ketika tidak menonton film spongebob.....	55
Tabel II.12 Suka terhadap Tayangan Film Spongebob.....	56
Tabel II.13 Mengumpulkan barang-barang serupa difilm Spongebob.....	57
Tabel II.14 Suka Menirukan Gaya bicara, tertawa yang ada dalam Film Spongebob.....	58
Tabel II.15 Dapat merubah anak-anak terhadap Tingkah Laku.....	59

Tabel II.16 Film Spongebob itu bagus untuk ditonton.....	60
Tabel II.17 Film Spoungebob itu Lucu.....	61
Tabel II.18 Mengetahui makhluk laut seperti yang ada dalam Film Spoungebob.....	62
Tabel II.19 Tertarik untuk Meniru sifat-sifat tokoh difilm spongebob	63
Tabel II.20 Tokoh-tokoh yang ada difilm kartun spongebob sangat menarik.....	64
Tabel II.21 Mencoba untuk menggambarkan tokoh dalam film kartun.....	65
Tabel II.22 Sering menyesuaikan diri dengan sifat dalam film kartun.....	66
Tabel III.1 Output Regresi (model summary).....	67
Tabel III.2 Output Regresi (Coeficients(a)).....	68
Tabel III.3 Anova ^b	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media Massa adalah komunikasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal pula (Burhan Bungin, 2006: 72). Informasi yang disebarkan secara massal memberikan kemudahan dalam mengkonsumsi media, sehingga media menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia.

Media massa juga berperan sebagai *Agent of Change*, yaitu media massa juga menjadi institusi budaya yang setiap saat menjadi corong kebudayaan, katalisator perkembangan budaya. Sebagai *Agent of Change* yang dimaksud adalah juga mendorong agar perkembangan budaya itu bermanfaat bagi manusia bermoral, dengan demikian media massa juga berperan untuk mencegah berkembangnya budaya-budaya yang justru merusak peradaban manusia dan masyarakatnya (Burhan Bungin, 2006: 86).

Media komunikasi massa dapat dan memang telah mempengaruhi perubahan manusia, apabila itu menyangkut kepentingan orang banyak (William L. Rivers, 2003: 41). Media massa, seperti halnya pesan lisan dan isyarat sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari komunikasi manusia/massa, sebagai makhluk sosial manusia ingin berhubungan dengan manusia lainnya, Ia ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya, rasa ingin tahu memaksa manusia perlu berkomunikasi (Hafied Cangara, 2007: 1). Pada

hakikatnya, media adalah perpanjangan lidah dan tangan yang berjasa meningkatkan kapasitas manusia untuk mengembangkan srtuktur sosialnya, namun banyak orang yang tidak menyadari hubungan fundamental antara manusia dan media itu dan keliru menilai peran media dalam kehidupan mereka, misalnya banyak intelektual yang melihat media tidak lebih dari produk kemajuan teknologi (William L. Rivers, 2003: 27).

Pada dasarnya disadari atau tidak komunikasi telah memperpendek jarak, biaya, menembus ruang dan waktu. Komunikasi berusaha menjembatani pikiran, perasaan dan kebutuhan seseorang dengan dunia luarnya. Komunikasi membangun kontak-kontak manusia dengan menunjukkan keberadaan dirinya dan berusaha memahami kehendak, sikap dan perilaku yang lain, komunikasi membuat cakrawala seseorang menjadi makin luas (Hafied Cangara, 2007: 7).

Pekembangan komunikasi modern telah memungkinkan orang seluruh dunia untuk saling berkomunikasi, hal ini karena adanya berbagai media yaang dapat digunakan sebagai sarana penyimpanan pesan. Media penyiaran yaitu radio dan televisi merupakan media massa efisien dan efektif dalam mencapai audiens dengan jumlah yang sangat banyak, karena itu media penyiaran memegang peran yanggg sangat penting dalam ilmu komunikasi khususnya komunikasi massa (Rachmat Krisyanto, 2001).

Media elektronik seperti film, radio dan televisi memiliki sejarah yang berbeda dari media cetak, sebagai produk revolusi industri dan

teknologi media elektronik sejak awal sudah bersifat demokratis dan sejak awal pula khalayaknya adalah masyarakat secara keseluruhan bukan kalangan tertentu saja (William L. Rivers, 2003: 59-60). Karena semangat pertubuhan dunia elektronik yakni film dan televisi sejak awal sudah dibayangi oleh berbagai aturan, maka perkembangan utama industri ini diliputi sejumlah penyesuaian.

Setelah periode dimana televisi dituding sebagai faktor utama kemunduran industri perfilman, muncul tanda-tanda kebangkitan industri film kemudian tidak hanya dominan lagi namun juga mampu bertahan terhadap perkembangan media elektronik baru yaitu televisi. Situasi agak berbalik ketika pihak televisi mendekati kalangan perfilman untuk memperoleh bahan acara yang menarik. Hubungan antara kalangan perfilman dan televisi meningkat baik dan semuanya pun memasok film untuk perusahaan-perusahaan jaringan televisi (William L. Rivers, 1994: 203-204).

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

Film dalam pengertian sempit adalah penyajian layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan di televisi. Memang sejak televisi menyajikan film-film seperti yang diputar di

gedung-gedung bioskop terdapat kecenderungan penonton lebih senang menonton di rumah, semua stasiun televisi yang ada dapat dipastikan menyiarkan berbagai film tiap harinya, dimana setiap stasiun televisi memiliki sasarannya masing-masing, ini dilakukan agar pesan yang disampaikan tepat pada sasarannya (Hafied Cangara, 2007: 136).

Timbulnya gagasan untuk menciptakan film kartun adalah dari seniman pelukis. Ditemukannya *Cinematography* telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis, dan lukisan itu bisa menimbulkan hal yang lucu dan menarik. Karena dapat disuruh memegang peran apa saja yang tidak dapat dilakukan oleh manusia (Effendi, 2003: 216).

Salah satunya adalah film kartun Spongebob yang merupakan kartun produksi Nicklodeon dari Amerika Serikat yang menceritakan tentang kehidupan didasar laut di Samudra Pasifik yang dibuat oleh Stephen Hillenburg. Film kartun ini dibuat terkesan lucu dan konyol dengan tokoh utamanya adalah Spongebob SquarePants berwarna kuning yang berteman dengan Bintang Laut yaitu Patrick Star (www.Niluphan.Blogspot.com). Kartun ini begitu berkembang dan ditayangkan hampir diseluruh Benua yang menghasilkan penghasilan besar dengan penayangan film ini, menurut salah satu situs Internet (wikipedia enskolpedia bebas: 2011) kartun ini merupakan kartun yang termasuk di jajaran terbesar sepanjang masa karena begitu banyak peminat yang menyaksikannya sehingga hampir diseluruh Negara baik di Asia, Australia maupun di Eropa itu sendiri. Film kartun Spongebob

ini telah banyak dapat berbagai penghargaan dari luar maupun di Indonesia sendiri salah satunya adalah dari Indonesian Kids Choice Awards di tahun 2011 ini (wikipedia ensklopedia bebas: 2011).

Pada umumnya film kartun ini ditonton oleh anak-anak, namun tidak mereka saja yang menonton pada saat ini orang dewasa pun juga ikut menyaksikan film tersebut, Spongebob adalah salah satu dari banyak seri kartun yang direka untuk menarik penonton dewasa dan anak-anak. Ini mungkin banyak berkaitan dengan gambaran kehidupan dan keadaan dalam air yang aneh, dan penggunaan situasi, sentuhan dan istilah yang sukar dipahami penonton yang lebih muda. Terdapat juga skenario ironis rumit yang memerlukan perhatian teliti (wikipedia ensklopedia bebas: 2011).

Film kartun Spongebob ini adalah salah satu film kartun yang banyak diminati oleh anak-anak diseluruh dunia yang mengisahkan tentang dunia bawah laut yang menarik dan juga jalan ceritanya dikemas dengan lucu dan konyol. Film kartun ini sangat dapat mempengaruhi kepribadian anak-anak, yang pada usia yang sangat belia sangat rentan terhadap pengaruh dari tayangan yang ditontonnya terlebih lagi apabila tanpa pengawasan orang tua. Dari fenomena yang terlihat dilapangan, penulis bisa menyaksikan anak-anak sangat menyukai film kartun, dimana film kartun adalah dunianya anak-anak karena anak-anak dapat menyisihkan waktu disela-sela kesibukannya dalam menjalankan aktifitas/ kegiatannya. Oleh sebab itu penulis ingin melakukan penelitian di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru untuk melihat apakah film

kartun yang ditonton anak SDN 015 ini berpengaruh dalam kehidupan dan pergaulannya sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ilmiah yang berjudul “Pengaruh Film Kartun Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak di Sekolah Dasar Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru”.

A. Alasan Pemilihan Judul

Dipilihnya judul ini didasarkan pada beberapa alasan diantaranya:

1. Permasalahan ini tertarik untuk diteliti, karena dengan meneliti masalah ini penulis dapat melihat secara objektif seberapa besar pengaruh film Spongebob dapat mempengaruhi anak-anak yang menonton tayangan tersebut.
2. Judul yang diteliti memiliki relevansi dengan jurusan penulis yaitu Ilmu Komunikasi.
3. Ditinjau dari permasalahan yang dibahas, lokasi yang dipilih, waktu, sarana dan prasarana pendukung penelitian, memungkinkan penulis untuk melakukannya.
4. Sepengetahuan penulis, Judul ini belum pernah diteliti pada Jurusan Komunikasi.

C. Rumusan Masalah

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut mendorong penulis untuk merumuskan permasalahan dalam rangka mengadakan penelitian.

Adapun rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

“Bagaimana Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak di Sekolah Dasar Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru”.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. “ Untuk mengetahui Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak di Sekolah Dasar Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru”.

2. Kegunaan Penelitian

Merujuk pada penelitian diatas, maka penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Dapat memperkaya konsep atau teori yang mendukung perkembangan Ilmu komunikasi khususnya pengaruh yang ditimbulkan oleh Film

Spongebob. Dan dapat menambah wawasan penulis dalam menerapkan dan mengembangkan Ilmu Pengetahuan, khususnya dibidang Broadcasting sekaligus sebagai penyelesaian tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana lengkap di Jurusan Ilmu Komunikasi.

b. Manfaat Praktis

Dapat menambah wawasan serta masukan bagi semua pihak yang terkait.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kekaburan (Distorsi), salah penafsiran dan kesalahpahaman dalam pemakaian istilah mengenal judul dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada dari sesuatu (orang atau benda) membentuk watak, kepercayaan atau perbedaan seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 849).

2. Film Kartun

Film Kartun adalah Fotografi atau *Cinematography* yang kemudian dipakai untuk menamakan gulungan serangkaian gambar-gambar yang diambil dari objek-objek yang bergerak dan akhirnya proyeksi dari hasil pengambilan gambar tersebut terdiri atas sejumlah besar gambar positif

(dia positif) yang memperlihatkan suatu serial momen-momen gerakan yang berlangsung secara kontinu (Hasan Shadily, 1992: 1007).

3. Spongebob Squarepants

Spongebob squarepants merupakan kartun produksi perusahaan Nicklodeon dari Amerika Serikat, Kartun ini menceritakan kehidupan di dasar laut antara Spongebob Squarepants, Sandy, Tuan Krab, Gary dan warga Bikini Bottom lainnya. Disini Spongebob seorang koki Krabby Patty di Krusty Krab milik tuan Krab. Dalam kegiatannya tui, ia selalu diganggu oleh Plankton yang selalu mencoba mencuri Krabby Patty. Selain itu juga dalam kartun ini bermain karate, menangkap ubur-ubur dan membuat Squidward marah adalah merupakan hal yang sering dilakukan spongebob bersama Patrick Star (wikipedia ensklopedia bebas: 2011).

4. Tingkah Laku Bergaul

Tingkah Laku adalah Perilaku atau sikap seseorang yang dimanifestasikan kedalam perbuatan, jadi Tingkah laku adalah perilaku atau perbuatan yang dihasilkan dari pengalaman-pengalaman seseorang yang diterimanya dari lingkungan (Zakiah Drajat,1986: 266).

Bergaul adalah Suatu cara seseorang untuk bersosialisasi dengan lingkungannya (www.id.shovoong.com).

5. Anak

Anak adalah Kelompok manusia muda usia yang merupakan periode awal perkembangan yang khusus memiliki kebutuhan psikologis, pendidikan

serta kondisi fisik yang khas dan berbeda dengan orang dewasa (Lusi Nuryanti, 20008: 2). Batasan umur anak dari 0-21 tahun, dengan demikian, dalam kelompok anak akan termasuk bayi, anak balita dan anak usia sekolah (Ensklopedia Indonesia, 2004: 4).

F. Kerangka Teoritis

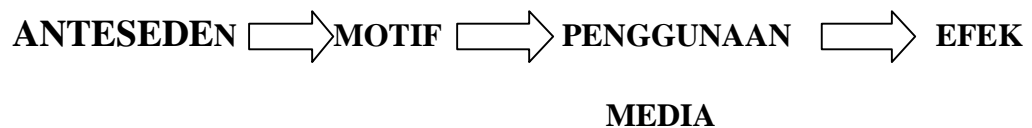
Kerangka Teori memuat pokok-pokok pemikiran yang menggambarkan dari sudut masalah penelitian akan disorot, untuk itulah perlu disusun kerangka teori yang akan menjadi landasan berpikir bagi penulis dalam menganalisis masalah penelitian (Nawawi, 2005: 23).

Teori adalah Seperangkat dalil atau prinsip umum yang kait-mengait (Hipotesis yang diuji berulang kali) mengenai aspek-aspek suatu realitas yang berfungsi untuk menerangkan, meramalkan atau memprediksikan dan menemukan keterkaitan fakta-fakta secara sistemis (Effendy. 2004: 244).

Sesuai dengan hal diatas, penulis menggunakan teori *Uses and Gratification* (Kegunaan dan Kepuasan), teori ini dikenal pada tahun 1974 dalam buku *The Uses on Mass Communication* milik Blummer dan Kazt ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang paling aktif dalam proses komunikasi, pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik didalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya teori *Uses and Gratifications* mengasumsikan bahwa mempunyai pilikan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.

Teori *Uses and Gratifications* lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Artinya, manusia itu mempunyai otonomi wewenang untuk memperlakukan media. Menurut pendapat teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media massa) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya.

Teori *Uses and Gratifications* beroperasi dalam beberapa cara yang bisa dilihat dalam gambar dibawah ini.



Menurut Jalaluddin Rahmat (2006: 66), Anteseden meliputi variabel individu yang terdiri dari data demografis, seperti usia, jenis kelamin dan faktor-faktor psikologis komunikasi serta variabel lingkungan seperti organisasi, sistem sosial dan struktur sosial. Motif dapat dioperasionalkan dengan berbagai cara: *Unifungsional* (Hasrat melarikan diri, kontak sosial bermain), *Bifungsional* (edukasi, informasi, fantasi-escapist atau gratifikasi segera tertanggguhkan), empat fungsional (difersi, hubungan personal, identitas personal, surveillance, toleransi, hiburan, transmisi budaya dan multifungsional).

Penggunaan media terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis isi media yang dikonsumsi dan berbagai hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Efek media dapat dioperasionalkan sebagai evaluasi kemampuan media untuk memberikan kepuasan, sebagai dependensi media sebagai pengetahuan (Jalaluddin Rahmat, 2004:66).

Jadi asumsi dasar dari teori *Uses and Gratifications* yaitu:

1. Khalayak dianggap aktif, artinya sebagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan.
2. Dalam proses komunikasi massa, banyak inisiatif untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemulihan media terletak pada anggota khalayak.
3. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya.
4. Banyak tujuan pemilihan media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak, artinya orang dianggap cukup untuk mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu.
5. Penilaian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalayak.

Dari asumsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa khalayak membutuhkan hiburan dari media elektronik (televisi) karena adanya

kebutuhan dari khalayak itu sendiri. Media memang memiliki efek, tetapi efek itu akan disaring atau ditolak tergantung kepada psikologis individualnya.

Setelah melihat keterangan yang dipaparkan menurut para ahli, maka teori dapat menjadi acuan dalam penjelasan mengenai apa yang diamati penelitian ini adalah *Uses and Gratifications*. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Khalayak dianggap secara aktif secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Dari sinilah timbul istilah *Uses and Gratification* yaitu, penggunaan dan pemenuhan kebutuhan.

1. Pengaruh

Pengaruh dalam tinjauan psikologi adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 849). Penyebaran Informasi dan pengiriman pesan didunia ini sudah semakin mudah, salah satunya adalah dengan adanya televisi, tak dapat dipungkiri televisi menjadi gudang informasi dan proses pembelajaran bagi manusia dengan adanya proses penamaan nilai yang kontinu. Pengaruh atau efek menurut Stuart yaitu perbedaan antara yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan (Hafied Cangara, 2000: 163).

Menurut Joseph A. De Vito menyatakan bahwa pengaruh dapat dibagi menjadi tiga antara lain yaitu:

- a. *Cognitive Effect* (efek kognitif). Efek ini terjadi apabila ada perubahan pada apa yang diketahui,, dipahami,, dipersepsi oleh komunikator.
- b. *Effective Effect* (efek Efektif). Efek ini timbul apabila ada yang dirasakan, disenangi atau dibenci oleh komunikan, efek ini berhubungan dengan emosi, sikap serta nilai.
- c. *Psychomotor Effect* (efek Psikomotor). Efek ini merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati meliputi, pola-pola tindakan, kegiatan atau kebiasaan berperilaku (Soenarjo dan Djoenasih, 1997: 60-61).

2. Film Spongebob

Film adalah Audio Visual yang sangat efektif dalam perbuatannya membutuhkan gambar-gambar yang sangat banyak. Film kartun adalah film yang dibuat dari lukisan atau gambar yang dirangkai menjadi bentuk cerita yang dapat bergerak seperti yang dikehendaki pembuatnya. Sekarang pembuatan film kartun menggunakan teknik yang sangat tinggi sehingga hasilnya dapat dipakai sebagai tontonan yang menggembarakan (Gunadi, 1998: 88).

Film adalah gambar-hidup juga sering disebut *movie*. Film secara kolektif sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa dikenal didunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian

secara harafiah film (sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema + tho = phytos* (cahaya) + *graphie = graph* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera (Nana: 2010).

Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Film dapat dibagi berdasarkan beberapa hal. Pertama, film dibedakan berdasarkan *form* atau media, yang kemudian dikategorikan menjadi *live*, *action*, dan *animation*. Yang kedua, film dibagi berdasarkan jenisnya, yaitu film fiksi dan non fiksi. Film fiksi sendiri dibagi lagi menjadi dua jenis, yaitu eksperimental dan genre. Film non fiksi dibagi menjadi tiga, yaitu film dokumenter, dokumentasi dan film untuk tujuan ilmiah.

Jumlah film dokumenter dan film pendek tahun 2006 sekitar 1500 judul, tapi tidak banyak yang sampai ke penonton. Kritik merupakan kedudukan dalam *mereview* sebuah film, sehingga ketika kritik akademik ataupun jurnalistik menjadi produk, maka logikanya penonton pun akan

menjadi lebih baik. Penonton menjadi semakin *melek* terhadap bahasa visual (*visual literate*). Di sisi distribusi, kedudukan review dan iklan film sangat penting, Ia menjadi signifikan dalam melihat penambahan jumlah penonton (Ego Prakoso: 2009).

Animasi merupakan suatu seni untuk membuat dan mengerakkan sebuah obyek, baik berbentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi dan dibuat menggunakan berbagai cara, misalnya menggunakan kertas, komputer dan lain sebagainya. Animasi saat ini telah menjadi industri besar yang memberikan dampak ekonomi dan sosial yang begitu besar bahkan cukup signifikansi terhadap pendapat sebuah negara.

Animasi berawal dari kontribusi hasil karya seorang yang bernama Walt Disney yang lahir dengan nama Walter alias Disney, Walt lahir di Chicago, Illinois dengan orang tua bernama Elias Disney dan Flora Call. Pada 1906, mereka semua pindah ke sebuah peternakan dekat Marceline, Missouri, Amerika Serikat.

Animasi berasal dari bahasa latin, *anima*, yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak. Animasi ialah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer. Animasi 3D merupakan animasi yang dibuat dengan menggunakan model seperti yang berasal dari lilin, *clay*, boneka/*marionette*

dan menggunakan kamera animasi yang dapat merekam frame demi frame. Ketika gambar-gambar tersebut diproyeksikan secara berurutan dan cepat, lilin atau clay boneka atau marionette tersebut akan terlihat seperti hidup dan bergerak. Animasi 3D dapat juga dibuat dengan menggunakan komputer. Proses awalnya adalah membentuk model, pemberian tekstur, warna, hingga cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka, warna, hingga cahaya. Kemudian model tersebut diberi kerangka dan gerakannya dirancang satu persatu. Seluruh proses pembuatannya dari awal hingga akhir dikerjakan di komputer. Contohnya film Shrek atau Final Fantasy (kumpulan referensi sejarah: 2011).

Salah satu film kartun yang disiarkan di televisi adalah film kartun Spongebob oleh Stephen Hillenbert ini terbentuk karena tidak sengaja. Ketika itu, Hillenbert yang pernah mendalami studi Sumber Daya Kelautan di Universitas Humboldt California, dan pernah mengajar studi Biologi kelautan di Orange Marine Institute California tertarik dengan dunia laut, makanya Hillenbert yang juga mendapatkan gelar Master Animasi di Institute Seni California ini tertarik membuat film kartun. Dan pilihannya membuat kisah bawah laut. Akhirnya tanpa sengaja, ia pun melihat busa pencuci piring, seketika itu juga dia sudah menemukan karakter yang sangat pas bentuknya, warna serta sifat lenturnya sangat mirip dengan tokoh Spongebob yang lincah, mudah bergaul dan selalu optimis (Wikipedia esklopedia bebas: 2011).

Dia juga menambahkan busa segi empat itu dengan celana dan dasi, serta dua gigi kelincinya yang sangat besar, sehingga makin memperlihatkan kelucuan dari sosok Spongebob ini.

Film ini menceritakan kehidupan dan budaya didasar Laut Samudrra Pasifik, walaupun memang yang digambarkan Hillenberg dalam tokohnya adalah sifat-sifat manusia dalam bentuk pemain yang unik dan lucu (www.niluphan.blogspot.com).

Spongebob ini merupakan film kartun yang diproduksi oleh Amerika Serikat dengan karakter tokoh-tokoh utamanya dikemas dengan bentuk-bentuk binatang laut yang akan membuat anak-anak menyukainya, adapun karakter pada tokoh-tokoh utama dalam film kartun adalah:

1. Spongebob Squarepants



Spongebob Squarepants, tokoh utama dalam film kartun ini yang adalah seekor Spons yang sebenarnya berbentuk Spons mandi berwarna kuning, ini adalah dalam rumah berbentuk nanas didasar laut, dijalan Conch nomor 124 Bikini Bottom. Dia juga memelihara seekor siput yang bernama Gary, pekerjaan sehari-harinya adalah koki di rumah makan Krusty Krab yang terkenal dengan Burgernya Krabby Patty, dia juga

bersekolah di sekolah Mrs. Puff Boating School, Sekolah mengemudi Mrs. Puff selalu gagal ketika pas mengemudi, dan juga suka berburu ubur-ubur.

2. Patrick Star



Patrick Star adalah Seekor Bintang laut berwarna Merah Muda yang merupakan sahabat Spongebob, walaupun sering kali tidak berkonsentrasi dalam percakapannya dan terjadi salah pengertian, Patrick adalah sahabat yang baik. Patrick tinggal bersebelahan dengan rumah nanas Spongebob dan rumahnya terletak dibawah batu, Patrick Star merupakan hewan yang paling bodoh di Bikini Bottom karena sering melakukan perbuatan konyol dan bodoh.

3. Squidward Tentacles



Squidward Tentacles adalah seorang dewasa berusia 32 tahun, Ia kasir yang sering membuat ulah dan membuat repot semua orang disekitarnya, Ia tidak senang dengan dengan kedua tetangganya karena

dianggap mengganggu. Pekerjaan sehari-hari Squidward adalah menjadi kasir di rumah makan Krusty Krab. Tergolong pemalas suka bermain Klarinet walaupun musik yang dilagukannya jelek. Ia sendiri menganggap dirinya seorang seniman hebat dan orang pintar, memiliki seorang saingan sejak SMA bernama Squilliam Fancyson.

4. Mr. Krab



Eugene H. Krabs adalah seekor kepiting pemilik restoran Krusty Krab yang terobsesi dengan uang. Karena ia terlalu mencintai uang, ia sampai-sampai tidak rela memberi uang satu sen pun. Mr. Krabs mempunyai pesaing bernama Sheldon Plankton, pemilik restoran Chum Bucket yang dagangannya tidak pernah laku. Gambaran umum Mr. Krabs adalah kepiting yang tamak dan pelit dan Spongebob sering sekali menjadi korban ketamakannya. Mr. Krabs memiliki putri bernama Pearl dan ibu Mr. Krabs sudah tua.

5. Sandy Cheeks



Sandy Cheeks (Sandy si Tupai) adalah seekor tupai atau bajing yang tinggal di dasar laut. Karena Sandy merupakan binatang darat kesehariannya di Bikini Bottom mengharuskannya memakai baju astronot yang berisi udara pada helmnya sehingga ia bisa bernafas didalam Laut. Sandy menyukai karate dan aksi-aksi berbahaya, Sandy sendiri berasal dari Texas namun kini bertempat tinggal di Bikini Bottom dan menjadi sahabat Spongebob, tempat tinggalnya sebuah kubah akuarium kedap air dan berisi udara. Ciri khas rumahnya adalah mempunyai pohon besar sebagai tempat tinggalnya. Spongebob dan Patrick bila berkunjung harus terus-menerus memakai mangkuk penuh berisi air yang dipakai terbalik menutupi kepala mereka. Sandy sendiri bekerja sebagai Ilmuan di Treedome Cooperation dengan bosnya yang monyet. Di suatu episode dia hampir meninggalkan Bikini Bottom karena Percobaan yang dia buat dianggapnya selalu salah.

6. Sheldon Plankton



Sheldon Plankton adalah pemilik rumah makan Chum Bucket yang sepi pengunjung. Plankton percaya bahwa bila ia berhasil mencuri resep Krabby Patty maka rumah makannya akan laku keras, Jadi segala daya upaya ia kerahkan untuk mencuri resep dari rumah makan saingannya, namun upayanya ini tidak pernah berhasil.

7. Gary si Siput



Gary adalah seekor siput peliharaan Spongebob, berbunyi seperti kucing dan memiliki sifat yang pendiam dan jail. Ia tidak suka mandi dan hanya saat akan dimandikanlah Gary membuat onar (wikipedia enklopedia bebas: 2011).

Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa Film kartun Spongebob ini adalah Film kartun yang menggambarkan kehidupan berbagai binatang laut dari kehidupan dalam pekerjaan sampai kepada hubungan sosial

seperti bergaul dengan teman-temannya, keseluruhan ceritanya semua dikemas secara simpel sehingga anak-anak dapat menangkap apa yang dimaksudkan dari cerita tersebut.

Adapun Kelebihan dalam cerita Film Spongebob ini adalah dapat meningkatkan daya imajinasi anak karena film kartun Spongebob ini ceritanya dilatar belakangi di dunia bawah laut. Jadi anak akan berfikir bahwa bawah laut itu terdapat juga sebuah kehidupan. Tetapi dalam menonton film ini anak-anak sebaiknya perlu didampingi karena penggunaan bahasa yang terdapat didalam film ini terdapat bahasa kasar yang tidak patut di contoh oleh anak-anak (wikipedia ensklopedia bebas: 2011).

b. Tingkah Laku Bergaul

Tingkah laku dapat terbentuk karena adanya hal-hal yang mempengaruhi, pengaruh merupakan suatu bagian dari komponen-komponen komunikasi yang terdiri dari komunikator, komunikan, pesan, media dan pengaruh. Pengaruh bisa terjadi dalam bentuk perubahan pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*), dan perilaku (*behavior*). Pada tingkat pengetahuan pengaruh dapat terjadi bila terdapat perubahan penilaian terhadap sesuatu objek karena adanya informasi yang lebih baru, adapun perubahan sikap adanya perubahan internal dalam diri seseorang yang diorganisir dalam bentuk prinsip, orang dapat berubah sikap karena melihat bahwa apa yang tadinya dipercaya tidak benar maka sikap berubah mengganti dengan kepercayaan lain. Sedangkan perubahan tingkah laku adalah

perubahan yang terjadi dalam bentuk tindakan nyata yang dapat diamati (Hafied Cangara, 2002: 163-184).

Sarwono (1989) mendefinisikan tingkah laku sebagai sesuatu yang dilakukan oleh individu satu dengan yang lain dan sesuatu bersifat nyata. Walgito mendefinisikan tingkah laku yang tampak (*inert behavior*), demikian juga aktivitas-aktivitas tersebut disamping motorik termasuk juga aktivitas emosional dan kognitif.

Tingkah laku manusia adalah refleksi dari berbagai gejala kejiwaan seperti pengetahuan, persepsi, minat, keinginan dan sikap. Hal-hal yang mempengaruhi perilaku seseorang sebagian lagi terletak dalam individu sendiri yang disebut juga faktor eksternal yaitu faktor lingkungan.

Menurut Notoatmodjo (1993) Perubahan tingkah laku dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

1. Perubahan Alamiah (*Natural Change*) ialah perubahan yang dikarenakan perubahan pada lingkungan fisik, sosial, budaya ataupun ekonomi dimana dia hidup dan beraktifitas.
2. Perubahan Terencana (*Planned Change*) ialah perubahan ini terjadi karena memang direncanakan sendiri oleh subjek.
3. Perubahan dari hal kesediaannya untuk berubah (*Readiness to Change*) ialah perubahan yang terjadi apabila terdapat suatu inovasi atau program-program baru, maka yang terjadi adalah sebagian orang atau cepat mengalami perubahan perilaku dan sebagian lagi lamban, hal ini

disebabkan setiap orang mempunyai kesediaan untuk berubah yang berbeda-beda.

Faktor yang mempengaruhi kepribadian seseorang dapat dikelompokkan dalam dua faktor internal dan eksternal yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri sendiri, faktor internal ini biasanya merupakan faktor genetik atau bawaan, faktor genetik maksudnya adalah faktor yang berupa bawaan sejak lahir dan merupakan pengaruh keturunan dari salah satu sifat yang dimiliki salah satu dari kedua orang tuanya atau bisa jadi gabungan atau kombinasi dari sifat orang tuanya.

2. Faktor Eksternal

Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar orang tersebut, faktor eksternal ini biasanya merupakan pengaruh yang berasal dari lingkungan seseorang mulai dari lingkungan terkecilnya yakni keluarga, tetangga, teman sampai dengan pengaruh dari berbagai media audio visual seperti televisi dan lain sebagainya (Notoatmodjo, 2007: 139).

Yang menyebabkan orang itu bertingkah laku ada empat alasan pokok yaitu:

1. Pemikiran dan perasaan

Bentuk pemikiran dan perasaan ini adalah pengetahuan, kepercayaan, sikap dan lain-lain.

2. Orang penting sebagai referensi apabila seseorang itu penting bagi kita, maka apapun yang ia katakan dan lakukan cenderung untuk kita contoh, orang inilah yang dianggap kelompok referensi seperti, Guru, Kepala suku dan lain-lain.

3. Sumber-sumber daya

Yang termasuk adalah fasilitas-fasilitas misalnya waktu, uang, tenaga kerja, keterampilan dan pelayanan. Pengaruh sumber daya terhadap tingkah laku dapat bersifat positif maupun negatif.

4. Kebudayaan

Tingkah laku normal, kebiasaan, nilai-nilai dan pengadaan sumber daya didalam suatu masyarakat akan menghasilkan suatu pola yang disebut kebudayaan. Tingkah laku normal adalah salah satu aspek dari kebudayaan dan selanjutnya kebudayaan mempunyai pengaruh yang dalam terhadap perilaku (Notoatmodjo, 1993).

c. Proses Terjadinya Tingkah laku

Penelitian Rogers (1974) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi sesuatu yang baru, didalam diri orang tersebut terjadi proses berurutan yakni:

1. *Awarences* (Kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu.
2. *Interest*, yakni orang yang mulai tertarik pada stimulus.
3. *Evaluation* (menimbang-nimbang baik dan tidaknya stimulus bagi dirinya), hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi.
4. *Trial*, orang telah mulai mencoba bertingkah laku baru.
5. *Adaption*, subjek telah bertingkah laku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikapnya terhadap stimulus (Notoatmodjo, 2003: 122).

d. Masa Anak-anak

Pada usia sekolah Dasar (6-12 tahun) anak-anak dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif seperti Membaca, menulis dan menghitung (Syamsu, 2006: 178).

Dimana ini disebut juga masa anak sekolah, masa matang untuk belajar ataupun masa matang untuk sekolah, disebut masa anak oleh karena anak itu dianggap atau diperlakukan sebagai anak-anak atau sebagai anak kecil. Disebut masa anak sekolah karena sudah menamatkan taman kanak-

kanak sebagai lembaga persiapan sekolah yang sebenarnya (Agoes Soejanto, 2005: 68).

Disebut masa matang untuk bersekolah karena sudah menginginkan kecakapan-kecakapan baru yang dapat diberikan oleh sekolah, sebagai hasil pemberian bantuan yang diberikan oleh keluarga dan taman kanak-kanak. Pada masa ini anak telah mengalami masa perkembangan yang membantu anak untuk dapat menerima bahan yang diajarkan oleh gurunya (Agoes Soejanto, 2005: 71).

G. Konsep Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka konsep teori perlu dioperasionalkan sebagai tolak ukur dalam penelitian ini. Menurut Rachmat Krisyanto (2006: 26) Riset tergantung pada pengamatandan pengamatan tidak padat dibuat tanpa sebuah pernyataan atau batasan yang jelas mengenai apa yang diamati pernyataan atau batasan ini adalah hasil dari kegiatan mengoperasionalkan konsep yang memungkinkan konsep/ konstruksi variabel yang relevan dan berlaku bagi semua jenis variabel.

Konsep operasional dalam penelitian ini yaitu mengenai sebuah konsep yang akan memberikan penjelasan terhadap sebuah konsep yang akan memberikan penjelasan terhadap pendekatan teori yang digunakan untuk membahas Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Anak.

Untuk lebih terarah penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan, maka penulis memberikan indikator-indikator Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak.

1. Indikator Pengaruh (Variabel X)

Menurut Joseph A. De Vito pengaruh dapat dilihat dari:

1. Efek Kognitif
 - a. Diketahui
 - b. Memahami
 - c. Pendapat
2. Efek Efektif
 - a. Emosi
 - b. Sikap
3. Efek Psikomotor
 - a. Tindakan
 - b. Kebiasaan
 - c. Mencontoh tingkah laku

2. Indikator Tingkah Laku (Variabel Y)

Menurut Rogers (dalam Notoatmodjo,2003) menyatakan bahwa ada 5 (lima) pilar untuk melihat proses terjadinya Tingkah Laku/ Perilaku yaitu:

1. Kesadaran
2. Ketertarikan
3. Evaluasi/ menimbang baik atau tidaknya

4. Mencoba bertingkah laku baru
5. Mengadopsi tingkah laku
 - a. Pengetahuan
 - b. Kesadaran
 - c. Sikap

H. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini. Penulis menggunakan Metode penelitian Deskriptif Kuantitatif. Metode Deskriptif digunakan untuk menjelaskan angka-angka statistik yang didapat dari jawaban kosioner yang dibagikan untuk melihat Pengaruh diantara kedua variabel dalam penelitian ini.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru yang bertempat di jalan Duyung.

2. Subjek dan Objek Penelitian

- a. Subjek Penelitian adalah para siswa-siswi di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru.
- b. Objek Penelitian ini adalah Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak.

3. Jenis dan Sumber Data

- a. Data Primer, yaitu data yang didapatkan langsung dari objek penelitian dilapangan berupa Pengisian-pengisian angket.

- b. Data Sekunder, yaitu data yang didapat dari Sekolah yang sudah tersedia maupun dari literatur yang berhubungan dengan permasalahan peneliti diantaranya sejarah berdirinya Sekolah dan jumlah Siswa.

4. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Indriantoro Populasi adalah sekelompok orang, kejadian atau segala sesuatu yang mempunyai karakteristik tertentu (Ruslan, 2006: 133). Atau Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008: 117). Yang dimaksud populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru yang berjumlah 450 orang siswa, terdiri dari 237 orang siswa dan 213 orang siswi (data dari TU SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru).

Penentuan sampel yang akan dianalisis pada penelitian ini diambil dari Populasi keseluruhan. Karena populasi keseluruhan berjumlah cukup besar, sehingga tidak mungkin untuk meneliti keseluruhan maka diambil sampel untuk dianalisis, berdasarkan rumus pengambilan sampel Yamane (dalam Jalaluddin Rahmat, 2004: 82).

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{Nd^2 + 1} \\ &= \frac{450}{450(0.1)^2 + 1} \end{aligned}$$

$$= \frac{450}{5.5}$$

5.5

$$= 81.81 \quad (\text{dibulatkan menjadi } 82 \text{ orang siswa}).$$

Keterangan:

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

d = Persen kelonggaran ketidakpastian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir, maksimum sebesar 10 %.

Berdasarkan jumlah perhitungan, jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah 82 orang siswa SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru, dimana setiap unit sampel (responden) dalam penelitian ini dipastikan hanya memiliki tu kali kesempatan mengisi Angket. Hal ini untuk menghindari terjadinya bias akibat pengulangan dalam pengambilan data. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan Metode pengambilan sampel jenis *Random Sampling*, yakni pengambilan sampel secara acak (Husaini dan Purnomo, 2009: 43).

5. Hipotesis

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yakni, Variabel Pengaruh (variabel X) dan Tingkah Laku (variabel Y). Dari penjelasan diatas maka dapat dirumuskan Hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak Ada pengaruh antara Pengaruh Film Songebob (variabel X) dengan Tingkah Laku Bergaul Anak (variabel Y).

H1 : Ada pengaruh antara Pengaruh Film Songebob (variabel X) dengan Tingkah Laku Bergaul Anak (Variabel Y).

6. Teknik Pengumpulan Data

Data sekunder diperoleh melalui teknik dokumentasi dan sumber-sumber yang relevan terhadap penelitian ini, baik yang berasal dari Sekolah maupun dari referensi-referensi terkait. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah Pengumpulan atau penyusunan dokumen-dokumen dengan maksud untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti yang ada (Hasan Shadily, 1992: 101).

b. Angket

Angket adalah Suatu alat pengumpulan data yang berisi daftar pertanyaan secara tertulis yang ditujukan kepada subjek responden penelitian (Sanapiah Faisal, 2008: 122).

c. Metode Analisis Data

Metode Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Deskriptif Kuantitatif dimana:

- a. Analisa Deskriptif, Analisa ini digunakan untuk menganalisa objek. Analisa deskriptif berasal dari perhitungan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik Responden berdasarkan data-data atas jawaban koesioner yang telah diperoleh dari siswa-siswi SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru.
- b. Analisa Kuantitatif, Analisa ini digunakan untuk menganalisis secara statistik guna melakukan uji hipotesis penelitian terhadap data-data yang diperoleh dimana proses perhitungannya menggunakan rumus Regresi linear sederhana dengan menggunakan *software* SPSS dengan rumus:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel Dependent

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

X = Variabel Independent.

I. Sistematika Penulisan

Untuk dapat menyampaikan gambaran yang jelas mengenai penelitian ini, maka disusunlah suatu sistematika yang berisi informasi-informasi dan hal-hal yang dibahas tiap BAB. Skripsi ini disusun dalam 5 (lima) BAB, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I :Merupakan Bab Pendahuluan yang meliputi Latar Belakang Masalah, Alasan Pemilihan Judul, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Konsep Teoritis, Konsep Operasional, Metode Penelitian dan Sistematika Penelitian.

BAB II : Pada Bab ini diuraikan Gambaran Umum Lokasi Penelitian

BAB III :Penyajian Data, pada Bab ini penulis akan menyajikan data berdasarkan Angket yang penulis bagikan kepada Responden mengenai Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru.

BAB IV : Analisa Data

BAB V : Penutup yang berisi Kesimpulan dan Saran

BAB II

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru

Sekolah Dasar Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru terletak di Kecamatan Marpoyan Damai Kelurahan Tangkerang Barat, Sekolah tersebut didirikan pada tahun 1984. Berdiri diatas tanah seluas 8 Meter dan panjang 44 meter, yang memiliki 6 ruang kelas.

Sejak awal berdirinya sekolah pada awalnya hanya ada 16 orang murid dan dari tahun-ketahun semakin bertambah hingga sekarang mencapai 450 orang murid, masa kepemimpinan yang menjabat sebagai Kepala Sekolah baru berganti 3 (tiga) masa Kepemimpinan yaitu:

- a. Dra. Rusna : 1984 – 2000
- b. Sirajuddin, S.Pd : 2000 – 2008
- c. Syafri.B, S.Pd : 2008 – sekarang

B. Profil Sekolah

- 1. Nama Sekolah : SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru
- 2. Alamat : Jln. Duyung
 - a. Kec/ Kab/ Kota : Marpoyan Damai/ Pekanbaru
 - b. No. Telp : 0761-704952
 - c. Kode Pos : 28282

3. Nomor Statistik Sekolah : 101096008015

4. Tahun Berdiri : 1984

5. Kepemilikan Tanah : Pemerintah

a. Luas Tanah : 1. 445. 40 m²

C. Visi dan Misi

a. Visi SD Negeri 015 Bukit Raya

“Terwujudnya pendidikan terbaik untuk anak-anak bangsa yang beriman dan bertakwa, cerdas terampil, berwibawa dan mampu bersaing dimasa depan”.

b. Misi SD Negeri 015 Bukit Raya

Mengusahakan pendidikan dalam rangka membentuk anak bangsa yang:

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Sehat Rohani dan jasmani
3. Berbudaya Melayu dan Berbudi Luhur.

Sehingga menjadi orang Indonesia yang berguna, ulet, Mandiri, Peduli dan beserta tanggung jawab sosial serta mampu berkomunikasi memecahkan masalah dan bekerja sama.

D. Jumlah Staf Pengajar, Pegawai dan Lulusan

Pada Saat ini 2010/ 2011 jumlah pegawai yang terdiri dari Guru tetap dan Guru tidak tetap berjumlah 23 orang, lebih jelasnya lagi dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel I.I

No	Staf Pengajar dan Pegawai	Jumlah	Persentase
1	Kepala Sekolah	1	4.35 %
2	Guru Tetap	17	73.91 %
3	Guru Tidak Tetap	4	17.39 %
4	Penjaga Sekolah	1	4.35 %
	Jumlah	23	100 %

Sumber data : SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 23 orang Staf Pengajar dan Pegawai, 1 orang atau 4.35 % adalah Kepala Sekolah, 17 oarang atau 73. 91 % adalah Guru Tetap, 4 orang atau 17.39 % adalah Guru Tidak Tetap dan 1 orang atau 4.35 % adalah Penjaga Sekolah.

Dapat disimpulkan bahwa staf pengajar dan pegawai SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru yang paling banyak adalah staf pengajar/ Guru Tetap dengan Jumlah 17 orang atau 73.91 %.

Dengan adanya guru yang memadai dengan jumlah murid dengan kekurangan guru maka pendidikan akan dapat bersaing dengan pendidikan yang lainnya, maka

masyarakat tidak akan ragu untuk memasukkan anaknya kesekolah SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru.

Tabel I.2

Nama-nama Pegawai, Jabatan dan Pendidikan

No	Nama	Jabatan	Pendidikan
1	Syafri. B, S. Pd	Kepala Sekolah	S1 2005
2	Hj. Ermidayati, S. Pd	Guru Kelas	S1 2009
3	Husniar, A. Ma. Pd	Guru Kelas	D II 1998
4	Misrawati, S. Pd	Guru Kelas	S1 2009
5	Rosita, A. Ma. Pd	Guru Penjas	D II 1997
6	Hasnawati, J. A. Ma	Guru Agama	D II 1996
7	Misderita, A. Ma. Pd	Guru Kelas	D II 2001
8	Samriani, S. Pd	Guru Kelas	S1 2009
9	Nurhamidah, A. Ma. Pd	Guru Agama	D II 1997
10	Masra, S.Pd	Guru Kelas	S1 2009
11	Zaidar, A. Ma. Pd	Guru Kelas	D II 2002
12	Bidayatul Hidayah, S. Pd	Guru Kelas	S1
13	Nurmawati, S. Pd	Guru Kelas	S1 2007
14	Mardianis, S. Pd	Guru Kelas	S1 2009
15	Salam Sianipar	Guru PLH	SPG 1983
16	Etnanizar	SMTA Kejuruan	-
17	Ahmad Fauzan, S. Pd	Guru Orkes	S1 2009
18	Wijannatin Aliyah	Guru Klas	D II 2002

19	Jamaran	Penjaga Sekolah	SD 1973
20	Dessy Marlina Daulay, S. Pd	Guru Kelas	S1 2003
21	Anita, S. Pd. I	Guru Bhs. Inggris	S1 2004
22	Zainab Almunawarah	Guru PPKN	D II 2008
23	Fentri Kurniawan	TU	SMA

Sumber Data : SD Negeri 015 Bukit

Raya

Tabel I.3

Lulusan Staf Pengajar dan Pegawai

No	Lulusan	Jumlah	Persentase
1	S1	11	47.83 %
2	D II/ Diploma	9	39.13 %
3	SPG	1	4.35 %
4	SMU Sederajat	1	4.35 %
5	SD	1	4.35 %
	Jumlah	23	100 %

Sumber Data : SD Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru

Tabel Diatas menunjukkan bahwa 223 orang staf pengajar dan pegawai 11 orang atau 47,83 % adalah lulusan S1, 9 orang atau 39,13 % adalah lulusan D II, 1 orang atau 4,35 % adalah lulusan SPG, 1 orang atau 4,35 % adalah lulusan SMU dan 1 orang atau 4,35 % adalah lulusan SD. Dapat disimpulkan bahwa staf pengajar dan pegawai SD Negeri Bukit Raya Pekanbaru yang paling banyak adalah lulusan S1 yang berjumlah 11 orang atau 47,83 %.

E. Jumlah Siswa

Tabel I.4

Jumlah Siswa

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-Laki	237	52.67 %
2	Perempuan	213	47.33 %
	Jumlah	450	100 %

Sumber Data : SD Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru

Tabel diatas menunjukkan bahwa 450 orang siswa/ i, 237 orang siswa atau 52.67 % menyatakan laki-laki dan 213 orang siswi atau 47.33 % menyatakan Perempuan. Dapat disimpulkan bahwa SD Negeri 015 Bukit raya Pekanbaru yang paling banyak hingga lebih dari separuh adalah laki-laki dengan jumlah 237 orang siswa atau 52.67 %.

F. Jumlah dan Persentase Pemeluk Agama

Tabel I.5

Jumlah dan Persentase Pemeluk Agama

No	Agama Guru	Jumlah	Persentase
1	Islam	22	95.65 %
2	Kristen	1	4.35 %
3	Buddha	-	-
4	Hindu	-	-
	Jumlah	23	100 %

Sumber Data : SD Negeri 015 Bukit Raya Pekanbaru

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 23 orang pengajar dan pegawai, 22 orang atau 95. 65 % beragama Islam, 1 orang atau 4. 35 % beragama Kristen dan yang menganut agama Hindu dan Budha tidak ada di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru. Yang paling banyak yang menganut agama adalah agama Islam yang dianut pengajar dan pegawai adalah 22 orang atau 95. 65 %.

Tabel I.6

Jumlah dan Persentase Siswa/ i Pemeluk Agama

No	Agama Siswa/ i	Jumlah	Persentase
1	Islam	449	99. 78 %
2	Kristen	1	0.22 %
3	Hindu	-	-
4	Budha	-	-
	Jumlah	450	100 %

Sumber Data : SDN 015 Bukit Raya

Pekanbaru

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 450 orang siswa/ i, 449 orang siswa/ i atau 99. 78 % beragama Islam, 1 orang siswa atau 0. 22 % beragama Kristen dan yang menganut agama Budha dan Hindu tidak ada yang menganut agama tersebut. Dengan Demikian di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru yang paling banyak agama yang dianut oleh siswa/ i adalah beragama Islam 449 orang siswa/ i atau 99. 78 %.

G. Sarana dan Prasarana

Tabel I.7

Sarana dan Prasarana

No	Sarana dan Prasana	Jumlah	Persentase
1	Ruang Kepala Sekolah	1	6.25 %
2	Ruang Majelis Guru	1	6.25 %
3	Ruang Belajar	6	37.5 %
4	Gudang	2	12.5 %
5	WC/ FAP	6	37.5 %
	Jumlah	16	100 %

Sumber data : SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru

Tabel diatas menunjukkan bahwa 16 sarana dan Prasarana, 1 atau 6, 25 % adalah Ruang kepala Sekolah, 1 atau 6. 25 % adalah ruang Majelis Guru, 6 atau 37. 5 % adalah Ruang Belajar, 2 atau 12. 5 % adalah Ruang Gudang dan 6 atau 37. 5 % adalah WC/ FAP

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Pengenalan

Pada bab ini penulis menyajikan data yang diperoleh dari koesioner yang telah disebarakan kepada responden. Penulis memberikan atau menyebarkan koesioner sebanyak 82 eksemplar sesuai dengan jumlah atau ukuran sampel (n) penelitian ini dan kembali sebanyak 82 juga. Bentuk penyajian data ini sesuai dengan teknik yang penulis tetapkan pada bab I (pendahuluan) yaitu deskriptif kuantitatif dengan menggunakan Regresi Linear yang diolah dengan program SPSS.

Teknik Skoring yang digunakan dalam angket penelitian ini adalah dengan skor 4 untuk jawaban sangat sering, 3 untuk jawaban sering, 2 untuk jawaban kurang sering dan 1 untuk jawaban tidak sering.

B. Profil Responden

Dengan pengumpulan data dengan menggunakan angket ini, anak-anak yang menjadi responden berjumlah 82 orang. Adapun responden yang mengisi angket yang sudah disebarakan adalah

Tabel II.I
Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	49	59.76 %
2	Perempuan	33	40.24 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data : Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi responden dalam penelitian ini lebih banyak siswi Perempuan daripada siswa Laki-laki, 49 orang siswa atau 59.76 % adalah Laki-laki dan 33 orang siswi atau 40.24 % adalah siswi Perempuan yang melakukan pengisian Koesioner ini.

Tabel II.2
Usia Responden

No	Umur	Jumlah	Persentase
1	13	1	1.22 %
2	12	13	15.85 %
3	11	20	24.39 %
4	10	30	36.59 %
5	9	18	21.95 %
	Jumlah	82	100%

Sumber data : Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 responden terdapat 1 orang siswa atau 1.22 % adalah berumur 13 tahun, 13 orang siswa atau 15.85 % adalah berumur 12

tahun, 20 orang siswa atau 24.39 % adalah berumur 11 tahun, 30 orang siswa atau 36.59 % adalah berumur 10 tahun, 18 atau 21.95 % adalah berumur 9 tahun. Jadi dapat disimpulkan bahwa yang paling banyak mengisi koesioner adalah yang berumur 10 tahun sebanyak 30 orang siswa atau 36.59 %.

Dilihat dari tabel II. 2 usia responden pada usia 9 (sembilan) sampai 13 (tiga belas) tahun, dalam Pengisian koesioner yang dilakukan dan pengambilan reponden di Sekolah Dasar Negeri 015 Bukit Raya sebanyak 82 orang responden dari kelas 3 (tiga) sampai kelas 5 (lima) yang berumur 9 (sembilan) sampai 13 tahun, dikarenakan pada hasil pengamatan dilapangan dan dari hasil keterangan guru yang ada di Sekolah Dasar tersebut yang menyatakan bahwa anak kelas 3 dan kelas 5 sudah lancar dalam membaca (hasil wawancara wali kelas 3 ibu Bidayatul Hidayah S.Pd: 2011).

Penyebaran koesioner tidak dilakukan dikelas 1, 2 dan 6 karena melihat dari kendala yang ada, kendala yang ada yaitu siswa/ i kelas 1 dan 2 belum terlalu lancar dalam membaca dan dikwatirkan tidak dapat melakukan pengisian koesioner. Pada siswa/ i kelas 6 juga tidak dilakukan penyebaran koesioner karena dapat mengganggu proses belajar mengajar untuk menghadapi ujian kelulusan.

Jadi dalam penyajian data ini untuk mempermudah dan untuk mengetahui jumlah jawaban responden sesuai dengan jawaban yang terdapat pada tabel dan selanjutnya dicari nilai frekuensi daan persentasenya, adapun penyajian data dapat dilihat dibawah ini.

C. Data Pengaruh Film Spongebob

Variabel Pengaruh dalam penelitian ini diukur melalui 3 indikator. Dengan rincian; indikator Kognitif meliputi, diketahui, memahami dan persepsi, indikator Efektif meliputi, emosi dan sikap, indikator Psikomotor meliputi, Tindakan, Kebiasaan dan Mencontoh Tingkah laku (Variabel X) dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel II.3

Anak-anak sering menonton film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Sering	29	35.4 %
B	Sering	30	36.6 %
C	Kurang Sering	10	12.2 %
D	Tidak Pernah	13	15.9 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data : Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 29 orang responden atau 35.4 % adalah sangat sering menonton, 30 orang responden atau 36.6 % adalah sering menonton, 10 orang responden atau 12.2 % adalah kurang sering menonton dan 13 orang responden atau 15.9 % adalah yang tidak pernah menonton. Jadi dapat disimpulkan alternatif jawaban responden yang paling tinggi adalah sering dalam menonton film Spongebob dengan jumlah 30 orang atau 36.6 %.

Tabel II.4

Lama Anak dalam menonton Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Lama	19	23.2 %
B	Lama	13	15.9 %
C	Kurang Lama	30	36.6 %
D	Tidak Lama	20	24.4 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 82 orang responden terdapat 19 orang responden atau 23.2 % adalah Sangat lama, 13 orang responden atau 15.9 % adalah lama, 30 orang responden atau 36.6 % adalah kurang lama dan 20 orang responden atau 24.4 % adalah tidak lama dalam menonton Film Spongebob. Jadi dapat disimpulkan alternatif jawaban responden yang paling tinggi adalah Kurang Lama dengan jumlah 30 orang responden atau 36.6 %.

Tabel II.5

Mengetahui Tokoh-Tokoh Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Mengetahui	35	42.7 %
B	Mengetahui	11	13.4 %
C	Kurang Mengetahui	25	30.5 %
D	Tidak Mengetahui	11	13.4 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang diolah,2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 82 orang responden terdapat 35 orang responden atau 42.7 % adalah Sangat Mengetahui, 11 orang responden atau 13.4 % adalah Mengetahui, 25 orang responden atau 30.5 % adalah Kurang Mengetahui dan 11 orang responden atau 13.4 % adalah Tidak Mengetahui tokoh-tokoh Film Spongebob. Jadi disimpulkan alternatif jawaban responden yang paling tinggi adalah Sangat Mengetahui dengan jumlah 35 orang responden atau 42.7 %.

Tabel II.6

Mengetahui Jalan Cerita Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Mengetahui	26	31.7 %
B	Mengetahui	13	15.9 %
C	Kurang Mengetahui	29	35.4 %
D	Tidak Mengetahui	14	17.1 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 82 orang responden terdapat 26 orang responden atau 31.7 % adalah Sangat Mengetahui, 13 orang responden atau 15.9 % adalah Mengetahui, 29 orang responden atau 35.4 % adalah Kurang Mengetahui dan 14 orang responden atau 17.1 % adalah Tidak Mengetahui. Jadi dapat disimpulkan alternatif jawaban responden yang paling tinggi adalah Kurang Mengetahui dengan jumlah 29 orang responden atau 35.4 %.

Tabel II.7

Mengetahui Isi Cerita Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Mengetahui	26	31.7 %
B	Mengetahui	18	22.0 %
C	Kurang Mengetahui	25	30.5 %
D	Tidak Mengetahui	13	15.9 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber Data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa 82 orang responden terdapat 26 orang responden atau 31.7 % adalah Sangat Mengetahui, 18 orang responden atau 22.0 % adalah Mengetahui, 25 orang responden atau 30.5 % adalah Kurang Mengetahui dan 13 orang responden atau 15.9 % adalah Tidak Mengetahui isi cerita Film Spongebob. Jadi dapat disimpulkan alternatif jawaban responden yan paling tinggi adalah Sangat Mengetahui sebanyak 26 orang reponden atau 31.7 %.

Tabel II.8

Mengerti Isi Cerita Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Mengerti	24	29.3 %
B	Mengerti	23	28.0 %
C	Kurang Mengerti	22	26.8 %
D	Tidak Mengerti	13	15.9 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang diolah,2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 24 orang responden atau 29.3 % adalah Sangat Mengerti, 23 orang responden atau 28.0 % adalah Mengerti, 22 orang responden atau 26.8 % adalah Kurang Mengerti dan 13 orang responden atau 15.9 % adalah Tidak Mengerti. Jadi dapat disimpulkan alternatif jawaban responden yang paling tinggi adalah Sangat Mengerti dengan jumlah 24 orang responden atau 29.3 %.

Tabel II.9

Mengerti Jalan Cerita Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Mengerti	20	24.4 %
B	Mengerti	22	26.8 %
C	Kurang Mengerti	25	30.5 %
D	Tidak Mengerti	15	18.3 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 20 orang responden atau 24.4 % adalah Sangat Mengerti, 22 orang responden atau 26.8 % adalah Mengerti, 25 orang responden atau 30.5 % adalah Kurang Mengerti dan 15 orang responden atau 18.3 % adalah Tidak Mengerti Cerita Film Spongebob tersebut. Jadi dapat disimpulkan alternatif jawaban yang paling tinggi adalah Kurang Mengerti dengan jumlah 25 orang responden atau 30.5 %.

Tabel II.10

Mengetahui Perasaan Sitokoh Ketika Menonton Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Mengetahui	32	39.0 %
B	Mengetahui	23	28.0 %
C	Kurang Mengetahui	21	25.6 %
D	Tidak Mengetahui	6	7.3 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 32 orang responden atau 39.0 % adalah Sangat Mengetahui, 23 orang responden atau 28.0 % adalah Mengetahui, 21 orang responden atau 25.6 % adalah Kurang Mengetahui dan 6 orang responden atau 7.3 % adalah Tidak Mengetahui. Jadi dapat disimpulkan alternatif jawaban responden yang paling tinggi adalah sangat Mengetahui dengan jumlah 32 orang responden atau 39.0 %.

Tabel II.11

Anak-anak merasa sedih ketika tidak Menonton Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Sedih	20	24.4 %
B	Sedih	10	12.2 %
C	Kurang Sedih	12	14.6 %
D	Tidak Sedih	40	48.8 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 20 orang responden atau 24.4 % adalah Sangat Sedih, 10 orang responden atau 12.2 % adalah Sedih, 12 orang responden atau 14.6 % adalah Kurang Sedih dan 40 orang responden atau 48.8 % adalah Tidak sedih bila Tidak menonton Film Spongebob. Jadi dapat disimpulkan alternatif jawaban responden yang paling tinggi adalah Tidak Sedih dengan jumlah 40 orang responden atau 48.8 %.

Tabel II.12

Suka terhadap Tayangan Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Suka	47	57.3 %
B	Suka	17	20.7 %
C	Kurang Suka	11	13.4 %
D	Tidak Suka	7	8.5 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telaah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 47 orang responden atau 57.3 % adalah Sangat Suka, 17 orang responden atau 20.7 % adalah Suka, 11 orang responden atau 13.4 % adalah Kurang Suka dan 7 orang responden atau 8.5 % adalah Tidak Suka. Jadi dapat disimpulkan alternatif jawaban responden yang paling tinggi adalah Sangat Suka dengan jumlah 47 orang responden atau 57.3 %.

Tabel II.13

Mengumpulkan barang-barang berbentuk Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Banyak	17	20.7 %
B	Banyak	18	22.0 %
C	Kurang Banyak	12	14.6 %
D	Tidak Banyak	35	42.7 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 17 orang responden atau 20.7 % adalah Sangat Banyak, 18 orang responden atau 22.0 % adalah Banyak, 12 orang responden atau 14.6 % adalah Kurang Banyak dan 35 orang responden atau 42.7 % adalah Tidak Banyak. Jadi dapat disimpulkan bahwa alternatif jawaban yang paling tinggi adalah dengan jumlah 35 orang responden atau 42.7 % yaitu Kurang Banyak.

Tabel II.14

Suka Menirukan Gaya bicara, tertawa dll yang ada dalam film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Menirukan	12	14.6 %
B	Menirukan	12	14.6 %
C	Kurang Menirukan	24	29.3 %
D	Tidak Menirukan	34	41.5 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 12 orang responden atau 14.6 % adalah Sangat Menirukan, 12 orang responden atau 14.6% adalah Menirukan, 24 orang responden atau 29.3 % adalah Kurang Menirukan dan 34 orang responden atau 41.5 % adalah Tidak Menirukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa alternatif jawaban yang paling tinggi adalah Tidak Menirukan dengan jumlah 34 orang responden atau 41.5 %.

Tabel II.15

Dapat merubah anak-anak terhadap Tingkah Laku

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Merubah	17	20.7 %
B	Merubah	10	12.2 %
C	Kurang Merubah	18	22.0 %
D	Tidak Merubah	37	45.1 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 17 orang responden atau 20.7 % adalah Sangat Merubah, 10 orang responden atau 12.2 % adalah Merubah, 18 orang responden atau 22.0 % adalah Kurang Merubah dan 37 orang responden atau 45.1 % adalah Tidak Merubah. Jadi dapat disimpulkan bahwa alternatif jawaban yang paling tinggi adalah Kurang Merubah dengan jumlah 37 orang responden atau 45.1 %.

Tabel II.16

Film Spongebob itu bagus untuk di tonton

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Bagus untuk ditonton	48	58.5 %
B	Bagus untuk ditonton	13	15.9 %
C	Cukup Bagus untuk ditonton	16	19.5 %
D	Kurang Bagus untuk ditonton	5	6.1 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: dari Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 48 orang responden atau 58.8 % adalah Sangat bagus untuk ditonton, 13 orang responden atau 15.9 % adalah Bagus untuk ditonton, 16 orang responden atau 19.5 % adalah Cukup bagus untuk ditonton dan 5 orang responden atau 6.1 % adalah Kurang bagus untuk ditonton. Jadi dapat diambil kesimpulan dari alternatif jawaban yang paling tinggi adalah Sangat bagus untuk ditonton dengan jumlah 48 orang responden atau 58.8 %.

Tabel II.17

Film Spongebob itu Lucu

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Lucu	57	69.5 %
B	Lucu	11	13.4 %
C	Kurang Lucu	7	8.5 %
D	Tidak Lucu	7	8.5 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Dari Koesioner yang telah diolah,2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 57 orang responen atau 69.5 % adalah Sangat Lucu, 11 orang responden atau 13.4 % adalah Lucu, 7 orang responden atau 8.5 % adalah Kurang lucu dan 7 orang responden atau 8.5 % adalah Tidak Lucu. Jadi dapat diambil kesimpulan dari alternatif jawaban yang paling tinggi adalah Sangat lucu dengan jumlah 57 orang responden atau 69.5 %.

D. Tingkah Laku

Variabel Tingkah Laku pada penelitian ini diukur melalui 5 indikator yaitu kesadaran, ketertarikan, menimbang baik-buruk, mencoba berperilaku baru, Adaptasi dengan tingkah laku (Variabel Y).

Tabel II.18

Mengetahui keanekaragaman hewan laut seperti yang ada didalam Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Mengetahui	23	28.0 %
B	Mengetahui	20	24.4 %
C	Kurang Mengetahui	20	24.4 %
D	Tidak mengetahui	19	23.2 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 23 orang responden atau 28.0 % adalah Sangat Mengetahui, 20 orang responden atau 24.4 % adalah Mengetahui, 20 orang responden atau 24.4 % adalah Kurang Mengetahui dan 19 orang responden atau 23.2 % adalah Tidak Mengetahui. Jadi dapat disimpulkan bahwa alternatif jawaban yang paling tinggi adalah Sangat Mengetahui dengan jumlah 23 orang responden atau 28.0 %.

Tabel II.19

Bisa menirukan sifat tokoh-tokoh di film

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Bisa Menirukan	17	20.7 %
B	Bisa Menirukan	18	22.0 %
C	Kurang Bisa Menirukan	20	24.4 %
D	Tidak Bisa Menirukan	27	32.9 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 17 orang responden atau 20.7 % adalah Sangat Bisa Menirukan, 18 orang responden atau 22.0 % adalah Bisa menirukan, 20 orang responden atau 24.4 % adalah Kurang Bisa menirukan dan 27 orang responden atau 32.9 % adalah Tidak Bisa menirukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa alternatif jawaban yang paling tinggi adalah Tidak Bisa Menirukan dengan jumlah 27 orang responden atau 32.9 %.

Tabel II.20

Tokoh-tokoh yang ada di film kartun spongebob sangat menarik

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Menarik	23	28.0 %
B	Menarik	14	17.1 %
C	Kurang Menarik	22	26.8 %
D	Tidak Menarik	23	28.0 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah,2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 23 orang responden atau 28.0 % adalah Sangat Menarik, 14 orang responden atau 17.1 % adalah Menarik, 22 orang responden atau 26.8 % adalah Kurang Menarik dan 23 orang responden atau 28.0 % adalah Tidak menarik. Jadi dapat disimpulkan bahwa alternatif jawaban yang paling tinggi adalah Sangat Menarik dan Tidak Menarik dengan jumlah 23 orang responden atau 28.0 %.

Tabel II.21

Mencoba untuk menggambarkan tokoh-tokoh Film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Mencoba	18	22.0 %
B	Mencoba	18	22.0 %
C	Kurang Mencoba	17	20.7 %
D	Tidak mencoba	29	35.4 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: Koesioner yang telah diolah, 2011

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 18 orang responden atau 22.0 % adalah Sangat Mencoba, 18 orang responden atau 22.0 % adalah Mencoba, 17 orang responden atau 20.7 % adalah Kurang Mencoba dan 29 orang responden atau 35.4 % adalah Tidak Mencoba. Jadi dapat disimpulkan bahwa alternatif jawaban yang paling tinggi adalah Tidak Mencoba dengan jumlah 29 orang responden atau 35.4 %.

Tabel II.22

Sering menyesuaikan diri dengan sifat yang ada dalam film Spongebob

No	Pilihan Jawaban	Frekuensi	Persentase
A	Sangat Sering	13	15.9 %
B	Sering	17	20.7 %
C	Kurang Sering	18	22.0 %
D	Tidak Pernah	34	41.5 %
	Jumlah	82	100 %

Sumber data: *Koesioner yang telah diolah, 2011*

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa dari 82 orang responden terdapat 13 orang responden atau 15.9 % adalah Sangat Sering, 17 orang responden atau 20.7 % adalah Sering, 18 orang responden atau 22.0 % adalah Kurang Sering dan 34 orang responden atau 41.5 % adalah Tidak Pernah. Jadi dapat disimpulkan bahwa alternatif jawaban yang paling tinggi adalah Tidak Pernah. Jadi dapat disimpulkan bahwa alternatif jawaban yang paling tinggi adalah 34 orang responden dengan jumlah 41.5 %.

E. Pengaruh Film Spongebob terhadap Tingkah Laku Bergaul Anak

Untuk mengetahui seberapa besar jauh pengaruh antara variabel independent dengan variabel dependent, maka dilakukan pengolahan data menggunakan software SPSS khususnya Regresi, adapun datanya sebagai berikut:

Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan software SPSS, khususnya mengenai regresi, maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel III.I

Output Regresi (Model Summary)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.737 ^a	.543	.537	7.32356

a. Predictors: (Constant), Tingkah Laku

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa seberapa besar pengaruh film Spongebob terhadap tingkah laku bergaul anak, nilai ini dapat dilihat dari R square. Dari pengolahan data diperoleh nilai R square .543 atau 54% artinya pengaruh film Spongebob terhadap Tingkah laku Bergaul Anak sebesar 54%.

Tabel III.2

Output Regresi (Coefficients (a))

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.607	2.354		7.905	.000
	Y	1.834	.188	.737	9.743	.000

a. Dependent Variable: Pengaruh Film

Pada tabel ini menggambarkan persamaan regresi, dengan menggunakan rumus:

$$Y = a + bX$$

Y = Tingkah laku

X = Pengaruh Film

$$a = 18.607$$

$$b = 1.834$$

Sebagai contoh untuk responden 1:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 18.607 + 1.834 (4)$$

$$Y = 25943$$

Begitu juga untuk cara perhitungan selanjutnya.

Tabel III.3

ANOVA^b

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5091.484	1	5091.484	94.929	.000 ^a
	Residual	4290.760	80	53.634		
	Total	9382.244	81			

a. Predictors: (Constant), Tingkah Laku

b. Dependent Variable: Pengaruh Film

Selanjutnya dilakukan analisa anova regresi dari pengaruh film dengan hipotesis:

Ho = anova regresi tidak signifikan

H1 = anova regresi signifikan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara:

Jika $Phitung < Pa$ maka H_0 ditolak

Jika $Phitung > Pa$ maka H_0 diterima

Dari pengolahan data diperoleh $Ph = 0.000 > Pa = 0.05$ berarti menolak H_1 . Dengan demikian anova regresi tidak signifikan atau dengan kata lain film Spongebob berarti memiliki tingkat pengaruh sedang, namun cukup berarti. Ini berarti ada faktor-faktor lain di luar yang mempengaruhi tingkah laku bergaul anak.

BAB IV

ANALISA DATA

A. Pengenalan

Pada bab ini penulis menyajikan analisa data dengan teknik deskriptif kuantitatif menggunakan Regresi Linear. Analisa ini digunakan untuk menjawab permasalahan yang dinyatakan pada bab I, yaitu bagaimana pengaruh film Spongebob terhadap tingkah laku bergaul anak dan melihat pengaruh diantara kedua variabel tersebut.

B. Pengaruh Film

Pengaruh dalam tinjauan psikologi adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 849). Penyebaran Informasi dan pengiriman pesan didunia ini sudah semakin mudah, salah satunya adalah dengan adanya televisi, tak dapat dipungkiri televisi menjadi gudang informasi dan proses pembelajaran bagi manusia dengan adanya proses penamaan nilai yang kontinu. Pengaruh atau efek menurut Stuart yaitu perbedaan antara yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan (Hafied Cangara, 2000: 163).

1. Efek Kognitif

Dari jawaban responden dapat diperoleh bahwa anak memahami, mengetahui dan membentuk persepsi atas film yang mereka tonton dari seringnya mereka menonton film, dari mereka mengetahui tokoh-tokoh film spongebob sampai pada mereka dapat mengenali karakter-karakter pada tokoh film tersebut (lihat tabel II.3, tabel II.5 dan II.19).

Efek Kognitif Yaitu perubahan sebagai salah satu akibat yang timbul pada diri komunikan yang menyebabkan orang menjadi tahu atau meningkat intelektualnya (Jalaluddin Rakhmat: 1989: 219) dan Efek ini terjadi apabila ada perubahan pada apa yang diketahui,, dipahami,, dipersepsi oleh komunikator. Efek ini terbentuk pada anak, terlihat dari hasil jawaban koesioner responden yaitu adanya mengetahui, memahami dan mempersepsi anak dalam film yang ditontonnya yaitu film spongebob.

2. Efek Efektif

Berdasarkan jawaban responden bahwa efek efektif dapat menimbulkan perasaan tertentu, ini dapat dilihat dari anak-anak menyukai saat menonton film spongebob, anak-anak merasa sedih ketika tidak dapat menonton film (lihat tabel II.11 dan tabel II.12).

Dan efek ini timbul apabila ada yang dirasakan, disenangi atau dibenci oleh komunikan, efek ini berhubungan dengan emosi, sikap serta nilai (Soenarjo dan Djoenasih, 1997: 60-61).

3. Efek Psikomotor

Dari jawaban responden dapat diperoleh dari timbulnya bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan lainnya (Jalaluddin Rakhmat, 1985: 219). Hal ini dapat dilihat dari anak mengumpulkan barang-barang yang serupa dengan tokoh film tersebut, anak-anak menirukan gaya bicara, tertawa dll yang ada dalam film dan anak-anak menggambar para tokoh kesukaannya yang ditonton (lihat pada tabel II.13, II.14 dan II.21).

Dari hal diatas dapat Efek ini merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati meliputi, pola-pola tindakan, kegiatan atau kebiasaan berperilaku (Soenarjo dan Djoenasih, 1997: 60-61).

Efek Psikomotor ini bisa timbul karena adanya tontonan yang disuguhkan oleh berbagai media elektronik sehingga bisa memilih jenis hiburan apa yang diinginkan. Jadi dapat dikatakan film adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali bukan saja untuk hiburan tetapi juga untuk penerangan dalam hal ini pendidikan kini banyak menggunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan (Effendy, 1993: 209).

C. Tingkah Laku Anak

Tingkah laku manusia adalah refleksi dari berbagai gejala kejiwaan seperti pengetahuan, persepsi, minat, keinginan dan sikap. Hal-hal yang mempengaruhi perilaku seseorang sebagian lagi terletak dalam individu sendiri yang disebut juga faktor eksternal yaitu faktor lingkungan.

1. Kesadaran

Dari jawaban responden bahwa anak sering menonton film spongebob adalah sering menonton film spongebob sebanyak 30 orang anak yang ini merupakan sebuah kesadaran anak untuk menyediakan waktu untuk menonton film spongebob. Selain itu anak-anak juga mengumpulkan barang-barang yang serupa dengan tokoh yang ada dalam film dan juga menggambarkan tokoh-tokoh yang ada dalam film, jadi dapat disimpulkan bahwa anak-anak dapat menyediakan waktunya untuk menonton film spongebob. (lihat tabel II.3, II.13 dan II.21).

Yang menyebabkan orang bertingkah laku pemikiran dan perasaan, Bentuk pemikiran dan perasaan ini adalah pengetahuan, kepercayaan, sikap dan lain-lain (Notoatmodjo, 1993).

2. Ketertarikan

Dari jawaban responden dalam menonton film spongebob dapat dilihat anak-anak tertarik untuk menonton film spongebob, ini dapat dilihat dari dalam lamanya anak-anak menonton film, anak-anak mengetahui jalan cerita film dan anak-anak mengetahui isi cerita film spongebob, jadi dapat disimpulkan bahwa anak-anak mempunyai ketertarikan dalam menonton film spongebob (lihat tabel II.4, II.6 dan II.7).

Orang yang mulai tertarik pada stimulus biasanya adalah faktor dari eksternal, adalah faktor yang berasal dari luar orang tersebut, faktor eksternal ini biasanya merupakan pengaruh yang berasal dari lingkungan seseorang mulai dari lingkungan terkecilnya yakni keluarga, tetangga, teman sampai dengan pengaruh dari berbagai media audio visual seperti televisi dan lain sebagainya (Notoatmodjo, 2007: 139).

3. Mencoba bertingkah laku baru

Dari jawaban responden dapat diperoleh bahwa anak berusaha mencoba bertingkah laku baru ini sesuai dengan jawaban responden bahwa bisa menirukan sifat tokoh-tokoh yang ada dalam film dan menyesuaikan diri dengan sifat yang ada dalam film spongebob (lihat tabel II.19 dan II.22).

Tingkah laku dapat terbentuk karena adanya hal-hal yang mempengaruhi, pengaruh merupakan suatu bagian dari komponen-komponen komunikasi yang terdiri dari komunikator, komunikan, pesan, media dan pengaruh. Pengaruh bisa terjadi dalam bentuk perubahan pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*), dan perilaku (*behavior*). Pada tingkat pengetahuan pengaruh dapat terjadi bila terdapat perubahan penilaian terhadap sesuatu objek karena adanya informasi yang lebih baru, adapun perubahan sikap adanya perubahan internal dalam diri seseorang yang diorganisir dalam bentuk prinsip,

orang dapat berubah sikap karena melihat bahwa apa yang tadinya dipercaya tidak benar maka sikap berubah mengganti dengan kepercayaan lain. Sedangkan perubahan tingkah laku adalah perubahan yang terjadi dalam bentuk tindakan nyata yang dapat diamati (Hafied Cangara, 2002: 163-184).

D. Pengaruh Film terhadap Tingkah Laku Anak

Pengaruh atau efek diukur dari efek kognitif, efektif dan behavioral. Efek kognitif bila terjadi perubahan pada apa yang diketahui, dipahami atau dipersepsi khalayak. Efek timbul bila perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi atau dibenci khalayak, efek ini ada hubungannya dengan emosi, sikap atau nilai. Efek behavioral merujuk pada perilaku nyata yang didapat dari sikap atau nilai (Jalaluddin Rakhmad, 1985: 214). Yang dipikirkan, dirasakan, dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah penerima pesan (Hafied Cangara, 2001: 184).

Efek dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

a. Pengaruh Kognitif

Pengaruh kognitif yaitu perubahan sebagai salah satu akibat yang timbul pada diri komunikan yang menyebabkan orang menjadi tahu atau meningkat intelektualnya.

b. Pengaruh Afektif

Pengaruh afektif lebih tinggi kadarnya dari pada pengaruh kognitif, disini tujuan komunikator bukan sekedar supaya komunikan tahu, tetapi lebih jauh dari yang dihadapkan adalah tergeraknya hati komunikan untuk

mencoba dan mempraktekkan, sehingga dapat menimbulkan perasaan tertentu, seperti gembira, terharu, marah dan lain-lain.

c. Pengaruh Behavioral

Pengaruh behavioral adalah pengaruh yang timbul kepada komunikasi dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan lainnya. Jadi dari hal di atas penulis mengenai pengaruh film spongebob terhadap tingkah laku bergaul anak di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru.

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, maka untuk mengetahui bagaimana pengaruh film spongebob terhadap tingkah laku bergaul anak, maka penulis terlebih dahulu membuat hipotesis penelitian, yaitu sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh film spongebob terhadap tingkah laku bergaul anak.

H_1 = Adanya pengaruh film spongebob terhadap tingkah laku bergaul anak.

Pengambilan keputusan terhadap hipotesis yang telah dibuat berdasarkan koefisien regresi seperti yang telah dipaparkan di atas adalah sebagai berikut:

H_0 = anova regresi tidak signifikan

H_1 = anova regresi signifikan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara:

Jika $P_{hitung} < P_a$ maka H_0 ditolak

Jika $P_{hitung} > P_a$ maka H_0 diterima

Hasil analisis menggunakan Regresi Linear yang digunakan untuk melihat pengaruh antara variabel pengaruh film dengan variabel tingkah laku anak dengan menggunakan SPSS.17 menghasilkan nilai R square 0.543. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh antara pengaruh film dengan tingkah laku anak berada pada posisi sedang, namun cukup berarti. Jadi dapat disimpulkan Dari pengolahan data diperoleh $P_{hitung} = 0.000 < P_a = 0.05$ berarti H_0 ditolak. Dengan demikian anova regresi yang signifikan sedang antara pengaruh film spongebob terhadap tingkah laku bergaul anak.

Analisa data merupakan suatu upaya untuk mencari serta menata secara baik dan sistematis segala data dan catatan hasil, baik itu angket maupun dokumentasi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman penelitian tentang kasus apa yang sedang diteliti dan memaparkan sebagian temuan tersebut bagi orang lain.

Pada bagian ini akan disajikan analisa terhadap data yang diperoleh dari angket yang telah disebarkan kepada responden. Sebagaimana yang telah dipaparkan didalam bab III diatas, yang mana angket telah disebarkan berjumlah 82 eksemplar sesuai dengan jumlah responden yang menjadi sampel penelitian. Didalam setiap anket berisi 20 pertanyaan dimana setiap pertanyaan mengandung 4 (empat) macam pilihan jawaban yang akan diisi oleh responden.

Selain itu setelah menginput data kedalam SPSS.17, maka dapat dilihat dari pengolahan data pada tabel III.3 diperoleh $P_{hitung} = 0.000 < P_a = 0.05$ berarti H_0 ditolak. Dengan demikian koefisien regresi signifikan atau dengan kata lain film spongebob cukup berpengaruh secara signifikan terhadap tingkah laku bergaul anak.

Pada tabel III.I menunjukkan seberapa besar pengaruh film spongebob terhadap tingkah laku bergaul anak, nilai ini dapat dilihat dari R square. Dari pengolahan data diperoleh nilai R square 0.543 atau 54% artinya cukup berpengaruh terhadap tingkah laku anak sebesar 54%.

Dari angka tersebut bermakna bahwa film spongebob yang dimaksud dalam penelitian ini cukup memberi pengaruh terhadap tingkah laku bergaul anak khususnya di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru.

Dalam hal di atas, diperkuat dengan teori *uses and gratification* yang mana ini merupakan salah satu teori komunikasi massa yang sering digunakan dalam kerangka berfikir dalam mengkaji realitas komunikasi. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media tersebut, dengan kata lain pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Artinya teori ini mengasumsikan bahwa pengguna media mempunyai pilihan untuk memuaskan kebutuhannya (Jalaluddin Rakhmad, 2001: 205).

Dalam teori *uses and gratification* ditekankan bahwa audiens aktif untuk menentukan media yang mana harus dipilih untuk memuaskan kebutuhannya tersebut. Teori ini lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa, artinya manusia ini mempunyai otonomi, wewenang untuk memberlakukan media (Jalaluddin Rakhmad, 2001: 205).

Menurut teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana media (lewat media mana) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya. Teori ini juga mengatakan bahwa media dapat mempunyai pengaruh jahat dalam kehidupannya (Jalaluddin Rakhmad, 2001: 205).

E. Rumusan Kajian

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan dengan berdasarkan dari jumlah responden mengenai pengaruh film spongebob terhadap tingkah laku bergaul anak, bahwa penelitian ini sangat bagus sekali diteliti, apalagi untuk anak usia muda pada tingkatan Sekolah Dasar yang masih rentan dengan pengaruh-pengaruh yang dilihatnya karena belum bisa menganalisa dengan cermat dari apa yang mereka tonton.

Hal ini dilihat dari pengaruh film spongebob ini sebesar 54%, hal ini merupakan suatu hal yang penting juga untuk diperhatikan karena anak-anak merupakan anak usia muda yang sangat rentan berbagai pengaruh dari media massa.

Pengambilan keputusan terhadap hipotesis yang telah dibuat berdasarkan koefisien regresi seperti yang telah dipaparkan diatas adalah sebagai berikut:

H_0 = anova regresi tidak signifikan

H_1 = anova regresi signifikan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara:

Jika $P_{hitung} < P_a$ maka H_0 ditolak

Jika $P_{hitung} > P_a$ maka H_0 diterima

Dari pengolahan data diperoleh $P_{hitung} = 0.000 < P_a = 0.05$ berarti H_0 ditolak. Dengan demikian anova regresi signifikan atau dengan kata lain film spongebob berpengaruh secara signifikan terhadap tingkah laku bergaul anak di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data regresi linear khususnya tabel anova diperoleh bahwa koefisien regresi signifikan jika $P_{hitung} < P_a$ maka H_o ditolak jika $P_{hitung} > P_a$ maka H_o diterima atau dengan kata lain film spongebob berpengaruh secara signifikan terhadap tingkah laku bergaul anak.

Dari pengolahan data regresi Model Summary serta analisa diketahui bahwa pengaruh film spongebob terhadap tingkah laku anak di SDN 015 Bukit Raya Pekanbaru Cukup Berpengaruh dengan nilai 54%.

B. Saran-saran

Setelah melihat hasil penelitian pada BAB sebelumnya, maka penulis akan memberikan saran-saran yaitu:

1. Dengan penelitian ini diharapkan kepada anak-anak dapat menyaring tontonan-tontonan yang bermanfaat dalam menambah pengetahuannya.
2. Hendaknya Orang tua dapat mengawasi anaknya dengan memberikan bimbingan yang baik agar anak dapat mengambil contoh yang positif dari tayangan yang telah ditonton oleh anak.
3. Hendaknya Orang tua memberikan perhatian menjadi teman menonton yang baik untuk anaknya untuk membimbing anak menjadi anak yang pandai memilih tayangan apa yang akan ditontonnya.

4. Semoga dengan penelitian ini semua pihak yang terkait dengan anak baik itu dari lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya agar dapat memilah-milah apa yang akan menjadi tayangan hiburan yang bermanfaat bagi diri anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, PT. Rineka Cipta, Yogyakarta, 1996.
- Bungin, Burhan, *Sosiologi Komunikasi*, Kencana Prenada Group, Jakarta, 2006.
- Badudu, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2000.
- Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2007.
- Drajat, Zakiyah, *Dasar-dasar Agama Islam*, Pt. Bulan Bintang, Jakarta, 1986.
- Efendi, Onong Uchjana, *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*, Cera Aditiya Bakti, Bandung, 2003.
- _____, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Balai Pustaka, Jakarta, 1995.
- Gunadi, YS, *Himpunan Istilah Komunikasi*, Gramedia, Jakarta, 1998.
- Krisyanto, Rachmat, *Teknis Praktis dan Masyarakat Modern*, Kencana Prenada Group, Jakarta, 2006.
- L. Rivers, William, *Media Massa dan Masyarakat Modern*, Kencana Prenada Group, Jakarta, 2003.
- Nawawi, Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2001.
- Nuryati, Lusi, *Psikologi Anak*, PT. Indeks, Jakarta, 2008.
- Rahmat, Jalaluddin, *Metode Penelitian Komunikasi*, PT. Rosdakarya, Bandung, 2000.
- _____, *Metode Penelitian Komunikasi*, PT. Rodakarya, Bandung, 2004.

Rosady, Ruslan, *Metode Penelitian (Public Relations dan Komunikasi)*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006.

Sarwono, Sarlito Wirawan, *Psikologi Remaja*, PT. Raja Grafindo, Jakarta, 1989.

Soenarjo dan Djoenasih, *Istilah-istilah Komunikasi*, Liberty, Yogyakarta, 1997.

Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung, 2008.

Shadily, Hasan, *Ensiklopedia Indonesia*, PT. Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta, 1992.

Sumarno, Monaco Marselli, *Apresiasi Film*, CV. Amrico, Bandung, 1994.

Soejanto, Agoes, *Psikologi Perkembangan*, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2005.

Usman, Husaini, *Metodologi Penelitian Sosial*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009.

[www. Niluphan Blogspot. Com](http://www.Niluphan.blogspot.com)

[www. Wikipedia. Com](http://www.Wikipedia.Com)

[www. Id.shoovong.com](http://www.Id.shoovong.com)

JURNAL:

<http://ayonana.tumblr.com/post/390644418/definisi-film>. 2009.

<http://sejarah.info/2011/11/sejarah-animasi.html>. kumpulan referensi sejarah. 2011

<http://egoprakoso.blogspot.com>. Pengertian film. 2011

