

PENGARUH FILM KARTUN UPIN-IPIN DI MNC TV TERHADAP KENAKALAN ANAK

(Studi Pada SD Negeri 060870 Pulo Brayon Darat)

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Medan Area Guna Memenuhi Sebagian
Dari Syarat-syarat Meraih Gelar Sarjana**

Oleh :

**IMAM MUTTAQIN
08 853 0035**

Program Studi Ilmu Komunikasi



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2012**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 1/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : **PENGARUH FILM KARTUN UPIN IPIN DI MNC TV
TERHADAP KENAKALAN ANAK (Studi Pada SD
Negeri 060870 Pulo Brayon Darat)**

Nama Mahasiswa : **IMAM MUTTAQIN**

No. Stambuk : **08 853 0035**

Program Studi : **Ilmu Komunikasi**



PEMBIMBING I

Drs. Bahrum Jamil, MAP

PEMBIMBING II

Rehia K. Isabella Barus, S.Sos, M.SP

DEKAN

Drs. H. Irwan Nasution, S.Pd., MAP

ABSTRAK

PENGARUH FILM KARTU UPIN IPIN DI MNC TV TERHADAP KENAKALAN ANAK (Studi Pada SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat)

IMAM MUTTAQIN
NPM : 088530035
Program Studi Ilmu Komunikasi

Persalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah “ Apakah terdapat korelasi antara penayangan film kartun Upin Ipin di MNC TV terhadap kenakalan anak-anak SD kelas V dan VI di SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat .”

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk: untuk mendapatkan informasi dari responden tentang perlu tidak nya di teruskan penayangan film kartun Upin Ipin di MNC TV dan untuk melihat korelasi penayanagan film kartun Upin Ipin terhadap tingkah laku anak SD kelas V dan VI pada SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat yang berjumlah sebanyak 280 orang. Dengan demikian maka sampel yang di ajukan sebanyak 70 orang anak didik di SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat.

Hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan anak SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat sebagai responden sebagian besar senang menyaksikan film kartun Upin Ipin baik untuk mengetahui tingkah laku tokoh kartun Upin Ipin tersebut, mendengar rangkaian kata-kata yang dipesankan kepada pemirsa anak tentang kisah film kartun Upin Ipin. Maksud mereka menyaksikan film kartun Upin Ipin adalah sebagai sarana hiburan dan mendapatkan ilmu pengetahuan dan juga untuk memperoleh informasi dan sebagian besar dari responden menyatakan, bahwa pesan yang di sampaikan di film kartun tersebut yang di tampilkan menarik perhatian, jelas serta mudah di pahami. Dari hasil temuan analisis *product moment* $r_{xy} = 0,12$ untuk taraf signifikan 5% dan $N = 70$ di temui hasil sebesar 0,235 karena nilai r yang di peroleh 0,12 berarti di bawah batas signifikan, maka nilai tersebut adalah tidak signifikan. Tetapi meskipun tidak signifikan bahwa kira-kira 1,44% dari variasi Y yaitu kenakalan anak SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat dapat di terangkan oleh X yang dalam hal ini pengaruh penayangan film kartun Upin Ipin. Jadi 98,56% oleh faktor lain. Film kartun Upin Ipin dipandang anakk-anak ternyata kurang menarik untuk dijadikan sebagai sebuah hiburan. Keadaan ini dimungkinkan karena responden semakin meningkat pengetahuannya dan juga wawasannya sehingga dalam keadaaan ini responden menginginkan hiburan tidak hanya semata-mata kepada penayangan film kartu upin ipin tetapi lebih mengarah kepada hiburan –hiburan yang setingkat dengan wawasan anak-anak.

KATA PENGANTAR

Pada kesempatan yang pertama ini penulis mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkah dan rahmad-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna melengkapi tugas-tugas yang diwajibkan kepada Mahasiswa Universitas Medan Area pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi untuk memperoleh gelar kesarjanaan.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengalami banyak kesulitan seperti keterbatasan waktu, kurangnya literatur yang diperlukan, keterbatasan kemampuan menulis sendiri dan sebagainya, namun demikian dengan kemauan keras yang didorong oleh rasa tanggung-jawab dan dilandasi itikad baik, akhirnya kesulitan tersebut dapat diatasi.

Adapun judul yang diajukan sehubungan dengan penyusunan skripsi ini adalah “PENGARUH FILM KARTUN UPIN IPIN DI MNC TV TERHADAP KENAKALAN ANAK (Studi Pada SD Negeri 060870 Pulo Brayon Darat)”.

Dalam penulisan skripsi ini banyak pihak telah penulis buat sibuk maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima-kasih kepada pihak-pihak tersebut, terutama kepada :

- Bapak Drs. H. Irwan Nasution, S.Pd., MAP, selaku Dekan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
- Ibu Rehia K. Isabella Barus, S.Sos, M.SP, selaku Ketua Program Studi Ilmu

Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area dan sekaligus sebagai Dosen Pembimbing II Penulis.

- Bapak Drs. Bahrum Jamil, MAP, selaku Dosen Pembimbing I Penulis.
- Ibu Kepala Sekolah SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat beserta staf dimana penelitian skripsi ini dilakukan.
- Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik serta semua unsur staf administrasi Universitas Medan Area.
- Rekan-rekan se-almamater.

Penulis juga mengucapkan rasa terima-kasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua penulis Ayahanda dan Ibunda, bagi keduanya bakti dan doa penulis. Demikian juga bagi seluruh keluarga, semoga kebersamaan ini tetap menyertai kita selamanya. Demikianlah dahulu penulis sampaikan, dan semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Medan, Desember 2011

Penulis

IMAM MUTTAQIN
NPM : 08 853 0035

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Kerangka Pemikiran	5
G. Hipotesis	9
BAB II. URAIAN TEORITIS.....	11
A. Pengertian Komunikasi Massa Dan Pembagiannya.....	11
B. Televisi Sebagai Salah Satu Bagian Dari Media Massa.....	12
C. Fungsi TV Sebagai Media Elektronik.....	14
D. Efek Sosial Komunikasi Massa.....	17
E. Pengertian dan Fungsi Film Kartun.....	18
F. Fungsi Film Kartun Bagi Anak Dan Bagaimana Film	

Kartun Mempengaruhi Anak	20
G. Teori Tentang Tingkah Laku	22
H. Pengertian Kenakalan Anak	25
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Populasi dan Sampel	27
B. Metode Pengumpulan Data	27
C. Variabel dan Definisi Operasional	28
D. Metode Analisis Data	30
BAB IV. SD NEGERI 060870 PULO BRAYAN DARAT.....	32
A. Latar Belakang Berdirinya.....	32
B. Keadaan Siswa-Siswi.....	32
C. Keadaan Guru	33
D. Keadaan Sarana Prasarana	35
BAB V. PENYAJIAN DATA DAN ANALISA DATA	36
A. Pelaksanaan Penelitian.....	36
B. Penyajian Data	37
1. Identitas Responden	37
2. Penayangan Film Kartun Upin Ipin	40
3. Kenakalan Anak.....	48
C. Uji Hipotesis	57

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

	halaman
1. Operasional Variabel	29
2. Jumlah Siswa SD Ditinjau Setiap Kelas	33
3. Kualitas Tingkat Pendidikan Guru Dan Lulusannya	34
4. Keadaan Sarandan Prasarana Pendidikan Di SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat	35
5. Umur Responden.....	38
6. Jenis Kelamin Responden.....	38
7. Agama	39
8. Responden Selalu Menantikan Dan Menunggu Penayangan Film Kartun Upin Ipin Di Televisi	40
9. Frekuensi Adik-Adik Menonton Film Kartun Upin Ipin.....	41
10. Adik-Adik Mengatakan Film Kartun Upin Ipin Menarik	42
11. Pendapat Adik-Adik Terhadap Isi Cerita Film Kartun Upin Ipin	42
12. Adik-Adik Memahami Isi Cerita Film Kartun Upin Ipin	43
13. Tokoh Upin Ipin Menurut adik-adik	44
14. Tokoh kakak Upin Ipin Menurut adik-adik	44
15. Pendapat Adik-Adik Tentang Nenek Upin Ipin	45
16. Pendapat Adik-Adik Tentang Teman Upin Ipin	46
17. Pendapat Adik-Adik Tentang Waktu Tayang Film Kartun Upin Ipin...	46
18. Pendapat Adik-Adik Terhadap Durasi Pemutaran Film Kartun Upin Ipin	47

19. Bahasa Yang Dipergunakan Dalam Film Kartun Upin Ipin Baik Menurut Adik-Adik	48
20. Pendapat Adik-Adik Tentang Tingkah Laku Tokoh Pada Film Kartun Upin Ipin	49
21. Perasaan Adik-Adik Setelah Menyaksikan Film Kartun Upin Ipin Ketika Mengganggu Teman	49
22. Adik-Adik Menirukan Tingkah Laku Dari Film Kartun Upin Ipin Saat Mengganggu Teman, Berbohong Dan Melawan Orang Tua	50
23. Tingkah Laku Yang Ditirukan Oleh Adik-Adik Dalam Penayangan Film Upin Ipin Saat Mengganggu Teman Dan Melawan Orang Tua....	51
24. Menurut Adik-Adik Karakter Upin Ipin Yang Dimainkan Dalam Tokoh Film Kartun Upin Ipin Yang Suka Mengganggu Teman.	52
25. Adik-Adik Menirukan Karakter Kelakuan Ipin Upin Saat Melawan Kakaknya Yang Dimainkan Dalam Tokoh Film Kartun Upin Ipin	52
26. Adik-Adik Menirukan Karakter Kelakuan Ipin Upin Saat Melawan Neneknya Yang Dimainkan Dalam Tokoh Film Kartun Upin Ipin	53
27. Menurut Adik-Adik Karakter Teman Upin Ipin Yang Dimainkan Dalam Tokoh Film Kartun Upin Ipin	54
28. Orang Tua (Keluarga) Ada Memberikan Saran Atas Penayangan Film Kartun Upin Ipin Kepada Adik-Adik	55
29. Aspek Yang Dihindari Dari Film Kartun Upin Ipin	55
30. Aspek Yang Perlu Diambil Film Kartun Upin Ipin	56
31. Saran Bagi Orang Tua (Keluarga) Atas Penayangan Film Kartun Upin Ipin	57
32. Tabulasi Jawaban Responden Atas Variabel X	58
33. Tabulasi Jawaban Responden Atas Variabel Y	60

34. Koefisien Korelasi Variabel X dan Y



BAB I

P E N D A H U L U A N

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan televisi swasta yang begitu cepat dengan segenap dinamika dan perkembangannya, kini mampu menghadirkan tayangan hiburan dan informasi yang lebih menarik, lebih cepat dan lebih aktual. Disamping tayangan hiburan dan informasi juga masing-masing stasiun televisi kita berusaha memberikan yang terbaik kepada pemirsanya dengan menampilkan tayangan unggulan masing-masing khususnya film. Tetapi sayangnya film-film yang ditayangkan di televisi kebanyakan menampilkan adegan yang seharusnya disensor. Lebih tragis lagi waktu tayang lebih tidak ada batasan. Sehingga yang menjadi korban adalah anak-anak sekolah yang sebagian waktunya dihabiskan untuk menonton.

Semua sekolah tanpa batas bahkan tidak ada pengumuman yang memberi peringatan tentang pengkategorian film-film yang diputar. Masalah ini tentu membawa kekhawatiran, dimana anak-anak praremaja belum memiliki kemampuan membedakan apa yang nyata dan apa yang tidak. Anak-anak menganggap TV merupakan laporan kejadian yang sesungguhnya. Anak-anak merupakan pribadi yang masih bersih namun pribadi ini masih rentan sekali dengan pengaruh yang datang dari luar. Masa kanak-kanak merupakan jati diri dan identitas diri. Mereka mencari jati dirinya dari apa yang ada disekitar lingkungannya, apa yang mereka lihat, saksikan, dengar dan apa yang mereka alami sendiri.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 1/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)1/9/23

Dengan pesawat televisi yang “menyala” selama 24 jam sehari telah menjadikan televisi sebagai teman akrab anak-anak. Anak-anak menjadi penonton yang fanatik (*heavy viewer*). Dimana studi menunjukkan rata-rata anak usia sekolah menghabiskan 20 sampai 21 jam seminggu didepan layar televisi. (Elizabeth Hurlock (2008:340). Benda mati ini telah menjadi orang tua ketiga (setelah ayah/ibu dan guru), disamping juga sebagai pengasuh, tukang bercerita, penceramah dan pengajar bagi mereka. Sehingga tidak mungkin tingkah laku mereka yang nakal didapat melalui media audio visual ini

Kebiasaan menonton televisi ini telah mengurangi jam bermain anak serta menyita waktunya untuk melakukan sosialisasi dengan lingkungannya. Anak-anak cenderung mengorbankan kegiatan lain demi televisi. Karena televisi sendiri, khususnya televisi swasta menyajikan acara-acara terutama film yang menjadikan favorit anak-anak. Salah satunya adalah film kartun Upin Ipin di MNC TV yang membawa anak-anak larut dalam alur ceritanya sehingga tingkah laku anak-anak cenderung meniru karakter tokoh Ipin Upin yang menjadi tokoh idola mereka.

Ipin dan Upin lebih menceritakan tentang tingkah laku anak-anak dengan lingkungan sekitarnya pada alam sebuah pedesaan. Upin dan Ipin adalah sosok seorang anak usia 6 tahun yang berkarakter lucu yang ditampilkan dalam layar kaca dengan teknik animasi serta unsur yang melebih-lebihkan. Karakter ini malah menarik perhatian di kalangan anak-anak. Sehingga mereka terpesona oleh karakter Ipin Upin, tanpa mengetahui atau memahami hal yang sebenarnya terjadi. Mereka menganggap itu adalah gambaran dari dunia mereka.

Bertitik dari uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh penayangan film kartun Upin Ipin terhadap tingkah laku anak. Penulis menekankan yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak di SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat.

Dari uraian-uraian di atas maka penulis memajukan pembahasan skripsi ini yaitu “Pengaruh Film Kartun Upin Ipin di MNC TV Terhadap Kenakalan Anak (Studi Pada SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat)”.

B. Perumusan Masalah

Menurut Mohammad Hatta (2000:14) “Masalah adalah kejadian atau keadaan yang menimbulkan pertanyaan dalam hati tentang kedudukannya, kita tidak puas hanya dengan melihat saja, melainkan kita ingin mengetahui lebih dalam”.

Berdasarkan pendapat di atas maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “Apakah terdapat kolerasi antara penayangan film kartun Upin Ipin di MNC TV terhadap kenakalan anak-anak SD kelas V dan VI di SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat”.

C. Pembatasan Masalah

Masalah sebagaimana yang dikemukakan oleh Suhardi (2003:1), adalah: “Suatu persoalan atau problem yang sukar diselesaikan dan terdiri dari suatu soal-soal yang telah diketahui sebagian sedang yang sebagian lagi belum diketahui atau belum diketahui atau belum diketahui sepenuhnya, kelompok soal-soal mana yang menuntut

supaya cepat diselesaikan“.

Jadi masalah tersebut merupakan suatu yang harus dipecahkan apabila menginginkan suatu yang diharapkan atau ingin dicapai agar dapat terwujud. Hal lain dapat disimpulkan bahwa masalah itu merupakan suatu kumpulan persoalan-persoalan hidup bagi manusia yang pemecahannya selalu memerlukan bantuan orang lain yang mempunyai pengalaman lebih banyak dari orang yang mempunyai masalah, sehingga pemecahannya dapat ditemukan.

Berdasarkan latar belakang masalah dan juga perumusan yang telah diuraikan terdahulu, maka perlu pula dilakukan pembatasan atas masalah yang diajukan agar tidak timbul penafsiran yang berbeda tentang batasan dari rumusan masalah yang diajukan. Adapun pembatasan masalah tersebut :

1. Penelitian hanya dilakukan pada anak murid SD kelas V dan VI SD Negeri 060870 Pulo Brayon Darat. Penulis mengambil objek anak kelas V dan VI karena mereka sudah bisa berfikir lebih baik sehingga ini akan mempermudah jalannya penelitian.
2. Film yang menjadi media penelitian adalah film kartun Upin Ipin yang ditayangkan oleh televisi swasta MNC TV. Disini penulis menganggap perlu mengadakan penelitian setelah menonton film Kartun Upin Ipin.
3. Untuk melihat pengaruh penayangan film kartun Upin Ipin yang ditayangkan televisi swasta MNC TV terhadap kenakalan anak.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 1/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)1/9/23

1. Untuk mendapat informasi dari responden tentang tentang perlu tidaknya diteruskan penayangan film kartun Upin Ipin di MNC
2. Untuk melihat korelasi penayangan film kartun Upin Ipin terhadap tingkah laku anak SD Kelas V dan VI pada SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat.

E. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara akademis, penelitian ini dapat disumbangkan kepada FISIP UMA Khususnya jurusan Ilmu Komunikasi dalam rangka memperkaya bahan penelitian dan sumber bacaan
2. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya khazanah penelitian khususnya di bidang Komunikasi Massa.
3. Secara praktis sebagai bahan kajian tentang pengaruh ilmu komunikasi dalam penayangan suatu iklan.

F. Kerangka Pemikiran

Dalam rangka penulisan skripsi ini sudah tentu tidak terlepas dari berbagai informasi, pendapat para ahli komunikasi yang telah diterima kebenarannya teori-teori tersebut dan menjadi pedoman untuk membahas lebih lanjut permasalahan, sehingga di peroleh jalan pemecahannya.

Teori adalah seperangkat dalil atau perinsip umum yang kait mengkait

(Hipotesisi yang diuji berulang kali) mengenai suatu aspek realitas yang berfungsi

untuk menerangkan, meramalkan atau memprediksikan dan menentukan keterpautan fakta-fakta secara sistematis.

Pengaruh televisi terhadap sistem komunikasi tidak lepas dari pengaruhnya terhadap aspek-aspek kehidupan pada umumnya. Yang mempengaruhi sikap, persepsi perilaku pandangan dan perasaan para penonton”.

Jadi jika hal-hal yang mengakibatkan penonton terharu, terpesona bukanlah suatu hal yang istimewa. Sebab salah satu pengaruh psikologis dari televisi adalah seakan - akan menghipnotis penonton sehingga penonton dihanyutkan dalam suatu suasana pertunjukan televisi. Adalah peniruan yang negatif yang sering sekali dipermasalahan apabila anak-anak menonton televisi. Karena televisi mempunyai kekuatan yang tersembunyi untuk menggambarkan apa yang terjadi, apa yang penting dalam berbagi kejadian serta menjelaskan hubungan dan makna yang ada dari kejadian-kejadian. Lewat kekuatan televisi, proses “mencuci” otak dengan cara mengubah pola fikir, merombak sikap mental dan tatanan moral masyarakat relatif menjadi lebih mudah.

Pada dasarnya acara-acara yang disajikan televisi mempunyai daya tarik yang besar bagi anak (bahkan bagi orang dewasa) disebabkan oleh media itu sendiri yang memang lebih unggul dari media lainnya. Dari sudut daya tarik televisi bagi anak-anak yang tersedot pada menonton televisi ini saja, mustahil bila tidak berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak. Apabila kita lihat pada saat sekarang kebanyakan dari film-film yang ditayangkan adalah film *import* yang telah *didubbing*

kedalam bahasa Indonesia sehingga memudahkan anak untuk memahami isi cerita

yang ditayangkan.

Pengaruh televisi terhadap anak bagaimanapun dibatasi oleh rumusan tiga “Instink Khalayak” terhadap pesan-pesan yang disampaikan oleh media yakni :

1. Insting “*Selectiv Attention*”, Khalayak/penonton akan secara sendiri-sendiri menyeleksi acara-acara yang disukai.
2. Insting “*Selectiv Perception*”, Khalayak/penonton akan membuat persepsi mengenai pesan-pesan yang disampaikan media menurut norma nilai dan logika yang dipahami.
3. Insting “*Selectiv Retention*”, khalayak/penonton akan mengingat hal-hal yang berdasarkan kemampuan ingatannya dan perlu diingat oleh dirinya.

Bila kita kaitkan dengan keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor ulangan atau latihan berulang-ulang, maka tidak disangkal televisi mempunyai hal ini. Pola perulangan atau pelaziman sebenarnya terdapat juga pada film-film yang disiarkan baik itu film kartun maupun film non kartun termasuk film serial yang dikontribusikan untuk anak, yang tanpa disadari banyak tokoh idola dari film yang digandrungi mempunyai karakter tingkah laku yang kurang baik dan kelak akan ditiru oleh anak-anak.

Tingkah laku menurut kamus bahasa Indonesia adalah perilaku atau perbuatan.

Disini akan diuraikan beberapa teori tingkah laku adalah sebagai berikut :

1. Teori peniruan (*modelling theorie*)

Mengatakan bahwa manusia selalu mengembangkan kemampuan efektifnya. Teori

ini menekankan orientasi eksternal dalam pencarian Gratifikasi. Disini individu

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 1/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)1/9/23

dipandang secara otomatis cenderung bereinkpati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan kemudian meniru perilakunya. Kemudian individu atau anak akan membandingkan perilakunya dengan orang yang diamatinya yang berfungsi sebagai model.

Seperti yang dikemukakan oleh Jalaluddin Rakhmat yang dikutipnya dari Analisa Kultivasi yang dikemukakan oleh Gerbner tentang analisa akibat-akibat penanaman ideologi yang menyatakan ;

“Makin sering seseorang menonton televisi makin mirip persepsinya tentang realitas sosial dengan apa-apa yang disajikan dalam televisi”.

Dengan kata lain bila seseorang anak sering menonton televisi maka cenderung atas peniruan akan lebih besar. Sebab anak akan menganggap tontonannya itu adalah hal yang sebenarnya terjadi di lingkungan sosialnya.

2. Teori identifikasi

Mengatakan apabila individu mengidolakan seseorang tokoh, maka tokoh tersebut akan di amati dan individu akan berusaha untuk menirukan segala tingkah laku dan gerak-gerik tokoh tersebut.

Sesuai dengan Teori Identifikasi, seorang anak apabila ia mengidolakan seorang tokoh yang ditontonnya melalui TV, ia akan berusaha untuk menirukan segala tingkah laku dan gerak-gerik tokoh tersebut.

Konsep identifikasi mempunyai paling tidak tiga pengertian, yakni :

1. Identifikasi menunjukkan kepada perilaku ketika seorang bertindak atau merasa seperti orang lain (model), kemiripan prilaku antara dua orang bagaimanapun,

tidak selalu berarti bahwa seseorang telah identik dengan orang lain.

2. Identifikasi juga berarti suatu motif dalam bentuk suatu keinginan umum untuk berbuat atau menjadi seperti orang lain.
3. Identifikasi mengacu kepada proses atau mekanisme melalui di mana anak-anak menyamai suatu model dan menjadikan diri seperti model itu.

3. Teori S-O-R

Menurut *Stimulus organism Response*, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi.

Jadi unsur –unsur dalam model ini adalah :

1. Pesan (*Stimulus, S*)
2. Komunikasi (*Organism, O*)
3. Efek (*Response, R*)

Dalam proses komunikasi berkenaan dengan perubahan sikap adalah aspek “HOW” bukan “WHAT” dan “WHY”. Jelasnya *How Communicate*, dalam hal ini *How To Change The Attitude*, bagaimana mengubah sikap komunikasi dalam proses perubahan sikap, bahwa sikap dapat dapat berubah hanya jika stimulus yang diterima benar-benar melebihi semula.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau dugaan yang dianggap benar, tetapi masih perlu dibuktikan, Kartini Kartono (2000:70) mengatakan tentang

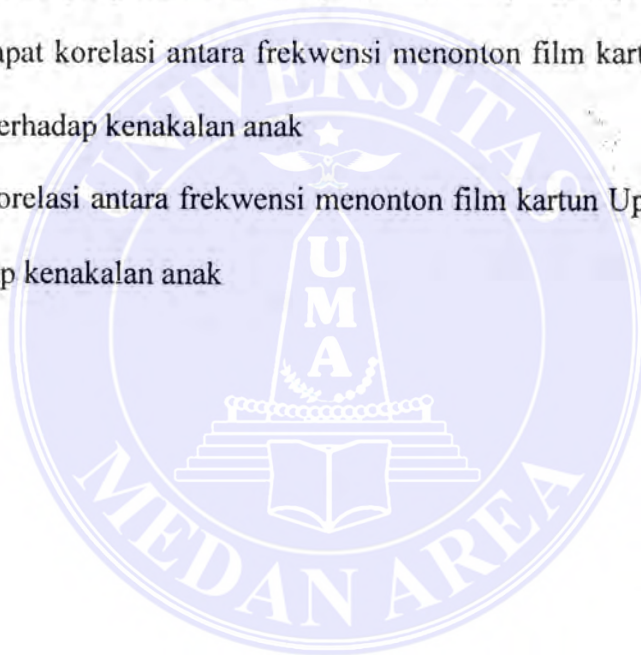
hipotesis itu adalah “ Hipotesis masih berisikan jawaban bersifat sementara dari suatu kegiatan penelitian, kebenarannya harus diutarakan dari suatu kegiatan melalui riset dan hipotesis itu akan diterima jika faktanya benar “.

Menurut Winarno Surakhmad (2000:5) “ Hipotesis adalah suatu jawaban, dugaan yang dianggap besar kemungkinan untuk menjadi jawaban yang benar ”.

Adapun hipotesis yang diberikan atas permasalahan yang diajukan adalah :

Ho : Tidak terdapat korelasi antara frekwensi menonton film kartun Upin Ipin di MNC TV terhadap kenakalan anak

Ha : Terdapat korelasi antara frekwensi menonton film kartun Upin Ipin di MNC TV terhadap kenakalan anak



BAB II

URAIAN TEORITIS

A. Pengertian Komunikasi Massa Dan Pembagiannya

Komunikasi massa adalah komunikasi melalui atau menggunakan media massa. Selain pengertian di atas banyak lagi para ahli membatasi pengertian komunikasi massa dari yang paling umum sampai kepada yang paling khusus, diantaranya :

1. Carles R. Wright (2006:3) menyatakan, “Komunikasi massa merupakan jenis khusus dari komunikasi sosial yang melibatkan berbagai kondisi pengoperasian, terutama sifat khalayak, sifat bentuk komunikasi dan sifat komunikatornya”.
2. Astrid S. Susanto (2008:2) menyatakan, “Komunikasi massa adalah suatu kegiatan komunikasi yang ditujukan kepada orang banyak yang tidak dikenal (bersifat anonim). Selain itu sifat lain dari komunikasi massa adalah bahwa komunikasi adalah heterogen, yaitu heterogen dengan latar belakang ekonomi, budaya dan pendidikan”.

Dari pendapat di atas dapat digambarkan suatu bentuk komunikasi yang mempunyai kondisi-kondisi tertentu baik dari komunikator, media dan komunikannya. Oleh karena itu diperlukan media yang mencakup keseluruhan aspek penyebaran pesan kepada massa yang cukup luas mempunyai latar belakang yang berbeda. Maka dikenallah media komunikasi massa ini yang identik dengan media modern, yang

di bagi menjadi :

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Media cetak ataupun cetakan, yaitu surat kabar, majalah, pamflet dan banyak lagi alat teknis lainnya yang dapat membawa pesan untuk orang banyak.
2. Media elektronik yaitu radio atau program dalam arti bersifat auditiv, televisi siaran dan program, film atau gambar hidup dalam arti yang bersifat audiovisual, bila didengar maupun dilihat.

B. Televisi Sebagai Salah Satu Bagian Dari Media Massa

Dalam bahasa Inggris disebut *television*, berasal dari perkataan Yunani : *Tele* artinya jauh, ditambah *vision*, yang berasal dari bahasa Latin *Visio* artinya melihat. Jadi artinya secara harfiah adalah “melihat jauh”. Hal ini sesuai dengan kenyataannya bahwa pada saat sekarang kita dapat melihat siaran langsung dari Jakarta atau kota lainnya dari rumah kita masing-masing.

Dengan demikian televisi adalah salah satu mass media yang memancarkan “suara” dan “gambar” yang berarti sebagai reproduksi daripada kenyataan yang disiarkannya, melalui gelombang-gelombang elektronik, sehingga dapat diterima oleh pesawat-pesawat penerima di rumah.

Televisi sebagai media massa, mempunyai banyak kelebihan dalam penyampaian pesan-pesannya, dibandingkan dengan media massa lainnya, karena pesan yang disampaikan melalui gambar dan suara secara bersamaan dan hidup, sangat cepat dan aktual, terlebih lagi dalam siaran langsung (*life broadcast*), serta dapat menjangkau ruang yang sangat luas.

Dalam fungsinya sebagai komunikasi massa televisi memilih beberapa kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihan dan kelemahan televisi tersebut.

Menurut Kasali kelebihan televisi :

1. Efisiensi biaya

Salah satu keuntungan, televisi adalah kemampuannya menjangkau khalayak sasaran yang sangat luas. Televisi dapat menjangkau khalayak sasaran yang tidak dapat dijangkau oleh media lain. Juga khalayak yang tidak terjangkau oleh media lainnya. Jangkauan massa ini menimbulkan efisiensi biaya untuk menjangkau setiap kepala.

2. Dampak yang kuat

Keunggulan lainnya adalah kemampuannya menimbulkan dampak yang kuat terhadap konsumen, dengan tekanan sekaligus dua indeks pengalihan dan pendengar televisi juga mampu menciptakan kelenturan bagi pekerja-pekerja kreatif dengan mengkombinasikan gerakan, kecantikan, suara, warna, drama dan humor.

3. Pengaruh yang kuat

Televisi juga mempunyai kemampuan yang kuat untuk mempengaruhi persepsi khalayak sasaran. Kebanyakan masyarakat menghabiskan waktunya di muka televisi, sebagai sumber berita, hiburan dan sarana pendidikan.

Kelemahan televisi,

1. Biaya yang besar

Kelemahan yang paling sering dalam siaran televisi adalah biaya yang besar dalam memproduksi suatu acara, walaupun biaya untuk menjangkau

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 1/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

khalayak lebih rendah.

2. Khalayak yang tidak selektif

Sekalipun berbagai teknologi telah diperkenalkan untuk menjangkau sasaran yang lebih selektif itu tetap sebuah media yang tidak selektif, segmentasinya tidak setajam surat kabar atau majalah.

3. Kesulitan teknis

Media ini juga tidak luwes dalam pengaturan teknis. Acara-acara yang telah dibuat tidak dapat diubah begitu saja jadwalnya, apalagi menjelang jam-jam penyiarannya. (J.B. Wahyudi, 2006:33)

Menurut Frank Jefkins dalam J.B. Wahyudi, 2006:34) tentang keunggulan-keunggulan televisi :

- a. Kesan realistik. Karena sifatnya yang visual dan merupakan kombinasi warna-warna, suara dan gerakan, maka iklan televisi nampak begitu hidup dan nyata.
- b. Masyarakat lebih tanggap, karena iklan di televisi disiarkan di rumah-rumah dalam situasi yang serba santai atau kreatif, maka masyarakat lebih siap untuk memberikan perhatian.
- c. Repetisi/pengulangan. Iklan televisi bisa ditayangkan hingga beberapa kali dalam sehari sampai dipandang cukup bermanfaat yang memungkinkan sejumlah masyarakat untuk menyaksikannya.
- d. Adanya pemilihan area siaran (*zoning*) dan jaringan kerja (*net working*) yang mengefektifkan penjangkauan masyarakat.
- e. Ideal bagi pedagang eceran
- f. Terkait erat dengan media lain.

C. Fungsi TV Sebagai Media Elektronik

Televisi yang merupakan media komunikasi massa revolusi elektronik di abad

dua puluh, mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia.

Pada dasarnya, produk informasi audiovisual gerak adalah suatu usaha untuk memindahkan objek/benda kedalam realita kamera melalui pendekatan sistem lensa/optik, atau dengan kata lain usaha mengubah “dunia nyata” ke dalam “dunia baru”. Dunia nyata adalah objek/benda yang dapat dilihat dengan mata seperti apa adanya, sedangkan dunia baru adalah audiovisual yang kita lihat dilayar televisi.

Adapun pengertian televisi menurut J. B. Wahyudi (2006:49) adalah :

“Televisi yang dalam bahasa Inggrisnya “*television*” diartikan dengan gambar dan suara yang diproduksi di suatu tempat (studio televisi) dapat dilihat dari tempat lain melalui sebuah perangkat penerima (Televisi Set)”.

Ditegaskan lagi oleh Werner King dalam bukunya *Die 5 Wund, Idas Fernsehen*, yaitu : “Televisi adalah sebuah alat untuk menyiarkan gambar dan suara, karena itu tidak terdapat kontak langsung antara sesama manusia. Televisi secara teoritis dapat membawa penyiaran program yang tidak terbatas dan publik dapat menyelesaikannya”. (Christianto Wibisono, 2001:197).

Dari kedua definisi tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa pemirsa tidak akan bisa menangkap siaran televisi jika tidak ada yang mentransmisikannya dan tidak mungkin melihat gambar-gambar yang bergerak atau hidup, jika tidak ada unsur-unsur film yang memvisualisasikannya. Televisi sebagai media komunikasi massa mempunyai empat tanda pokok, yaitu :

1. Bersifat tidak langsung, artinya harus melalui media teknis.
2. Bersifat satu arah, tidak ada interaksi antara pemirsa (para komunikan).

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 1/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

3. Bersifat terbuka, ditujukan kepada publik yang tidak terbatas dan anonim.
4. Mempunyai publik yang secara geografis tersebar. (Teguh Meinanda, 2001:18).

Sebagai salah satu bentuk komunikasi massa, televisi juga memiliki karakteristik psikologis yang khas. Hal ini tampak pada pengendalian arus informasi, umpan balik, stimulasi alat indera dan proporsi unsur isi dengan hubungan. Sehingga dapat merangsang pemirsa terutama dalam hal ini adalah anak-anak melalui pandangan dan pendengaran (*audiovisual*). Selain itu juga televisi mampu menyodorkan gambar yang lebih hidup, efek yang dihasilkan dapat merangsang fantasi anak-anak. Hal ini dapat kita lihat dari media televisi itu antara lain :

1. Media televisi adalah media elektronik. Artinya hanya bisa berfungsi apabila ada tenaga listrik.
2. Media televisi adalah media yang mengutamakan efek gerak. Artinya visual yang ditampilkan mengutamakan yang (*moving effects*).
3. Media televisi adalah media audiovisual. Artinya menyajikan informasi dalam bentuk audio dan visual secara sinkron.
4. Media televisi adalah media yang mengutamakan visual yang *Close Up* (CU) dari individu. Artinya visual yang ditampilkan sangat mengutamakan visual *Close Up* dari individu karena layar televisi relatif kecil.
5. Pada media televisi, visual yang disajikan memiliki ukuran *ratio*/perbandingan 4 : 3 artinya, visual untuk medium televisi harus memiliki ukuran *ratio*/perbandingan 4 : 3
6. Media televisi merupakan media terpadu dengan sarana yang lain (*slide*, foto, film). Artinya visual dalam bentuk *slide*, foto, film dan dapat disajikan melalui media televisi.
7. Media televisi bukan media yang menyajikan isi pesan (informasi audiovisual) secara terperinci. Artinya, media televisi tidak dapat menyajikan isi pesan (informasi rinci karena isi pesan/informasi yang disajikan bersifat "hanya lewat" (*transitory*) atau hanya sekejap. Itulah sebabnya media televisi disebut tidak menguasai waktu, tetapi menguasai ruang. (J. B. Wahyudi, 2002:120)

Selain sifat fisik tersebut, media televisi juga memiliki fungsi yaitu :

1. Membantu pengamatan terhadap lingkungan. Dalam hal ini media massa khususnya televisi turut membantu khalayak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan alamnya. Khalayak akan semakin banyak memperoleh informasi tentang berbagai fenomena di wilayah lain, tingkah laku yang menguntungkan untuk ditiru dan untuk tidak ditiru.
2. Konsensus yaitu media massa (televisi) ikut membantu anggota-anggota masyarakat dalam melakukan kesepakatan untuk berperilaku tertentu terutama dalam menyepakati norma dan aturan sosial.
3. Pendidikan (sosialisasi) yaitu televisi ikut menyampaikan nilai-nilai dari generasi tua kepada generasi muda. Nilai-nilai tersebut bisa berkaitan dengan nilai aplikatif untuk kebutuhan hidup sehari-hari maupun nilai ilmu pengetahuan dan teknologi yang berguna dalam mengantisipasi kehidupan dimasa sekarang dan dimasa mendatang.
4. Hiburan (*entertainment*) yaitu memberikan kepuasan kepada khalayak dari sajian secara rubrik yang ditayangkan kepada para pemirsa untuk menghilangkan masalah-masalah yang tengah dihadapi dalam kehidupan. Karena itu, televisi dapat menjadi katarsis (pelepasan diri dari masalah yang dihadapi seseorang). (Onong U. Effendy, 2000:27)

Sehubungan dengan fungsi hiburan dari acara film di televisi, terlalu menggambarkan aspek negatif daripada adegan prososial (mengajarkan nilai-nilai kasih sayang, peduli terhadap lingkungan). Hal ini lebih terasa dalam film yang dikontribusikan untuk anak-anak yang ditayangkan oleh stasiun televisi swasta, yang kebanyakan adalah film-film impor yang belum tentu sesuai dengan pola budaya masyarakat kita. Sehingga tayangan asing tersebut hampir setiap hari mencecah daya nalar bahkan hingga mengakibatkan pola perubahan perilaku pemirsanya. (Jalaluddin Rakhmat, 2008:173)

Sebagai media yang hanya searah, televisi memiliki pengaruh yang sangat kuat sekali. Untuk dapat menyaksikan tayangan televisi, pemirsa seharusnya diberikan kesempatan untuk ikut aktif bereaksi, sehingga terjadi interaksi antara media dengan pemirsa. Tapi dalam proses belajar, tidak pernah dikatakan kita harus aktif bereaksi. Karena televisi tidak dapat berbuat apa-apa jika dari masyarakat kita sendiri tidak ada perbaikan.

D. Efek Sosial Komunikasi Massa

Efek pornografi dan penggambaran kenakalan merupakan dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat ketika disajikan oleh media massa terutama dalam hal ini adalah televisi, perhatian ini ditumpahkan oleh karena penggambarannya bertentangan dengan standar selera baik dari masyarakat. Tetapi sering sekali kecemasan masyarakat berasal dari keyakinan bahwa isi seperti itu mempunyai efek moral, psikologis dan sosial yang merugikan khususnya kepada anak-anak. Dan menimbulkan tingkah laku yang kurang baik. Tetapi perhatian publik terbatas pada efek media terhadap anak-anak dan remaja.

Menurut perspektif fungsional, tingkah laku sosial interaktif seperti tingkah laku koperatif, altruistis dan agresif banyak dipengaruhi oleh latar belakang struktural yang disebut *Role Taking* (pengambilan pesan) dan egosentrisme. Pengambilan peran dan egosentrisme merupakan suatu struktur dan sekaligus suatu proses. Semakin berkembang pengambilan peran, makin kecil egosentrisme dan sebaliknya. Pengambilan peran dan egosentrisme tetap ada sepanjang hidup orang, tetapi mempunyai sifat saling menghambat. Yang dimaksud dengan egosentrisme disini adalah pemusatan pada tingkah laku anak. Pengamatan anak banyak ditentukan oleh pandangannya sendiri, anak juga belum memiliki orientasi mengenai pemisahan antara subjek dan objek. (James W. Coleman, 2007:155).

E. Pengertian dan Fungsi Film Kartun

Film pada mulanya diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung pertunjukan atau bioskop (*cinema*) berbeda dengan film (televisi) atau sinetron yang khusus dibuat untuk siaran televisi. Tetapi pada segi visualisasi atau lebih tepat dikatakan segi optisnya terdapat sifat-sifat yang dimiliki film. Film adalah gambar yang bergerak (*moving picture*). Demikian pula televisi, jika gambar-gambar yang

bergerak pada film itu berlangsung secara mekanis, pada televisi berlangsung secara elektronik. Yang dimaksudkan dengan mekanis ialah film yang tampak oleh penonton di gedung bioskop itu adalah berbentuk gambar-gambar yang terbuat dari pita *celluloid* yang transparan dalam jumlah yang banyak yang apabila digerakkan melalui televisi, gambar-gambar yang hidup yang tampak pada layar pada pesawat televisi tidak berasal dari bahan yang mempunyai wujud. Sebuah objek yang terkena sasaran kamera yang di ubah menjadi getaran ini tertangkap oleh antena pesawat televisi, dalam pesawat ini akan mengalami perubahan kembali menjadi gambar-gambar yang hidup yang segalanya sama dengan objek yang terkena sasaran kamera. Meskipun proses penyajiannya berbeda akan tetapi segi optimisnya pada dasarnya sama. Hubungan yang erat antara televisi dan film ada karena televisi lebih merupakan media komunikasi, sedangkan film adalah kesenian seperti halnya lukisan dan tulisan. Tetapi karena adanya sifat saling ketergantungan antara film dan televisi maka dibutuhkan film-film yang khusus untuk bahan siaran televisi.

Kata film digunakan untuk segala sesuatu yang berhubungan dengan media massa. Film dari produksi hasil dan tempat pertunjukan sampai kepada kegiatan sosiokultural, artistik dan industri yang berhubungan dengan film. Film adalah teknologi hiburan massa dan untuk menyebarluaskan informasi dan berbagai pesan di samping pers, radio dan surat kabar.

Film kartun adalah fenomena sosial, psikologi dan estetika yang kompleks, yang merupakan dokumen yang terdiri dari ceritera dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multidimensional dan kompleks.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 1/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin penting dan setara dengan media lain. Keberdayaannya pun praktis hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang dan pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju tidak tersentuh oleh media ini.

Sehingga ada sebagian dari mereka yang tidak dapat menempatkan media sebagai alat, menyebabkan terjadinya benturan antara tayangan yang menarik akan selalu mengalahkan kepentingannya sendiri adalah pergeseran moral dan perilaku menyimpang yang mungkin terjadi akibat pengaruh dari suatu pertunjukan film.

Fungsi dari film kartun adalah :

1. Fungsi informasi (*to inform*)
2. Fungsi mendidik (*to educated*)
3. Fungsi menghibur (*to entertain*)
4. Fungsi menyebar kebudayaan.

Jadi berdasarkan fungsi di atas, film merupakan sumber informasi, pendidikan, hiburan dan kebudayaan.

F. Fungsi Film Kartun Bagi Anak Dan Bagaimana Film Kartun Mempengaruhi Anak

Film kartun merupakan salah satu hiburan yang disukai anak-anak terutama karena banyak film-film kartun yang populer ditayangkan di televisi, sehingga memudahkan bagi mereka menontonnya. Apa yang dilihat di layar televisi bergantung

kepada apa yang tersedia pada saat mereka dapat menonton. Akan tetapi, apabila



mereka dapat memilih, anak kecil lebih menyukai film komik dan film kartun, terutama dengan hewan sebagai tokoh utamanya. Mereka dapat memahami dan biasanya tidak terdapat unsur yang menakutkan.

Karena merupakan sesuatu yang dapat berbeda dari kenyataan hidup sehari-hari. Anak-anak menyukai film komik daripada film kartun, permainan dan olah raga. Setiap bentuk bermain yang sangat menarik bagi anak-anak mau tidak mau akan mempengaruhi sikap dan perilaku mereka. Seberapa besar pengaruh film kartun ditentukan banyak faktor, empat di antaranya yang paling umum diuraikan berikut ini ;

Pertama, apa yang diperoleh anak dari film kartun bergantung pada kebutuhan dan latar belakang. Misalnya anak dengan *agresive* rendah biasanya akan lebih *agresive* setelah melihat film kartun dengan tema yang *agresive*. Melihat adegan *agresive* di film memberi isyarat persetujuan dan mendorong mereka untuk melepaskan agresivitas yang dikekangnya.

Kedua, semakin erat kaitan film kartun dengan pengalaman yang dimiliki anak semakin besar kemungkinan bagi anak untuk memahami dan mengingat film itu. Sebaliknya, film yang menegangkan cenderung membekukan sikap kritis dan akibatnya anak akan mengingatnya dengan cara yang tidak kritis dan ini memperbesar pengaruh terhadap mereka .

Ketiga, karena anak yang kurang cerdas cenderung kurang kritis ke ketimbang anak yang lebih cerdas, mereka cenderung lebih terpengaruh oleh adegan film kartun

dibandingkan dengan anak yang lebih cerdas.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 1/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Keempat, ketika anak mengidentifikasi diri secara erat dengan salah satu tokoh yang tampil di layar, mereka berbagi pengalaman seolah-olah mengalami sendiri pengalaman tokoh tersebut. Ini mempengaruhi perilaku mereka kelak.

Berikut beberapa hal yang mempengaruhi perilaku anak :

1. Film kartun menyenangkan anak dengan membawa mereka ke dunia manusia dan hewan yang baru, yang melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya.
2. Dalam film kartun, anak menemukan kegembiraan yang lebih hidup ketimbang yang diperolehnya dari bacaan, bahkan dari komik.
3. Gagasan yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain lainnya diperoleh dari film kartun tentang koboi, makhluk luar angkasa, orang Indian dan lain sebagainya.
4. Film menyediakan informasi tentang bagaimana bersikap dalam situasi sosial, dan anak menggunakan ini untuk meningkatkan penerimaan sosialnya.
5. Informasi lebih lama diingat bila dilihat di layar disertai dengan suara ketimbang bila dicetak dengan sedikit ilustrasi.
6. Film kartun menyediakan informasi tentang berbagai jenis orang yang tidak mempunyai hubungan pribadi yang dekat dengan mereka. Apakah hal ini akan mempertinggi toleransi, perasangka atau rasa suka, sebagian besar bergantung pada cara penggambaran orang di layar.
7. Gambar yang bergerak menimbulkan pengaruh emosional yang nyata pada anak. Anak kecil mungkin mengekspresikannya dengan impian buruk atau sikap gelisah. Pada anak yang lebih besar pengaruhnya lebih sedikit dan jarang karena mereka menyadari yang mereka lihat di layar hanya adegan yang dibuat seolah-olah benar.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 1/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)1/9/23

8. Menonton film kartun terlalu lama secara terus menerus dapat menyebabkan kelelahan umum. Film kartun horor terutama melelahkan secara fisik dan emosional.

G. Teori Tentang Tingkah Laku

Menurut Lewin, perilaku manusia harus dilihat dari konteksnya. Dari fisika, Lewin meminjam konsep medan (*field*) untuk menunjukkan totalitas gaya yang mempengaruhi seseorang pada saat tertentu. Perilaku manusia bukan sekedar respon pada stimuli, tetapi produk berbagai gaya yang mempengaruhinya secara spontan, Lewin menyebut seluruh gaya psikologis yang mempengaruhi manusia sebagai ruang hayat (*life space*) "ruang hayat" terdiri dari tujuan dan kesadaran diri. DR. Lewin terkenal dengan rumus : $B = F(P,E)$, Artinya *Behavior* (perilaku) adalah hasil interaksi antara *person* (diri orang itu) dengan *Environment* (lingkungan psikologisnya).

Ada beberapa teori tentang tingkah laku, diantaranya :

1. Teori Peniruan (*Modelling Theory*)

Yang menyatakan bahwa manusia selalu mengembangkan kemampuan efektivinya. Teori ini menekankan orientasi eksternal dan pencarian gratifikasi. Disini manusia (individu) dipandang secara otomatis cenderung berempati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan kemudian meniru perilakunya. Kemudian individu akan membandingkan perilakunya dengan orang yang diamatinya yang berfungsi sebagai model

2. Teori belajar sosial oleh Bandura

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 1/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)1/9/23

Yang menyatakan bahwa manusia belajar bukan saja dari pengalaman langsung, tetapi dari peniruan atau peneladanan (*modelling*). Prilaku merupakan hasil faktor kognitif dan lingkungan. Artinya, kita mampu memiliki keterampilan tertentu, bila terdapat jalinan positif antara stimuli yang kita amati dan karakteristik diri kita. (Jalaluddin Rahmat, 2008:34).

3. Teori Identifikasi

Mengatakan bahwa apabila individu mengidolakan tokoh, maka tokoh tersebut akan diamatinya dan individu berusaha untuk menirukan segala tingkah laku dan gerak gerak tokoh tersebut. Contoh : anak akan mengamati segala prilaku orang tuanya yang dianggap menarik dan kemudian mencoba untuk menirukan segala prilaku orang tuanya. Peran orang tua disini adalah sebagai tokoh pedoman bagi sang anak dalam mengambil segala tindakan.

4. Teori S-O-R

Menurut *Stimulus organism Response*, efek yang timbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan.

Jadi unsur-unsur dalam model ini adalah :

- a. Pesan (*Stimulus, S*)
- b. Komunikan (*Organism, O*)
- c. Efek (*Response, R*)

Dalam proses komunikasi berkenaan dengan perubahan sikap adalah aspek

“*HOW*” bukan “*WHAT*” dan “*WHY*”. Jelasnya *How Communicate*, dalam hal ini *How*

To Change The Attitude, bagaimana mengubah sikap komunikasi dalam proses perubahan sikap, bahwa sikap dapat berubah hanya jika stimulus yang diterima benar-benar melebihi semula.

H. Pengertian Kenakalan Anak

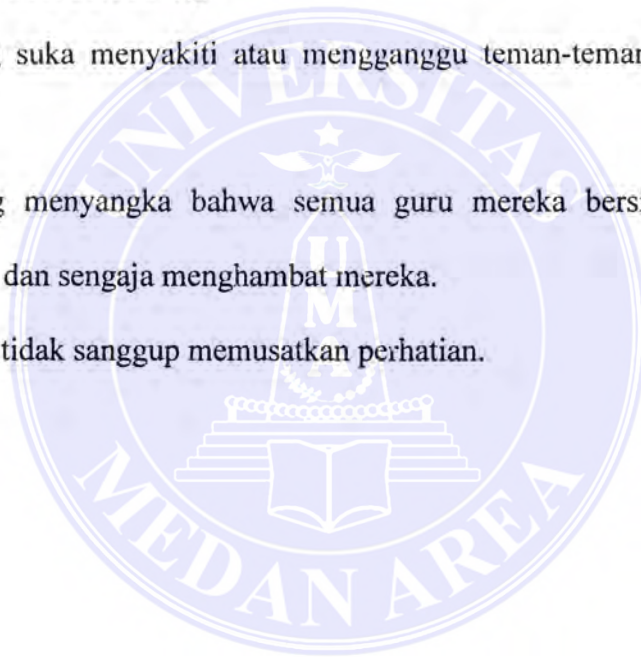
Kenakalan anak merupakan perbuatan pelanggaran norma-norma baik norma hukum maupun norma sosial. Menurut Paul Moedikdo, kenakalan anak adalah :

1. Semua perbuatan yang dari orang dewasa merupakan suatu kejahatan bagi anak-anak merupakan kenakalan jadi semua yang dilarang oleh hukum pidana, seperti mencuri, menganiaya dan sebagainya.
2. Semua perbuatan penyelewengan dari norma kelompok tertentu untuk menimbulkan keonaran dalam masyarakat.
3. Semua perbuatan yang menunjukkan kebutuhan perlindungan bagi sosial.

Adapun gejala-gejala yang dapat memperlihatkan hal-hal yang mengarah kepada kenakalan remaja :

1. Anak-anak yang tidak disukai oleh teman-temannya sehingga anak tersebut menyendiri. Anak yang demikian akan dapat menyebabkan kegoncangan emosi.
2. Anak-anak yang sering menghindarkan diri dari tanggung jawab di rumah atau di sekolah. Menghindarkan diri dari tanggung jawab biasanya karena anak tidak menyukai pekerjaan yang ditugaskan pada mereka sehingga mereka menjauhkan diri dari padanya dan mencari kesibukan-kesibukan lain yang tidak terbimbing.

3. Anak-anak yang sering mengeluh dalam arti bahwa mereka mengalami masalah yang oleh dia sendiri tidak sanggup mencari permasalahannya. Anak seperti ini sering terbawa kepada kegoncangan emosi.
4. Anak-anak yang mengalami *phobia* dan gelisah dalam melewati batas yang berbeda dengan ketakutan anak-anak normal.
5. Anak-anak yang suka berbohong.
6. Anak-anak yang suka menyakiti atau mengganggu teman-temannya di sekolah atau di rumah.
7. Anak-anak yang menyangka bahwa semua guru mereka bersikap tidak baik terhadap mereka dan sengaja menghambat mereka.
8. Anak-anak yang tidak sanggup memusatkan perhatian.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik di SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat yang berjumlah sebanyak 280 orang.

Berdasarkan populasi yang ada, penulis mengambil pendapat dari Suharsimi Arikunto yang menyatakan sampel dapat diambil sebesar 10 – 15 %, 20 – 25 % dari jumlah populasi yang ada, karena jumlah populasi lebih dari 100 orang.²² Dan untuk penelitian ini, penulis mengambil % (persen) terbesarnya yaitu $25\% \times 280 = 70$ orang.

Dengan demikian maka sampel yang diajukan sebanyak 70 orang anak di didik di SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat.

Disebabkan kemampuan anak didik yang berbeda maka dalam penelitian ini anak didik yang diangkat menjadi sampel adalah anak didik yang duduk di kelas V dan kelas VI.

B. Metode Pengumpulan Data

Di dalam melaksanakan pengumpulan data maupun keterangan yang diperlukan dalam penelitian ini penulisan memakai cara :

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian kepustakaan ini dimaksudkan sebagai usaha mempelajari buku-buku,

majalah ilmiah, bahan perkuliahan dan literatur atau bahan lainnya yang dianggap relevan dengan masalah yang diteliti.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*).

Dalam penelitian lapangan ini guna memperoleh data atau informasi dimana penulis langsung terjun ke lapangan dengan pokok permasalahan, dengan jalan mengadakan :

a. Observasi, yaitu studi yang sengaja dan sistematis dengan jalan mengadakan pengamatan. Bentuk observasi adalah non partisipasi, yaitu penulis ikut serta berpartisipasi di dalam kegiatan di tempat penelitian.

b. Angket

Yaitu berupa bentuk pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden.

C. Variabel dan Definisi Operasional

Berdasarkan kerangka pembahasan di atas perlu dibatasi operasionalisasinya variabel untuk membentuk kesamaan dan kesesuaian dalam penelitian ini. Adapun operasional variabel tersebut dapat dilihat pada bagan 01, sebagai berikut :

Tabel 1

Operasional Variabel

INDEPENDENT VARIABEL	INTERVENING VARIABEL	DEPENDENT VARIABEL
1. Tokoh yang diperankan 2. Tokoh yang diperankan 3. Isi cerita 4. Frekuensi tayang 5. Waktu tayang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Karakteristik responden <ul style="list-style-type: none"> a. Umur b. Jenis Kelamin 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kenakalan anak antara lain : Yang negatif meliputi : nakal, ucapan kasar dan jorok, melawan orang tua dan berbohong.

Sedangkan definisi operasional dari variabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Nakal terhadap teman

Dalam hal ini suka mengganggu teman

2. Ucapan jorok dan kasar

Mengucapkan kata-kata yang tidak sopan, seperti : mencaci, mengejek, mengatakan kemaluannya dan sebagainya.

3. Melawan orang tua

Tidak menurut nasehat orang tua dan selalu membantah

4. Frekuensi tayang

Tingkat keseringan jam tayangan

5. Isi cerita

Kisah yang ada pada suatu cerita



6. Tokoh

Seseorang yang menjadi pemeran utama dalam suatu ceritera

7. Karakter tokoh

Segala tingkah laku yang ada pada tokoh, misalnya : sifat, cara bicara, cara berjalan, dan lain sebagainya

8. Waktu tayang.

Hari tayang, jam tayang dan lamanya waktu tayang

9. Baik terhadap teman

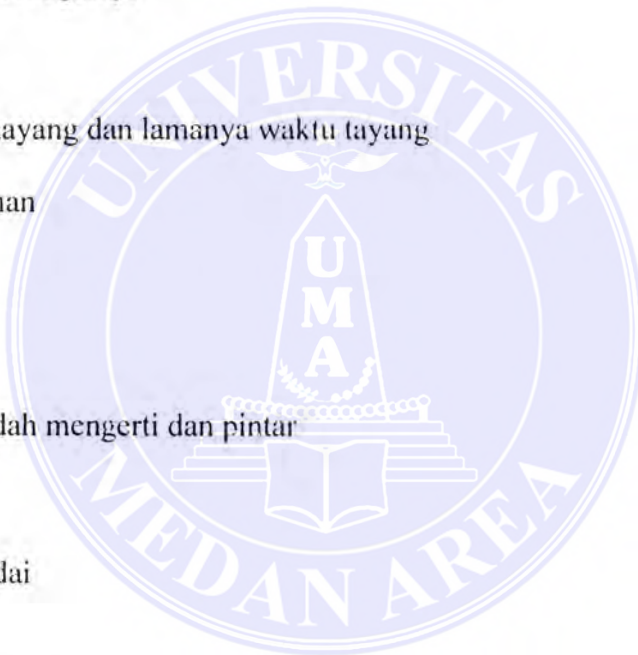
Suka menolong

10. Cerdik

Panjang akal, mudah mengerti dan pintar

11. Pintar

Banyak tahu, pandai



D. Metode Analisis Data

Data-data yang terkumpul dari pada responden kemudian diolah dan dianalisa oleh penulis dengan mempergunakan metode analisa kuantitatif, yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

1. Koefisien korelasi, untuk mengetahui tingkat variabel bebas terhadap variabel terikat.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dalam hal ini :

- x = Penayangan Film Kartun Upin Ipin
 - y = Tingkat Kenakalan Anak
 - r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y
 - n = Jumlah sampel
2. Untuk menguji tingkat signifikan hubungan antara kedua variabel maka dipergunakan uji t, yakni :

Pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (dk) = n - 2, maka dapat dilihat pengujian hipotesis penelitian dan melihat signifikan variabel bebas dan variabel terikat dengan ketentuan :

- Ho : Tidak terdapat korelasi antara frekwensi menonton film kartun Upin Ipin di MNC TV terhadap kenakalan anak
- Ha : Terdapat korelasi antara frekwensi menonton film kartun Upin Ipin di MNC TV terhadap kenakalan anak

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah mengadakan pembahasan tentang isi judul yang diajukan akhirnya sampailah penulis pada bagian akhir penulisan skripsi ini dimana akan diberikan kesimpulan dan juga saran-saran.

A. Kesimpulan

Setelah penulis menguraikan serta membahas semua data dan fakta-fakta yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Anak SD Negeri 060870 Pulo Brayan Darat sebagai responden sebagian besar senang menyaksikan Film Kartun Upin Ipin baik untuk mengetahui tingkah laku tokoh kartun Upin Ipin tersebut, mendengar rangkaian kata-kata yang dipesankan kepada pemirsa anak tentang kisah film kartun Upin Ipin.
2. Maksud mereka menyaksikan Film Kartun Upin Ipin adalah sebagai sarana hiburan dan mendapatkan ilmu pengetahuan dan juga untuk memperoleh informasi dan sebagian besar dari responden menyatakan, bahwa pesan yang disampaikan di dalam film kartun tersebut yang ditampilkan menarik perhatian, jelas serta mudah dipahami.
3. Dari hasil temua analisis *product moment* $r_{xy} = 0,12$ untuk taraf signifikan 5% dan $N = 70$ ditemui hasil sebesar 0,235 karena nilai r yang diperoleh 0,12 berarti di bawah batas signifikan, maka nilai tersebut adalah tidak signifikan.

Tetapi meskipun tidak signifikan bahwa kira-kira 1,44% dari variasi Y yaitu Kenakalan Anak SD Negeri 060870 Pulo Brayon Darat dapat diterangkan oleh X yang dalam hal ini pengaruh penayangan film kartun Upin Ipin. Jadi 98,56% oleh faktor lain.

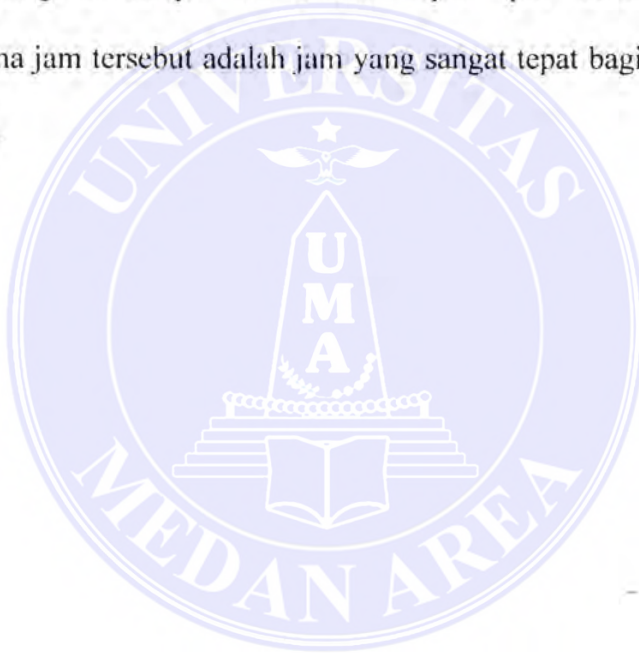
4. Film kartun Upin Ipin dipandangan anak-anak ternyata kurang menarik untuk dijadikan sebagai sebuah hiburan. Keadaan ini dimungkinkan karena responden semakin meningkat pengetahuannya dan juga wawasannya sehingga dalam keadaan ini responden menginginkan hiburan tidak hanya semata-mata kepada penayangan film kartun Upin Ipin tetapi lebih mengarah kepada hiburan-hiburan yang setingkat dengan wawasan anak-anak.
5. Film kartun Upin Ipin menarik dan dapat menambah pengetahuan mereka. Jawaban responden yang bervariasi dikarenakan responden mendapatkan pengetahuan dari sumber-sumber lainnya selain film kartun Upin Ipin.
6. Tidak semua responden berpendapat bahwa mereka memahami film kartun Upin Ipin, dan menirukan tingkah lakunya. Hal ini disebabkan responden melihat dan menyaksikan film kartun Upin Ipin hanya separuh-paruh sedangkan perihal menirukan tingkah lakunya, responden lebih bisa menilai faktor yang baik dan yang tidak baik pada usia di tingkat SD.

B. Saran

Setelah mengemukakan kesimpulan, pembahasan dan analisa, maka berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh responden dan penulis sendiri

disimpulkanlah sebagai berikut :

1. Hendaknya kepada orang tua tetap mendampingi putra dan putrinya sewaktu menyaksikan film kartun Upin Ipin, baik itu dengan menerangkan maksud serta tujuan maupun dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan anak terhadap film kartun tersebut.
2. Penyajian jam tayang terhadap film kartun Upin Ipin hendaknya tetap dipertahankan dimana jam tersebut adalah jam yang sangat tepat bagi penayangan film kartun tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta 2000.
- A.W. Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, Bumi Aksara, Jakarta 2003.
- Coleman ,Donald R. James W. Cressey; *Social Problem*; Harper and Row Publisher; New York 2007.
- Effendy Onong U, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Cat.ke 5 (edisi revisi), Remaja Rosda Karya, 2008.
- Hurlock Elizabeth B, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta, 2008.
- Kartono Kartini, *Pengantar Metodologi Research Sosial*, Alumni, Bandung, 2000.
- Meinanda Teguh, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Armico, Bandung, 2001.
- Rahkmat Jalaluddin, *Sosiologi Komunikasi Massa*, Remaja Karya, Bandung 2008.
- Susanto S. Astrid, *Komunikasi Sosial di Indonesia*, Bina Cipta, Bandung, 2008.
- Suhardi, *Politik Sosial Modern, Dasar dan Directiva*, Yayasan Karya Dharma IIP, Jakarta, 2003.
- Surakhmad winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, Tarsito, Bandung, 2000.
- Wahyudi J.B, *Media Komunikasi Massa Televisi*, Alumni Bandung, 2006.
- Wibisono Christianto, *Pengetahuan Dasar Jurnalistik*, Media Sejahtera, Jakarta, 2001.
- Wright Charles R, *Sosiologi Komunikasi Massa*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2006.
- _____, *Teknologi Informasi dan Produksi Citra Bergerak*, cet.pertama, PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta 2002.

_____, *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosda Karya, Bandung 2008.

_____, *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003.

