

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi sekarang ini berkembang pesat, sejalan dengan teknologi, informasi pun dapat diakses dengan mudah melalui media massa seperti koran, radio, televisi, dan internet. Menurut Unde (2014:150) aspek positif fungsi media massa meliputi informasi, mendidik, menghibur, mengadakan kontrol sosial. Adapun aspek negatif, pada kritisi sosial memandang komunikasi massa sebagai ancaman terhadap nilai dan rasionalitas manusia. Salah satu dari media massa tersebut adalah televisi, televisi merupakan media massa yang pada umumnya setiap keluarga memiliki di rumahnya. Pesawat televisi ini merupakan salah satu media hiburan yang memberikan hiburan hampir 24 jam. Acara yang sering ditampilkan stasiun televisi ini diantaranya sinetron, berita, komedi, kartun, talkshow, dan lain sebagainya, dari aspek-aspek tersebut banyak stasiun televisi yang tidak memperhatikan aspek-aspek positif dan negatif dikarenakan persaingan dalam meraih banyaknya jumlah penonton melalui program tayangan yang mengacu pada selera, segala upaya dilakukan stasiun televisi untuk menarik banyak penonton termasuk dengan memanfaatkan dunia anak.

Saat ini televisi merupakan media hiburan terpopuler bagi masyarakat dari semua kalangan karena sebagian stasiun televisi menyajikan hiburan bagi semua kalangan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia. Beberapa stasiun televisi menyediakan porsi banyak untuk hiburan dibandingkan dengan

informasi dan pendidikan. Hiburan bagi anak-anak juga perlu diperhatikan karena media televisi juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak. Contohnya dalam hal budaya, siaran televisi tidak memperhatikan budaya dalam negeri, budaya dari luar juga dimasukkan karena filmnya tidak hanya dari Indonesia saja, tapi dari luar negeri juga. Dari kejadian itu akan berdampak tersisihkannya budaya lokal. Menurut Unde (11:2014) medium televisi ini melebihi kemampuan lainnya dalam memengaruhi sikap atau perilaku khalayak. Kelebihan televisi dalam memengaruhi khalayak, dengan ciri-ciri:

- 1) Bersifat lihat dengar (audiovisual);
- 2) Cepat mencapai khalayak yang relatif tidak terbatas jumlahnya;
- 3) Televisi menghimpun dalam dirinya gejala komunikasi radio, film (gambar hiup), komunikasi tertulis, potret diam, serta kode analogik dan kode mediator lainnya; dan
- 4) Televisi memiliki ciri personal yang lebih besar dari media massa lainnya, atau menyerupai komunikasi tatap muka lainnya.

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa televisi dapat mempengaruhi peminatnya lebih daripada media massa lainnya, tidak hanya dari segi positifnya, tapi ada juga sisi negatif. *Hypodermic needle theory* dalam Unde (2014:54) mengasumsikan bahwa media memiliki kekuatan yang tidak dapat ditolak bagaikan jarum jam yang langsung menusuk masuk kulit, dan secara langsung memengaruhi bagaikan simpulan dan pembentukan persepsi terhadap suatu topik atau realitas hidup setelah mendapat suntikan informasi dari media massa (apakah itu media elektronik seperti televisi atau radio maupun media cetak seperti surat

kabar dan buku). Teori tersebut sesuai dengan peristiwa yang ada di Iran, Amini (dalam Rejeki 2012:5) Pada tahun 2011 dilaporkan bahwa data dari majalah anak-anak Iran mencatat bahwa 15-20% anak-anak berperilaku kurang baik karena akibat dari pengaruh film kartun, seperti agresif, kekerasan, ingin selalu menang, dan benar seperti seorang pahlawan, pornografi, dan lebih parahnya lagi bahwa jumlah jam menonton televisi atau film kartun lebih besar dibandingkan dengan jam pelajaran yang ada di sekolah. Ini merupakan salah satu perilaku negatif film kartun. Anak dapat berperilaku seperti itu karena acara televisi pada umumnya membuat perasaan penontonnya menjadi terpesona, terharu, atau meniru gaya dan tingkahlaku tokoh ada di dalamnya.

Film-film kartun yang pada umumnya mengandung unsur kekerasan seperti dikutip dalam Mahayoni (2008:70) film kartun Doraemon dengan kisah persahabatan si robot kucing asal Jepang Doraemon dengan sang tokoh sentral Nobita serta tokoh-tokoh lain seperti Giant, Zizuka, dan lain-lain, lebih banyak diwarnai adegan kekerasan fisik dan tokoh utama Nobita yang terkenal memiliki sifat yang sering malas-malasan serta sering menggunakan alat dari Doraemon untuk mempermudah menjaili teman-temannya. Kartun tersebut bukan merupakan sikap teladan bagi anak-anak dan kurang sesuai untuk dilihat anak-anak. Ada juga kartun *Tom and Jerry* yang menyelesaikan masalahnya selalu dengan kekerasan dibandingkan dengan persahabatannya, mereka selalu menghalalkan segala cara untuk melancarkan keinginannya. Naruto yang mengandung unsur-unsur peperangan, dan tokoh-tokoh pahlawan film kartun seperti Power Ranger, Spiderman, dan lain sebagainya yang menyelesaikan permasalahannya dengan

kekerasan. Kekhawatiran akan pengaruh kekerasan film kartun di televisi untuk ditiru anak-anak. Film yang ternyata ditunjukkan untuk anak tetapi belum tentu cocok untuk anak, banyak adegan-adegan yang perlu ditinjau kembali agar anak dapat melihat film yang sesuai dengan usianya, karena pendidikan ini tidak hanya terdapat di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, tetapi di media massa mereka juga dapat memperolehnya.

Menurut Piaget dalam Mujtahidin (2014:67) pada anak usia 7-11 mereka berada pada tahap Operasional Konkret, pada tahap ini anak-anak dapat memecahkan masalah, tetapi hanya sejauh mereka melibatkan objek dan situasi yang sudah dikenal. Bahaya jika anak-anak hanya melihat solusi atau jalan keluar yang dilihatnya di film kartun dan belum tentu itu baik, jadi sebagai orang tua harus mendampingi dan memberi pengertian kepada anak jika yang dilihat tidak sesuai dengan adat atau perilaku yang baik. Meskipun anak-anak dapat membedakan ini baik dan ini buruk, terkadang dalam perilakunya mereka tidak sadar bahwa mereka sudah meniru perbuatan yang kurang baik. Secara tidak sadar anak-anak mulai meniru apa yang dilihatnya seperti gaya film yang dilihat, cara bicara, dan perilakunya.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan siswa-siswi mulai dari kelas empat sampai kelas enam. Menurut guru dari kelas empat, terdapat anak-anak yang suka memukul temannya, merebut mainan, memarahi, begitupun yang terjadi pada kelas lima dan enam, setelah itu peneliti melakukan wawancara dengan siswa-siswi, apakah benar disini ada yang sering memukul temannya, mereka mereka menjawab ada, tetapi disini peneliti melakukan wawancara secara

bergantian ke beberapa bangku, separuh lebih mereka menjawab ada. Peneliti juga menanyakan kepada mereka, apakah mereka suka film kartun Naruto, Boiboy Boy, Larva, dan lain sebagainya, mereka menjawab menyukai film-film tersebut. Ketika menonton film tersebut mereka juga tidak ditemani orang tuanya. Hasil wawancara diatas menunjukkan siswa yang melakukan kekerasan menyukai film kartun yang terdapat unsur. Peneliti juga menjumpai siswa yang melakukan kekerasan menggunakan jurus seperti rasenggan saat melakukan observasi pada tanggal empat November 2017. Menurut Rasyid (2013:161) jika berulang-ulang melihat aksi kekerasan dalam media televisi, seorang akan menjadi terbiasa dengan kekerasan. Menurut Defleur (dalam Unde 2014:55) *Typodermic needle theory* mengasumsikan bahwa media memiliki kekuatan yang tidak dapat ditolak.

Penelitian sebelumnya, Desti (2016) dengan tujuan mengetahui dampak tayangan film kartun terhadap perilaku anak dan hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa banyaknya anggapan bahwa media televisi merupakan penyebab tindakan kekerasan dan pemerkosaan adalah kurang tepat. Diakui sisi buruk televisi, namun media ini dapat juga menjadi sahabat yang berguna dalam memberi pengetahuan dan ketrampilan, serta hiburan. Kejadian atau tindakan yang ditiru atau diikuti penontonnya, khususnya anak-anak, tidak bisa menyalahkan seratus persen media televisi karena dapat saja tindakan tersebut disebabkan oleh pengaruh lingkungan tempat tinggal anak dirumah, sekolah, atau lingkungan bermainnya. Tetapi bagaimanapun televisi memegang peran pada perkembangan anak yang menontonnya. Asalkan peran orang tua yang aktif dalam membimbing dan mengarahkan anak-anaknya dalam menonton televisi,

sehingga dampak yang disebabkan oleh televisi tidaklah sampai merusak setiap penontonnya.

Kedua Wulan (2007) dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada anak (siswa kelas IV SDN Kereo I Tangerang) dan hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada anak SDN Kereo I Tangerang Banten, dengan $t_0 = 6,154 > t_1 = 2,042$. Kedua penelitian penelitian tersebut menyimpulkan bahwa ada kebiasaan meniruh perilaku tokoh yang ditontonnya terutama film kartun, dari wawancara dan juga referensi penelitian tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Menonton Film Kartun Yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Perilaku Kekerasan Siswa SDN Jaddih III”**. Peneliti mengambil judul ini, karena Judul ini mencakup kependidikan dasar diantaranya mencakup psikologi pendidikan, bimbingan konseling, etika guru, profesionalisme guru, dan sosiologi pendidikan, jadi judul ini sangat relevan.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan masalah yang telah diungkapkan pada latar belakang diatas, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah ada pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku kekerasan siswa?
- 2) Berapa besarnya pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku kekerasan siswa?

1.3 Tujuan

Berdasarkan pada permasalahan yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui Pengaruh Menonton Film Kartun Yang Mengandung Unsur Kekerasan Terhadap Perilaku Kekerasan Siswa.
- 2) Mengetahui besarnya pengaruh menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku kekerasan siswa

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran pada pendidikan khususnya terhadap perilaku kekerasan yang dilakukan siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti: Bahan masukan untuk menambah pengetahuan, wawasan dan kemampuan berfikir khususnya mengenai kekerasan yang dilakukan siswa
- b. Bagi Siswa
 - 1) Membatasi jam menonton televisi
 - 2) Menghindari menonton film yang mengandung unsur kekerasan
 - 3) Meningkatkan semangat dan prestasi belajar anak
- c. Bagi Guru
 - 1) Motivasi untuk lebih meningkatkan keterampilan sehingga dapat memberikan pelayanan yang terbaik untuk siswanya.
 - 2) Menambah wawasan guru dalam memahami karakteristik siswa.

d. Bagi Sekolah

- 1) Masukan penelitian yang dapat memajukan sekolah.
- 2) Memberikan sumbangan yang baik untuk sekolah dalam rangka mengatasi kekerasan pada siswa

e. Bagi Orang Tua

Masukan untuk orang tua untuk lebih mengawasi buah hatinya ketika melihat televisi.

f. Bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu

pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura: sebagai tambahan referensi bagi mahasiswa yang akan mengadakan penelitian atau penulisan ilmiah yang berkaitan dengan perilaku kekerasan siswa sekolah dasar berdasarkan film kartun yang mengandung unsur kekerasan.

g. Bagi dunia pertelevisian: sebagai masukan untuk mengkaji secara

terarah dampak dari tayangan untuk anak-anak.

1.5 Hipotesis

Berdasarkan deskripsi diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- 1) H_a : Ada pengaruh yang signifikan menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku kekerasan siswa.
- 2) H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan menonton film kartun yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku kekerasan siswa.