

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Televisi merupakan sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektronik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suaranya dapat didengar (Junaeidi, 2011: 24).

Pada saat ini televisi dapat dijumpai di berbagai kalangan masyarakat, mulai penduduk perkotaan sampai dengan yang berada di pedesaan. Hampir setiap rumah dan di berbagai tempat umum lainnya dapat dijumpai televisi. Hal ini karena televisi merupakan media massa yang telah menjadi kebutuhan masyarakat akan informasi dan hiburan. Pada program televisi ada berbagai macam siaran yang dapat disajikan, mulai dari berita di tingkat daerah, nasional, hingga internasional, berbagai hiburan anak, kuis, informasi masak-memasak, hiburan musik, sinetron serta masih banyak program acara lainnya yang dapat disajikan di televisi. Televisi dengan berbagai acara yang ditayangkan tersebut telah mampu menarik minat penonton, selain orang dewasa dan remaja anak-anak pun tidak terlepas dari terpaan program acara di televisi.

Anak- anak dan televisi adalah dua komponen yang susah dipisahkan. Mereka perpaduan yang sangat kuat. Tidak dapat disangkal bahwa anak-anak selalu membutuhkan hiburan atau sesuatu yang dapat memberikan kesenangan

kepadanya. Rasa senang ataupun hiburan tidak hanya bisa ditimbulkan oleh kegiatan bermain, berolahraga, dan berkesenian akan tetapi melalui berbagai informasi serta hiburan yang di peroleh dengan menonton acara-acara di dalam televisi. Maka dalam penerapannya secara positif, televisi dapat memberikan manfaat yang besar kepada anak. Yakni memenuhi kebutuhan akan hiburan dan rasa senang.

Bagi anak-anak, kegiatan menonton televisi bisa jadi merupakan keharusan. Bahkan, ada anak-anak yang sering menghabiskan sebagian besar waktunya di depan televisi. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan di sekitar lingkungan anak. Dari waktu ke waktu, banyak sekali kasus mengenai dampak media terutama siaran televisi di Indonesia, misalnya “kasus *Smack Down*” yang merenggut nyawa seorang bocah karena mengikuti adegan-adegan berbahaya yang di siaran acara televisi. Kasus lain adalah keluhan seorang ibu karena anaknya yang berusia 3.5 tahun, bicaranya cadel dan tergagap-gagap. Ternyata anak tersebut meniru karakter dalam sinetron “Si Yoyo”. Sinetron tersebut menampilkan sosok pemuda lugu, yang memiliki perilaku dan pola pikir seperti anak kecil. Terbukti bahwa sinetron tersebut telah menjadi “sihir” bagi anak-anak, sehingga banyak yang meniru karakter dari si Yoyo dalam acara tersebut (Ardhyansyah, 2012: 7-8).

Kebiasaan menonton televisi bagi anak sebenarnya kurang baik. Banyak sekali tayangan yang disajikan oleh stasiun televisi yang tidak mendidik. Bahkan tak jarang ditemui acara-acara yang berbahaya bagi anak. Sering sekali ditayangkan dalam televisi acara yang berbau kekerasan, adegan pacaran yang

mestinya belum pantas ditonton oleh anak, adegan tidak hormat kepada orang tua, gaya hidup yang hura-hura dan masih banyak lagi deretan dampak negatif yang akan menerpa anak-anak yang masih belum mengerti dan mengetahui apa-apa. Mereka hanya tahu bahwa acara televisi itu bagus, mereka merasa senang dan terhibur serta merasa penasaran untuk mengikuti acara demi acara selanjutnya (Ardhyansyah, 2012: 11).

Program acara televisi yang disukai serta kebiasaan menonton televisi juga bisa mengakibatkan menurunnya minat baca anak-anak terhadap buku. Anak-anak cenderung lebih senang berlama-lama di depan televisi dibandingkan harus belajar. Adanya kebiasaan menonton televisi pun, bahkan anak sering meniru adegan-adegan yang dilakoni oleh tokoh-tokoh di dalam acara televisi yang mereka sukai seperti memukul, menendang, melempar dan menampar ketika mereka sedang berada di lingkungannya baik lingkungan tempat bermain, lingkungan keluarga, ataupun di lingkungan sekolah. Hal ini disebabkan karena pola pikir anak yang polos dan lugu serta mudah terpengaruh dengan isi pesan yang dilihatnya di dalam program acara televisi.

Tidak hanya itu, efek menonton yang kuat pada anak pun dapat berdampak terhadap perilaku, sebagaimana timbul dalam diri anak sebagai bentuk protes ketika ada yang menggantikannya dengan program acara lain yang sudah merupakan kegemaran bagi mereka. Sering kali kebiasaan menonton televisi membuat anak untuk mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar sebagai suatu bentuk kekesalan apabila tokoh kesukaan mereka mengalami kekalahan. Sehingga tak heran kebiasaan menonton serta acara televisi dapat menimbulkan efek yang

dapat mempengaruhi perilaku anak. Hal-hal seperti ini merupakan suatu masalah yang sering terjadi di lingkungan masyarakat sekitar (Ardhyansyah, 2012: 12-14).

Ada berpendapat bahwa dijumpai hubungan kuat antara kekerasan di TV dan perilaku anak agresif. 80% dari program televisi mencakup kekerasan. Selain itu, penting bahwa anak-anak menghabiskan waktu luang mereka dalam menonton TV harus dikontrol oleh orang tua. Masalahnya adalah bahwa kartun mengandung jumlah yang signifikan dari adegan kekerasan. Jelas bahwa efek kekerasan media pada anak-anak dalam agresi merupakan hasil dari proses belajar kumulatif selama masa kanak-kanak. Anak-anak dengan TV di kamar tidur mereka menghabiskan rata-rata hampir 1,5 jam lebih per hari menonton TV daripada anak-anak tanpa TV di kamar tidur (Fara, 2001: 24).

Dengan ketertarikan pada acara-acara hiburan televisi tersebut maka peluang anak untuk mengetahui informasi yang sebenarnya belum siap ia terima sangatlah tinggi. Seringkali anak diberikan kebebasan untuk memilih sendiri apa yang mereka lihat, tetapi sayangnya, jika itu dilakukan, maka anak akan melihat acara yang menurut kita tidak boleh mereka lihat. Mengejutkan bahwa 65% anak yang berusia 8 (delapan) tahun atau lebih dan 33% anak dengan usia antara dua sampai tujuh tahun memiliki TV di kamar mereka. Walaupun 85% orang tua mengatakan mereka selalu mengawasi apa yang ditonton oleh anak-anak, tetapi 16 persen anak mengatakan bahwa mereka bisa melihat apa yang diinginkan tanpa pengawasan dari orang tua (Christine, 2009: 183-184).

Apa yang ditemukan oleh pakar-pakar itu yakni anak yang sering menonton gambar-gambar dan pesan yang tidak sesuai untuk mereka miliki kemungkinan sebelas kali lebih tinggi untuk bersikap disruptif, bertengkar dengan anggota keluarga lainnya, memukul anak lain dan menghancurkan barang-barang. Beberapa peneliti juga mengklaim bahwa anak yang banyak menonton TV ketika berusia delapan tahun memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk ditangkap dan dipenjara kerana melakukan kriminal jika dibandingkan dengan temannya yang tidak banyak menonton TV (Christine, 2009: 187).

Saat ini bermacam-macam program acara hiburan di televisi yang dapat disajikan khusus bagi anak-anak. Salah satunya adalah televisi swasta Global TV yang menayangkan program acara anak yaitu film animasi *Naruto*. Film ini biasanya ditayangkan setiap sore dimulai pukul 18.00-19.00 WIB, bahkan dihari-hari tertentu adanya penambahan jam tayang yaitu *Naruto The Movie*.

Film *Naruto* adalah anime karya Masashi Kishimoto. Bercerita tentang petualangan seorang bocah dari perkampungan ninja bernama Konoha. Film animasi kartun ini menampilkan hal yang berbeda dari sosok ninja pada umumnya. Tokoh-tokoh ninja dalam kisah *Naruto* tampil lebih terbuka, *fashionable*, lepas dari *mainstream* figur ninja klasik yang cenderung berpenutup wajah dan misterius. Begitu pula dengan persenjataan. Kalau ninja klasik banyak mengandalkan kepiawaian dalam memainkan jurus samurai, tombak dan senjata rahasia, maka *Naruto* dan kawan-kawan digambarkan lebih hebat dari itu. Mereka tidak lagi tergantung pada senjata konvensional karena memiliki kesaktian luar biasa.

Dengan menggunakan teknis animasi modern serta jurus-jurus dari tokoh yang ditampilkan menjadi tampak hebat, dramatik, dan heroik. Selain itu alur di dalam cerita penuh dengan petualangan dan pertarungan seperti menendang, menyihir, memukul ataupun menampar dengan menggunakan kesaktian yang luar biasa hebatnya dari masing-masing tokoh-tokoh di dalam ceritera tersebut. Hal-hal animasi seperti inilah yang menyedot dan menarik perhatian anak-anak untuk menonton acara tersebut (Silalahi, 2012: 5).

Hampir setiap anak sekolah dasar (SD) dapat mengenal dan pernah menonton film animasi yang satu ini tak terkecuali pada anak-anak yang tinggal di Mess Gia (Mess Garuda Indonesia Airways). Mess Gia sendiri adalah nama dari sebuah kompleks perumahan warga yang letaknya di Kelurahan Penfui Kecamatan Maulafa Kota Kupang. Dari hasil survei yang dilakukan oleh penulis sebelumnya di Mess Gia khusus untuk RT.004/RW.002 yang berada di Jln. Batavia Air penulis menemukan adanya kegiatan menonton pada anak.

Hal ini terbukti di saat jam penayangannya, sebagian mereka sering duduk berlama-lama di depan layar kaca untuk menyaksikan cerita dari film animasi tersebut bahkan ada anak yang selalu terus mengikuti tiap-tiap episode yang ditayangkan. Bagi mereka film animasi Naruto dapat memberikan hiburan. Menurut penulis dari kegemeran menonton dan kebiasaan itulah yang dapat mempengaruhi anak dalam menjalankan aktifitas mereka dan salah satunya adalah aktifitas belajar, apalagi film tersebut ditayangkan bertepatan dengan waktu belajar. Bukan tidak mungkin hal inilah yang bisa saja mempengaruhi anak untuk lebih memilih menonton dari pada menyelesaikan tugas sekolah yang diberikan.

Bahkan kegemaran menonton bisa saja berpengaruh terhadap tindakan anak. Sebagai contohnya adalah dalam penyelesaian pekerjaan. Seringkali juga penulis menemukan ada anak yang mengabaikan perintah dari orang tua mereka ketika sedang berada di depan layar televisi untuk menonton film tersebut. Tugas dan pekerjaan yang semestinya dilakukan saat itu juga menjadi terhalang dan tertunda karena anak tak mau melewatkan acara tersebut, kemungkinan juga dari kegemaran menonton tersebut waktu yang seharusnya dipergunakan untuk bercengkrama dengan sesama anggota keluarga bisa saja menjadi terhalang dan terganggu karena perhatian anak lebih tertuju pada acara Naruto dari pada harus duduk berkumpul dengan sesama anggota keluarganya, begitupun waktu makan, waktu mandi dan waktu beristirahat.

Dari hal menonton tersebut penulis menemukan bahwa sebagian dari mereka dapat menyebut dengan baik beberapa nama tokoh beserta jurus yang dimiliki oleh tokoh di dalam film animasi Naruto bahkan mereka sering berpakaian Naruto dan sering memperagakannya ketika sedang bermain dengan teman-teman di lingkungan tersebut seperti kejar-kejaran, menendang, memukul dan melempar sambil menyebut jurus yang mereka ketahui dari menonton film animasi tersebut. Hal meniru inilah yang sering penulis temukan di lingkungan sekitar.

Film animasi Naruto dapat memberikan hiburan bagi mereka ketika sedang menyaksikan film tersebut. Selain dapat memberikan hiburan hal ini bisa mempengaruhi perilaku anak yang gemar berada di depan layar televisi untuk menonton acara Naruto . Dengan daya tarik yang dimiliki tayangan ini serta minat menonton dari anak-anak tersebutlah maka penulis merasa tertarik untuk meneliti

mengenai efek media terkhususnya efek menonton film animasi Naruto dan salah satunya adalah efek konatif yang mengacu pada tindakan, perilaku serta kegiatan. Maka, penulis meneliti dan menyusun skripsi dengan judul :

“Efek Konatif Menonton Film Animasi Naruto di Global TV” (Studi Kasus Pada Anak di Mess Gia RT.004/ RW.002 Kelurahan Penfui Kecamatan Maulafa Kota Kupang)”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efek konatif yang terjadi pada anak di Mess Gia, RT. 004/ RW. 002, Kelurahan Penfui Kecamatan Maulafa Kota Kupang dari menonton film animasi Naruto yang disiarkan di televisi Global TV ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efek konatif dari menonton film animasi Naruto di Global TV pada anak di Mess Gia RT. 004/ RW 002, Kelurahan Penfui, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini dibedakan atas dua aspek yaitu teoritis dan aspek praktis adalah sebagai berikut :

a. Kegunaan Teoritis

Dari aspek teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi akademis bagi pengembangan ilmu komunikasi terutama yang

berkaitan dengan media massa mengenai studi tentang program acara televisi (film animasi) yang mengacu pada efek konatif.

b. Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat berguna bagi pihak-pihak yang memerlukannya :

- Bagi warga Mess Gia, kiranya hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi yang berguna mengenai pengaruh atau efek konatif yang ditimbulkan karena kebiasaan menonton tayangan animasi ditelevisi terhadap anak.
- Bagi peneliti lain, tulisan ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan untuk peneliti selanjutnya.

1.5 Kerangka Pikiran, Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Bagian ini terdiri dari kerangka pikiran penelitian, asumsi dan hipotesis penelitian. Kerangka pikiran penelitian merupakan alur pikir yang akan menjelaskan pertautan antar variabel yang akan diteliti. Asumsi merupakan anggapan-anggapan tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dalam melaksanakan penelitian sedangkan hipotesis adalah jawaban sementara atas suatu permasalahan penelitian.

1.5.1 Kerangka Pikiran

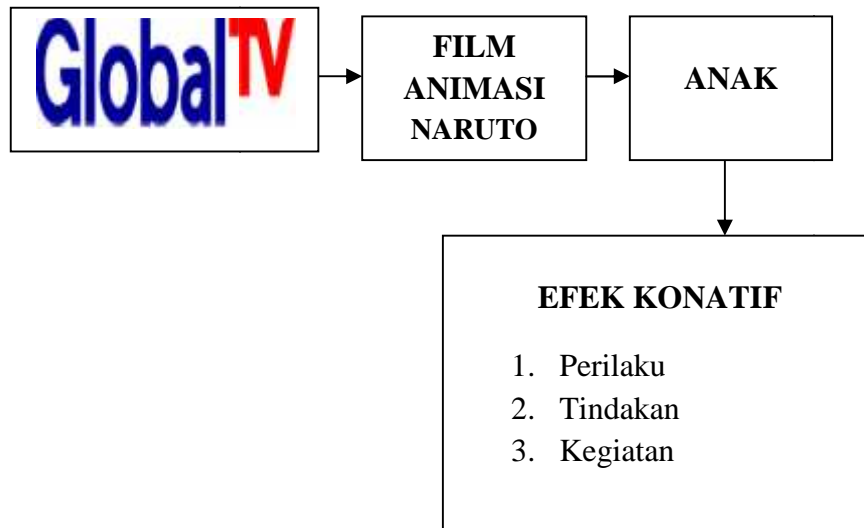
Kerangka pikiran penelitian ini adalah penalaran yang dikembangkan dalam memecahkan masalah penelitian. Kerangka pemikiran pada dasarnya menggambarkan jalan pikiran rasional dan pelaksanaan penelitian. Dasar pemikiran yang diambil dalam penelitian ini adalah efek menonton film animasi Naruto di Global TV terhadap anak di Mess Gia, RT. 004/ RW. 002, Kelurahan Penfui, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang.

Film animasi Naruto dapat memberikan hiburan terutama dikalangan anak-anak. Salah satu program acara televisi yang menayangkan film tersebut adalah Global TV. Selain dapat memberikan hiburan hal ini bisa mempengaruhi perilaku anak yang gemar berada di depan layar televisi untuk menonton. Apalagi jika acara menonton tersebut merupakan menu wajib sehari-hari bahkan tingkat maniak atau kecanduan terhadap film tersebut cukup tinggi, sehingga merasa tidak puas bila melewatkan episode dari film tersebut. Hal inilah yang dapat berdampak terhadap perilaku, tindakan dan kegiatan anak baik pada saat menonton maupun sesudah menonton.

Sesuai dengan jalan pikiran yang telah diuraikan di atas, maka alur kerangka pemikiran dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Bagan 1.1

Skema Kerangka Pikiran



1.5.2 Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan dugaan yang diterima sebagai dasar, landasan berpikir karena dianggap benar. Asumsi penelitian merupakan anggapan dasar yang digunakan untuk menggambarkan secara cepat fenomena yang hendak diteliti atau proposisi dalam penalaran yang tersirat dalam kerangka pikiran yang dijadikan sebagai pegangan peneliti untuk sampai kepada kesimpulan peneliti (Arikunto, 2010: 109). Adapun asumsi yang dipegang oleh peneliti sebelum melakukan penelitian ini bahwa tayangan film animasi Naruto yang ditayangkan oleh televisi Global TV memberikan efek konatif bagi anak.

1.5.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010: 110). Dengan kata lain suatu pendapat atau konsep pemikiran yang digunakan untuk mengetahui kenyataan yang sebenarnya dari suatu hal yang belum terbukti kebenarannya. Adapun hipotesis yang menjadi pengangan dalam penelitian ini yaitu tayangan film animasi Naruto yang ditayangkan di Global TV yang ditonton oleh anak-anak dapat memberikan efek konatif seperti mempengaruhi perilaku, tindakan dan kegiatan.