DAMPAK FILM KARTUN TERHADAP TINGKAH LAKU ANAK
(Studi Kasus pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie)

SKRIPSI

Diajukan Oleh

KHALIKUL BAHRI
NIM. 411307011
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2017 M/1437 H

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh

KHALIKUL BAHRI
NIM. 411307011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Drs. Yusri, M.LIS.	**Syahril Furqany., M. I. Kom**
NIP. 19671204 199403 1 004	**NIP.**

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam

Diajukan Oleh

KHALIKUL BAHRI
NIM. 411307011

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 02 Agustus 2017 M
09 Zulqa'idah 1438 H

di
Darussalam-Banda Aceh

Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,

Drs. Yusri, M.LIS
NIP. 196712041994031004

Sekretaris,

Syahril Furqany, M.I.Kom
NIP.

Anggota I,

Rusnawati, S.Pd., M.Si
NIP. 197703092009122003

Anggota II,

Azman, S.Sos.I., M.I.Kom
NIP. 198307132015031004

Mengetahui,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry

Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd.
NIP. 19641220 198412 2 001

ABSTRAK

Skripsi ini mengangkat permasalahan tentang "**Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak (Studi Pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie**). Latar belakang masalah dalam penelitian ini adanya fenomena-fenomena perubahan tingkah laku yang terjadi pada anak-anak yang berumur (6-12 Tahun) dalam beberapa tahun belakangan ini yang dipengaruhi oleh tanyangan-tanyangan film, terutama film kartun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak film kartun terhadap tingkah laku anak-anak. Selain itu, juga untuk mengetahui apa saja dampak negatif dari film kartun terhadap anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan analisis data deskriptif analisis. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), dengan menggunakan pengamatan langsung, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa dampak film kartun terhadap anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie sangat berpengaruh terhadap tingkah laku anak-anak seperti meminta kepada orang tua untuk dibelikan baju Boboiboy dan sepeda baru, berkelahi dengan teman-temannya maupun dengan saudaranya sendiri, sering melakukan adegan *jumping* sepeda, ugal-ugalan dalam bermain sepeda. Adapun dampak positif film kartun bagi anak-anak seperti meningkatkan kreatifitas anak, menumbuhkan nilai sosial anak dan meningkatkan anak dalam berbahasa Indonesia. Sedangkan dampak negatif film kartun terhadap anak anak adalah membuat mereka lalai, malas belajar/lupa waktu belajar, berprilaku agresif, tutur bahasa yang tidak sopan, berimajinasi terlalu tinggi, tidak fokus, masalah kesehatan (gangguan penglihatan) dan emosi tidak teratur. Langkah-langkah pencegahan perubahan tingkah laku pada anak-anak mengontrol segala aktivitas anak di luar rumah, mengatur jam menonton televisi dan membimbing anak-anak kearah yang positif agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif.

Kata kunci: ***Media Massa, Televisi, Film Kartun dan Perilaku Anak***

KATA PENGANTAR

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **"Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak (Studi pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie)** dengan baik dan benar.

Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW serta para sahabat, tabi'in dan para ulama yang senantiasa berjalan dalam risalah-Nya, yang telah membawa cahaya kebenaran yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan mengajarkan manusia tentang etika dan akhlakul karimah sehingga manusia dapat hidup berdampingan secara dinamis dan tentram.

ketakwaan dan kebahagiaan bagi seluruh umat manusia.

Alhamdulillah pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Tidak mudah jalan yang ditempuh untuk bisa merampungkan tugas akhir ini. Sifat malas, proses perizinan, pengumpulan materi dan data merupakan tantangan yang kerap kali dihadapi oleh penulis. Dengan anugerah yang Allah berikan, penulis mampu melewati semua tantangan, dan dapat menyeselaikan skripsi ini.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis turut meyampaikan ribuan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Abi tercinta Husaini Ismail dan Mamak tercinta Wahyuni yang telah membesarkan ananda dengan penuh kasih sayang, yang tak pernah lelah dalam membimbing serta tak pernah lelah memberikan dukungan sehingga ananda mampu menyelesaikan studi ini hingga jenjang sarjana. kepada adik-adik kakak yang sangat abang sayangi Uswatun Hasanah S.H, Nilawati, Abdul Aziz, Zia Hayati dan kepada sanak-sanak saudara lainnya yang memberikan semangat dan do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Farid Wajdi Ibrahim, MA. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan penulis untuk belajar di UIN Ar-Raniry.
3. Ibu Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Bapak Dr. Juhari, M.Si selaku Wadek I, Bapak Dr. Jasafat, M.A selaku Wadek II dan Bapak Drs. Baharuddin, M.Si selaku Wadek III.
4. Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Bapak Dr. Hendra Syahputra, ST., MM dan Sekretaris Jurusan Ibu Anita, S.Ag., M.Hum.

5. Bapak Drs. Yusri, M. LIS. (Pembimbing I) dan Bapak Syahril Furqany., M. I. Kom (Pembimbing II) sebagai pembimbing skripsi yang selalu setia dan sabar membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Syukri Syamaun (Penasehat Akademik).
7. Bapak Fakruddin, S.Ag, M.Pd (Penguji Komprehensif Pengetahuan Agama). Ibu Asmaunizar, M.Ag (Penguji Pengetahuan Umum). Bapak Drs. Baharuddin, M.Si., (Penguji Pengetahuan Dasar Keahlian dan Kejurusan).
8. Pocut Asmaul Husna yang telah mendorong dan memberi kekuatan serta semangat sehingga memacu saya untuk menggapai hasil yang diharapkan.
9. Khairul Fahmi, S.Pd, Yulia Safrina Burhan, S.Pd dan kepada PARTE MAN1S yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Special to Ali Basir, Agam Badrul Ulya, Yudi, Mira Ulfa, Nanda Iswara, Asmaul Husna dan Aris Shaumi terimakasih atas motivasi dan dorongannya, sebagai sahabat yang selalu setia menamani penulis dalam menyelesaikan skripsi, serta Unit 1 KPI UIN Ar-Raniry Angkatan 2013. Sahabat-sahabat yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian penulisan skripsi ini..
11. Semua pihak yang terlibat membantu dalam penulisan skripsi ini. Pada akhirnya penulis hanya dapat mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Hanya ucapan inilah yang dapat penulis berikan, semoga Allah yang akan membalas semua kebaikan keluarga dan sahabat-sahabatku tercinta. Aamiin ya Rabbal ‘Aalamiin.

Di akhir penulisan ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat terutama kepada penulis sendiri dan kepada yang membutuhkan. Maka kepada Allah SWT jualah kita berserah diri dan meminta pertolongan. Amin.

Banda Aceh, 28 Juli 2017

Khalikul Bahri

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Jenis dan Sifat Media Massa 46

Tabel 3.1 Informan Penelitian..... 64

Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Dusun..... 73

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia..... 73

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Pendidikan 74

Tabel 4.4 Perkembangan Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan..... 75

Tabel 4.5 Daftar Nama Anak-anak Usia 6-12 Tahun 75

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Model Melvin De Flour 33

Gambar 2.2 Model HUB 35

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keputusan (SK) Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
2. Surat Izin Penelitian Dari Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry untuk Kantor Camat Kecamatan Delima Kabupaten Pidie.
3. Surat Izin Penelitian dari Kantor Camat Kecamatan Delima Kabupaten Pidie
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kantor Camat Kecamatan Delima Kabupaten Pidie.
5. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN
PERNYATAAN ORISINALITAS
KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN x
ABSTRAK xi

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat penelitian 8

E. Definisi Operasional 9

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu 15

B. Komunikasi 16

1. Pengertian Komunikasi 16

2. Tujuan Komunikasi 18

3. Fungsi Komunikasi 20

C. Komunikasi Massa 22

1. Pengertian Komunikasi Massa 22

2. Karakteristik Komunikasi Massa 24
3. Fungsi Komunikasi Massa 26
4. Efek Komunikasi Massa 28
5. Model-Model Komunikasi Massa 30
6. Teori Komunikasi Massa 36
D. Televisi 40
1. Pengertian Televisi 40
2. Daya Tarik Televisi 43
3. Televisi Sebagai Media Audio Visual 45
4. Persamaan dan Perbedaan Televisi 45
5. Televisi di Indonesia 46
E. Film 48
1. Sejarah Film 48
2. Pengertian Film 49
3. Film Sebagai Media Massa 51
4. Jenis-jenis Film 52
F. Perilaku Anak 54
1. Pengertian Perilaku Anak 54
2. Perilaku Agresif 56
3. Determinan Perilaku (Teori Perubahan Perilaku) 57
4. Kekerasan di Media 58

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Fokus dan Jenis Penelitian 60

B. Lokasi Penelitian 62

C. Sumber Data 62

D. Informan Penelitian 63

E. Teknik Pengumpulan Data 64

F. Teknik Analisis Data 67

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 69

B. Pembahasan 79

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan 97

B. Saran 98

DARTAR KEPUSTAKAAN 99
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar dan film.[1] Proses komunikasi memerlukan media atau alat-alat khusus agar proses komunikasi dapat mencapai audiennya. Di dalamnya mempunyai alat atau mesin untuk memproduksi dan mengirimkan pesan kepada khalayak yang besar, heterogen dan tersebar.[2]

Televisi merupakan media yang mampu menyajikan pesan dalam bentuk suara, gerak, pandangan dan warna secara bersamaan, sehingga mampu menstimuli indera pendengaran dan penglihatan. Kelebihan televisi ialah mampu menampilkan hal menarik yang ditangkap oleh indera pendengaran dan penglihatan, mampu menampilkan secara detil suatu peristiwa/kejadian, suatu produk dan pembicara, karena mempengaruhi dua indera sekaligus, maka efek persuasifnya lebih kuat ketimbang media lainnya, jumlah pemirsanya lebih banyak, sehingga ia merupakan media yang paling populer.[3] Munculnya dunia televisi dalam kehidupan manusia memang menghadirkan suatu peradaban,

---

[1]Hafied Cangara, *Pengantar ilmu komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 37.

[2]Nurani Soyomuki, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzzz Media, 2010), hlm. 192.

[3]Diah Wardhani, *Media Relations: Sarana Membangun Reputasi Organisasi* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008), hlm. 30.

khususnya dalam proses komunikasi dan informasi yang bersifat massa.[4] Media massa merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi. Pengaruh media massa berbeda-beda terhadap setiap individu. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan pola pikir, perbedaan sifat yang berdampak pada pengambilan sikap dan juga hubungan sosial sehari-hari.

Perkembangan televisi membuktikan bahwa dengan sifat audio visual yang dimilikinya, menjadikan televisi sangat pragmatis, sehingga mudah mempengaruhi penonton dalam hal sikap, tingkah laku dan pola berpikirnya, maka pantaslah kalau dalam waktu relatif singkat televisi telah menempati jajaran teratas dari jajaran media massa.[5]

Kita hidup di lingkungan media yang sedang berubah dengan cepat. Bentuk perubahan yang terjadi pada lingkungan sangat luar biasa. Bahkan koran mengalami penurunan jumlah pembaca pada waktu tertentu. Di Amerika Serikat (AS) televisi berubah dari hanya lima stadiun (ABC, CBS, NBC, Fox, dan TV Publik) menjadi sistem kabel dengan 50 saluran, dan bisa jadi 500 atau lebih.[6] Di era informatika yang berkembang dikalangan masyarakat saat ini, dunia hiburan untuk masyarakat luas dan khususnya untuk anak-anak dapat dikatakan mengalami kemajuan yang cukup pesat dan signifikan.[7] Semakin berkembangnya zaman, semakin bertambah pula stasiun televisi yang dapat kita saksikan.

---

[4]Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa*, Cet. 1, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hlm.21.

[5]Darwanto S. S, *TelevisiSebagai Media Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 117.

[6]Werner J. Severin dan James W. Tankard Jr, *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam media massa* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 3.

[7] Yulfa Fitria Khoiria, *Pengaruh Tayangan Kartun "Upin-Ipin" Di Mnc Tv Terhadap Perubahan Perilaku Anak Usia 3 Hingga 5 Tahun (Studi Terhadap Ibu Rumah Tangga Di Jakarta)*,2011,http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab1HTML/2011200501mc1/page.html , diakses pada tanggal 03 Juni 2017.

Perkembangan industri film di Indonesia sangat cepat terjadi dan siarannya pun bukan hanya dari dalam negeri saja, namun ada beberapa siaran yang di adopsi dari negara lain yang memikat warga Negara Indonesia dengan berbagai genre baik itu *action, biografy dan animasi* (kartun).

Fenomena spektakuler perfilman terasa menguncang kuat diseluruh benua hingga saat ini. Sejak ditemukannya teknologi *cinematographi* Lumiere bersaudara, banyak bermunculan praktisi film di jagat hiburan dengan ide-ide yang *brilliant*-nya, fenomena-fenomena yang faktual dan fantasi dengan bumbu-bumbu energik yang menghadirkan tawa, haru, tangis, marah, tegang, dan lain sebagainya dari para penikmat film.[8]

Negara Indonesia sendiri industri film kartun sangat digemari oleh anak-anak, baik kartun dalam negeri maupun luar negeri. Ada beberapa stasiun televisi swasta yang menayangkan film kartun seperti stasiun Global TV, MNC TV, ANTV, Trans TV dan RCTI, baik itu film kartun dari luar negeri atau dalam negeri dan hal ini tentu saja sangat berpengaruh pada perkembangan tingkah laku anak.

Televisi membawa berbagai kandungan informasi atau pesan yang menyebar dalam kecepatan tinggi ke seluruh pelosok. Ia menjadi alat bagi aneka kelompok untuk menyampaikan aneka pesan bagi berbagai khalayak. Melalui berbagai macam program tayangannya, baik yang berdasarkan realitas dan rekaan, televisi bisa menjadi wahana belajar bagi siapa saja, televisi telah menjadi *second mother,* dimana anak belajar dari televisi. Seorang anak melompat dari atap rumah

[8]Eryl Devies, *Buku Saku: Penemuan,* (Jakarta: Erlangga, 2001), hlm. 128.

setelah menonton seorang jagoan yang melompat dari atap gedung pada sebuah tayangan televisi.[9]

Dampak tayangan televisi juga terjadi pada anak-anak karena banyak program televisi yang memang dirancang khusus untuk anak-anak. Pengelola stasiun TV membidik anak-anak sebagai target penonton dengan harapan bisa mendapatkan keuntungan dari iklan yang berkaitan dengan produk untuk anak-anak. Bagi pengelola stasiun TV, anak-anak merupakan segmen penonton yang potensial. Hasil penelitian Murray menunjukkan rata-rata anak prasekolah menghabiskan setengah dari hasil waktu kerja orang dewasa untuk menonton televisi. Waktu yang dihabiskan anak-anak untuk menonton televisi semakin bertambah ketika mereka berusia enam atau tujuh tahun (usia SD).[10]

Pada beberapa tahun belakangan ini, dunia hiburan yang ditayangkan melalui program televisi kepada anak-anak bisa dikatakan cukup mengalami banyak perubahan. Banyak kita temukan kejadian di kalangan anak-anak yang sangat memerlukan perhatian dari orang tua, dan masyarakat luas pada umumnya. Banyak anak-anak terdorong untuk melakukan perilaku menyimpang dan melanggar norma yang disebabkan oleh media massa terutama televisi. Acara televisi pada umumnya dapat mempengaruhi pandangan, persepsi dan perasaan sehingga berpengaruh pada tingkah laku anak-anak. Salah satu pengaruh negatif dari televisi adalah banyaknya tanyangan yang mengandung unsur kekerasan, kejahatan, ketegangan dan luapan emosi.

---

[9]Nova Yulianti, *Televisi dan Fenomena Kekerasan Perspektif Teori Kultivasi*, Mediator, Vol. 6, No. 1, Juni, 2015, http://download.portalgaruda.org/article.php?article=117191&val=5336, di akses pada 23 Maret 2017.

[10]Aini Hidayat, *Televisi dan Perkembangan sosial anak*, (Yogjakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 78.

Banyaknya tayangan kartun ditelevisi yang tentunya banyak digemari oleh anak-anak yang membuat khawatir masyarakat terutama orang tua. Kekhawatiran orang tua tersebut disebabkan karena kemampuan berfikir anak yang masih relatif sederhana. Mereka masih cenderung menganggap apa yang ditampilkan ditelevisi sesuai dengan kejadian yang sebenarnya, mereka masih sulit membedakan mana perilaku atau tayangan yang fiktif dan mana yang kisah nyata. Mereka juga masih sulit memilah-milah perilaku yang baik sesuai dengan nilai, norma dan kepribadian bangsa. Adegan kekerasan, kejahatan, komsumtif, termasuk perilaku seksual dilayar televisi diduga kuat mempengaruhi terhadap daya khayal anak.

Tanyangan film kartun yang mengandung unsur kriminal setiap saat ditemui, misalkan pada film Boboiboy yaitu salah satu film luar negeri dari Malaysia yang ditayangkan di stasiun MNC TV. Film ini banyak adegan perkelahian yang dapat ditiru oleh anak-anak, baik itu muncul karena rasa iseng dan rasa dendam yang terjadi dalam adegan film tersebut**.** Seperti pada film kartun Boboiboy The Movies, tokoh pahlawan seperti Boboiboy dan lawannya Gaganas banyak menggunakan kekerasan untuk menyelesaikan konflik atau sebagai jalan keluar dari suatu masalah dan sering kali mereka mendapat pujian setelah melakukan tindakannya, seperti adegan perkelahian yang terjadi di jalan raya ketika lalu lintas mengemudi dengan berdiri diatas mobil yang saling kejar-kejaran dan sering menunjukkan sifat balas dendam diantara Boboiboy dan Gaganas.[11] Hal ini sudah tentu membuat anak-anak yang menonton film Boboiboy semakin menyakini bahwa tindakan seperti itu adalah hal yang

[11]Film Kartun *Boboibyi* Episode The Movie 2016

menyenangkan dan dapat dijadikan suatu nilai untuk dirinya serta dapat membuat anak-anak berpikiran dalam menyelesaikan suatu masalah tidak perlu negosiasi.

Tokoh pahlawan dalam film kartun seperti Boboiboy, Shiva, Adit dan Sopo Jarwo dan animasi lainnya banyak menggunakan kekerasan dan tindakan krimanal seperti yang terjadi pada film kartun Shiva adegan yang terjadi dengan mencuri sebuah mobil ketika malam pada saat pemiliknya tertidur, perilaku tersebut tentu tidak baik.[12] Dan pada film kartun Adit dan Sopo Jarwo juga terjadi perilaku kriminal dengan sebuah adegan yang terjadi ketika Jarwo memindah anak kecil yang naik ke atas kulkas kemudian Jarwo memindahkannya dengan menggunakan kursi, lalu datang Sopo menggoyangkan kursi tersebut sehingga ia terjatuh ke lantai.[13]

Fenomena-fenomena tayangan film kartun merupakan bukan hal yang asing bagi anak-anak. Pada masa sekarang ini anak-anak cukup mengerti dan fasih menyebutkan nama-nama film kartun seperti film terbaru saat ini yaitu Boboiboy, Shiva, Adit dan Sopo Jarwo atau film animasi lainnya. Ini terjadi dikarenakan film-film tersebut cukup menarik ditonton anak-anak. Tidak jarang anak-anak mulai meniru adegan-adegan dari tokoh kegemarannya tersendiri. Mengingat telivisi merupakan suatu media yang dapat atau mampu mengubah sikap dan tingkah laku anak setelah apa yang telah ditonton. Anak-anak pada umumnya selalu meniru apa yang mereka lihat, tidak menutup kemungkinan perilaku dan sikap anak tersebut akan mengikuti tayangan film kartun yang dia tonton. Sehingga muncullah penyimpangan tingkah laku yang dilakukan si anak baik di

[12]Film Kartun Shiva *Episode Pembajak Pesawat* 2017
[13]Film Kartun Adit dan Sopo Jarwo, *Tugas Ngasuh Bikin Rusuh,* Episode 19.

sadari maupun tidak pada akhirnya. Orang tua disini sangatlah berperan dan bertanggung jawab untuk menemukan solusi agar penyimpangan si anak bisa teratasi. Karena jika tidak, semua itu akan menghambat proses kegiatan anak-anak dalam kehidupan sehari-harinya.

Jika nilai-nilai seperti ini tertanam dalam diri anak-anak, kita sudah bisa membayangkan bagaimana masa depan mereka kelak. Perilaku yang demikian akan sangat berdampak kepada perkembangan kepribadian seorang anak sehingga anak-anak akan lebih agresif dengan menyaksikan adegan-adegan dalam film kartun.

Dijelaskan dalam firman Allah SWT QS Ali-Imran: 104

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ.

Artinya: "dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma`ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung". (Ali Imran: 104)[14]

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian lebih lanjut dengan judul **"Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak"** (Studi Pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie).

[14]Al-Quran terjemah, *Ali- Imran 104*, Cordoba Internasional Indonesia, 2012.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie?
2. Apa saja dampak negatif dari film kartun terhadap anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dampak film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie.
2. Untuk mengetahui dampak negatif dari film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini digolongkan dalam dua jenis, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktik. Secara teoritis manfaat peneltian ini adalah:

1. Bagi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, khususnya program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, diharapkan dapat menambah kajian dan

bahan pertimbangan bagi calon peneliti yang ingin meneliti tentang dampak film kartun terhadap tingkah laku anak-anak.

2. Bagi pembaca, dapat dijadikan khazanah keilmuan, bahan bacaan atau bahan referensi bagi semua pihak, khususnya bagi mahasiswa jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.

Adapun manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana strata satu (S1) dalam bidang pendidikan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bagi masyarakat, penelitian ini akan menjadi bahan renungan dan pedoman bagi mayarakat di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie agar bisa melihat sisi negatif dari film kartun.

E. Definisi Operasional

1. Dampak

Dampak merupakan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik positif maupun negatif).[15] Jadi dampak dapat diartikan sebagai suatu efek atau pengaruh yang diterima oleh individu-individu baik itu secara negatif maupun positif terhadapa apa yang telah dianggap penting atau tidak untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh berarti daya yang ada atau timbul dari sesuatu orang atau benda yang ikut membentuk watak,

[15]Redi Mulyadi, *Kamus Nasional Kontemporer*, (Solo: Aneka, 2005), hlm. 55.

kepercayaan atau perbuatan seseorang.[16] Pengaruh merupakan sesuatu yang muncul dan dapat membentuk perilaku seseorang, jika pengaruh tersebut positif terhadap anak maka akan dapat membentuk perilaku sang anak menjadi lebih baik kedepannya. Pengaruh bisa terjadi dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku.

2. Komunikasi Massa

Komunikasi massa terdiri dari dua suku kata yakni komunikasi dan massa. Komunikasi, berarti proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Sedangkan massa berarti khalayak umum atau khalayak ramai. Khalayak ramai adalah kelompok orang yang tidak merupakan kesatuan.[17]

Menurut *De Fluer dan Dennis* komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikator-komunikator menggunakan media untuk menyebarluaskan pesan-pesan secara luas, dan terus menerus menciptakan makna-makna yang diharapkan dapat mempengaruhi khalayak yang besar dan berbeda-beda dengan melalui berbagai cara.[18]

Yang dimaksud dengan komunikasi massa *(mass commnunication)* disini ialah komunikasi melalui medai massa modern. Yang meliputi surat kabar yang mempunyai sirkulasi yang luas, siaran radio dan televisi yang ditunjukkan kepada

---

[16]Pusat Bahasa Departemen Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 849.

[17]Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Radja Grafinda Persada, 2002), hlm. 148.

[18]Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1998), hlm. 188.

umum.[19] Jadi dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa merupakan proses menyampaian pesan kepada khalayak melalui media yakni media cetak, media elektronik dan media *cyber*.

Televisi atau yang sering disebut dengan TV merupakan salah satu media massa yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. TV adalah paduan radio (*broadcast*) dan film (*moving picture*). Para penonton dirumah-rumah tak mungkin menangkap siaran TV, kalau tidak ada unsur-unsur radio. Tidak mungkin dapat melihat gambar-gambar yang bergerak pada layar pesawat TV, jika tidak ada unsur-unsur film. Suatu program TV dapat dilihat dan didengar penonton; oleh karenanya telah dipancarkan oleh pemancar. Jika pemancarnya mati atau tidak di udara, maka mereka tidak bisa melihat apa-apa. Dalam segi ini prinsip pemancaran oleh pemancar TV dan prinsip penangkapan oleh pesawat TV adalah sama dengan prinsip radio.[20]

3. Film

Film dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* adalah barang tipis seperti selaput yang dibuat dari seluloid tempat gambar potret negatif (yang akan dibuat potret) atau tempat gambar positif (yang akan dimainkan dibioskop).[21] Film adalaha gambar hidup yang juga sering disebut *movie*. Film, secara kolektif,

---

[19]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003), hlm. 79.

[20]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm. 174.

[21]Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm. 330.

sering disebut dengan sinema. Gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis.[22]

Film animasi berasal dari dua disiplin yakni film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar.[23] Kata animasi berasal dari bahasa inggris '*to animate'*. Secara umum animasi artinya kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi, untuk menjadi hidup dan bergerak, atau terkesan hidup. Karenanya diperlukan skill yang tinggi dalam membuat film kartun/animasi. Proses pembuatan film animasi atau kartun sangat kompleks, menuntut kreatifitas tinggi dari pembuatnya serta diperlukan kombinasi antara kecerdasan akal dan keterampilan.[24]

Film Kartun adalah film animasi yang dibuat dengan memotret lukisan gambar. Gambar film disusun dalam serial flash yang sangat cepat, yakni berupa lembaran gambar yang membentuk cerita dan saling terkait lengkap dengan karakter tokoh yang dibangun.[25]

Timbulnya gagasan untuk menciptakan film kartun ini adalah dari para seniman pelukis. Ditemukanya *cinematography* telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang telah dilukis. Film kartun yaitu suatu film yang menitik beratkan pada seni lukis. Dimana lukisannya diperlukan ketelitian. Satu persatu objek yang dilukis dengan seksama dan

---

[22]Heru Efenfendy, *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser*, (Yogyakarta: Panduan, 2002), hlm. 75.

[23]Edi Purwanto, *Animation Movie*, (Bandung: Informatika, 2007), hlm. 5.

[24]John Hlmas, *Film Animation a simplified*, (Unesco, 1979), hlm. 9.

[25]A. Muhli Junaidi, *Bermain dan Belajar Bersama Upin dan Ipin*, (Yogjakarta: DIVAs, 2009), hlm. 17

dipotret satu persatu kemudia diputar dalam proyektor film sehingga lukisan lukisan tersebut menjadi hidup.[26]

Dapat disimpulkan bahwa film merupakan tayangan yang bersifat hiburan yang disajikan dalam bentuk sekali penayangan dalam durasi tertentu dan rangkaian cerita yang menggambarkan kehidupan keadaan sosial seseorang atau kelompok. Pemirsa dapat menyaksikan film yang mereka gemari ditelevisi. Beberapa film mengandung unsur percintaan, aksi, dan mengandung unsur komedi sehingga banyak anak-anak yang gemar dengan tayangan yang ada ditelevisi seperti film kartun yang ditayangkan. Film kartun merupakan suatu gambar yang bergerak yang ditampilkan dilayar televisi diproses melalui pembuatan tiga tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi secara audiovisual.

4. Tingkah Laku/Perilaku

Dalam bahasa inggris kata "perilaku" disebut degan "*behavior*" yang artinya kelakuan, tindak-tanduk, jalan.[27] Perilaku juga terdiri dari dua kata yaitu *peri* dan *laku*, peri artinya sekeliling, dekat, melingkupi,[28] sedangkan laku artinya tingkah laku, perbuatan dan tindak-tanduk.[29]

Perilaku merupakan respon individu terhadap stimulus atau suatu tindakan yang dapat di amati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik

---

[26]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm. 214.

[27]John M.Echol, et al., *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1996), Cet. 13, hlm. 80.

[28]*Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Lengkap*, (Bandung: Pustaka Setia, 1996), Cet. 5, hlm. 91.

[29]Daryanto, *Kamus Besar Indonesia Lengkap*, (Surabaya: Apollo, 1997), hlm. 384.

disadari maupun tidak.[30] Perilaku manusia yaitu hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Dengan kata lain perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dalam dirinya. Respon ini dapat bersifat pasif (tanpa tindakan berpikir berpendapat, bersikap) maupun aktif yakni melakukan tindakan.[31]

[30]Wawan dan Dewi M, *Teori Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan perilaku Manusia*, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2010), hal. 48.

[31]Saifuddin Anwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukuran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), hlm. 13.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Skripsi yang penulis teliti ini merupakan masalah yang aktual terjadi pada media sekarang ini, oleh karena itu penulis perlu melakukan kajian literatur untuk identifikasi dan pemetaan penelitian sebelumnya tentang objek kajian yang sama.

Menurut penelusuran yang telah penulis lakukan belum ada kajian yang membahas secara mendetail dan lebih spesifik yang mengarah kepada Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak (Studi Kasus Pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie). Namun ada tulisan yang berkaitan dengan skripsi yang penulis teliti. Dapat ditemukan dalam skripsi Meta Saharina alumni Fakultas Dakwah UIN Ar-Raniry Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam tentang Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Upin Ipin (Analisis Dalam Episode Ramadhan dan Episode Hantu Durian). Skripsi ini menjelaskan bahwa cerita yang terkandung dalam episode Ramadhan dan Hantu Durian terdapat bentuk dakwah bi al-lisan dan bi al-hal, dan nilai-nilai dakwah seperti: penutup kepala merupakan implementasi sunnah Rasulullah, pembicaraan perihal yang membatalkan puasa, nilai tauhid, nasihat jangan marah dan ajaran untuk saling menyanyangi sesama makhluk.[1]

Skripsi Al-Zuhri alumni Fakultas Dakwah dan Komunikasi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry yang berjudul Etika Komunikasi

[1] Meta Saharina, *Pesan-Pesan Dakwah dalam Film Upin-Ipin (Analisis dalam Episode Ramadhan dan Episode Hantu Durian),* Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, 2012, hlm. iv.

Islam Dalam Film Zainab Section 2 Karya Ayah Doe. Skripsi ini membahas pesan-pesan komunikasi Islam yang terdapat dalam film Zainab section 2, film tersebut belum mampu menunjukkan pesan-pesan yang sesuai dengan etika komunikasi Islam. Walaupun ada, hanyalah sedikit sekali.[2]

Skripsi Darmawati alumni Fakultas Dakwah dan Komunikasi Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Ar-Raniry yang berjudul Dampak Playstation Terhadap Aktivitas Keagamaan Anak (Studi Kasus di Ulee Kareng Kota Banda Aceh). Skripsi ini menjelaskan bahwa dampak *playstation* terhadap anak-anak sangat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar dan kegiatan keagamaan mereka sehingga membuat mereka lalai akan waktu. Langkah-langkah pencegahan terhadap dampak negatif dari *playstation* adalah, mengontrol segala aktivitas anak di luar rumah dan membimbing ke arah yang positif agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif.[3]

B. Komunikasi

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi secara etimologi berasal dari bahasa latin, *communis* yang berarti sama atau *communicare* yang berarti membuat sama. Membuat sama dimaksudkan, komunikasi bertujuan untuk menyamakan makna atau simbol

[2] Al-Zuhri, *Etika Komunikasi Islam Dalam Film Zainab Section 2 Karya Ayah Doe*, Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2013, hlm.iv.

[3] Darmawati, *Dampak Playstation Terhadap Aktivitas Keagamaan Anak (Studi Kasus di Ulee Kareng Kota Banda Aceh)*, Komunikasi dan Penyiaran Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2013, hlm.iv.

sesuatu. Secara terminologi, komunikasi menurut pandangan beberapa ilmuan memiliki pengertian sebagai berikut:

a. Komunikasi menurut Everet M. Rogers dan D. Lawrence Kincaid (1981), adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang dalam.
b. Komunikasi menurut Harold D. Lasswell (1948), adalah siapa,berkata apa, melalui saluran apa, kepada siapa dan bagaimana efeknya (*who says what in which channel to whom with what effect*).
c. Komunikasi menurut Astrid Susanto (1978), adalah kegiatan pengoperan lambang yang mengandung arti/makna.
d. Komunikasi menurut Barelson dan Steiner, adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar, angka-angka dan lain-lain.[4]

Secara garis besarnya dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian dari seseorang kepada orang lain. Komunikasi akan dapat berhasil baik apabila sekiranya timbul saling pengertian, yaitu jika kedua belah pihak si pengirim dan si penerima informasi dapat memahami.[5]

Komunikasi merupakan suatu proses sosial, komunikasi selalu melibatkan manusia untuk selalu berinteraksi. Artinya komunikasi akan selalu melibatkan satu orang dengan orang lainnya atau satu lembaga dengan lembaga lainnya.

[4]Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2005), hlm. 19
[5]H.A.W. Widjaja, *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 6.

Proses komunikasi akan ada komunikator dan komunikan, komukator ialah sumber pengirim pesan sedangkan komunikan ialah penerima pesan. Keduanya memainkan peranan penting dalam proses komunikasi. Dewasa ini komunikasi di anggap sebagai obat mujarab bagi semua permasalahan sosial. Menurut Fisher, tidak ada persoalan sosial dari waktu ke waktu yang tidak melibatkan komunikasi. Permasalahan yang hadir di tengah masyrakat baik dalam bidang militer, politik, social dan ekonomi membutuhkan komunikasi untuk mengatasinya.[6]

Intinya adalah komunikasi ada yang terjadi pada komunikator ketika membuat pesan secara sadar. Dalam hal lain, terjadi pada diri komunikan dalam meresepsi pesan secara sadar atau kedua unsur komunikator membuat dan menyelesaikan pesan secara sadar dan komunikan meresepsi secara sadar pula. Tampaklah bahwa komunikasi merupakan aktivitas sadar dilakukan manusia. Berkaitan dengan proses psikologis dalam diri manusia baik pada komunikator maupun komunikan. Komunikasi juga fenomena sosiologis ketika terjadi proses interaksi sosial.[7]

2. Tujuan Komunikasi

Muhammad Zamroni dalam bukunya filsafat komunikasi pada umumnya komunikasi dapat mempunyai beberapa tujuan antara lain:

a. Supaya yang kita sampaikan itu dapat mengerti.

---

[6]Anwar Arifin, *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Ringkas*, (Jakarta: Rajawali Press, 1998), hlm. 20.

[7]Muhammad Zamroni, *Filsafat Komunikasi, Pengantar Ontologis, Epistemologis, Aksiologis* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), hlm. 6-7.

b. Memahami orang lain. Kita sebagai pejabat atau pemimpin harus mengetahui benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkannya.
c. Supaya gagasan kita dapat diterima oleh orang lain. Kita harus berusaha agar gagasan kita dapat diterima oleh orang lain dengan pendekatan yang persuasif bukan memaksakan kehendak.
d. Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu. Menggerakkan sesuatu itu dapat bermacam-macam, mungkin berupa kegiatan.

Jadi secara singkat dapat dikatakan bahwa komunikasi itu bertujuan mengharapkan pengertian, dukungan gagasan dan tindakan. Setiap kali kita bermaksud mengadakan komunikasi maka kita perlu meneliti apa yang menjadi tujuannya.[8]

Tujuan komunikasi disini menunjukkan kepada suatu harapan atau keinginan yang dituju oleh pelaku komunikasi. Buku Roudhanah, Harold D Lasswel menyebutkan bahwa tujuan komunikasi ada empat macam yaitu:

a. *Social Change* (Perubahan Sosial). Seseorang mengadakan komunikasi dengan orang lain, diharapkan adanya perubahan sosial dalam kehidupannya.
b. *Attitude Change* (Perubahan Sikap). Seseorang berkomunikasi juga ingin mengadakan perubahan sikap.

[8]H.A.W. Widjaja, *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*..., hlm. 10-11.

c. *Opinion Change* (Perubahan Pendapat). Seseorang dalam berkomunikasi mempunyai harapan untuk mengadakan perubahan pendapat.

d. *Behavior Change* (Perubahan Perilaku). Seseorang berkomunikasi juga ingin mengadakan perubahan perilaku.[9]

3. Fungsi Komunikasi

Apabila komunikasi dipandang dari arti yang lebih luas, tidak hanya sebagai pertukaran berita atau pesan, tetapi sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai tukar menukar data, fakta, dan ide maka fungsinya dalam setiap sistem sosial adalah sebagai berikut:

a. Informasi: pengumpulan, penyimpanan, pemprosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta, pesan, opini, dan komentar yang dibutuhkan agar dapat dimengerti dan beraksi secara jelas terhadap kondisi lingkungan dan orang lain agar dapat mengambil keputusan yang tepat.

b. Sosialisasi: menunjuk pada upaya pendidikan, dimana adanya penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagaimana anggota masyarakat yang efektif sehingga ia sadar akan fungsi sosialnya dan dapat aktif didalam masyarakat.

[9]Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2007), hlm. 54

c. Motivasi: menjelaskan tujuan setiap masyarakat jangka pendek maupun jangka panjang, mendorong orang untuk menentukan pilihan dan keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.
d. Perdebatan dan diskusi: menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai masalah publik, menyediakan bukti-bukti relavan yang diperlukan untuk kepentingan umum agar masyarakat lebih melibatkan diri dengan masalah yang menyangkut kepentingan bersama.
e. Pendidikan: pengalihan ilmu pengetahuan dapat mendorong perkembangan intelektual, pembentukan watak, serta membentuk keterampilan dan kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan.
f. Memajukan kebudayaan: menyebarkan hasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan warisan masa lalu, mengembangkan kebudayaan dengan memperluas horison seseorang serta membangun imajinasi dan mendorong kreatifitas dan kebutuhan estetikanya.
g. Hiburan: memberikan hiburan kepada masyarakat, lewat penyebar luasan signal, simbol, suara dan imajinasi dari drama, tari, kesenian, kesusatraan, music, olahraga, kesenangan, kelompok dan individu, melalui media masa, eltronik dsb, sehingga masyarakat dapat

menikmati hiburan, dan melarikan diri dri kesulitan hidup sehari-hari, dan lain-lain.

h. Integrasi: menyediakan bagi bangsa, kelompok, dan individu kesempatan untuk memperoleh berbagai pesan yang mereka perlukan agar mereka dapat saling kenal dan mengerti serta menghargai kondisi pandangan dan keinginan orang lain.[10]

C. Komunikasi Massa

1. Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi adalah suatu proses dimana individu (komunikator) menyampaikan pesan (biasanya verbal) untuk mengubah perilaku individu lain *(audiens)*.[11] Komunikasi massa terdiri dari dua suku kata yakni komunikasi dan massa. Komunikasi, berarti proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Sedangkan massa berarti khalayak umum atau khalayak ramai. Khalayak ramai adalah kelompok orang yang tidak merupakan kesatuan.[12]

Komunikasi massa (*mass commnunication*) ialah komunikasi melalui medai massa modern yang meliputi surat kabar, mempunyai sirkulasi yang luas, siaran radio dan televisi yang ditunjukkan kepada umum.[13] Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai

---

[10]H.A.W. Widjaja, *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*...,hlm. 9-10.

[11]Elvinaro Ardianto, Bambang Q-Anees, *Filsafat Ilmu Komunikasi* (Badung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 18.

[12]Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*..., hlm. 148.

[13]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm. 79.

tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dengan demikian, maka unsur penting dalam komunikasi massa adalah:

a. Komunikator
b. Media massa
c. Informasi (pesan) massa
d. Gatekeeper
e. Khalayak (publik)
f. Umpan balik

Media massa adalah media komunikasi dan informasi yang melakukan menyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal pula.[14] Media massa bisa dikelompokkan menjadi dua yakni media elektronik dan media cetak. Tiap jenis media cetak dan jenis media elektronik mempunyai keunikan, karakteristik, kelebihan dan kekurangan tersendiri. Secara garis besar, jika dilihat dari bentuknya, media massa bisa dikelompokkan menjadi enam yaitu surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan internet.[15] Media massa juga mempunyai beberapa fungsi, yaitu penyampaian informasi, fungsi pengawasan, fungsi *sosial learning*, fungsi transformasi budaya, fungsi hiburan dan komunikasi massa sebagai sistem sosial.[16]

Media massa merupakan suatu alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada *audience* yang luas dan

[14]Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma, dan Diskusi Teknologi Komunikasi Dimasyarakat,* (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 71-72.
[15]Elvinaro Ardianto dan Lukiti Komala, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar,* (Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2007), hlm. 103.
[16]H. M. Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm. 78.

heterogen. Kelebihan media massa dibandingkan dengan jenis komunikasi lain adalah ia bisa mengatasi hambatan ruang dan waktu. Bahkan media massa mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas.[17]

2. Karakteristik Komunikasi Massa

Seseorang yang akan menggunakan media massa sebagai alat untuk melakukan kegiatan komunikasinya perlu memahami karakteristik komunikasi massa, yakni seperti yang di uraikan di bawah ini:

a. Komunikasi massa bersifat umum

Pesan komunikasi yang disampaikan melalui media massa adalah terbuka untuk semua orang. Benda-benda tercetak, film, radio dan televisi apabila dipergunakan untuk keperluan pribadi dalam lingkungan organisasi yang tertutup, tidak dapat dikatakan komunikasi massa.

b. Komunikasi bersifat heterogen

Perpaduan antara jumlah komunikan yang besar dalam komunikasi massa dengan keterbukaan dalam memperoleh pesan-pesan komunikasi erat sekali hubungannya dengan sifat heterogen komunikan. Massa dalam komunikasi massa terjadi dari orang-orang yang heterogen yang meliputi penduduk yang bertempat tinggal dalam kondisi yang sangat berbeda-beda, dengan kebudayaan yang beragam, berada dari berbagai lapisan masyarakat, mempunyai pekerjaan yang berjenis-jenis, maka oleh karena itu mereka berbeda pula dalam kepentingan, standar hidup dan derajat kehormatan, kekusasaan dan pengaruh.

---

[17]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, Cet. 2, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.9.

Jelasnya komunikan dalam komunikasi massa adalah sejumlah orang yang disatukan oleh suatu minat yang sama yang mempunyai bentuk tingkah-laku yang sama dan terbuka bagi pengaktifan tujua yang sama; meskipun demikian orang-orang yang tersangkut tadi tidak saling mengenal, berinteraksi secara terbatas, dan tidak terorganisasikan.

c. Media massa menimbulkan keserampakan

Keserempakan adalah keserampakan kontak dengan sejumlah besar penduduk dalam jarak yang jauh dari komunikator, dan penduduk tersebut satu sama lainnya berada dalam keadaan terpisah. Radio dan televisi dalam hal ini melebihi media tercetak, karena yang terakhir dibaca pada waktu yang berbeda dan lebih selektif. Keserampakan penting untuk keseragaman dalam selektif dan interpretasi pesan-pesan. Tanpa komunikasi massa, hanya pesan-pesan yang sangat sederhana saja yang disiarkan tanpa perubahan dari orang yang satu ke orang yang lain.

d. Hubungan komunikator-komunikan bersifat non-pribadi

Komunikasi massa, hubungan antara komunikator dan komunikan bersifat non-pribadi,karena komunikan yang anonim dicapai oleh orang-orang dikenal hanya dalam peranannya yang bersifat umum sebagai komunikator. Komunikasi dengan menggunakan media massa berlaku dalam satu arah *(one way communication),* dan ratio *output-input* komunikan sangat besar. Tetapi dalam hubungan komunikator-komunikan itu terdapat mekanisme resmi yang dapat

mengurangi ketidakpastian, terutama penelitian terhadap komunikan, korespondensi, dan bukti keuntungan dari penjualan (siaran komersial).[18]

3. Fungsi Komunikasi Massa

Para pakar mengemukakan tentang sejumlah fungsi komunikasi, kendati dalam setiap fungsi komunikasi terdapat persamaan dan perbedaan. Pembahasan fungsi komunikasi telah menjadi pembahasan yang cukup penting, terutama konsekuensi komunikasi melalui media massa. Fungsi komunikasi massa bagi masyarakat terdiri dari :

a. *Surveillance* (pengawasan)

Fungsi pengawasan komunikasi massa dibagi menjadi dua yaitu:

1) Fungsi peringatan, fungsi pengawasan peringatan terjadi ketika media massa menginformasikan tentang ancaman dari badai angin topan atau meletusnya gunung berapi. Meskipun banyak informasi yang dimuat oleh media, banyak pula yang tidak mengetahui ancaman itu.
2) Fungsi pengawasan instrumental adalah penyampaian atau penyebaran informasi yang memiliki kegunaan atau dapat membantu khalayak dalam kehidupan sehari-hari.

b. *Interpretation* (Penafsiran)

Fungsi penafsiran hampir sama dengan fungsi pengawasan. Media massa tidak hanya memasok fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran terhadap kejadian-kejadian penting.

---

[18]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm. 81-83.

c. *Lingkage* (Pertalian)

Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk *lingkage* (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

d. Transmission of values (Penyebaran Nilai-Nilai)

Fungsi penyebaran nilai tidak kentara.Fungsi ini juga disebut *socialization* (sosialisasi). Sosialisasi mengacu kepada cara, dimana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Media massa yang mewakili gambaran kelompok. Media massa yang mewakili gambaran masyarakat itu ditonton, didengar dan dibaca. Media massa memperlihatkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang diharapkan mereka. Dengan kata lain media mewakili kita dengan model peran yang kita mati dan harapan untuk menirunya.

e. *Entertainment* (Hiburan)

Sulit dibantah lagi bahwa pada kenyataannya hampir semua media menjalankan fungsi hiburan. Televisi adalah media massa yang mengutamakan sajian hiburan, hampir tiga perempat bentuk siaran televisi setiap hari merupakan tayangan hiburan. Melalui berbagai macam program acara yang ditayangkan ditelevisi, khalayak dapat memperoleh hiburan yang dikehendakinya. Fungsi dari media massa sebagai fungsi menghibur tiada lain tujuannya adalah untuk mengurangi ketegangan pikiran khalayak, karena dengan membaca berita-berita ringan atau

melihat tayangan hiburan di televisi dapat membuat pikiran khalyak segar.[19]

4. Efek Komunikasi Massa

Komunikasi massa mempunyai efek itu tidak bisa dibantah. Wujud efek bisa berwujud tiga hal: efek *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (emosional dan perasaan), dan *behavioral* (perubahan dan perilaku). Perkembangan komunikasi kontemporer saat ini, sebenarnya proses pengaruh (munculnya efek kognitif, afektif, dan behavioral) tidak bisa berdiri sendiri.[20]

Efek dari pesan yang disebarkan oleh komunikator melalui media massa timbul pada komunikasi sebagai sasaran komunikasi. Oleh karena itu efek melekat pada khalayak sebagai akibat dari perubahan psikologis. Efek komunikasi ini diklasifikasikan sebagai efek *kognitif* (*cognitive effect*), efek *afektif* (*affective effect*) atau efek *konatif* yang sering disebut efek behavioral (*behavioral effect*).

Efek kognitif berhubungan dengan pikiran atau penalaran, sehingga khayalan yang semula tidak tahu, yang tadinya bingung dan tidak mengerti menjadi merasa jelas. Efek afektif berkaitan dengan perasaan. Akibat dari membaca surat kabar atau majalah, mendengar radio, menonton acara televisi atau film bioskop, timbul perasaan tertentu pada khalayak. Perasaan akibat terpaan media massa itu bisa bermacam-macam, senang sehingga tertawa berbahak-bahak, sedih sehingga tercucurkan air mata, takut sampai merinding, dan lain

[19]Elvinaro Ardianto dan Lukiaty Komala, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*..., hlm. 7-15.

[20]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*...,hlm. 228.

perasaan yang bergejolak dalam hati, misalnya: perasaan marah, benci, kesal, kecewa dan penasaran.

Efek konatif bersangkutan dengan niat, tekad, upaya, usaha, yang cenderung menjadi suatu kegiatan atau tindakan. Karena berbentuk perilaku, maka sebagaimana yang disinggung di atas efek konatif sering disebut juga efek behavioral. Efek konatif tidak langsung timbul sebagai akibat terpaan media massa, melainkan didahului oleh efek kognitif atau efek efektif. Dengan kata lain timbulnya efek konatif setelah muncul kognitif atau efek afektif.[21]

Pendapat umum mengenai efek penggambaran kekerasan didalam media massa tidak kurang pertentangannya dibandingkan dengan erotika. Gallup Polls yang mengadakan penelitian pada pertengahan abad ke-20 menemukan bahwa sekitar tujuh dari sepuluh orang Amerika percaya bahwa kenakalan remaja sedikitnya sebagian dapat disebabkan media massa. Akan tetapi tiga dari sepuluh orang tidak setuju dengan pendapat tersebut dan bahkan jika mereka setuju maka konsessus mengenai persoalan itu tidak perlu berarti bahwa pendapat umum itu benar. Para ahli pun begitu juga tidak sepakat. Kebanyakan perbedaan di antara para profesional berpusat pada apakah ada hubungan yang signifikan antara terpaan media dengan kekerasan dan perilaku menyimpang selanjutnya dan jika demikian adanya, apakah hubungan itu merupakan hubungan kausal, menyongkong, ataukah membantah.[22]

Setiap proses komunikasi mempunyai suatu hasil akhir yang disebut dengan efek. Efek tersebut muncul dari seseorang yang menerima pesan

[21]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm. 318-319.

[22]Jalaluddin Rakhmat, *Sosiologi Komunikasi Massa*, Cet ke 3, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1988), hlm. 175.

komunikasi baik sengaja maupun tidak sengaja. Sejumlah penelitian efek komunikasi massa, media massa dipandang sangat berpengaruh, tetapi adakalanya juga media tidak berpengaruh sama sekali terhadap komunikan. Hal ini terjadi karena perbedaan pandangan dalam memandang efek dari media massa.

5. Model-Model Komunikasi Massa

Sebenarnya komunikasi tidak hanya sekadar alat untuk menyampaikan pesan yang ditujukan pada sasaran, tetapi komunikasi juga berarti makna dan proses. Ketika seseorang mengirim pesan, sebenarnya ada maknanya yang terkandung didalamnya yang diharapkan dimengerti oleh sasaran komunikasi tersebut. Karena ada pengiriman pesan yang berupa makna kepada sasaran, komunikasi juga merupakan sebuah proses yang mengaitkan banyak pihak. Komunikasi massa mempunyai model tersendiri dalam proses aliran pesan-pesannya. Hal ini terjadi karena unsur yang terlibat juga berbeda dengan bentuk komunikasi secara umum untuk memberikan pemahaman dasar model-model komunikasi massa, berikut ini akan dikemukakan empat elemen yang mendasari dibuatnya model Hiebert, Ungurair dan Bohn sebagai berikut:[23]

a. Partisipan dalam komunikasi massa berjumlah besar dan dapat meningkat secara drastis setiap saat.
b. Pesan lebih personal , terspealisasi, dan umum
c. Masing-masing *audience* secara fisik dan emosisonal dipisahkan oleh ruang dan waktu dari komunikator dalam komuniaksi massa

[23]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*..., hlm. 138.

d. Media massa menjadi syarat mutlak bagi saluran komunikasi massa.

Oleh karena itu untuk membedakan dengan komunikasi yang lain kita perlu mengetahui proses terjadinya komunikasi massa itu. Pembahasan tentang model komunikasi menjadi sangat penting untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi massa itu bekerja, apa dan siapa unsur-unsurnya, dan bagaimana kaitan diantara mereka.

1. Model alir dua tahap

Model ini pertama kali dikemukakan oleh Paul Lazarfeld, Bernard Berelson, dan H. Gauder dalam *People's Choice*. Penelitian mereka ditemukan bahwa pesan media massa sangat kecil dalam memengaruhi calon presiden yang dipilih oleh masyarakat . Mereka lebih banyak dipengaruhi oleh para pemimpin opini. Jadi, media massa membawa pengaruh pada pemimpin opini, sedangkan pemimpin opini mempengaruhi pendapat pengikutnya antar pribadi. Model ini diterangkan bahwa media massa tidak langsung mempengaruhi *audience*, tetapi melalui pihak lain. Pihak lain yang dimaksud adalah pemimpin opini/pemuka pendapat tersebut. Jadi pemimpin opini berfungsi sebagai penerusan pesan-pesan media massa. Bahkan pesan-pesan yang diterima oleh *audience* sudah diinterpretasikan oleh para pemimpin opini tersebut.[24]

Model ini sangat sederhana kelemahan model ini adalah hanya mengamati alir pesan yang disiarkan media massa dan sampai ke *audience*. Model ini juga tidak menunjukkan bagaimana dampak media massa terhadap perilaku *audience*.

[24]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*..., hlm. 141.

Sebab semua perubahan berasal dari interpretasi pemimpin opini meskipun pesan-pesan yang disampaikannya berasal dari media massa.

2. Model Alir Banyak Tahap

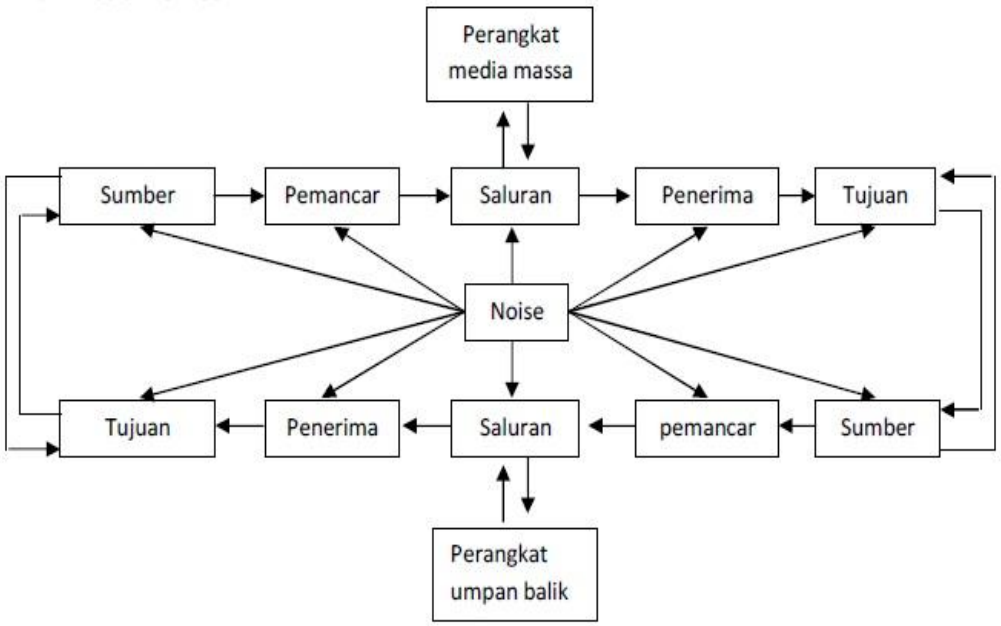
Model alir banyak tahap (*Multistep Flow Model*), model ini mengatakan bahwa ada hubungan timbal balik dari media ke khalayak (yang juga berinteraksi satu sama lain), kembali ke media, kemudian kembali lagi ke khalayak, dan seterusnya. Melalui model alir banyak tahap, pemirsa menerima pesan media massa bisa secara langsung atau tidak. Tidak langsung berarti mereka menerima pesan-pesan dari media massa melalui pemimpin opini atau kontrak langsung dengan media massa. Bahkan individu bisa mendapatkan informasi dari individu yang lain. Misalnya seorang individu menerima pesan melalui pemimpin opininya (setelah disebarkan melalui kelompok), kemudian individu itu mencari informasi lain dari individu lain, atau kelompok dengan kelompok lainnya. Model Alir Multi tahap tampaknya lebih akurat dalam menjelaskan apa yang terjadi dalam pembentukan opini dan sikap. Paling tidak model ini penting untuk mengilustrasikan bahwa setiap orang dipengaruhi oleh media massa itu sendiri satu komunikasi antar pribadi, bahkan memengaruhi media massa dan orang lain.[25]

[25]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*..., hlm. 145.

3. Model Melvin De Fleur

Melvin De Fleur dalam bukunya *Theories of Mass Communication*, dalam model De Fleur, sumber dan pemancar tidak berada di satu posisi. Baginya, antara sumber dengan pemancar berbeda tahapannya dalam aktivitas komunikasi massa. Saluran menjadi media massa yang mampu menyebarkan pesan-pesan yang dikemukakan sumber. Sementara itu fungsi penerima pesan adalah sebagai orang yang dikenal sasaran pesan yang disebarkan dan penginterpretasi pesannya. Tujuannya adalah menguraikan pesan dan memberi mereka interpretasi penerima. Hal ini sama dengan fungsi otak, umpan balik adalah respons dari tujuan kepada sumber.[26]

Gambar 2.1 Model Melvin De Fleur[27]



Model ini menekankan fakta bahwa gangguan boleh mencampuri banyak hal dalam proses komunikasi massa dan tidak semata-semata diidentifikasi

[26]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*..., hlm. 147.
[27]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*..., hlm. 147.

dengan saluran atau media. Titik tekan utama model De Fleur ini adalah untuk mencapai berbagai pengertian makna pesan antara sumber dengan tujuan.

4. Model Michael W. Gamble dan Teri Kwal Gamble

Media massa dalam komunikasi massa bersifat tidak menghancurkan jenis komunikasi yang lain, tetapi justru memperluasnya. Bahkan komunikasi massa itu sendiri mempengaruhi jenis komunikasi yang lain. Model komunikasi massa yang dikemukakan oleh Gamble dan Gamble bisa dijadikan alat untuk membedakannya dengan model komunikasi secara umum. Peralatan media massa menjadi alat utama yang harus ada dalam komunikasi massa. Media massa telah memperluas pikiran dan perasaan manusia (baik individu maupun kelompok). Di sini media telah berperan untuk melayani semua kepentingan komunikasi manusia. Dalam teori Gamble dan Gambel ada istilah "*gatekeeper*", fungsi *gatekeeper* tidak saja menentukan baik tidaknya pesan yang akan disampaikan lewat media massa, tetapi juga bisa melakukan fungsi control bahkan penyensoran. Dari model ini bisa dikatakan bahwa berkualitas atau tidaknya pesan-pesan yang disampaikan ke *audience* sangat tergantung pada peran *gatekeeper*.[28]

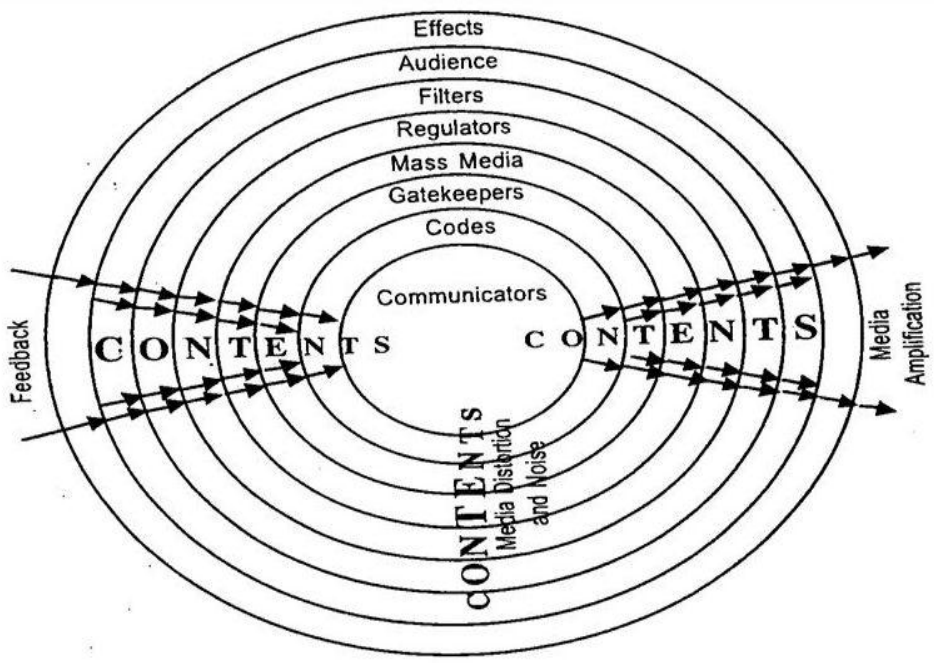
5. Model HUB

Model ini dikemukakan oleh Ray Eldon Hieberrt, Donald F. Ungrait dan Thomas W. Bohn, HUB sendiri berarti Hiebert Ungrait Bohn. Model ini bisa dikatakan lebih komplit model komunikasi massa HUB adalah model lingkaran

[28]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*..., hlm. 148.

yang dinamis dan berputar terus-menerus. Model HUB adalah model lingkaran konsentris yang bergetar sebagai sebuah rangkaian proses aksi-reaksi.[29]

Gambar 2.2 Model HUB[30]



Jika kita perhatikan gambar di atas hampir menyerupai gelombang ketika kita melemparkan batu ke kolam. Komunikator berada di tengah-tengah pusaran air. Artinya komunikator menyebarkan pesan ke luar. Di dalam proses penyebaran ide dan gagasan, komunikator dibantu oleh media *amplification* (pengerasan media). Pengerasan ini juga berarti perluasan. Tujuannya adalah agar pesan yang dikeluarkan sejelas dan sekomplit mungkin. Misalnya, ide dan gagasan komunikator dalam televisi diperuas, dikeraskan suaranya oleh volume televisi

[29]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*..., hlm. 151.
[30]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*..., hlm. 152.

kepada para penontonnya. Sementara dalam media cetak, idea atau gagasan komunikator diperluas oleh jangkauan media cetak.[31]

6. Teori Komunikasi Massa

a. Teori Kultivasi

Teoti Kultivasi *(cultivation)* dikembangkan untuk menjelaskan dampak televisi pada persepsi, sikap, dan nilai-nilai orang. Teori ini berasal dari program riset jangka panjang dan ekstensif yang dilakukan George Gebner beserta para koleganya di *Annenberg School of Communication di University of Pennsylvania*. Gerbner beserta koleganya mulai dengan argumen bahwa televisi telah menjadi tangan budaya utama masyarakat Amerika. Televisi telah menjadi anggota keluarga yang penting, anggota yang bercerita paling banyak dan paling sering. Rata-rata pemirsa menonton televisi empat jam sehari. Pemirsa "berat" bahkan menonton lebih lama lagi. Tim Gerbner menyatakan bahwa bagi pemirsa "berat", televisi pada hakikatnya memonopoli dan memasukkan sumber-sumber informasi, gagasan, dan kesadaran lain. Dampak dari semua keterbukaan ke pesan-pesan yang sama menghasilkan apa yang oleh para peneliti ini disebut kultivasi, atau pengajara pandangan bersama tentang dunia sekitar, peran-peran bersama dan nilai-nilai bersama. Jika teori kultivasi benar, maka televisi mungkin mempuyai dampak yang penting tetapi tidak kentara pada masyarakat. Misalnya teori kultivasi menyatakan bahwa karena terlalu sering menonton televisi membuat orang merasa dunia ini adalah tempat yang tidak aman. Orang-orang yang

[31]Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*..., hlm. 153.

ketakutan mungkin menerima penindasan apabila itu membantu mengurangi kegelisahan mereka.[32]

Terpaan media (Khusus-nya TV) mampu persepsi khlayak terhadap realitas sosial. Hal ini tampak pada hipotesis dasar analisis kultivasi yaitu semakin banyak waktu seseorang dihabiskan untuk menonton televisi, artinya semakin lama dia hidup dalam dunia yang dibuat TV, maka semakin seseorang menganggap bahwa realitas sosial sama dengan yang digambarkan di TV.[33]

b. Teori Jarum Hipodermik

Teori peluru ini merupakan konsep awal komunikasi massa yang oleh pakar komunikasi tahun 1970-an dinamakan pula *hypodermik needle theory* (teori jarum hipodermik). Teori ini disamping mempunyai pengaruh yang sangat kuat juga mengasumsikan bahwa para pengelola media dianggap sebagai orang yang lebih pintar dibandingkan *audience*. Akibatnya, *audience* bisa dikelabui sedemikian rupa dari apa yang disiarkannya. Berbagai perilaku yang diperlihatkan televisi dalam adegan filmnya memberi rangsangan masyarakat untuk menirunya. Padahal semua orang tahu bahwa yang disajikan itu semua bukan yang terjadi sebenarnya. Akan tetapi, karena begitu kuatnya pengaruh televisi, penonton tidak kuasa untuk melepaskan dirinya dari keterpengaruhan itu.[34]

---

[32]Werner J. Severin, James W. Tankard, *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, & Terapan*..., hlm. 319-321.

[33] Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktik Riset Komunikasi*..., hlm.283

[34]Rizqi Amalia, Efek Tayangan On The Spot Terhadap Pesan Media Massa Bagi Mahasiswa Komunikasi Universitas Mulawarman, eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 3, No. 2, 2015, http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/04/JURNAL%20(04-09-15-06-48-39).pdf, di akses pada 23 Maret 2017.

Teori *stimulus-respon* ini pada dasarnya merupakan suatu prinsip belajar yang sederhana, dimana efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu. Dengan demikian, seseorang dapat menjelaskan suatu kaitan erat antara pesan-pesan media dan reaksi *audience*. Mc-Quail menjelaskan elemen-elemen utama dari reori ini adalah: pesan (*stimulus)*, seorang penerima atau *receiver (organisme)*, dan efek *(respon)*. Prinsip *stimulus-respon* ini merupakan dasar dari teori jarum *hipodermik*, teori klasik mengenai proses terjadinya efek media massa yang sangat berpengaruh. Seperti yang telah dijelaskan diatas, teori jarum *hipodermik* memandang bahwa sebuah pemberitaan media massa diibaratkan sebagai obat yang disuntikkan kedalam pembuluh darah *audience*, yang kemudian *audiece* akan bereaksi seperti yang diharapkan.[35]

Gagasan bahwa komunikasi massa memiliki kekuatan besar dapat dianggap sebagai salah satu teori umum pertama tentang efek komunikasi massa. Kadang teori ini dikenal dengan "teori peluru", teori "jarum suntik", atau teori "stimulus respon". Teori ini mengatakan bahwa rakyat benar-benar rentah terhadap pesan-pesan komunikasi massa. Ia menyebutkan bahwa apabila pesan "tepat sasaran", maka ia akan mendapatkan efek yang diinginkan.

Kita sekarang tahu bahwa teori komunikasi massa ini terlalu disederhanakan. Sebuah pesan komunikasi massa tidak memiliki efek yang sama pada masing-masing orang. Dampaknya pada masing-masing orang tergantung pada beberapa hal termasuk karakteristik kepribadian seseorang dan beragam aspek situasi dan konteks. Namun demikian, "teori peluru" merupakan sebuah

[35]Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*..., hlm. 277.

teori komunikasi massa yang dapat dimengerti. Paul Lazarsfeld dan Robert Merton telah mendiskusikan kecenderungan komunikasi massa untuk memperkuat status *qou* ekonomi dan sosial, dan ahli teori komunikasi Joseph Klapper telah menunjukkan bahwa dampak umum komunikasi massa adalah penguatan sikap.[36]

Kerangka teori ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau batasan-batasan teori yang akan dipakai sebagai suatu landasan penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model teori Jarum Hipodermik. Model ini mempunyai asumsi bahwa komponen-komponen komunikasi (komunikator, pesan dan media) yang amat perkasa dalam mempengaruhi komunikasi. Dikatakan dengan model Jarum Hipodermik karena dalam model ini dikesankan seakan-akan komunikasi disuntikkan langsung ke dalam jiwa komunikan. Model ini juga disebut dengan *Bullet Theory* (teori peluru) karea komunikan dianggap secara pasif menerima suatu pesan-pesan komunikasi.[37]

Teori jarum hipodermik memiliki banyak julukan, dapat disebut juga dengan teori S-R (stimulus respon) disebut juga dengan teori peluru. Karena sebagaimana peluru yang ditembakkan dan langsung masuk kedalam tubuh. Menurut teori ini media massa amat perkasa dalam mempengaruhi penerima pesan.[38]

---

[36]Werner J. Severin, James W. Tankard, *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, & Terapan*..., hlm. 146-147.

[37]Jalaluddin Rakhmat, *MetodePenelitian Komunikasi*, Cet. 8, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 6.

[38]Morissan, *Manajemen Media Penyiaran*, (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1992), hlm. 15.

Teori stimulus respon juga memandang bahwa pesan dipersepsikan dan didistribusikan secara sistemik dan dalam skala yang luas. Pesan, karenanya, tidak ditujukan kepada orang dalam kapasitasnya sebagai individu, tapi sebagai sebagian dari masyarakat. Untuk mendistribusikan pesan sebanyak mungkin, penggunaan teknologi merupakan keharusan. Sedangkan individu yang tidak terjangkau oleh terpaan pesan, diasumsikan tidak akan terpengaruh oleh isi pesan.[39]

D. Televisi

1. Pengertian Televisi

Televisi adalah media media massa yang memancarkan suara dan gambar atau secara mudah dapat disebut dengan radio *"with picture"* atau *"movie at home*". Televisi merupakan media yang paling efektif dan efisien dalam penyampaian pesan-pesan atau ide-ide dari penyampaian pesan, karena media televisi tidak hanya mengeluarkan suara saja tetapi juga disertai dengan gambar dan warna.[40]

Pada hakikatnya, media televisi lahir karena perkembangan teknologi. Bermula dari ditemukannya *electrische teleskop* sebagai perwujudan gagasan seorang mahasiswa Berlin (Jerman Timur) yang bernama Paul *Nipk*ov. Hal ini terjadi antara tahun 1883-1884. Akhirnya Nipkov diakui sebagai "Bapak" televisi. Akibat dari perkembangan teknologi komunikasi massa televisi, maka akan

[39]Muhammad Mufid, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, (Jakarta:Kencana, 2005), hlm. 22.

[40]Sri Desti, *Dampak Tayangan Televisi Terhadap Perilaku Anak*, Jurnal Komunikasi, Vol. 2, No. 1, Maret, 2005, http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-4614-Sri%20Desti.pdf, di akses pada 23 Maret 2017.

memeberikan pengaruh-pengaruh dalam bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, bahkan pertahanan dan keamanan negara.[41]

Sebuah peluncuran sistem televisi yang baru disebut dengan televisi *digital* (DTV) memberikan kemungkinan akses ke-1400 sampai dengan 1500 pilihan saluran televisi. Beberapa saluran menawarkan infomasi dan pelayanan data serta beberapa keistimewaan lain seperti berbelanja secara interaktif. Televisi digital adalah sebuah sistem yang mengirimkan sinyal televisi dalam bentuk *bit* dan bukan sinyal yang bermacam-macam dan secara terus-menerus digunakan oleh sistem TV lama.[42]

Televisi atau yang sering disebut dengan TV merupakan salah satu media massa yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. TV adalah paduan radio (*broadcast*) dan film (*moving picture*). Para penonton dirumah-rumah tak mungkin menangkap siaran TV, kalau tidak ada unsur-unsur radio. Tidak mungkin dapat melihat gambar-gambar yang bergerak pada layar pesawat TV, jika tidak ada unsur-unsur film. Suatu program TV dapat dilihat dan didengar penonton. Oleh karenanya telah dipancarkan oleh pemancar. Jika pemancarnya mati atau tidak di udara, maka mereka tidak bisa melihat apa-apa. Dalam segi ini prinsip pemancaran oleh pemancar TV dan prinsip penangkapan oleh pesawat TV adalah sama dengan prinsip radio.[43]

---

[41]Carmia Diahloka, *Pengaruh Sinetron Televisi dan Film Tergadap Perkembangan Moral Remaja,* Jurnal Reformasi, Vol. 2, No. 1, Januari- Juni, 2012, http://jurnal.unitri.ac.id/index.php/reformasi/article/viewFile/15/12, di akses pada 23 Maret 2017.

[42]Werner J. Severin, James W. Tankard, *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, & Terapan*..., hlm. 5.

[43]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm. 174.

Perkembangan TV, berawal dari penyairan TV kerumah pertama yag dilakukan pada tahun 1928 secara terbatas ke rumah tiga orang eksekutif Generak Electrik, menggunakan alat yang sangat sederhana. Penyiaran TV secara elektrik pertama kali dilakukan pada tahun 1836 oleh *British Broadcasting Corporatin*. Di Jerman, penyiaran TV pertama kali terjadi pada tanggal 11 Mei tahun 1939. Stasiun TV itu kemudian diberi nama *Nipko,* sebagai penghargaan terhadap Paul Nipko, ilmuan terkenal Jerman dan salah satu seorang penemu alat TV.[44]

Semua media komunkasi yang ada, televisilah yang paling berpengaruh pada kehidupan manusia. Sebanyak 99% orang Amerika memiliki televisi dirumahnya. Tayangan televisi mereka dijejali hiburan, berita dan iklan. Orang Amerika biasanya menghabiskan waktu menonton televisi sekitar tujuh jam dalam sehari. Televisi mengalami perkembangan secara dramatis, terutama melalui pertumbuhan televisi kabel. Transmisi program televisi kabel menjangkau seluruh pelosok dengan bantuan satelit dan diterima langsung pada layar televisi dirumah dengan menggunakan *wire* atau *microwave (wireless cacles)* yang membuka tambahan saluran televisi bagi pemirsa. Televisi tambah maraknya lagi setelah dikembangkannya suatu *Direct Broadcast Satelite (DBS).*[45]

Televisi tampaknya telah diasosiasikan dengan pesan (yang berbeda dan selalu diingat), organisasi (kompleks dan besar), distribusi (sumber universal bagi semua) teknologi tinggi dengan profesi baru (pembuat berita/cerita televisi), bintang televisi serta pembawa acara televisi.[46]

---

[44]Muhammad Mufid, *Komunikasi dan Regulasi Penyairan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), hlm. 29.

[45]Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*..., hlm. 125.

[46]Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa Sebuah Analisi Media Televisi*..., hlm. 4.

Media televisi sebagai sarana tayang realitas sosial menjadi penting artinya bagi manusia untuk memantau diri manusia dalam kehidupan sosialnya. Pemantau itu bisa dalam bentuk perilaku, mode bahkan sikap terhadap ideologi tertentu. Hal ini tergantung dari bagaimaa kesiapan manusianya untuk menghadapi informasi yang disajikan oleh media televisi. Faktor pendidikan manusai adalah salah satu pemecahan paling utama sebagai *filter* untuk mencegah efek negatif dari tayangan televisi. Banyak contoh kejadian dalam realitas sosial yang sebelumnya dipengaruhi oleh tayangan media televisi. Salah satunya adalah tragedi Tiananmen di negara Cina. Ketika itu, mahasiswa, pemuda dan kaum intekektual Cina melakukan demontrasi berdarah pro demokrasi. Sedangkan para penguasa RRC, meyakini peristiwa berdarah tersebut sebagai pengaruh Barat tentang demokrasi yang ditayangkan ditelevisi.[47]

Pengaruh televisi terhadap sistem komunikasi tidak lepas dari pengaruh aspek-aspek kehidupan pada umumnya. Bahwa televisi menimbulkan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat indonesia, sudah banyak mengetahui dan merasakannya. Tetapi sejauh mana pengaruh yang positif dan sejauh mana pengaruh yang negatif, belum diketahui banyak.[48]

2. Daya Tarik Televisi

Televisi mempunyai daya tarik yang sangat kuat tak perlu dijelaskan lagi. Kalau radio mempunyai daya tarik yang kuat disebabkan unsur-unsur kata-kata, musik dan *sound effect*, maka TV selain ketiga unsur tersebut juga memiliki unsur

[47]Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa Sebuah Analisi Media Televisi*..., hlm. 32.
[48]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm. 192.

visual berupa gambar. Dan gambar ini bukan gambar mati melainkan gambar hidup yang mampu menimbulkan kesan yang mendalam pada penonton. Daya tarik ini selain melebihi radio, juga melebihi film bioskop, sebab segalanya dapat dinikmati dirumah dengan aman dan nyaman, sedang pesawat yang kecil mungil itu dapat menghidangkan selain film juga program menarik lainnya.[49]

Segi visual yang terdapat pada TV, pada segi visualnya atau lebih tepatnya dikatakan segi optisnya terdapat sifat-sifat yang dimiliki film. Film merupakan suatu gambar yang dapat bergerak *(moving picture).* Demikian pula TV. Bedanya, jika gambar-gambar yang bergerak pada film itu berlangsung secara mekanis, pada TV berlangsung secara elektronis. Mekanis ialah film yang tampak oleh penonton-penonton digedung bioskop itu adalah berbentuk gambar-gambar yang terbuat dari celluloid yang transparent dalam jumlah yang banyak yang apabila digerakkan melalui cahaya yang kuat, akan tampak pada layar seperti gambar hidup. Berbeda dengan TV. Gambar-gambar yang hidup yang tampak pada layar pesawat TV tidak berasal dari bahan yang mempunyai wujud. Sebuah objek yang terkena sasaran lensa kamera diubah menjadi getaran ini tertangkap oleh antena pesawat TV, dalam pesawat ini akan mengalami perubahan kembali menjadi gambar-gambar yang hidup yang segalanya sama objek yang kena sasaran kamera tadi. Karena film yang menghasilkan gambar-gambar itu mempunyai wujud, maka proses pembuatannya mulai dari pengambilan gambar *(shooting)* sampai

[49]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm.177.

menjadil film yang siap untuk diputar pada proyektor, berlangsung cukup lama dan dapat diulang sampai memuaskan.[50]

3. Televisi Sebagai Media Audio Visual

Munculnya media televisi dalam kehidupan manusia memang mengahadirkan suatu peradaban, khususnya dalam proses komunikasi dan informasi yang bersifat massa. Globalisasi informasi dan komunikasi setiap media massa jelas melahirkan satu efek sosial yang bermuatan perubahan nilai-nilai sosial dan budaya manusia. Kemampuan televisi dalam menarik perhatian massa menunjukkan bahwa media tersebut telah menguasai jarak secara geografis dan sosiologis.[51]

Audio visual artinya sesuatu yang dapat didengar dan dilihat, jadi, media komunikasi audio visual adalah suatu alat bantu komunikasi yang dapat memancarkan suara disertai dengan tulisan dan gambar, sehingga memungkinkan komunikasi dapat ditangkap melalui saluran pendengaran dan penglihatan. Dalam hal ini televisi, video, dan film termasuk kategori audio visual.[52]

4. Persamaan dan Perbedaan Televisi dengan Media Massa Lainnya

Upaya penyampaian informasi melalui media cetak, audio dan audio visual, masing-masing mempunyai sifat yang sama dan berbeda. Penyebabnya yaitu sifat fisik masing-masing seperti yang terlihat pada table berikut:

---

[50]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm.178.

[51]Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa Sebuah Analisi Media Televisi*..., hlm. 21.

[52]Atep Adya Barata, *Dasar-dasar Pelayanan Prima*, (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2003), hlm. 110.

Tabel 2.1 Jenis dan Sifat Media Massa.[53]

Jenis Media Massa	Sifat
Cetak	- Dapat dibaca, dimana dan kapan saja - Dapat dibaca berulang-ulang - Pengolaha bisa mekanik, bisa elektrik - Biaya relatif rendah - Daya jangkau terbatas
Radio	- Dapat didengar saat siaran - Dapat didengar kembali bila diputar kembali - Daya rangsang rendah - Elektrik - Relatif murah - Daya jangkau besar
Televisi	- Dapat didengar dan dilihat bila ada siaran - Dapat dilihat da didengar kembali, bila diputar ulang - Daya rangsang sangat tinggi - Elektrik - Sangat mahal - Daya jangkau besar

5. Televisi Di Indonesia

Media televisi di Indonesia bukan lagi dilihat sebagai barang mewah, seperti ketika pertama kali ada. Kini media layar kaca tersebut sudah menjadi salah satu barang kebutuhan pokok bagi kehidupan masyarakat nusantara untuk mendapatkan informasi. Ketika peresmian satelit komunikasi palapa dilakukan oleh Presiden Soekarno pada tanggal 17 Agustus (HUT RI ke-31), mulailah dunia komunikasi massa di Indonesia berkembang dengan sendirinya. Satelit palapa memilki 12 transponder. Tiap transponder, bisa meneruskan satu saluran televisi berwarna atau 400 saluran telepon bolak-balik atau 800 saluran telepon satu arah.

[53]Morissan, *Manajemen Media Penyiaran (Strategi Mengelola Radio & Televisi)*..., hlm. 11.

Satelit itu dihubungi dengan 40 buah stasiun bumi, 27 di antaranya terletak di ibukota propinsi.[54]

Masuknya televisi di Indonesia (Jakarta) pada tahun 1962. Bertepatan dengan *"The 4th Asian Games"* (peristiwa olahraga Asia ke 4). Ketika itu Indonesia menjadi penyelenggara. Peresmian pesta olahraga tersebut bersamaan dengan peresmian televisi oleh preside Soekarno, tanggal 24 Agustus 1962. Televisi yang pertama kali muncul yaitu TVRI dengan jam siar antara 30-60 menit sehari. Jumlah pesawat televisi yang ada di Jakarta sebanyak 10.000 buah. Tujuh tahun setelah TVRI diresmikan (1969), jumlah pesawat televisi di Jakarta meningkat 65.000 buah, sampai akhir Maret 1972, jumlah televisi di Indonesia yaitu 212.580 buah. Menurut UNESCO, apabila diasumsikan bahwa rata-rata rumah tangga terdiri atas empat atau lima anggota keluarga, amka rate 200 sampai 250 televisi per orang berarti semua penduduk sudah dicapai oleh media tersebut. Jika kita melihat pesawat televisi di Indonesia tahun 1984 berjumlah 7.132.462 buah, ini menunjukkan bahwa setiap satu televisi ditonton oleh 21 orang atau setiap 1.000 penonton sudah dapat menonto 50 buah televisi.[55]

Televisi Republik Indonesia (TVRI) dimulai tanggal 19 Agustus 1962 dengan studionya yang sederhana di kompleks Senayan Jakarta. Dibandingkan dengan negara -negara yang sudah maju seperti Amerika Serikat, Inggris, Australia, Jepang dan Negara-negara lainnya di Eropa. Indonesia termasuk negara relatif baru dalam bidang TV. Tetapi dibandingkan dengan beberapa negara Asia, seperti Malaysia dan Singapura, Indonesia sudah terlebih dahulu.

[54]Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa Sebuah Analisi Media Televisi*..., hlm. 33.
[55]Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa Sebuah Analisi Media Televisi*..., hlm. 34.

Penyelenggaraan siaran TV merupakan bidang yang mahal. Alat perlengkapan studio dan pemancarnya serta penyelengaraan programan setiap harinya memerlukan biaya yang sangat banyak sukar dipenuhi dengan pemasukan uang dari periklanan.[56]

E. Film

1. Sejarah Film

Film atau *mation pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film yang pertama sekali diperkenalkan kepada publik Amerika Serikat adalah *the life of an American fireman* dan film *The Great Train Robbery* yang dibuat oleh Edwin S Porter pada tahun 1903. Akan tetapi film *The Great Train Robbery* yang masa putarnya hanya sebelas menit dianggap film cerita yang pertama, karena telah menggambarkan situasi secara ekspresif, serta peletak dasar teknik *editing* yang baik. Tahun 1906 sampai 1916 merupakan periode paling penting dalam sejarah perfilman di Amerika Serikat, karena pada dekade ini lahir film *Feature*, lahir pula bintang film dan pusat perfilman yang dikenal dengan *Hollywood*. Periode ini juga disebut dengan *The age of Griffith* karena David Wark Griffith-lah yang telah membuat film sebagai media yang dinamis. Diawali dengan film *The Adventures of Dolly* 1908 dan puncaknya film *The Birth of a Nation* 1915 serta film *Intolarance* 1916.[57]

Griffith mempelopori gaya berakting yang lebih alamiah, organisasi cerita yang makin baik, dan yang paling utama mengangkat film menjadi media yang

[56]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm. 190.
[57]Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*..., hlm. 134.

memiliki karakteristik unik, dengan gerakan-gerakan kamera yang dinamis, sudut pengambilan gambar yang baik, dan teknik editing yang baik. Pada periode ini pula perlu dicatat nama Mack Sennett dan Keystone Company yang telah membuat film komedi bisu dengan bintang legendaris Charlie Chaplin. Apabila film permulaannya adalah film bisu, maka pada tahun 1972 di Broadway Amerika Serikat muncul film bicara pertama meskipun belum sempurna.[58]

2. Pengertian Film

Film adalah teknik audio-visual yang sangat efektif dalam mempengaruhi penonton-penontonnya. Ini merupakan kombinasi dari drama dengan paduan suara dan musik, serta drama dengan paduan dari tingkah laku dan emosi, dapat dinikmati benar-benar oleh penontonnya, sekaligus dengan mata, telinga dan ruang yang remang-remang, antara gelap dan terang.[59]

Film dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah barang tipis seperti selaput yang dibuat dari *seluloid* tempat gambar potret negatif (yang akan dibuat potret) atau tempat gambar positif (yang akan dimainkan dibioskop).[60] Film adalah gambar hidup yang juga sering disebut *movie*. Film, secara kolektif, sering disebut dengan sinema. Gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis.[61] Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual dibelahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film dibioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya. Di

[58]Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*..., hlm. 135.
[59]H.A.W. Widjaja, Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat..., hlm. 84.
[60]Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*..., hlm. 330.
[61]Heru Efenfendy, *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser*..., hlm. 75.

Amerika Serikat dan Kanada lebih dari satu juta film terjual setiap tahunnya. Film Amerika diproduksi di *Hollywood*. Film yang dibuat disini membanjiri pasar global dan mempengaruhi sikap, perilaku dan harapan orang-orang dibelahan dunia.

Industri film adalah industri bisnis. Predikat ini telah menggeser anggapan orang yang masih meyakini bahwa film adalah karya seni, yang dapat diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika (keindahan) yang sempurna. Meski pun pada kenyataannya adalah bentuk karya seni industri film adalah bisnis yang memberikan keuntungan, kadang-kadang menjadi mesin uang yang seringkali, demi uang, keluar kaidah artistik film itu sendiri.[62]

Film pada awalnya adalah hiburan bagi kelas bawah, dengan cepat film mampu menembus batas-batas kelas dan menjangkau kelas lebih luas. Kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, kemudian menyadarkan para ahli komunikasi terutama, bahwa film mempunyai potensi untuk mempengaruhi khalayaknya.[63]

Pada dasarnya film sebagai suatu alat audio visual yang dapat menarik perhatian orang banyak atau khalayak, karena film tersebut selain memuat adegan-adegan yang terasa hidup juga adanya sejumlah kombinasi seperti suara, tata warna, costum dan panorama yang indah. Film memiliki daya pikat yang dapat memuaskan dan menarik penonton.

---

[62]Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*..., hlm. 134.

[63]Yoyon Mudjiono, *Kajian Semiotika Dalam Film,* Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 1, April 2011, http://jurnalilkom.uinsby.ac.id/index.php/jurnalilkom/article/view/10/6, di akses pada 23 Maret 2017.

Medium komunikasi massa yang ampuh sekali yaitu film, karena film memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap jiwa manusia. Yang mudah terpengaruh oleh film ialah anak-anak dan pemuda-pemuda. Kita sering menyaksikan mereka yang tingkah lakunya dan cara berpakaiannya meniru-niru bintang-bintang film.[64]

3. Film Sebagai Media Massa

Film bermula pada abad ke-19 sebagai teknologi baru, tetapi konten dan fungsi yag ditawarkan masih sangat jarang. Film kemudian berubah menjadi alat presentasi dan distribusi dari tradisi hiburan yang lebih tua, menawarkan cerita, panggung, musik, drama, humor, dan trik teknis bagi konsumsi populer. Film juga hampir menjadi media massa yang sesungguhnya dalam artian bahwa film mampu menjangkau populasi dengan jumlah besar dengan cepat, bahkan diwilayah pedesaan. Film memberikan keuntungan budaya bagi kelas pekerja yang telah dinikmati oleh kehidupan sosial mereka yang cukup baik. Dinilai dari pertumbuhannya yang fenomenal, permintaan yang dipenuhi oleh film sangatlah tinggi. Pencarian film sebagai bisnis pertunjukan dalam bentuk baru bagi pasar yang meluas bukanlah keseluruhan cerita. Terdapat tiga elemen penting lainnya di dalam sejarah film. Pertama, penggunaaan film untuk propaganda sangatlah signitifikan, terutama jika diterapkan untuk tujuan nasional atau kebangsaan,

[64]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm. 208.

berdasarkan jangkauannya yang luas, sifatnya yang riil, dampak emosional, dan popularitas.[65]

4. Jenis-jenis Film

Sebagai seorang komunikator adalah pentingnya untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film documenter dan film kartun.

a. Film Cerita

Film cerita *(story film),* adalah jenis film kartun yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fisik atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur yang menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambar yang artistik.

b. Film Berita

Film berita atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita *(news value)*. Kriteria berita tersebut adalah penting dan harus menarik penonton. Jadi berita juga harus penting atau menarik atau penting sekaligus menarik. Film berita dapat langsung terekam dengan suaranya, atau film beritanya bisu, pembaca berita yang membacakan narasinya.

---

[65]Denis McQuail's, *Teori Komunikasi Massa McQuail,* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 35.

c. Film kartun

Film kartun *(cartoon film)* dibuat untuk dikonsumsi anak-anak. Dapat dipastikan, kita semua mengenai tokoh Donal Bebek *(Donald Duck)*, Putri Salju *(Snow White)*, Miki Tikus *(Mickey Mouse)* yang diciptakan oleh seniman Amerika Serikat Wait Disney.

Sebagian besar film kartun, sepanjang film kartun diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan-kelucuan dari para tokoh pemainnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba penontonnya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun dapat pula mengandung unsur pendidikan, minimal akan terekam bahwa kalau ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang akan menang.[66]

Timbulnya gagasan untuk menciptakan film kartun ini adalah dari para seniman pelukis. Ditemukannya *cinematography* telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang telah dilukis. Film kartun yaitu suatu film yang menitik beratkan pada seni lukis. Dimana lukisannya diperlukan ketelitian. Satu persatu objek yang dilukis dengan seksama dan dipotret satu persatu kemudia diputar dalam proyektor film sehingga lukisan lukisan tersebut menjadi hidup.

d. Film Dokumenter (*Documentary film*)

Film documenter didefinisikan oleh Grierson sebagai karya cipta mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*). Titik berat dari film documenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi. Proses dalam membuat film

[66]Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*..., hlm. 138-140.

documenter dapat dilakukan melalui pemikiran dan perancangan yang matang. Dalam merencanakan suatu film documenter diperlukan usaha keras dalam imijinasi, karena sering kali mengalami kesukaran untuk membebaskan diri dari hal-hal yang menjemukan.[67]

F. Perilaku Anak

1. Pengertian Perilaku Anak

Masa anak-anak akhir dimulai sejak usia 6-12 tahun biasanya anak-anak pada usia tersebut lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya. Usia anak-anak akhir disebut juga usia berkelompok yaitu suatu masa dimana semua perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebayanya sebagai angggota kelompok, terutama kelompok bergengsi.[68]

Bahasa inggris kata "perilaku" disebut dengan "*behavior*" yang artinya kelakuan, tindak-tanduk, jalan.[69] Perilaku juga terdiri dari dua kata yaitu *peri* dan *laku*, peri artinya sekeliling, dekat, melingkupi,[70] Sedangkan laku artinya tingkah laku, perbuatan dan tindak-tanduk.[71]

Perilaku yaitu setiap cara reaksi atau respon manusia, makhluk hidup terhadap lingkungannya. Perilaku adalah aksi, reaksi terhadap rangsangan dari luar.[72] Perilaku merupakan respon individu terhadap stimulus atau suatu tindakan

---

[67]Onong Uchjana Effendy, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*..., hlm. 214.

[68]Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hlm. 182.

[69]John M.Echol, *Kamus Inggris Indonesia*..., hlm. 80.

[70]*Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Lengkap*...,hlm. 91.

[71]Daryanto, *Kamus Besar Indonesia Lengkap*..., hlm. 384.

[72]Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga*, (Jakarta: Gunung Mulia, 1995), hlm. 5.

yang dapat di amati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak.[73] Perilaku manusia yaitu hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Dengan kata lain perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dalam dirinya. Respon ini dapat bersifat pasif (tanpa tindakan berpikir berpendapat, bersikap) maupun aktif yakni melakukan tindakan.[74]

Dari beberapa uraian di atas tentang pengertian perilaku, dapat dipahami bahwa perilaku merupakan perbuatan atau tingkah laku manusia yang bersifat kongkrit atau nyata baik secara reflek maupun secara sadar.

Tingkah laku adalah fungsi dari situasi dan hal-hal yang mendahului situasi tersebut. Para ahli Psikologi membedakan tingkah laku menjadi dua macam yaitu tingkah laku intelektualitas dan tingkah laku mekanistis atau refleksi.

a. Tingkah laku Intelektualitas yaitu sejumlah perbuatan yang dikerjakan seseorang yang berhubungan dengan kehidupan jiwa dan intelektual. Ciri-ciri utamanya adalah berusaha mencapai tujuan misalnya ketika anak selalu bersikap acuh tak acuh kepada orang lain atau orang tuanya, padahal apa yang telah ia lakukan itu mempunyai maksud tertentu yaitu ingin memperoleh perhatian lebih dari kedua orang tuanya atau orang-orang terdekatnya.

---

[73]Wawan dan Dewi M, *Teori Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan perilaku Manusia...*, hlm. 48.

[74] Saifuddin Anwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukuran*..., hlm. 13.

b. Tingkah laku Mekanistis atau Refleksi, yaitu respon-respon yang timbul pada manusia secara mekanistis dan tetap. Seperti kedipan mata sebab terkena cahaya dan gerakan gerakan rambang pada anak-anak, seperti menggerakkan kedua tangan dan kaki secara terus menerus tanpa aturan.[75]

2. Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah problem utama umat manusia. Kejahatan individual dan kekerasan skala besar sama-sama membahayakan orang dan tatanan masyarakat pada umumnya.[76] Agresif merupakan sebagai setiap tindakan yang dimaksud untuk melukai orang lain. Ia memiliki asal usul biologis dan sosiologis.

Mekanisme utama yang menentukan perilaku agresif manusia adalah proses belajar masa lalu. Bayi yang lahir mengekspresikan perasaan agresif secara impulsif. Setiap kali agak frustasi, setiap kali keinginannya dihalangi ia akan menangis kencang, tangannya menggapai-gapai. Tetapi saat sudah dewasa, impuls kemarahan dan reaksi agresif ini dikontrok. Perkembangan utama dihasilkan dari proses belajar. Kita mempelajari kebiasaan berperilaku agresif dalam suatu situasi dan menekan kemarahan dalam situasi lainnya, berperilaku agresif terhadap jenis orang (seperti saudara) dan tidak kepada jenis orang lainnya seperti (misalnya polisi), dan merespons beberapa jenis frustasi da tidak merespon jenis frustasi lainnya. Kebiasaan ini penting untuk mngendalikan perilaku agresif kita. Salah

[75]Hasan Langgulung, *Azas-azas Pendidikan Islam*, (Jakarta: Pustaka Al-Husna, 1998), hlm. 274.

[76]Shelley E. Taylor, Letitia Anne Peplau, David O. Sears, *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 509.

satu mekanisme penting yang membentuk perilaku anak adalah *imitation* (imitasi). *Imitation* merupakan bentuk pembelajaran yang berkaitan dengan pemikiran, perasaan dan perilaku yang meniru pemikiran, perasaan dan perilaku orang lain. Semua orang, terutama anak-anak yang punya tendensi untuk meniru orang lain. Kebiasaannya anak-anak meniru apa yag telah mereka lihat. Imitasi atau peniruan ini dilakukan pada hampir setiap jenis perilaku, termasuk perilaku agresif. Anak mengamati orang lain yang agresif atau mengontrol agresi mereka, dan kemudian menirunya. Jadi dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif anak dibentuk dan ditentukan oleh apa yang telah di amatinya.[77]

3. Determinan Perilaku (Teori Perubahan Perilaku)

a. Teori Stimulus Organisme Reaksi (S-O-R)

Menurut S. Notoadmojo, teori ini berdasarkan pada asumsi bahwa penyebab terjadinya perubahan perilaku tergatng pada kualitas rangsangan pada (stimulus) yang berkomunikasi dengan organisme. Hosland mengatakan bahwa perubahan perilaku pada hakikatnya adalah sama dengan proses belajar. Proses perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu yang terdiri dari:[78]

1) Stimulus (rangsang) yang diberiakan kepada individu dapat diterima atau ditolak.

[77]Shelley E. Taylor, Letitia Anne Peplau, David O. Sears, *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*..., hlm. 500-502.

[78]Soekidjo Notoadmojo, *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 200-201.

2) Apabila stimulus telah mendapatkan perhatian dari individu maka ia mengerti stimulus ini dan dilanjutkan ke proses berikutnya.
3) Setelah individu mengolah stimulus tersebut sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak demi stimulus yang telah diterimanya/bersikap.
4) Akhirnya dengan dukungan fasilitas serta dorongan dari lingkungan maka stimulus tersebut berubah (perubahan perilaku).

4. Kekerasan di Media

Di asumsikan secara umum bahwa kekerasan dimedia memicu orang untuk berperilaku agresif. Pada 1983, kepala penjara California mengadopsi kebijakan unruk tidak mempertontonnya *"setiap film yang memuja kekerasan"* setelah dia menyadari bahwa film *The Texas Chainsaw Massacre* telah dipertonton di penjara pria di China. Akan tetapi seperti yang kita lihat agresif adalah perilaku yang kompleks. Ada banyak toeri tentang bagaimana dan mengapa kekerasan media mempengaruhi perilaku. Misalnya teori belajar menekankan bahwa model agresif mengajari pemirsanya utuk melakukan kekerasan melalui imitasi. Ide yang terkait mengatakan bahwa anak balajar skrip agresi dari media.[79]

Kejadian-kejadian dimasa dewasa memunculkan ingatan itu dan melahirkan perilaku agresif. Misalnya, salah satu skrip umum di media adalah tokoh jahat memprovosikan tokoh baik, yang kemudian tokoh baik ini membalas dendam. Anak kemudian mepelajari skrip ini dan mungkin di kehidupan dewasa

[79]Shelley E. Taylor, Letitia Anne Peplau, David O. Sears, *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas...*, hlm. 517.

ini membalas dendam karena di ejek. Individu yang cenderung agresif mungkin lebih banyak dipengaruhi oleh kekerasan di media. Banyak kekerasan di media menunjukkan dukungan pada kekerasan ketimbang menentangnya, seperti dalam kisah tokoh baik yang balas dendam. Melihat kekerasan seperti itu menyebabkan upaya menahan diri diabaikan sehingga individu dapat bertindak lebih agresif.[80]

[80]Shelley E. Taylor, Letitia Anne Peplau, David O. Sears, *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*..., hlm.518.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Fokus dan Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif. Menurut Lenzim dan Licoln, kata kualitatif menyiratkan penekanan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensinya. Menurut Creswell pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodelogi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Bogdan dan Taylor mengemukakan bahwa metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dan perilaku dari orang-orang yang diamati.[1]

Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Riset ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau s*ampling* bahkan populasi atau samplingnya sangat terbatas. Jika data yang dikumpulkan sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari *sampling*

[1]Ardial, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*, Cet. 1, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 249.

lainnya. Disini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas data).[2]

Penulis menerapkan pendekatan kualitatif ini karena pendekatan kualitatif menekankan sifat realitas yang terbangun secara sosial, hubungan erat antara peneliti dan subjek yang diteliti. Pendekatan kualitatif juga lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, metode ini juga menyajikan secara langsung hakikat hubungan antar peneliti dan informan dan metode ini lebih peka dan lebih mudah menyesuaikan diri dengan *setting*.[3] Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto, deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lainnya yang hasilnya/dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.[4] Menurut Suharsimi Arikunto, untuk sekadar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.[5] Dengan demikian yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie yang berjumlah 17 orang.

---

[2]Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktik Riset Komunikasi*, Cet II (Jakarta: Kencana), hlm. 58

[3]Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitaif*, (Jakarta, Rineka Cipta,2009), hlm. 28.

[4]Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan Praktek*, (Jakarta:Bina Ilmu, 1993), hlm. 3.

[5]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian…,* hlm. 112.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang dipilih sebagai lokasi yang ingin diteliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penulisan skripsi. Adapun dalam penulisan skripsi ini, lokasi penelitiannya adalah sesuai dengan judul yang penulis buat maka penelitian ini dilakukan di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie.

C. Sumber Data

1. Jenis Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat di peroleh.[6] Terdapat dua jenis sumber data, yaitu:

a. Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama, baik itu berupa subjek riset (orang) baik individu atau kelompok, hasil pengamatan berupa kejadian atau kegiatan. Data ini lebih mencerminkan apa yang dilihat karena diperoleh secara langsung.

Dampak film kartun terhadap tingkah laku anak yang penulis teliti juga terdapat data yang sifatnya primer berupa riset dengan orang tua serta pengamatan yang dilakukan mengenai kegiatan dan kejadian yang terdapat saat meneliti.

[6]Suharmini Arikunto, *Prosuder Penelitian*…, hlm. 107.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui media perantara atau dari sumber-sumber yang telah ada.[7]Adapun yang termasuk kedalam data sekunder berupa catatan, buku, arsip dansebagainya, tujuannya untuk menunjang data primer, selain itu untuk mengklasifikasi permasalahan-permasalahan seperti kesenjangan informasi maka dapat dikuatkan oleh data sekunder.

Sumber data sekunder diharapkan dapat membantu mengungkapkan data yang diharapkan.Begitu pula pada keadaan yang semestinya, yaitu sumber data primer dapat berfungsi sebagaimana yang di harapkan.Sumber data sekunder dapat membantu memberi keterangan, atau data pelengkap sebagai bahan pebanding.[8]

D. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah subyek yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami subjek penelitian.[9] Dalam penelitian ini menggunakan informan penelitian utama *(Key Informan)*.Yang dimaksud informan penelitian utama *(Key Informan)* adalah orang yang paling banyak tahu informasi mengenai objek yang sedang diteliti atau

[7]Hasan, *Metodelogi Penelitian Pendidikan,* (Jakarta: Pustaka Jaya, 2002), hlm. 58.
[8]Ardial, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi…*, hlm. 361
[9]Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), hlm. 76.

data yang dikumpulkan oleh peneliti langsung dari sumber utama.[10] Adapun informan penelitian tersebut tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Informan Penelitian

NO	Informan	Jumlah
1.	Keuchik Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie	1 Orang
2.	Orang Tua Anak-anak	12 Orang
Jumlah Total Informan		13 Orang

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara atau metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang sedang atau yang akan diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data yang objektif dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah suatu cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip, termasuk juga buku tentang teori, pendapat, dalil atau hukum yang berhubungan dengan penelitian.[11]

Dokumentasi yang digunakan peneliti disini berupa foto, gambar, serta data-data yang terkait dengan judul penelitian yang penulis perolehkan diwaktu melakukan observasi dan juga arsip di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie.

---

[10]Hermawan Wasito, *Pengantar Metode Penelitian*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995), hlm. 88.

[11]Nurul Zuriah, *Metodelogi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Media Grafika, 2006), hlm. 191.

2. Wawancara

Untuk mendapatkan kelengkapa informasi yang sesuai dnegan fokus penelitian maka peneliti menggunkan teknik wawancara. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara *(interviewer)* yang mengajukan pertanyaan dan yang terwawancara *(interviewee)* yang memberi jawaban atas pertanyaan.[12]

Wawancara adalah suatu percakapan yang di arahkan pada suatu masalah tertentu. Ini merupakan proses tanya-jawab lisan, dimana dua orang atau lebih saling berhadapan secara fisik. Komunikasi yang dilakukan secara langsung berguna untuk mendapatkan keterangan atau data yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.[13]

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan untuk di jawab secara lisan pula dengan cara kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi dan sumber informasi.[14]Peneliti berhadapan langsung dengan responden sebagai bahan masukan bagi peneliti.

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak

---

[12]Lexy Meleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 186.

[13]Jonathan Sarwono, *Pintar Menulis Karangan Ilmniah(Kunci Sukses Dalam Menulis Ilmiah)*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hlm. 34.

[14]Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 158.

terstruktur atau terbuka, sering digunakan dalam penelitian pendahuluan atau malahan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang responden. Pada penelitian pendahuluan, peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada pada objek, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan atau variabel apa yang harus diteliti. Untuk mendapatkan gambaran permasalahan yang lebih lengkap, maka peneliti perlu melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang mewakili berbagai tingkatan yang ada pada objek. Untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang responden, peneliti dapat menggunakan wawancara tidak terstruktur.[15]

Sedangkan wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur atau sering disebut wawancara mendalam. Wawancara mendalam mirip dengan percakapan informal. Metode ini bertujuan untuk memperoleh bentu-bentuk tertentu informasi dari semua responden.Wawancara semi terstruktur bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara.Wawancara dilakukan langsung dengan orang tua anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie.

3. Observasi

Teknik pengamatan ini didasarkan atas pengalaman secara langsung. Tampaknya pengalaman langsung merupakan alat yang ampuh untuk mengetes sesuatu kebenaran. Jika suatu data yang diperoleh kurang meyakinkan, biasanya

[15]Ardial, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*..., hlm. 249.

peneliti ingin menanyakannya kepada subjek, tetapi karena ia hendak memperoleh keyakinan tentang keabsahan data tersebut, jalan yang ditempuhnya adalah mengamati sendiri yang berarti mengalami langsung peristiwanya.[16]

Observasi disebut juga pengamatan, yakni segala perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dilakukan untuk memproleh gambaran dan tingkah laku yang utuh mengenai subjek yang akan diteliti.

Peneliti menggunakan metode pengamatan langsung yaitu pengamatan yang dilakukan langsung oleh pengamat (*observer*) pada objek yang diamati dan observasi partisipatif yaitu pengamatan yang langsung dan ikut berperan dalam prilaku yang diamati. Peneliti menggunakan metode pengamatan agar bisa melihat secara langsung objek dan subjek penelitiannya.

Dalam penelitian ini akan melakukan pengamatan di Gampong Seukeum Bambong Kecematan Delima, Kabupaten Pidie. Yang menjadi fokus pengamatan adalah anak-anak di Gampong Seukeum Bambong.

F. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangandan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami

[16]Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 174

oleh diri sendiri maupun orang lain.[17] Analisis data kualitatif digunakan bial data-data yang terkumpul dalam riset adalah data kualitatif. Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat atau narasi-narasi, baik yang diperoleh dari wawancara mendalam maupun observasi.[18]

Dalam menganalisa data yang bersifat kualitatif akan dilakukan melalui tiga tahap yaitu: data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verivication.* Dalam proses reduksi data, bahan yang sudah terkumpul dianalisis, disusun secara sistematis dan ditonjolkan pokok-pokok permasalahannya atau mana yang diangggap penting. Reduksi data merupaka usaha penyederhanaan temuan data dengan cara mengambil inti (substansi) data hingga ditemukan kesimpulan dan fokus permasalahannya. Sedangkan data *display*, dilakukan karena data yang terkumpul begitu banyak (bervariasi) sehingga sulit untuk membandingkan, menggambarkan, bahkan sulit untuk ditarik kesimpulan. Untuk mengantisipasi hal ini bisa dilakukan dengan membuat tipologi, matriks dan sebagainya sehingga semua data yang begitu banyak itu bisa dipetakan (dipilah) dengan jelas.[19]

Melalui tiga tahapan itu peneliti ingin mengungkapkan secara jelas permasalahan yang diteliti yaitu dampak film kartun terhadap tingkah laku anak pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie.

---

[17]Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005),hlm. 89.
[18]Rahmat Kriyanto, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*..., hlm. 194.
[19]M. B Miles & A. M Huberman, *Qualitive Data Analisys* (Baverly Hills California: Sage Publication,inc., 1984), hlm. 21.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Letak Geografis Gampong Seukeum Bambong

Gampong Seukeum merupakan salah satu Gampong yang berada di Kecamatan Delima, Kabupaten Pidie Provinsi Aceh. Gampong Seukeum ini memiliki area pertanian yang sangat potensial, strategis, mudah dijangkau, dan subur. Area persawahan lebih mendominasi dibandingkan dengan perkebunan. Jarak dengan Ibu Kota pemerintah Aceh 141 Km, Gampong Seukeum terletak 6 Km dengan pusat Kota Sigli atau pusat Kabupaten, dimana sebelah utaranya berbatasan dengan Gampong Sagoe, sebelah selatannya berbatasan dengan persawahan, sebelah timurnya berbatasan dengan Gampong Sirong Kecamatan Pidie, dan sebelah baratnya berbatasan dengan area persawahan masyarakat. Penduduk Gampong Seukeum mayoritasnya bermata pencaharian sebagai petani dan sebagian kecil sebagai pedagang dan pegawai pemerintah. Keadaan geografis Gampong Seukeum merupakan dataran rendah dan sebagian kecil dataran tinggi, yaitu pemukiman masyarakat, area persawahan dan perbukitan.

Gampong Seukem termasuk dalam wilayah kemukiman Reubee Kecamatan Delima Kabupaten Pidie dengan luas wilayah ± 60 Ha.[1] Secara administrasi dan geografis Gampong Seukeum terbagi menjadi 3 dusun yaitu:

a. Dusun Tgk. Yahya

[1]RPJM Gampong Seukeum Bambong Kec. Delima Kab. Pidie Tahun 2016-2021.

b. Dusun Tgk Ma'in

c. Dusun Tgk Rasyid

b. Visi dan Misi Gampong Seukeum Bambong

a. Visi

Berdasarkan perkembangan situasi dan kondisi Gampong Seukeum saat ini, dan terkait dengan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Gampong Seukeum (RPJM-G), maka untuk pembangunan Gampong Seukeum ada periode 6 (enam) tahun ke depan (2016 s/d 2021), disusun visi sebagai berikut: Terwujudnya Masyarakat Gampong Seukeum yang Mandiri, Unggul, Berbudaya, Syariah Islam dan Sejahtera.

Dengan penjelasan sebagai berikut:

Mandiri : Pembangunan daerah dilaksanakan sebagai usaha untuk mengisi kemerdekaan dan merupakan upaya membangun kemandirian ekonomi melalui peningkatan daya saing.

Unggul : Masyarakat memiliki kemampuan berpikir, beraktualisasi dan memiliki kapasitas inovatif dan kreatif sehingga menjadi masyarakat yang unggul.

Berbudaya : Masyarakat memilki integritas, jati diri yang mulia, terbuka dan bertanggungjawab disertai kepribadian yang mulia atas dasar agama dan kepercayaan kepada Allah SWT.

Syariat Islam : Segala tata kehidupan dan regulasi pembangunan

ditujukan bagi kesejahteraan masyarakat Seukeum dengan niat ibadah Kepada Allah SWT.

Sejahtera : Menunjukan kondisi kemakmuran, yaitu masyarakat yang terpenuhi kebutuhan ekonomi,sosial dan keamanan, dengan kata lain kebutuhan dasar masyarakat telah terpenuhi secara lahir dan batin secara adil dan merata.

b. Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut, maka misi yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan efektivitas pemerintahan Gampong akan berkontribusi dalam mewujudkan reformasi birokrasi yang mendukung pelayanan masyarakat yang berkualitas.
2. Mengembangkan sumber daya manusia Gampong Seukeum yang sehat, cerdas, terampil, dan produktif yang dilandasi dengan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan. Dengan sumber daya manusia Gampong Seukeum yang sehat, cerdas, terampil dan produktif dalam 6 (enam) tahun ke depan, diharapkan Gampong Seukeum dapat mengembangkan potensi lokal melalui kemampuan pemanfaatan ilmu dan teknologi.
3. Meningkatkan ketersediaan dan kualitas infrastruktur Gampong, infrastruktur yang memadai dan berkualitas merupakan elemen penting untuk mengakselerasi pembangunan ekonomi Gampong Seukeum berbasis potensi agrobisnis dan pariwisata, khususnya dalam hal peningkatan aksesibilitas ke

sentra-sentra ekonomi dan pariwisata melalui infrastruktur jalan dan jembatan serta peningkatan cakupan irigasi untuk mendukung kegiatan pertanian.

4. Mengembangkan perekonomian Gampong Seukeum yang berdaya saing dan berkeadilan, serta memberdayakan dan melindungi kelompok-kelompok usaha kecil. Perekonomian yang kokoh adalah perekonomian yang berbasis pada kapasitas lokal. Oleh karena itu, pencapaian misi keempat ini akan mewujudkan perekonomian Gampong Seukeum yang berpilarkan usaha mikro, kecil, dan menengah yang mampu mengolah dan memberikan nilai tambah bagi sumber daya alam dan potensi lokal serta memperkuat informasi pasar dan infrastruktur ekonomi.
5. Mengembangkan lingkungan Gampong Seukeum yang aman, nyaman, dan lestari berbasis budaya dan nilai-nilai syariat Islam sebagai daya ungkit pembangunan yaitu, untuk mewujudkan lingkungan Gampong Seukeum yang berkelanjutan sehingga masyarakatnya dapat hidup dengan aman dan nyaman. Selain lingkungan yang lestari, Gampong Seukeum pun akan berkembang tanpa kehilangan jati diri budaya dan syariat Islamnya. Oleh karena itu, melalui pencapaian misi kelima ini, Gampong Seukeum akan menjadi wilayah yang memanfaatkan lingkungan dan budayanya sebagai daya ungkit pembangunan dengan pendekatan yang berkelanjutan.

c. Keadaan Penduduk Gampong Seukeum

Jumlah penduduk Gampong Seukeum tersebar di 3 Dusun berdasarkan data terakhir sensus 2015 tercatat sebanyak 57 KK, 270 Jiwa, terdiri dari laki-laki 132 jiwa dan perempuan 138 jiwa.

Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Dusun

Dusun	KK	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Tgk. Main	20	50	55	105
Tgk. Rasid	20	52	54	106
Tgk. Yahya	17	30	29	59
Jumlah	57	132	138	270

Sumber: RPJM Gampong Seukeum Bambong Kec. Delima Kab. Pidie Tahun 2016-2021.

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia

NO	Kel Usia	L	P	Jumlah	Persentase (%)
1	0-4	5	3	8	3%
2	5-9	8	10	18	7%
3	10-14	12	9	21	8%
4	15-19	11	13	24	9%
5	20-24	14	17	31	11%
6	25-29	17	21	38	14%
7	30-39	20	21	41	15%
8	40-49	26	29	55	20%
9	50-59	12	10	21	8%
10	>60	6	8	13	5%
Jumlah		131	141	270	100%

Sumber: RPJM Gampong Seukeum Bambong Kec. Delima Kab. Pidie Tahun 2016-2021.

d. Keadaan Pendidikan di Gampong Seukeum

Pendidikan adalah satu hal penting dalam memajukan tingkat kesadaran masyarakat pada umumnya dan tingkat perekonomian pada khususnya, dengan tingkat pendidikan yang tinggi maka akan mendongkrak tingkat kecakapan. Tingkat kecakapan juga akan mendorong tumbuhnya keterampilan kewirausahaan

dan pada gilirannya mendorong munculnya lapangan pekerjaan baru, juga dengan sendirinya akan membantu program pemerintah untuk pembukaan lapangan kerja baru guna mengatasi pengangguran. Pendidikan biasanya akan dapat mempertajam sistiematika pikir atau pola pikir individu, selain itu mudah menerima informasi yang lebih maju.

Pendidikan Gampong Seukeum secara bertahap akan merencanakan dan menganggarkan bidang pendidikan baik melalui ADD, swadaya masyarakat dan sumber-sumber dana yang sah lainnya, guna mendukung program pemerintah yang termuat dalam RPJM Daerah Kabupaten Pidie.

Untuk melihat taraf/tingkat pendidikan penduduk Desa Seukeum, jumlah angka putus sekolah serta jumlah sekolah dan siswa menurut jenjang pendidikan, dapat dilihat di tabel di bawah ini:

Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana Pendidikan, Guru dan Murid

No	Sarana dan Prasarana Pendidikan	Volume	Status	Lokasi	Jumlah	
					Guru	Murid
1	PAUD	-				
2.	TK	-				
3.	SD/ MI	-				
4.	SMP/ MTsn	-				
5.	SMA/ MA	-				
6.	PERGURUAN TINGGI	-				
7.	TPA/TPQ	1 Unit	Pribadi	Gampong	1	30
8.	BALAI PENGAJIAN	1 Unit	Pribadi	Gampong	20	288
Jumlah					21	318

Sumber: RPJM Gampong Seukeum Bambong Kec. Delima Kab. Pidie Tahun 2016-2021.

Tabel 4.4. Perkembangan Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan Tahun 2015

No.	Keterangan	Jumlah Penduduk
1	Tidak Tamat Sekolah SD	39 Orang
2	Tamat Sekolah SD	36 Orang
3	Tamat Sekolah SLTP	45 Orang
4	Tamat SMU	67 Orang
5	Tamat Akademi/DI/DII/DIII	5 Orang
6	Tamat Strata I	17 Orang
7	Tamat Strata II	-
Jumlah		209 Orang

Sumber: RPJM Gampong Seukeum Bambong Kec. Delima Kab. Pidie Tahun 2016-2021.

Tabel 4.5. Angka Putus Sekolah Tahun 2015

No.	Jenjang Pendidikan	Jumlah
1	Tidak Tamat Sekolah SD	12 orang
2	Tidak Tamat Sekolah SLTP	10 Orang
3	Tidak Tamat SMU	20 Orang
Jumlah		42 orang

Sumber: RPJM Gampong Seukeum Bambong Kec. Delima Kab. Pidie Tahun 2016-2021.

Tabel 4.6 Daftar nama anak-anak yang berusia 6-12 Tahun di Gampong Seukeum Bambong.[2]

NO	Nama	Umur
1.	Abdul Aziz	10 Tahun
2.	Zia Hayati	7 Tahun
3.	Muzammil	12 Tahun
4.	M. Asyaiba	7 Tahun
5.	Mufadzal	12 Tahun
6.	Lukman	9 Tahun
7.	Rahmati	12 Tahun
8.	Rafa Khairul Azam	8 Tahun
9.	M. Ulya	11 Tahun
10.	Bunayya Zakki	12 Tahun
11.	Raju Maulidi	11 Tahun
12.	Nanda Tamikha	7 Tahun
13.	Hafinul Ula	11 Tahun
14.	Zahrul Fuadi	10 Tahun

[2]Data Dokumentasi Gampong Seukeum Bambong tahun 2017

15.	Siti Taiba	6 Tahun
16.	Abral Azizi	10 Tahun
17.	Muhibbul Wali	9 Tahun

Sumber: Dokumentasi Gampong Seukeum Bambong 2017.

e. Pesan-Pesan pada Film Kartun Boboiboy, Adit Sopo Jarwo dan Shiva

Film katun merupakan suatau film animasi yang dibuat atau dilukis sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian banyak, gambar mati dilukis menjadi gambar hidup atau bergerak. Setiap film kartun memimiliki pesan-pesan tersendiri atau alur cerita yang berbeda-beda, seperti film kartun Boboiboy, Adit Sopo Jarwo dan Shiva.

1. Film Kartun Boboiboy

Film kartun Boboiboy merupakan film animasi yang berasal dari negeri jiran Malaysia. Film tersebut memiliki genre *action, animation*, dan *comedy*, yang di sutradarai oleh Nizam Razak. Film aksi Boboiboy bercerita tentang perjuangan Boboiboy bersama temannya melawan sekelompok alien yang bernama The Tengkotak. Film Boboiboy banayk mengandung aksi-aksi yang dapat di contohkan oleh anak-anak di Gampong Seukeum Bambong, seperti aksi-aksi perkelahian antara Boboiboy dan Gaganas. Film ini memiliki imajanasi yang terlalu tinggi sehingga dapat membuat anak-anak mengahayal apa yang terjadi di dunia perfilman seolah terjadi di dunia nyata.

Pesan-pesan yang dapat ditiru oleh anak-anak seperti pada film Boboiboy, tokoh pahlawan yaitu Boboiboy dan lawannya Gaganas banyak menggunakan kekerasan untuk menyelesaikan konflik dengan kelompok alien atau sebagai jalan keluar dari suatu masalah dan Boboiboy seringkali mendapatkan pujian setelah

melakukan tindakannya, seperti adegan yang terjadi di jalan raya ketika lalu lintas mengemudi dengan berdiri di atas mobil yang saling kejar-kejaran anatara satu dengan mobil lainnya. Film Boboiboy ini sering menunjukkan sifat balas dendam anatra Boboiboy dan Gaganas, seperti pada film Boboiboy The Movies. Hal ini tentu akan membuat anak-anak yang menonton film kartun Boboiboy semakin meyakini bahwa tindakan seperti itu adalah hal yang menyenangkan dan dapat dijadikan suatu nilai untuk dirinya serta dapat membuat anak-anak beroikiran bahwa dalam menyelesaikan suatu masalah tanpa negosiasi, film Boboiboy biasanya tayang pada jam 15.30 di MNC TV dengan jadwal tayang yang bisa berubah-ubah.

2. Film Kartun Adit dan Sopo Jarwo

Film kartun Adit dan Sopo Jarwo merupakan sebuah film hasil karya anak bangsa Indonesia, film ini di produksi oleh MD Animasi. Film katu Adit Sopo Jarwo suatu serial animasi untuk anak-anak yang disiarkan di televisi Indonesia yaitu MNC Tv dan Trans Tv, dengan jadwal tayang yang berbeda-beda. Film ini biasa tayang pada jam 13.00, 17.00 dan 18.30, suatu film yang ditayangkan dengan berulang-ulang dengan jadwal yang tak menentu.

Film ini menceritakan tentang persahabatan di komplek perkampungan anatara Adit dan teman-temannya, persahabatan yang diwarnai dengan petualangan yang tak terduga dan juga sering mendapatkan masalah antara Adit vs Sopo Jarwo. Sosok adit berperan sebagai tokoh utama sebagai penggerak, motivator sekaligus sebagai inspirator bagi sahabat-sahabatnya dalam menggapai mimpi di masa yang akan datang. Namun, perjalanan persahabat Adit dan

temannya tak semulus yang diharapkan, mereka harus berhadapan dengan Sopo Jarwo yang selalu mencari celah keuntungan tanpa usaha dan juga sering mengganggu Adit. Perbedaan pemahaman atau cara pandang inilah yang menjadi pemicu perseteruan antara Adit vs Sopo Jarwo, perseturuan Adit dan Sopo beruntung adanya seorang pak haji yang selalu mendamaikan mereka atau menjadi penengah antara Adit dan Sopo Jarwo.

Film ini memiliki alur cerita tentang anak kecil Adit yang sering berhadapan atau kejar-kejar oleh bang Jarwo yang nakal dan usil. Merasa Adit selalu membuat keonaran dan menggagalkan rencananya, bang Jarwo seolah-olah selalu ingin mengganggu Adit dan teman-temannya dengan cara yang kocak seperti mengadakan pertandingan bola yang curang, bang Jarwo yang selalu bermain curang dan mengganggu Adit, hal ini tentu akan sangat tidak baik jika d contohkan oleh anak-anak yang menontonnya.

3. Film Kartun Shiva

Film Shiva merupakan serial animasi aksi India yang di produksi oleh Cosmos-Maya dan Vaicom. Film Shiva ini di siarkan di televisi Indonesia yaitu ANTV pada jam 11.00 WIB dan jam 07.00 pagi.

Shiva merupakan tokoh utama pada film tersebut, Shiva merupakan seorang bocah laki-laki yang memiliki kekuatan super untuk membasmi kajahatan di kota India, Shiva sudah menjadi superhero yang banyak mengalahkan penajahat yang ingin menghancurkan kedamaian di kotanya, Shiva juga sudah menjadi seorang bocah yang andalkan oleh polisi untuk menangkap penjahat.

Petualangan pada film Shiva dengan adanya sebuah sepeda super yang dimiliki oleh Shiva, sepeda yang berkekuatan super yang bisa terbang dengan berbagai cara. Film shiva merupakan film dari India dimana bahasa percakapannya sudah diubah ke dalam bahasa Indonesia dengan tidak menggunakan bahasa India lagi, sehingga anak-anak di Indonesia khususnya di Gampong Seukeum Bambong mudah memahami isi pesan pada film Shiva. Sosok anak laki-laki yang pemberani yaitu Shiva yang memiliki sepeda unik yang bisa terbang dengan dilengkapi teknologi canggih, sehingga Shiva dan teman-temannya selalu membantu pak polisi menyelesaikan masalah yang terjadi di kota. Kekompakan dan juga petualangan yang ada pada film Shiva membuat anak-anak tertarik menontonnya,.

Pesan-pesan yang dapat ditiru oleh anak-anak terutama di Gampong Seukeum Bambong yaitu ketika Shiva menolong pak polisi melawan penjahat, Shiva mengejar penjahat dengan membalap sepeda supernya bahkan sesekali Shiva melakukan adegan jemping sepeda saat kejar-kejaran dengan para penjahat. Hal ini tentu akan membuat anak-anak dengan mudah menerima isi pesan pada film kartun Shiva yang banyak adegan balap-balapan dan jemping sepeda supernya.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan teknik dokumentasi, wawancara dan observasi langsung oleh peneliti dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui

data dan mendapatkan dokumentasi secara langsung sehingga akan memudahkan peneliti menganalisis permasalahan yang ada di Gampong Seukeum Bambong.

Peneliti melakukan wawancara dengan Keuchik dan 12 orang tua/wali dari anak-anak Gampong Seukeum Bambong agar data yang didapatkan lebih akurat dan objektif dalam memahami tentang dampak film kartun terhadap tingkah laku anak.

Berdasarkan wawancara dengan informan tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan dari data hasil pertanyaan mengenai dampak film kartun terhadap tingkah laku anak, yang meliputi:

1. **Dampak film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie**

Semua media massa yang ada seperti televisi dan surat kabar, film mempunyai pengaruh yang paling *universal*, karena film dapat mengatasi hambatan bahasa melalui kekuatan gambaran dan menyampaikan pesan yang berbagai macam kepada khalayak. Tayangan film dikemas dengan sedemikian rupa dengan bentuk sebagus-bagusnya seperti adanya adegan-adegan yang terasa hidup serta adanya kombinasi warna, suara, kostum dan ditambah denagan panorama yang indah sehimgga menjadikan film ini sebagai salah satu media hiburan yang sangat menarik bagi masyarakat serta dapat menarik perhatian khalayak ramai.

"Perkembangan media televisi di Gampong Seukeum Bambong sangat pesat dan hampir setiap rumah ada televisi, televisi sudah menjadi kebutuhan bagi setiap warga, perkembangan ini yang memudahkan bagi anak-anak untuk

menonton film kartun yang mereka inginkan, ada atau tidak adanya uang warga tetap akan berusaha membeli televisi."[3]

Film kartun merupakan film favorit bagi anak-anak diseluruh pelosok negeri ini, begitu juga di Gampong Seukeum Bambong. Hal ini terbukti dengan seringnya anak-anak di Gampong tersebut menonton film kartun baik di rumah sendiri maupun di rumah teman. Film kartun yang sering ditonton oleh anak-anak di Gampong ini seperti Boboiboy, Shiva, dan Adit Sopo Jarwo. Menonton film kartun memang mempunyai keasyikan tersendiri terhadap anak-anak karena sifatnya menghibur. Film kartun kini menjadi bagian yang tidak bisa dihindari dari kehidupan anak sehari-hari. Orang tua biasanya membiarkan anak-anak begitu saja menonton televisi selama berjam-jam.

"Menonton film kartun, tentunya akan dapat mempengaruhi perilaku anak-anak seperti meniru gaya bicara, gaya fisik, menipu kawannya dan mempraktekkan gerakan-gerakan yang berbahaya. Anak-anak di Gampong Seukeum menonton film kartun sering menghayalkan apa yang telah ditonton, sehingga ketika semua anak-anak berkumpul dengan sesama kawan-kawan sering melakukan atau meniru apa yang telah ditonton seperti salah satunya berkelahi dengan temannya sendiri, jemping sepeda dan juga loncat-loncat di kawasan halaman meunasah".[4]

Menonton televisi merupakan salah satu kegiatan bermain yang populer pada masa kanak-kanak. Film kartun menjadi film yang sangat di minati oleh kalangan anak-anak. Adapun perubahan tingkah laku terhadap anak-anak di Gampong Sekeum Bambong setelah menonton film, berdasarkan dengan hasil wawancara yaitu :

"Bunayya sering meminta untuk dibelikan sepeda baru seperti yang ada dalam film kartun. "*Ayah adek minta dibelikan sepeda barulah*". (Ungkap pak Mahdi yang menirukan gaya anaknya bicara). Dia juga sering mengulang-ulang

[3] Data diperoleh dari wawancara dengan Muhammad Fauzi, S.H.I (Keucik Gampong Seukeum Bambong) pada tanggal 23 Juni 2017

[4] Data diperoleh dari wawancara dengan Muhammad Fauzi (Keucik Gampong Seukeum Bambong) pada tanggal 23 Juni 2017

permintaannya itu."[5] "Anak saya sering berlari-lari di dalam rumah sambil meniru percakapan Boboiboy !!!".[6]

"Anak saya Wali sangat menyukai film kartun bahkan Wali selalu meminta kepada ayahnya agar mau di belikan baju film kartun seperti baju Boboiboy, Wali biasanya menonton televisi dalam sehari lebih kurang lima jam. Wali sering menonton film Shiva pada siang hari jam 11.00 WIB dan dilanjutkan dengan film Boboiboy pada jam 15.30 WIB".[7]

Film kartun sendiri terdapat berbagai dampak yang bisa terpengaruhi bagi anak-anak. Namun, kebanyakan anak-anak di Gampong ini meniru dan mempraktekkan adegan-adegan yang terdapat dalam adegan film kartun tersebut. Misalnya dalam film Boboiboy yang merupakan produksi negeri Melayu (Malaysia), dalam film tersebut terjadi perseteruan antara Gaganas dan Boboiboy dan cara mereka melakukan penyelesaian masalah dengan berkelahi dan dendam satu sama lain. Begitu juga pada film kartun Adit dan Sopo Jarwo yang merupakan film favorit anak-anak Gampong Seukeum Bambong, jika dilihat dari cerita film Adit dan Sopo Jarwo. Sopo dan jarwo sering melakukan adegan hal-hal usil dan melakukan perilaku kurang baik seperti sering menipu kawannya yang hanya untuk mendapat keuntungan pribadi. Tentu ini sangat tidak baik bagi pertumbuhan pola pikir anak-anak, karena kebiasaan sikap anak-anak suka meniru apa yang ia lihat seperti di lakukan Sopo dan Jarwo pada film kartun itu.

Data di atas juga didukung dari hasil wawancara dengan ibu Aminah, beliau memiliki empat orang anak, salah satunya yaitu Muzammil yang masih duduk di bangku SD. Muzammil menonton film kartun lebih kurang enam jam

[5]Data diperoleh dari wawancara dengan Mahdi pada tanggal 26 Juni 2017
[6] Data diperoleh dari wawancara dengan Husaini Ismail pada tanggal 24 Juni 2017
[7]Data diperoleh dari wawancara dengan Fauziah pada tanggal 27 Juni 2017

dalam sehari, mulai dari pagi sebelum pergi sekolah dan setelah pulang sekolah dengan berbagai program film kartun yang ditayangkan.

"Anak saya sangat suka menonton film Shiva, yang kebanyakan adegan dalam film itu menggunakan sepeda dengan *style* atau gaya gerakan dalam bersepeda, dia juga menonton berbagai film kartun lainnya. Oleh karena itu, dia sekarang suka meniru gaya bersepeda yang diperankan dalam film kartun yang biasa ditonton dan Akibat dari keasyikan menonton anak saya malas belajar baik membuat Pekerjaan Rumah (PR) dan lalai sehingga telat pergi ke sekolah maupun ke tempat ngaji. Muzammil menonton televisi mencapai enam jam dalam sehari. Bahkan dengan sering menonton film kartun anak saya suka berimajinasi dan melakukan hal-hal yang tidak baik, seperti yang pernah dia lakukan pada setahun yang lalu, yaitu meloncat ke sumur hanya untuk mangambil perahu gabus yang jatuh ke dalam sumur ".[8]

"Anak saya menghabiskan waktu menonton telvisi lebih kurang empat jam dalam sehari. film kartun yang sering anak saya tonton yaitu Boiboiboy, Adit, dan Upin dan Ipin. Saat film itu tayang di televisi anak saya sangat lalai dan tidak memperdulikan hal lain karena terlalu fokus menonton"[9]

Hal ini membuktikan bahwasanya beberapa film kartun yang ditayangkan ternyata tidak memberikan nilai pendidikan moral yang baik untuk anak-anak. Mereka rentan terpengaruh dengan hal-hal negatif, karena mereka masih sulit membedakan tentang perbuatan yang salah dan benar.

Film kartun sendiri memiliki dampak terhadap anak, baik itu positif maupun negatif, jika anak-anak menonton televisi terlalu berlebihan. Apabila film kartun yang ia tonton mengandung unsur tidak baik maka anak-anak akan bersikap agresif dan senantiasa akan meniru aksi-aksi yang terdapat pada film kartun, selain dampak perilaku negatif, ada juga dampak postifnya bagi anak.

a. Adapun dampak positif film kartun terhadap anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie sebagai barikut:

[8]Data diperoleh dari wawancara dengan Aminah pada tanggal 25 Juni 2017.
[9]Data diperoleh dari wawancara dengan Laili pada tanggal 25 Juni 2017.

1. Meningkatkan kreatifitas anak

   Dengan berkembangnya daya imajinasi anak dapat memberikan kreatifitas anak dalam kegiatan sehari-hari, baik dalam berteman ataupun ketika belajar di bangku sekolah. Hal ini berdasarkan wawancara peneliti:

   "Film kartun memang mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Di Gampong ini anak-anak sering menonton film kartun diberbagai tempat baik di rumah sendiri maupun di rumah teman. Daya tarik film kartun memang sangat kuat. Film kartun terkadang terdapat hal-hal yang negatif, misalnya malas, lalai, perkelahian, kebut-kebutan. Akan tetapi film kartun juga dapat mengajarkan ilmu akademis, meningkatkan kreatifitas anak dan sebagai sarana hiburan. Anak-anak di Gampong seukeum memang banyak menggemari film kartun karena terhibur namun anak-anak juga tidak pernah lupa dengan jadwal mengaji mereka, walaupun terkadang telat pergi ke sekolah atau ke tempat pengajian."[10]

   "Tentu juga ada dampak positif bagi anak saya seperti dapat meningkatkan kreatifitas anak dan daya pikir anak. Seperti halnya ketika anak saya Zia yang sangat suka menggambar, hasil gambarannya menjadi lebih indah dan lebih berwarna seperti pemandangan atau gambar yang ada pada film kartun yang ia tonton".[11]

2. Menumbuhkan nilai sosial anak

   Dengan adanya kreatifitas tadi, membuat anak-anak selalu mencari hal yang baru di dalam lingkungan Gampong Seukeum, seperti teman baru, sehingga membuat anak selalu aktif seperti seharusnya anak-anak alami. Hal ini di dasari wawancara peneliti dengan informan.

   "Anak saya lebih berani mencari teman baru dan bergaul dengan teman-temannya tanpa merasa malu dan takut. Keberanian anak saya mulai terlihat, sehingga ia tidak hanya duduk menonton di rumah namun ia juga menyempatkan waktu bermain dengan temannya".[12]

[10]Data diperoleh dari wawancara dengan Muhammad Fauzi, S.H.I (Keucik Gampong Seukeum Bambong) pada tanggal 23 Juni 2017

[11]Data diperoleh dari wawancara dengan Husaini Ismail pada tanggal 24 Juni 2017.

[12]Data diperoleh dari wawancara dengan Laili pada tanggal 25 Juni 2017

3. Mudah dalam berbahasa Indonesia

Pada umumnya anak-anak di Gampong Seukeum Bambong, ketika berbicara menggunakan bahasa daerah atau Aceh dan sedikit dari mereka bisa memahami bahasa Indonesia. Dengan anak-anak menonton film yang mereka sukai seperti film Adit dan Sopo Jarwo tanpa disadari telah mengajari mereka dalam berbahasa Indonesia. Hal ini berdasarkan wawancara:

> "Anak-anak disini umumnya berbicara bahasa daerah. Namun karena anak-anak sering menonton film kartun kemampuan anak dalam berkomunikasi menjadi lebih meningkat seperti berbicara bahasa Indonesia dengan teman-temannya. Hal ini juga dialami oleh keponakan saya Rafa, dia sesekali saat berbicara dengan orang tuanya dan teman-temannya menggunakan bahasa Indonesia".[13]

Hal yang sama juga di alami oleh Bapak Mahdi terhadap perilaku anaknya yang juga peneliti wawancarai:

> "Ada juga dampak positifnya terhadap anak saya Bunayya Zaki yang menonton televisi dalam sehari lima jam. Bunayya lebih mudah dalam hal berbicara bahasa Indonesia dengan temannya".[14]

Data wawancara di atas sejalan dengan hasil observasi yang penulis lakukan. Bahwasanya anak-anak di Gampong Seukeum Bambong menonton televisi lebih kurang enam jam dalam sehari. Film kartun yang ditonton oleh anak-anak seperti Boboiboy, Adit dan Sopo Jarwo dan Shiva yang memang mempunyai daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Berdasarkan pengamatan penulis

[13]Data diperoleh dari wawancara dengan M. Fauzi (Keucik Gampong Seukeum Bambong) pada tanggal 23 Juni 2017.

[14] Data diperoleh dari wawancara dengan Mahdi pada tanggal 26 Juni 2017.

bahwasanya anak-anak sangat lalai saat sedang menonton film kartun, bahkan dalam kesehariannya anak-anak di Gampong ini sering meniru adegan yang terdapat dalam film-film tersebut, seperti berkelahi sesama temannya, balapan sepeda dan juga anak-anak sering menghayal dari dunia nyata ke dunia imajinasi, namun ada juga dapat positifnya terhadap anak-anak di Gampong Seukeum Bambong seperti meningkatkan kreatifitas anak, menumbuhkan nilai sosial anak dan memudahkan anak dalam berkomunikasi atau berbahasa Indonesia.

2. Dampak negatif dari film kartun terhadap anak-anak di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie

Film kartun telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak. Film kartun adalah tayangan yang sangat disukai oleh anak-anak karena karakter gambarnya yang menarik. Menonton film kartun memang menyenangkan, bahkan pesona film kartun seakan dapat menghipnotis anak-anak untuk menatap televisi sepanjang hari. Hal ini akan berdampak negatif terhadap tingkah laku anak. Adapun dampak negatif dari film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di Gampong Seukeum Bambong sebagai berikut:

a. Malas Belajar

Pada umumnya efek film kartun adalah terbuang waktu dengan sia-sia. Daya tarik film kartun memang mempengaruhi waktu belajar anak-anak, hal ini disebabkan oleh daya tarik film kartun yang didesain dengan cukup menarik untuk mebuat anak-anak menonton dengan waktu yang lama. Begitu juga dengan anak-anak di Gampong Seukeum Bambong, mereka keseringan malas dalam mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) dikarenakan lalai dalam menonton.

Berdasarkan wawancara dengan Husaini Ismail, beliau memiliki dua orang anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar yaitu, Abdul Aziz dan Zia hayati beliau mengatakan bahwa anak-anaknya menghabiskan waktu di depan layar televisi lebih kurang lima jam dalam sehari.

"Mereka sering menonton film pada jam 6:30 WIB sebelum berangkat sekolah, setelah pulang sekolah dan di malam hari. Kebiasaan film yang ditonton oleh mereka yaitu film kartun, karena memang film kartun memiliki daya tarik terhadap anak-anak, tentunya itu sangat tidak baik bagi mereka. Kecanduan film kartun membuat mereka menghabiskan sebagian besar waktu di depan televisi sehingga mereka malas belajar seperti tidak mau belajar dan tidak mau mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR)".[15]

Begitupula dengan anak Ibu Murni yang bernama M. Ulya beliau juga mengatakan anaknya lupa waktu belajar karena asyik dengan menonton film kartun kesayangannya.

"Terkadang Ulya lupa mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dan menyadarinya saat mau berangkat sekolah, alhasil ia buru-buru dalam mengerjakannya".[16]

"Tentu ada juga, Nanda dan Raju sering menonton televisi pada saat jam belajar, misalnya ketika pulang sekolah mereka langsung menonton televisi hingga lupa waktu. Kadang mereka juga menonton film kartun sambil belajar sehingga mereka tidak lagi fokus pada apa yang harusnya mereka lakukan.[17]

Memang rasa malas bisa menyerang kepada semua orang, baik itu mahasiswa, pelajar bahkan anak-anak sekalipun. Akibat dari lalainya menonton akan membuat anak-anak malas belajar, oleh karena itu juga akan mempengaruhi prestasi si anak.

b. Berperilaku agresif

[15] Data diperoleh dari wawancara dengan Husaini Ismail pada tanggal 24 Juni 2017
[16] Data diperoleh dari wawancara dengan Laili pada tanggal 25 Juni 2017
[17] Data diperoleh dari wawancara dengan Sa'dah pada tanggal 27 Juni 2017

Agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang disengaja dengan maksud menyakiti atau merugikan orang lain. Dalam penelitian ini agresif adalah segala macam bentuk perilaku maupun ucapan yang bertujuan menyakiti orang lain atau diri sendiri. Fenomena ini juga terjadi di Gampong Seukeum Bambong.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Wardatul Aini, beliau mengatakan bahwa perilaku anaknya sangat agresif dalam bergaul baik itu dengan keluarga sendiri maupun dengan teman-temannya.

"Abang dan adiknya sama saja, mereka sangat usil di rumah, mereka juga sering melakukan hal-hal seperi berlari-lari di dalam rumah dan sering loncat-loncat dari anak tangga."[18]

"Mereka sering melakukan aksi balap sepeda di lorong-lorong Gampong. Namun, mereka akan segera berhenti jika ada yang tegur.[19] Bapak Mustafa juga mengatakan bahwasanya "Anak saya ketika bermain dengan teman sebayanya mereka sering melakukan balap-balapan sepeda".[20]

"Saya sering mendapatkan laporan bahwa anak saya sering berkelahi dengan temannya, dan ketika saya tegur dia malah menyalahkan temannya, katanya mereka duluan yang mengejeknya makanya dia langsung balas perbuatan mereka."[21]

"Anak saya sering kebut-kebutan dalam bersepeda dan ugal-ugalan di lorong di dekat menasah. Walaupun dia jatuh pada saat ugal-ugalan tapi itu tidak membuat dia jera, bahkan pada saat jatuh dia bangun lagi dan melanjutkannya lagi".[22]

Fenomena yang terjadi pada anak di Gampong Seukuem Bambong seperti disebutkan di atas sangat sinkron dengan salah satu film yang telah penulis sebutkan sebelumnya yaitu dalam film "Adit dan Sopo Jarwo Episode Adit Jatuh Bunda Luluh". Dalam film ini pemeran utama yaitu Adit mengejar Sopo Jarwo

[18] Data diperoleh dari wawancara dengan Salami pada tanggal 26 Juni 2017
[19] Data diperoleh dari wawancara dengan Sa'dah pada tanggal 27 Juni 2017
[20] Data di peroleh dari hasil wawancara dengan Mustafa pada tanggal 24 Juni 2017
[21] Data diperoleh dari wawancara dengan Murni pada tanggal 25 Juni 2017
[22] Data diperoleh dari wawancara dengan Wardatul Aini pada tanggal 25 Juni 2017

dengan sepeda memboncengi temannya serta adiknya untuk mengejar Sopo Jarwo dan hampir saja menabrak orang yang menggunakan jalan di area tersebut.

c. Tutur bahasa tidak sopan

Daya tarik film kartun tidak hanya dari segi desain animasinya saja yang unik tetapi juga dari segi gaya bahasa yang digunakan. Gaya bahasa dalam sebuah film sangat mempengaruhi minat anak-anak bahkan bisa juga membuat orang dewasa untuk tertarik menonton film kartun tersebut.

Gaya bahasa dalam sebuah film kartun sering terdengar tidak sedap, bahasa-bahasa yang terucap pun tak luput dari unsur-unsur negatif, seperti ketika dengan teman sebayanya atau dengan lawan mainnya, bahkan jika dibandingkan ada bahasa-bahasa yang tidak cocok atau pantas di ucapkan dengan usia anak-anak yang masih menginjak bangku sekolah dasar..

"Abral ketika berbicara sering mengeluarkan kata-kata kotor dan tidak enak didengar, dia juga sering mengolok-olok temannya saat bermain."[23]

Data ini juga didukung oleh hasil pengamatan penulis. Anak-anak di Gampong Seukeum Bambong dalam kesehariannya sering meniru dan menggunakan bahasa yang didengar dalam film yang mereka tonton baik dari segi dialog dan gerakan tubuh tokoh kartun yang mereka tonton seperti pada film Boboiboy banyak aksi-aksi dan luapan emosi sehingga menyebabkan anak-anak di Gampong Seukeum mengeluarkan kata-kata tidak sopan.[24] Tidak hanya itu, anak-anak di Gampong ini sering mengejek dan membully temannya sendiri

[23] Data diperoleh dari wawancara dengan M. Amin pada tanggal 27 Juni 2017
[24] Hasil Observasi pada tanggal 9-27 Juni 2017

seperti yang ada pada film Adit dan Sopo Jarwo, dimana pada film tersebut Sopo sering kali dimarahin oleh Jarwo.

d. Berimajinasi terlalu tinggi

Film kartun adalah film yang mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan juga berlebihan. Imajinasi-imajinasi yang ditampilkan dalam film kartun mempunyai pengaruh positif dan negatif. Salah satu pengaruh positif imajinasi yang terdapat dalam film kartun adalah dapat meningkatkan daya nalar seorang anak ketingkat yang lebih tinggi. Sedangkan pengaruh negatif imajinasi dalam film kartun adalah meningkatkan dunia khayal anak yang berlebihan terhadap apa yang disajikan dalam film kartun yang mereka tonton. Kecanduan film kartun akan memengaruhi kekuatan imajinasi anak dari dunia fantasi ke dunia nyata.

Film-film kartun yang ditonton oleh anak-anak Gampong Seukeum Bambong termasuk film yang mempunyai daya imajinasi yang tinggi seperti film Boboiboy. Film ini menyajikan cerita-cerita yang tidak sesuai dengan kehidupan anak-anak pada umumnya. Adegan-adegan dan tempat-tempat yang disajikan dalam film ini banyak yang tidak ada dalam keseharian anak-anak pada umumnya seperti berkelahi menggunakan senjata aliran listrik atau sinar dan juga tempat-tempatnya kebanyakan di *Galaxy* (luar angkasa).

"Muzammil pernah lompat ke sumur hanya untuk mengambil perahu gabusnya. Dia pikir apa yang dia lakukan itu tidak berbahaya seperti adegan-adegan yang dilakukan dalam film kartun".[25]

[25] Data diperoleh dari wawancara dengan Aminah pada tanggal 25 Juni 2017

Kemampuan berpikir anak yang masih sangat sederhana membuat anak cenderung menganggap apa saja yang ada di televisi adalah sesuatu hal yang nyata dan ada dikehidupan ini.

e. Tidak Fokus

Film kartun telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak di Gampong Seukeum Bambong. Film animasi kartun merupakan tayangan yang paling disukai dan gemari oleh anak-anak dengan karakter yang ditampilkan menarik perhatian anak dan lucu. Fenomena film kartun seakan menghipnotis anak-anak untuk duduk santai di depan layar televisi sepanjang harinya sampai mereka lupa waktu makan dan belajar. Ketika anak-anak duduk santai menonton televisi mereka tidak fokus ataupun mendengar ketika ada orang yang memanggilnya karena keasikan menonton film kartun.

"Saat film kartun tayang di televisi anak saya sangat lalai dan tidak memperdulikan hal lain, seperti dia sering lupa mengerjakan PR. Selain lalai film kartun juga membuat anak saya kurang fokus dengan hal-hal sekelilingnya. Saat saya menyuruh untuk makan nasi ia tidak fokus mendengar apa yang saya bicarakan, Ia asyik menonton televisi, bahkan bukan hanya saya saja yang memanggilnya tidak didengar, ketika datang temannya ke rumah memanggil dia untuk bermain bersama ia tak mendengarkan sampai temannya masuk kedalam rumah menepuk pundakmya.[26]

"Anak saya sering mengerjakan PR sambil menonton televisi, ini membuat anak saya tidak fokus dalam mengerjakan PR, karena dia lebih mengutamakan menonton daripada mengerjakan PR. Dia baru mengerjakan PR kalau film yang dia tonton sudah iklan"[27]

[26]Data diperoleh dari wawancara dengan Laili pada tanggal 25 Juni 2017
[27]Data diperoleh dari wawancara dengan Salbiah pada tanggal 25 Juni 2017

f. Masalah Penglihatan

Salah satu gangguan mata yang paling umum dialami adalah gangguan penglihatan yang diakibatkan karena terlalu lama menonton televisi apalagi kalau anak-anak menonton televisi terlalu dekat dengan layar televisi tentu hal demikian akan berpengaruh terhadap penglihatan anak, sehingga akan membuat mata buram/kabur. Anak-anak di Gampong Seukeum Bambong rata-rata menghabiskan waktu di depan layar televisi lebih kurang enam jam dalam sehari. Tentu hal ini sangat tidak baik untuk penglihatan anak sehingga dapat mengakibatkan gangguan pada mata anak. Hal ini berdasarkan wawancara dengan Bapak Keuchik Gampong Seukeum Bambong berikut:

> "Ada juga dampak negatif lain terhadap diri anak seperti menyebabkan mata anak kabur dikarenakan terlalu lama menonton, tentunya sangat berpengaruh dengan penglihatan anak, sangat di sayangkan dan butuh kepedulian terhadap orang tua anak-anak di Gampong ini agar lebih memerhatikan anaknya untuk tidak terlalu lama menonton TV, hal ini harus dijaga kalau anak-anak menonton jangan terlalu dekat dengan cahaya televisi".[28]

> "Dampak lain dari menonton film kartun dapat merusak kesehatan mata. Pandangan Abral menjadi kabur dan tidak jelas karena ketika menonton Abral duduk tepat di depan layar televisi dengan waktu yang biasa ia tonton lebih kurang lima jam".

g. Emosi tidak teratur

Emosi merupakan salah satu reaksi yang bisa timbul ketika anak-anak menonton sebuah film baik secara spontan ataupun secara bertahap. Emosi yang diperlihatkan oleh seorang anak banyak yang dipengaruhi oleh film yang ia tonton. Selain itu, emosi yang ditimbulkan oleh anak-anak bisa menjadi gambaran dari pengaruh adegan-adegan yang terdapat dalam sebuah film.

---

[28] Data diperoleh dari wawancara dengan M. Fauzi (Keucik Gampong Seukeum Bambong) pada tanggal 23 Juni 2017.

Berbagai macam corak emosi juga ditimbulkan oleh anak-anak di Gampong Seukeum Bambong. Hal ini di buktikan dengan hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak di Gampong tersebut:

> "Bunayya sering menunjukkan ekspresi muka yang tidak senang ketika sedang menonton televisi lalu dipanggil untuk beli sesuatu di warung. Terkadang Bunayya juga marah apabila ada orang yang memanggilnya saat ia sedang menonton film kartun.[29]

Perkembangan ilmu teknologi yang semakin pesat membawa perubahan pada setiap kehidupan masyarakat. Dengan berkembangnya ilmu teknologi pada abad modern ini, para ahli teknologi telah menemukan berbagai macam penemuan baru. Salah satunya adalah adanya film-film animasi yang membuat para penonton sangat suka ketika menontonnya, terutama bagi kalangan anak-anak.

Berdasarkan hasil wawancara di atas sejalan dengan hasil observasi yang penulis lakukan. Bahwasanya anak-anak Gampong Seukeum Bambong menghabiskan waktunya di depan layar televisi lebih kurang enam jam dalam sehari, dan ini sangat berdampak bagi anak-anak. Jika seorang anak dibiarkan menonton film kartun dalam tenggat waktu yang lama maka akan mempengaruhi kondisi psikis dan mental mereka, seperti yang terjadi pada anak-anak Gampong Seukeum Bambong.

C. Analisis Data

Dewasa ini film kartun telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak. Film kartun adalah tayangan yang sangat disukai oleh anak-anak pada umumnya, karena karakter gambar dan alur cerita filmnya yang menarik. Menonton film

[29]Data diperoleh dari wawancara dengan Mahdi pada tanggal 26 Juni 2017

kartun memang menyenangkan, bahkan film kartun seakan dapat menghibur anak-anak ketika menontonnya. Film kartun sering ditayangkan pada pagi, sore, dan malam hari. Film kartun juga sering ditayangkan dari pagi hingga malam hari. Tayangan *full time* ini cukup mengkhawatirkan terhadap beberapa pihak, terutama orang tua. Anak-anak cenderung menonton televisi tanpa henti hingga jam belajarnya terganggu. Orang tua memiliki peran yang sangat penting sekali untuk dapat mengatur waktu anak-anak menonton televisi. Hal ini tentu akan berdampak negatif terhadap anak dan perubahan tingkah laku anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap tingkah laku anak-anak di Gampong Seukeum Bambong maka, didapatkan dampak negatif yaitu malas belajar, berperilaku agresif, tutur bahasa tidak sopan, berimajinasi terlalu tinggi, tidak fokus, masalah kesehatan (gangguan penglihatan) dan emosi tidak teratur. Namun, ada juga dampak positifnya terhadap anak-anak seperti dapat meningkatkan kreatifitas anak dan meningkatkan kemampuan anak dalam hal berkomunikasi dengan berbahasa Indonesia. Perubahan tingkah laku juga terjadi pada anak-anak Gampong Seukeum Bambong, seperti yang terjadi pada anak Ibu Fauziah yang bernama Wali bahwasanya dia sering marah hanya meminta kepada Ayahnya untuk dibelikan baju Boboiboy.

Hasil penelitian di atas juga berhubungan dengan teori kultivasi yang diperkenalkan oleh George Gebner, ia berpendapat bahwa media massa menanamkan sikap dan nilai-nilai tertentu. Dengan kata lain media massa terutama televisi berbeda dengan media massa yang lainnya, dimana televisi memberikan berbagai pesan kepada khalayak dengan cara yang menarik sehingga

pesannya menginstruksikan sebagai cara pandang baru tentang kehidupan dunia bahkan menciptakan sebuah ideologi baru bagi masyaraka. Dimana teori kultivasi ini dapat memberikan dampak yang sangat kuat pada individu itu sendiri terlebih lagi pada anak-anak.

Perilaku manusia merupakan hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Dengan kata lain perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang indivisu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dalam dirinnya. Respon ini dapat bersifat pasif (tanpa melakukan tindakan berpikir berpendapat, bersikap) maupun aktif yakni melakukan tindakan. [30]

Dalam pandangan ahli *behavioristik* perilaku manusia timbul sebagai akibat stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik dari stimulus eksternal maupun stimulus normal. Akan tetapi sebagian besar perilku organisme sebagai respon terhadap stimulus eksternal. Ahli psikologis kognitif memandang perilaku individu merupakan respon stimulus, namun dari dalam diri individu itu ada kemampuan untuk menentukan perilaku yang diambil. Dalam hal ini individu dalam keadaan yang aktif yang dapat menentukan perilaku sendiri.[31] Demikian juga halnya dengan perilaku anak yang merupakan suatu perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicontohkan oleh setiap anak maupun siapa saja yang mengamatinya baik secara langsung amupun tidak langsung.

---

[30] Saifuddin Anwar,*Sikap Manusia Teori dan Pengukuran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), hal. 13.

[31]Julianto, *Psikologi Dakwah*, (Banda Aceh: Ar-Raniry, 2004), hal. 25.

Cultivation Theory oleh George Gebner mengatakan bahwa televisi menjadi media atau alat utama dimana para penonton televisi belajar tentang masyarakat dan kultur dilingkungannya. Melalui watak penonton dengan televisi, ia belajar tentang dunia, orang-orangnya, nilai-nilainya serta adat kebiasaannya.[32] Teori kultivasi dikembangkan untuk menjelaskan dampak menyaksikan televisi pada persepsi, sikap, dan nilai-nilai orang. Teori ini berasal dari program riset panjang dan ekstensi yang dilakukan oleh George Gerbner beserta koleganya. Rata-rata pemirsa menonton televisi empat jam sehari. Pemirsa berat menonton bahkan lebih lama lagi. Tim Gerbner menyatakan bahwa bagi pemirsa berat, televisi pada hakikatnya memonopoli dan memasukkan sumber-sumber informasi dan gagasan, dan kesadaran lain. Dampak dari semua keterbukaan ke pesan-pesan yang sama menghasilkan apa yang oleh para ini disebut kultivasi, atau pengajaran pandangan bersama tentang dunia sekitar peran-peran bersama, dan nilai-nilai bersama.[33]

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap narasumber maka didapatkan hasil bahwa anak-anak di Gampong Seukeum Bambong kebanyakan menonton televisi lima jam dalam sehari, dimulai dari pagi hari hingga menjelang malam hari.

[32]Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa...,* hal.167.

[33]Debbi Juliana Wulandari, *Pengaruh Terpaan Ilkan BKKBN Terhadap Persepsi Mahasiswa Tentang Menikah Muda*, E-Journal (Online) Vol. 2 Nomor (3), (2014) hal.57. Diakses pada 25 Juli 2017.

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika pembahasan skripsi dan merangkumkan kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan pembahasan skripsi ini.

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang di dapat, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Film kartun merupakan film favorit bagi anak-anak diseluruh pelosok negeri ini, begitu juga di Gampong Seukeum Bambong. Hal ini terbukti dengan seringnya anak-anak di Gampong tersebut menonton film kartun baik dirumah sendiri maupun dirumah temannya. Film kartun yang sering ditonton oleh anak-anak di Gampong ini seperti Boboiboy, Shiva, dan Adit dan Sopo Jarwo. Menonton film akan sangat berpengaruh pada tingkah laku anak. Dampak film kartun terhadap tingkah laku anak-anak di Gampong Seukeum Bambong yaitu perubahan tingkah laku terjadi seperti anak-anak meminta kepada orang tua untuk dibelikan baju Boboiboy, berkelahi dengan teman-temannya maupun dengan saudaranya sendiri, sering melakukan adegan *jumping* sepeda, ugal-ugalan dalam bermain sepeda, berlari-lari dan meloncat-locat baik di rumah sendiri maupun di halaman mushalla, sering emosi yang tidak jelas, dan saling mengejek. Adapun dampak positif bagi

anak seperti meningkatkan kreatifitas anak, menumbuhkan nilai sosial pada anak dan memudahkam anak dalam berbahasa Indonesia.

2. Anak-anak Gampong Seukeum Bambong rata-rata menonton film lebih kurang enam jam, dan ini sangat berdampak bagi anak-anak. Jika seorang anak dibiarkan menonton film kartun dalam tenggat waktu yang lama maka akan mempengaruhi kondisi psikis dan mental mereka, seperti yang terjadi pada anak-anak Gampong Seukeum Bambong. Macam-macam dampak negatif yang terjadi pada anak-anak Gampong Seukeum Bambong yaitu lalai, malas belajar/lupa waktu belajar, berprilaku agresif, tutur bahasa yang tidak sopan, berimajinasi terlalu tinggi, tidak fokus, masalah kesehatan (gangguan penglihatan) dan emosi tidak teratur.

B. Saran

1. Diperlukannya peran orang tua untuk mengontrol film kartun apa yang akan di tonton oleh anaknya dengan mendampingi saat anak menonton suatu film atau mengalihkan kebiasaan atau kegiatan lainnya bagi si anak. Seperti menyuruh anak untuk mengikuti les privat.
2. Seharusnya pemerintah melakukan penyaringan atau perbaikan bagi pelaku media agar kedepannya para generasi baru tidak akan rusak oleh efek-efek media yang merusak nilai moral dan integritas bangsa.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Aini Hidayat, 1998, *Televisi dan Perkembangan sosial anak*, Yogjakarta: Pustaka Pelajar.

Al-Quran terjemah, 2012, Cordoba Internasional Indonesia.

Ardial, 2014, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*, Cet. 1, Jakarta: Bumi Aksara.

Atep Adya Barata, 2003,*Dasar-dasar Pelayanan Prima*, Jakarta: Alex Media Komputindo.

Basrowi dan Suwandi,2009, *Memahami Penelitian Kualitaif*, Jakarta: Rineka Cipta.

Burhan Bungin, 2006, *Sosiologi Komunikasi, Teori, Paradigma, dan Diskusi Teknologi Komunikasi Dimasyarakat*, Jakarta: Kencana.

Carmia Diahloka, 2012, *Pengaruh Sinetron Televisi dan Film Terhadap Perkembangan Moral Remaja,* Jurnal Reformasi.

Darwanto S. S,2007,*Televisi Sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Denis McQuail's, 2011, *Teori Komunikasi Massa McQuail*, Jakarta: Salemba Humanika.

Diah Wardhani, 2008, *Media Relations: Sarana Membangun Reputasi Organisasi* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Edi Purwanto, 2008, *Animation Movie*, Bandung: Informatika.

Elizabeth B. Hurlock, 1978, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.

Elvinaro Ardianto dan Lukiati Komala, 2007, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Elvinaro Ardianto, Bambang Q-Anees, 2007,*Filsafat Ilmu Komunikasi* Badung: Remaja Rosdakarya.

Eryl Devies,2001,*Buku Saku: Penemuan*, Jakarta: Erlangga.

Film Kartun Adit dan Sopo Jarwo, *Tugas Ngasuh Bikin Rusuh*, Episode 19.

Film Kartun Boboiboy,, 2016 Episode The Movie.

Film Kartun Shiva, 2017, Episode Pembajak Pesawat.

H.A.W. Widjaja, 2008, *Komunikasi: Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*, Jakarta: Bumi Aksara.

Hafied Cangara, 2007,*Pengantar ilmu komunikasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Hasan Langgulung,1998, *Azas-azas Pendidikan Islam*, Jakarta: Pustaka Al-Husna.

Hermawan Wasito, 1995, *Pengantar Metode Penelitian*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Heru Efenfendy, 2002, *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser*, Yogyakarta: Panduan.

Irwanto, Danny I Yatim, 1991,*Kepribadian, Keluarga dan Narkotika (Tinjauan Sosial dan Psikologis)*, Jakarta: Penerbit Arcan.

Iskandar, 2010, *Metodologi Peneltian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)*, Jakarta: Gaung Persada Press.

Jalaluddin Rakhmat, 1998, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

John Hlmas, 1979, *Film Animation a simplified*, Unesco.

John M.Echol, 1996, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: Gramedia.

Jonathan Sarwono, 2010, *Pintar Menulis Karangan Ilmniah(Kunci Sukses Dalam Menulis Ilmiah)*, Yogyakarta: Andi Offset.

Julianto, 2004, *Psikologi Dakwah*, Banda Aceh: Ar-Raniry.

Lexy Meleong, 2010, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

M. Alisuf Sabri, 1996, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Jaya.

M. B Miles dan A. M Huberman, 1984,*Qualitive Data Analisys*,Baverly Hills California: Sage Publication,Inc.

Margono, 2006, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.

Morissan, 1992, *Manajemen Media Penyiaran*, Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Nova Yulianti, 2015, *Televisi danFenomena Kekerasan Perspektif Teori Kultivasi*, Mediator.

Nurani Soyomuki, 2010, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jogjakarta: Ar-Ruzzz Media.

Nurudin, 2007, *Pengantar Komunikasi Massa*, Cet. 2, Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Nurul Zuriah, 2006, *Metodelogi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: Media Grafika.

Onong Uchjana Effendy, 2003, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi,*Bandung: Citra Aditya Bakti.

Poerwadarminta, 2003, *Kamus Umum Bahasa Indonesia,* Jakarta: Balai Pustaka.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan, 2002, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.

Rachmat Kriyantono, 2006, *Teknik Praktik Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana.

Redi Mulyadi, 2005, *Kamus Nasional Kontemporer*, Solo: Aneka.

Riduwan, 2010, *Skala Pengukuran Variable-Variabel*, Bandung: Alfabeta.

Rizqi Amalia, 2015, *Efek Tayangan On The Spot Terhadap Pesan Media Massa Bagi Mahasiswa Komunikasi Universitas Mulawarman*, e-Journal Ilmu Komunikasi.

Rusdin Pohan, 2008, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, cet. Ke-2 Banda Aceh: Ar-Rijal Institute.

Saifuddin Anwar, 2007, *Sikap Manusia Teori dan Pengukuran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Shelley E. Taylor, Letitia Anne Peplau, David O. Sears, 2012,*Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Singgih D. Gunarsa, 1995, *Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga*, Jakarta: Gunung Mulia.

Soekidjo Notoadmojo, 2012, *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta.

Soerjono Soekanto, 2002, *Sosiologi Suatu Pengantar,*Jakarta: Radja Grafinda Persada.

Sri Desti, 2005, *Dampak Tayangan Televisi Terhadap Perilaku Anak,* Jurnal Komunikasi.

Sugiyono, 2005, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, 1993, *prosedur penelitian suatu pendekatan Praktek*, Jakarta:Bina Ilmu.

Wawan dan Dewi M, 2010, *Teori Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan perilaku Manusia,*Yogyakarta: Nuha Medika.

Wawan Kuswandi, 1996, *Komunikasi Massa,* Cet. 1, Jakarta: Rineka Cipta.

Werner J. Severin dan James W. Tankard Jr, 2011, *Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam media massa* Jakarta: Kencana.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: Un.08/FDK/KP.04/4695/2016

Tentang
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Semester Ganjil Tahun Akademik 2016/2017

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.

Mengingat :
1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentangSistemPendidikanNasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 40 tahun 2008 tentang Statuta IAIN Ar-Raniry;
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry;
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2016, Tanggal 7 Desember 2015.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
Pertama : Menunjuk Sdr. 1) Drs. Yusri, M.LIS. .....(Sebagai PEMBIMBING UTAMA)
2) Syahril Furqany., M.I. Kom.....(Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KKU Skripsi:
Nama : Khalikul Bahri
NIM/Jurusan : 411307011 / Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)
Judul : *Dampak Film Kartun terhadap Tingkah Laku Anak (Studi pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie)*

Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai denganperaturan yang berlaku;
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2016;
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.
Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 23 November 2016 M
23 Safar 1438 H

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,

Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd.
NIP. 19641220 198412 2 001

Tembusan:
1. Rektor UIN Ar-Raniry.
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.
3. Pembimbing Skripsi.
4. Mahasiswa yang bersangkutan.
5. Arsip.

PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE
KECAMATAN DELIMA

Alamat : Jln.T. Raja Husen NO.I Reubee Kode Pos. 24162

Nomor : 423.4/346/ 2017
Lampiran : -
Perihal : **Pemberitahuan Pelaksanaan Penelitian Ilmiah**

Reubee, 19 Juni 2017
Kepada Yth,
Keuchik Gampong Seukeum Bambong
di-
Tempat

Sehubungan dengan Surat Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, No: B21126/Un.08/FDK.I/PP.00.9/06/2017, hal Izin Untuk Melaksanakan Penelitian Ilmiah, maka dengan ini diberitahukan kepada Saudara :

Nama : Khalikul Bahri
NIM : 411307011
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Akan melakukan penelitian di Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima dalam rangka penyusunan Skipsi untuk menyelesaikan Studi pada prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul :

" DAMPAK FILM KARTUN TERHADAP TINGKAH LAKU ANAK (Studi pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie)"

Dan untuk maksud tersebut di harapkan kepada Saudara dapat memfasilitasi dan memberikan data-data yang di perlukan.

Demikian untuk di maklumi, dan di laksanakan sebagaimana mestinya.

An. CAMAT DELIMA
Sekcam

PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE KECAMATAN DELIMA

NUR MASYITAH. S.Ag
Penata / Nip. 197606052006042004

PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE
KECAMATAN DELIMA

Alamat : Jln.T. Raja Husen NO.I Reubee Kode Pos. 24162

Nomor : 423.4 /420/ 2017
Lampiran : -
Perihal : **Pemberitahuan**
Telah Melakukan Penelitian Ilmiah

Reubee, 24 Juli 2017
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan
Komunikasi Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Di
Tempat

Sehubungan dengan maksud Surat Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B121126/Un.08/FDK.I/PP.00.9/06/2017, Perihal izin untuk melaksanakan penelitian ilmiah, maka dengan ini kami menerangkan bahwa :

N a m a	: KHALIKUL BAHRI
N I M	: 411307011
Pekerjaan	: Mahasiswa
Prodi	: Komunikasi dan Penyiaran Islam

Benar yang namanya tersebut diatas Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Fakultas Dakwah dan Komunikasi, telah melakukan penelitian ilmiah pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : **Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak.**

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya, dan terimakasih.

An. CAMAT DELIMA
Sekcam

PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE KECAMATAN DELIMA

NUR MASYITAH. S.Ag
Penata / Nip. 197606052006042004

LAMPIRAN

Wawancara dengan Bapak Muhammad Fauzi S.H.I (Keuchik Gampong Seukeum Bambong)

Wawancara dengan Bapak Husaini Ismail (Orang Tua dari Abdul Aziz Warga Gampong Seukeum Bambong)

Wawancara dengan Ibu Salbiah (Orang Tua dari Lukman Warga Gampong Seukeum Bambong)

Wawancara dengan Ibu Aminah (Orang Tua dari Muzammil Warga Gampong Seukeum Bambong)

Wawancara dengan Bapak Husaini Mahdi (Orang Tua dari Bunayya Zakki Warga Gampong Seukeum Bambong)

Wawancara dengan Ibu Murni (Orang Tua dari M. Ulya Warga Gampong Seukeum Bambong)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Khalikul Bahri
2. Tempat / Tgl. Lahir : Seukeum /14 Juni 1995
   Kecamatan Delima Kabupaten/Kota Pidie
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Agama : Islam
5. NIM / Jurusan : 411307011 / Komunikasi dan Penyiaran Islam
6. Kebangsaan : Indonesia
7. Alamat : Gp. SeukeumBambong
   a. Kecamatan : Delima
   b. Kabupaten : Pidie
   c. Propinsi : Aceh
8. Email : khaliqulbahri@gmail.com

Riwayat Pendidikan

9. MI/SD/Sederajat Tahun Lulus 2007
10. MTs/SMP/Sederajat Tahun Lulus 2010
11 MA/SMA/Sederajat Tahun Lulus 2013
12. Diploma Tahun Lulus

Orang Tua/Wali

13. Nama ayah : Husaini Ismail
14. Nama Ibu : Wahyuni
15. Pekerjaan Orang Tua : Jualan
16. Alamat Orang Tua : Gp. Seukeum Bambong
    a. Kecamatan : Delima
    b. Kabupaten : Pidie
    c. Propinsi : Aceh

Banda Aceh, 24 Juli 2017
Peneliti,

(Khalikul Bahri)