

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Televisi merupakan sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektronik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suaranya dapat didengar. Pada saat ini televisi dapat dijumpai diberbagai kalangan masyarakat, mulai dari penduduk perkotaan sampai yang berada dipedesaan. Hampir setiap rumah dan ditempat umum lainnya dapat dijumpai televisi. Hal ini karena televisi merupakan media massa yang telah menjadi kebutuhan masyarakat akan informasi dan hiburan. Pada program televisi ada berbagai macam siaran yang dapat disajikan, mulai dari berita ditingkat daerah, nasional, hingga internasional, berbagai hiburan anak, kuis, informasi masak-memasak, hiburan musik, sinetron, serta masih banyak lagi program acara lainnya yang dapat disajikan ditelevisi. Televisi dengan berbagai acara yang ditayangkan tersebut telah mampu menarik minat penonton, selain orang dewasa anak-anak juga tidak terlepas dari terpaan program acara ditelevisi (Ardhyansyah: 2012 : 7-8).

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

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

Kegiatan menonton televisi bisa jadi merupakan keharusan bagi anak. Ada anak-anak yang sering menghabiskan sebagian besar waktunya didepan televisi. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan disekitar lingkungan anak. Dari waktu ke waktu , banyak sekali kasus mengenai dampak media terutama siaran televisi di indonesia, misalnya “kasus *Smack Down*” yang merenggut nyawa seorang bocah karena mengikuti adegan-adegan berbahaya yang disiarkan acara televisi. Kasus lain adalah seorang ibu karena anaknya yang berusia 3.5 tahun, bicaranya cedel dan tergagap-gagap. Ternyata anak tersebut meniru karakter dalam sinetron “Si Yoyo”. Sinetron tersebut menampilkan sosok pemuda lugu, yang memiliki perilaku dan pola pikir seperti anak kecil. Terbukti bahwa sinetron tersebut telah menjadi “sihir” bagi anak-anak, sehingga banyak yang meniru karakter Si Yoyo dalam acara tersebut.

Banyak sekali tayangan yang disajikan oleh stasiun televisi yang tak jarang ditemui acara-acara yang berbahaya bagi anak. Sering sekali ditayangkan dalam televisi acara yang berbau kekerasan, adegan pacaran yang mestinya belum pantas ditonton oleh anak, adegan tidak hormat kepada orang tua, gaya hidup yang hura-hura dan masih banyak lagi deretan dampak negatif yang akan menerpa anak-anak yang masih belum mengerti dan belum mengetahui apa-apa. Mereka hanya tahu bahwa

acara televisi itu bagus sehingga mereka merasa senang dan terhibur serta merasa penasaran untuk mengikuti acara demi acara selanjutnya.

Dari pengamatan awal penulis, kebiasaan menonton televisi juga bisa mengakibatkan anak-anak lebih senang berlama-lama didepan televisi dibandingkan harus belajar. Adanya kebiasaan menonton televisi pun, bahkan anak sering meniru adegan-adegan yang dilakoni oleh tokoh-tokoh didalam acara televisi yang mereka sukai seperti memukul, menendang, melempar dan menampar ketika mereka sedang berada di lingkungannya baik tempat bermain, lingkungan keluarga, ataupun dilingkungan sekolah. Hal ini disebabkan karena pola pikir anak yang polos dan lugu serta mudah terpengaruh dengan isi pesan yang dilihatnya di dalam program acara televisi.

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

Saat ini bermacam-macam program acara hiburan ditv yang dapat disajikan khusus bagi anak-anak. Salah satunya adalah tv swasta RCTI yang menayangkan program acara anak yaitu Serial Animasi Zakstrom. Program acara ini biasanya ditayangkan setiap hari minggu mulai pukul 10.00-11.00 WIB.

Serial Zakstrom adalah tayangan yang bercerita tentang seorang bocah dan teman-temannya melakukan petualangan demi membasmi kejahatan. Serial animasi Zakstrom diperankan oleh Zak sebagai tokoh protagonis, adalah anak laki-laki remaja yang tersedot ke tujuh lautan dari segitiga bermuda, Cece adalah seorang putri yang selalu membantu zak untuk tetap bertahan, Crogar adalah seorang bajak laut viking, Caramba adalah alien hijau yang berfungsi sebagai insinyur seven cs, Clovis adalah seorang poltergeist bukan hantu, Calabrax adalah pedang Zak yang ajaib yang bisa berbicara. Sedangkan pemeran tokoh antagonis adalah Skullivar, bajak laut yang paling kuat dari semuanya, musuh bebuyutan Zak, Golden bones adalah letnan skullivar.

Cerita dalam serial tersebut pada awalnya menceritakan Zak sebagai seorang anak biasa yang sedang menghadiri kompetisi selancar. Suatu ketika ia tersedot kedalam tujuh lautan segitiga bermuda dimana ia berada di tempat yang asing, kemudian Zak muncul sebagai kapten kapal dengan awa-awaknya yang unik, Zak bersenjata dengan pedang ajaib yang bisa berbicara yaitu Calabrax, pedang yang dimiliki Zak tersebut mempunyai kekuatan untuk melindungi dirinya dengan berbagai macam Armors (baju) pelindung dan senjata dalam menghadapi banyak bahaya di tanah asing. Tokoh Zak di dalam serial animasi Zakstrom sebagai tokoh protagonis

yang memiliki keberanian dan daya juang yang luar biasa membuat anak-anak menjadikan Zak sebagai panutan di dalam lingkungan bermainnya, misalnya anak-anak sering menirukan gaya Zak juga mereka memperagakan adegan seperti yang mereka lihat di televisi.

Berdasarkan hasil pengamatan awal penulis terhadap anak-anak RT 16/RW 06 Kelurahan Oesapa, Jln. Suratim, penulis menemukan adanya kegiatan menonton pada anak yang terjadi setiap harinya, namun penulis melihat bahwa anak-anak lebih memanfaatkan waktu pada akhir pekan untuk menonton serial animasi Zakstrom yang menyebabkan sebagian mereka sering duduk berlama-lama di depan televisi untuk menyaksikan cerita dari serial animasi Zakstrom tersebut. Bagi mereka serial animasi Zakstrom ini memberikan hiburan. Pengamatan awal yang penulis lakukan, dari kegemaran menonton dan kebiasaan itulah yang dapat mempengaruhi anak dalam menjalankan aktivitas mereka seperti malas belajar dan sikap mereka keras kepala ketika orangtua memberi perintah untuk melakukan sesuatu. Bukan tidak mungkin hal inilah yang dapat saja mempengaruhi anak untuk lebih memilih menonton dari pada menyelesaikan tugas sekolah yang diberikan.

Selain itu, penulis juga menemukan data dilapangan bahwa sebagian besar dari anak-anak di RT 16/RW 06 Kelurahan Oesapa ini dapat memperagakan bagaimana seperti yang dilakukan Zak dalam film tersebut. Mereka memperagakanya ketika sedang bermain bersama teman-teman dilingkungan tersebut seperti kejar-kejaran,saling melakukan aksi tendangan, memperagakan jurus yang ada di film ,

mereka juga saling berkelahi seperti di televisi, dan lainya seperti yang mereka ketahui dari menonton film animasi Zakstrom di televisi.

Hal ini yang sering penulis temukan di lingkungan sekitar yakni di RT 16/RW 06 Kelurahan Oesapa . Hal tersebutlah yang menjadi efek ketika mereka menonton tayangan film *action* yang mana akan mempengaruhi perilaku mereka. Selain hasil pengamatan penulis terhadap reaksi anak-anak ketika selesai menonton, penulis juga melakukan wawancara dengan salah satu orangtua tentang perubahan sikap yang dialami oleh anak-anaknya ketika selesai menonton film animasi Zakstrom. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ibu Albertina Ngongo Mada tentang perubahan sikap anaknya ketika sedang menonton dan setelah selesai menonton adalah

“Anak saya sering sekali melawan kalau saya suruh dia makan atau belajar karena keasyikan menonton, sikapnya sering malastau, selain itu anak saya juga sering melakukan aksi yang tidak baik seperti menendang kawannya jika sedang bermain bersama”.

Film Animasi Zakstrom ini dapat memberikan hiburan bagi mereka ketika sedang menonton acara tersebut. Selain dapat memberikan hiburan hal ini bisa mempengaruhi perilaku anak yang gemar berada di depan layar televisi untuk menonton Film Animasi Zakstrom. Dengan daya tarik yang dimiliki tayangan ini serta minat menonton dari anak-anak tersebutlah penulis merasa tertarik untuk meneliti mengenai efek media terkhususnya efek menonton Film Zakstrom dan salah satunya adalah efek konatif yang mengacu pada perilaku anak . Maka penulis meneliti dan menyusun skripsi dengan judul :

“Efek Konatif Menonton Serial Animasi Zakstrom Di RCTI” (Studi Kasus Pada Anak Sekolah Dasar Di Rt 16 Rw 06 Kelurahan Oesapa Kecamatan Kelapa Lima Kota Kupang).



1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efek konatif yang terjadi pada anak Sekolah Dasar di RT 16 RW 06, Kelurahan Oesapa Kecamatan Kelapa Lima Kota Kupang dari Menonton Serial Animasi Zakstrom Di RCTI ?

1.3. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini adalah memperoleh efek konatif menonton serial animasi Zakstrom pada anak Sekolah Dasar di RT 16 RW 06, Kelurahan Oesapa Kecamatan Kelapa Lima Kota Kupang.

1.4. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan apa yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efek konatif dari menonton serial animasi

Zakstrom pada anak Sekolah Dasar di RT 16 RW 06, Kelurahan Oesapa Kecamatan Kelapa Lima Kota Kupang.

1.5. Manfaat penelitian

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

1) Manfaat Teoritis

Dari aspek teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi akademis bagi pengembangan ilmu komunikasi terutama yang berkaitan dengan media massa mengenai studi tentang program acara televisi (Serial animasi) yang mengacu pada efek negatif yang mempengaruhi konatif anak.

2) Manfaat Praktis

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

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

1.6. Kerangka Berpikir, Asumsi dan Hipotesis

1.6.1. Kerangka Berpikir

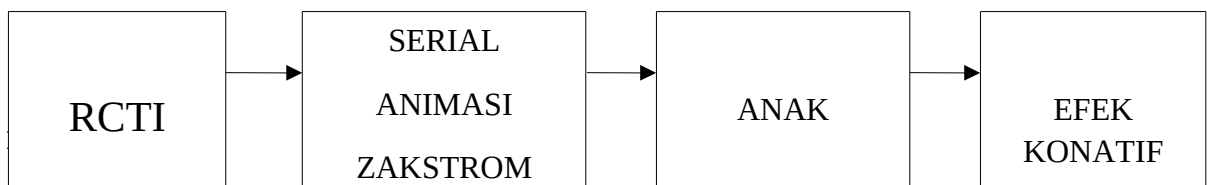
Kerangka pemikiran penelitian ini adalah penalaran yang dikembangkan dalam memecahkan masalah penelitian ini. Pada dasarnya penelitian ini menggambarkan jalan pikiran, landasan rasional dan pelaksanaan penelitian. Dasar penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah efek konatif dari menonton serial animasi Zakstrom di rcti pada anak sekolah dasar di RT 16 RW 06 Kelurahan Oesapa Kecamatan Kelapa Lima Kota Kupang.

Serial Animasi Zakstrom dapat memberikan hiburan terutama dikalangan anak-anak. Salah satu stasiun televisi yang menayangkan program acara tersebut adalah RCTI. Selain dapat memberikan hiburan hal ini bisa mempengaruhi perilaku anak yang gemar berada didepan layar televisi untuk menonton. Apalagi jika acara menonton tersebut merupakan menu wajib sehari-hari bahkan tingkat maniak atau kecanduan terhadap film tersebut cukup tinggi, sehingga merasa tidak puas bila melewatkan episode dari film tersebut. Hal inilah yang dapat berdampak pada perilaku anak baik pada saat menonton maupun sesudah menonton.

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

Bagan 1.1

Kerangka Berpikir



Sugiyono (2012:97) Menjelaskan bahwa asumsi merupakan penalaran tersirat yang dalam kerangka pemikiran atau tanggapan dasar dan titik tolak pemikiran yang kebenarannya dapat diterima secara umum yang berfungsi sebagai dasar pijak bagi masalah yang diselidiki. Asumsi peneliti pada penelitian ini bahwa tayangan Serial animasi Zakstrom yang ditayangkan oleh televisi RCTI memberikan efek konatif terhadap anak.

1.6.3. Hipotesis

Sugiyono (2012:99) Hipotesis merupakan jawaban atau pernyataan sementara terhadap masalah yang masih harus diuji, atau jawaban yang masih bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Oleh karena itu hipotesis penelitian ini adalah serial animasi Zakstrom yang ditayangkan di RCTI yang ditonton oleh anak-anak Sekolah Dasar di RT 16 RW 06, Kelurahan Oesapa Kecamatan Kelapa Lima Kota Kupang dapat memberikan efek konatif seperti mempengaruhi perilaku anak.