



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti mencoba menelusuri penelitian terdahulu untuk membandingkan dan sebagai bahan panutan selama proses pembuatan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang digunakan ialah penelitian yang memiliki kemiripan topik penelitian

Skripsi milik Diganty Almira Yaumil Akhir yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari terpaan adegan kekerasan pada sinetron Putih Abu-Abu di SCTV terhadap agresivitas remaja di kecamatan cileungsi, desa cileungsi kidul, RW 12. Penelitian tersebut menggunakan teori kultivasi dengan dua variabel, yaitu variabel independen terpaan media dan variabel dependen agresivitas. Dimensi yang digunakan dalam variabel terpaan media ada dua, yaitu durasi dan frekuensi, sedangkan dimensi dalam variabel agresivitas ada fisik dan verbal. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh terpaan kekerasan yang cukup signifikan terhadap agresivitas remaja usia 15-17 tahun sebesar 30%.

Penelitian lainnya adalah milik Grace Devinasri Palesang yang juga meneliti tentang efek media dengan judul “Pengaruh Terpaan Sinetron Ganteng Ganteng Serigala Terhadap Perilaku Meniru Remaja”. Akan tetapi, teori yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian

ini menggunakan teori belajar sosial, yaitu teori yang menekankan bahwa lingkungan yang dihadapkan pada seseorang tidak random, lingkungan itu seringkali dipilih dan diubah melalui perilakunya sendiri. Penelitian ini menggunakan variabel independen pengaruh terpaan tayangan sinetron GGS dan variabel dependen peniruan perilaku verbal dan nonverbal. Dimensi yang digunakan dalam variabel independen yaitu frekuensi, intensitas, dan durasi, sedangkan dalam variabel dependen dimensi yang digunakan yaitu proses perhatian, proses pengingatan, proses reproduksi motorik, dan proses motivasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh sebesar 85% antara menonton tayangan Ganteng Ganteng Serigala terhadap perilaku remaja.

Sama seperti penelitian sebelumnya, penelitian milik Veronika Christi ini menggunakan teori belajar sosial. Namun, variabel yang digunakan adalah variabel independen terpaan tayangan insert dan variabel dependen peniruan gaya hidup selebriti di kalangan remaja.

Lain halnya dengan Laila Nurazizah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh menonton Sinetron Si Biang Kerok Cilik Terhadap Perilaku Agresif Anak”, variabel yang digunakan ada 3, yaitu independen, dependen, dan intervening variabel. Dimensi yang digunakan dalam variabel independen yaitu proses perhatian, proses mengingat, proses produksi, dan proses motivasi. Dalam variabel dependen, dimensi yang digunakan hanya satu, yaitu mengenai perilaku agresif anak, dan dalam variabel intervening dimensi yang digunakan ada tiga, yaitu keluarga, teman kelompok, dan kondisi menonton. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa ada pengaruh yang ditimbulkan oleh sinetron Si Biang Kerok Cilik hanya 6.6% dan sisanya sebanyak 94,3% dipengaruhi oleh faktor lain.

Penelitian lainnya adalah milik Vacilia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa tentang ada tidaknya pengaruh terpaan tayangan Sinetron Ganteng-Ganteng Serigala terhadap sikap berpacaran di SMP San Marino, Jakarta. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yang pertama variabel terpaan tayangan (X) dengan dua dimensi, yaitu dimensi frekuensi dan intensitas. Variabel yang kedua adalah variabel sikap siswa-siswi SMP San Marino dengan menggunakan tiga dimensi, yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terpaan tayangan sinetron Ganteng-Ganteng Serigala di SCTV memberikan pengaruh sebesar 42.0% terhadap sikap berpacaran remaja.

Dari kelima penelitian terdahulu yang telah dipaparkan oleh penulis diatas, peneliti melihat adanya kesamaan dari penelitian yang akan peneliti teliti. Peneliti ingin melihat pengaruh terpaan yang ditimbulkan akibat menonton sinetron di televisi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel, yaitu variabel independen terpaan media dan variabel dependen agresivitas. Di variabel independen, peneliti menggunakan dimensi frekuensi menonton, intensitas menonton, dan frekuensi menonton adegan kekerasan (fisik dan verbal). Dalam variabel dependen, peneliti menggunakan dimensi perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal.

Tabel 2.1

Review Penelitian Terdahulu

	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3
Nama Peneliti dan Tahun	Diganty Almira Yaumil A. 2012	Grace Devinasri P. 2014	Veronika Christi, 2014
Universitas	Universitas Multimedia Nusantara	Universitas Multimedia Nusantara	Universitas Multimedia Nusantara
Permasalahan Penelitian	Apakah terdapat pengaruh dari terpaan kekerasan pada sinetron Putih Abu-Abu di SCTV terhadap agresivitas remaja di kecamatan Cileungsi, desa Cileungsi Kidul, RW 12? Dan Seberapa besar pengaruh terpaan kekerasan pada sinetron Putih Abu-Abu di SCTV terhadap agresivitas remaja di kecamatan Cileungsi, desa Cileungsi Kidul, RW 12?	Apakah terdapat pengaruh terpaan sinetron Ganteng-Ganteng Serigala terhadap perilaku meniru remaja?	Seberapa kuat pengaruh tayangan Insert di Trans TV terhadap peniruan gaya hidup selebriti di kalangan remaja?
Teori	Teori Kultivasi	Teori Belajar Sosial	Teori Belajar Sosial
Metode Penelitian	Survei	Survei	Survei
Variabel dan Dimensi Penelitian	Vvariabel terpaan media (X) yaitu durasi dan frekuensi, Variabel agresivitas (Y) yaitu fisik dan verbal.	Variabel pengaruh terpaan tayangan sinetron (X) yaitu frekuensi, intensitas, dan durasi, Variabel peniruan perilaku verbal dan nonverbal (Y) yaitu proses perhatian, proses pengingatan, proses reproduksi	Variabel terpaan tayangan insert (X) yaitu frekuensi, intensitas, dan durasi. Variabel peniruan gaya hidup selebriti (Y) yaitu perhatian terhadap tayangan insert dan

		motorik, dan proses motivasional.	melakukan imitasi
Hasil Penelitian	Adanya pengaruh terpaan kekerasan yang cukup signifikan terhadap agresivitas remaja usia 15-17 tahun sebesar 30%	Adanya pengaruh sebesar 85% antara menonton tayangan Ganteng Ganteng Serigala terhadap perilaku remaja.	Adanya pengaruh terpaan tayangan insert terhadap peniruan gaya hidup selebriti di kalangan remaja sebesar 10.8%.

	Penelitian 4	Penelitian 5
Nama Peneliti	Laila Nurazizah 2013	Vacilia 2015
Universitas	Universitas Indonesia	Universitas Multimedia Nusantara
Permasalahan Penelitian	Apakah ada pengaruh yang ditimbulkan akibat menonton sinetron Si Biang Kerok Cilik Terhadap Perilaku Agresif Anak?	Adakah pengaruh terpaan tayangan sinetron Ganteng-Ganteng Serigala terhadap sikap berpacaran remaja di SMP San Marino, Jakarta Barat? Seberapa besar pengaruh terpaan tayangan sinetron Ganteng-Ganteng Serigala terhadap sikap berpacaran remaja di SMP San Marino, Jakarta Barat?
Teori	Teori Kultivasi	Teori Kultivasi
Metode Penelitian	Survei	Survei
Variabel dan Dimensi Penelitian	Variabel menonton televisi (X) yaitu proses perhatian, proses mengingat, proses produksi, dan proses motivasi. Variabel agresivitas (Y) yaitu mengenai perilaku agresif anak, Variabel Lingkungan (Y) yaitu keluarga, teman kelompok, dan kondisi menonton.	Variabel terpaan tayangan (X) dengan dua dimensi, yaitu dimensi frekuensi dan intensitas. Variabel yang kedua adalah variabel sikap siswa-siswi SMP San Marino dengan menggunakan tiga dimensi, yaitu kognitif, afektif, dan konatif.
Hasil Penelitian	Pengaruh yang ditimbulkan oleh sinetron Si Biang Kerok Cilik hanya 6.6%	Adanya pengaruh terpaan tayangan sinetron GGS di SCTV sebesar 42%.

2.2 Kerangka Teori

Penelitian ini lebih menekankan tentang efek pengaruh dari media terhadap khalayak, maka teori yang tepat digunakan dalam penelitian ini adalah teori kultivasi. Penggunaan teori kultivasi ini untuk menjelaskan ada tidaknya pengaruh terpaan media televisi terhadap agresifitas remaja.

Teori kultivasi dikembangkan oleh George Gerbner dan Larry Gross. Menurut Gerbner, konsep dasar teori kultivasi ada 2, yaitu *Mainstreaming* dan *Resonance*. Dua konsep tersebut menjelaskan tentang proses bagaimana kultivasi terjadi.

2.2.1 Teori Kultivasi

Cultivation berarti penguatan, pengembangan, perkembangan, penanaman, atau pereratan, artinya bahwa terpaan media, khususnya televisi mampu memperkuat persepsi khalayak terhadap realitas sosial (Kriyantono. 2006, h. 285). Hipotesis dasar analisis kultivasi adalah bahwa menonton televisi secara berangsur-angsur mengarahkan kita pada keyakinan mengenai sifat dasar dari dunia sosial yang mengikuti pandangan akan realitas yang memiliki stereotip, terdistorsi, dan sangat selektif seperti yg digambarkan dengan cara sistematis di fiksi dan berita televisi (McQuail, 2011, h. 256).

Dalam teori kultivasi, televisi menjadi media dimana para penonton belajar tentang masyarakat dan kultur/budaya di lingkungannya. Oleh karena

itu, persepsi yang ada dibenak penonton tentang masyarakat dan budaya sangat ditentukan oleh televisi (Nurudin, 2014, h. 167). McQuail dan Windahl (1993 dikutip dalam Nurudin, 2014, h. 170) menganggap bahwa televisi tidak hanya sebagai cerminan atas kejadian sehari-hari di kehidupan sekitar kita, melainkan dunia itu sendiri. Oleh karena itu, kekerasan yang ditayangkan televisi adalah cerminan dari kejadian di kehidupan nyata.

Gerbner dan Gross (1976 dikutip dalam Shanahan dan Morgan, 1999, h. 20-21) memaparkan 3 asumsi dasar teori kultivasi.

1. Rata-rata jumlah paparan televisi lebih mendominasi daripada media lainnya. Banyak orang yang lebih menghabiskan waktu luangnya melalui televisi dibandingkan dengan media lain seperti radio. Namun, tentu saja banyak orang yang sering membaca, nonton film, membaca majalah, dan orang yang mendengarkan radio tetapi televisi tetap mendominasi penggunaan media.

2. Khalayak menggunakan televisi jauh sebelum mereka menggunakan media lain. Kebanyakan orang dibawah umur 50 tahun telah menggunakan televisi jauh sebelum mereka mampu membaca atau bahkan berbicara.

Untuk kebanyakan publik, penggunaan televisi sudah digunakan jauh sebelum ada perkembangan selera dan aliran selektif pada penggunaan media lainnya.

3. Televisi lebih tersedia dan mudah diakses daripada media lain. Tidak seperti media cetak, televisi tidak mengharuskan untuk mengemas sebuah tulisan. Tidak seperti film teater, televisi menghadirkan berbagai program secara berkelanjutan seperti sinetron dan dapat ditonton tanpa harus meninggalkan rumah, serta tanpa biaya. Tidak seperti radio, televisi mampu memberikan pertunjukkan visual dan audio. Tidak seperti internet, televisi tidak memerlukan keahlian komputer.

George Gerbner memberikan proposisi mengenai teori kultivasi, yaitu (Kriyantono. 2006, h. 286):

1. Televisi merupakan suatu media yang unik yang memerlukan pendekatan khusus untuk diteliti.
2. Pesan-pesan televisi membentuk sebuah sistem koheran, *mainstream* dari budaya kita.
3. Sistem-sistem isi pesan tersebut memberikan tanda-tanda untuk kultivasi.
4. Analisis kultivasi memfokuskan pada sumbangan televisi terhadap waktu untuk berpikir dan bertindak dari golongan-golongan sosial yang besar dan heterogen.
5. Teknologi baru seperti VCR memperluas daripada mengelakkan jangkauan pesan televisi.
6. Analisis kultivasi memfokuskan pada penstabilan yang meluas dan penyamaan akibat-akibat.

Teori kultivasi merupakan teori sosial yang meneliti efek jangka panjang dari televisi pada khalayak dan merupakan salah satu teori komunikasi massa yang dikembangkan oleh George Gerbner dan Larry Gross dari University of Pennsylvania.

Teori kultivasi pertama kali dikenalkan dalam tulisan yang berjudul *Living with Television: The Violenceprofile, Journal of Communication*. Teori kultivasi lebih memfokuskan kajiannya pada studi tentang televisi dan penonton, khususnya pada kekerasan yang ada di televisi

Gerbner dan Gross membagi tipe penonton televisi menjadi 2, yaitu *Heavy Viewers* (orang yang menghabiskan waktunya lebih banyak untuk menonton televisi) penonton jenis ini biasanya menonton lebih dari 4 jam setiap harinya dan *Light Viewers* (orang yang menghabiskan sedikit waktunya untuk menonton televisi) penonton jenis ini biasanya menyaksikan televisi dalam kurun waktu sekitar dua jam setiap harinya. *Light Viewer* biasanya akan menonton televisi seperlunya saja.

Khalayak yang termasuk dalam *heavy viewers* akan memandang dunia nyata sama dengan gambaran yang ada di televisi, artinya semakin sering khalayak menonton acara kekerasan di televisi, maka Ia akan menganggap bahwa dunia ini penuh dengan kekerasan. Penonton jenis ini biasanya paling mudah terpengaruh oleh isi tayangan televisi.

Menurut Nurudin (2014, h. 168-169) Program acara televisi seperti sinetron di Indonesia hampir menampilkan konten yang seragam, misalnya Tersanjung, Pernikahan Dini, dan lain lain. Sinetron-sinetron tersebut hampir semua membahas tentang konflik pertengkaran, orangtua dengan anak, serta hamil diluar nikah.

Biasanya, tipe penonton jenis *Heavy Viewer* akan beranggapan bahwa masyarakat di kehidupan nyata banyak yang hamil diluar nikah. Para pecandu berat tersebut akan percaya dengan apa yang terjadi pada masyarakat sekarang ini adalah gambaran yang dicerminkan oleh sinetron.

Berbeda dengan *heavy viewers*, *light viewer* hanya menonton tayangan televisi sesuai kebutuhan, artinya mereka akan menonton apa yang mereka ingin saja. Penonton jenis ini biasanya tidak mudah terpengaruh oleh isi tayangan televisi.

Teori kultivasi ini menjelaskan tentang perbedaan sebuah realitas sosial antara *Heavy Viewer* dan *Light Viewer*. Penonton yang cenderung *Heavy Viewer* lebih mempercayai suatu realitas yang konsisten dengan apa yang ditampilkan pada televisi (Winarso, 2005, h. 98).

Riset kultivasi yang dilakukan oleh Gerbner mengatakan bahwa seseorang memaknai dunia dipengaruhi oleh pemaknaan televisi. Di riset tersebut ada beberapa pertanyaan yang membedakan cara pandang penonton *Heavy Viewer* dan *Light Viewer*. Di pertanyaan “berapa persen orang

Amerika yang mempunyai pekerjaan dalam penegakan hukum?” jawaban yang benar adalah 1% tetapi televisi menggambarkan sebesar 20%. Penonton *Heavy Viewer* akan memberikan angka yang jauh lebih tinggi dari itu dan lebih tinggi daripada penonton *Light Viewer*. Maka dari itu, *Heavy Viewer* cenderung akan menganggap bahwa dunia ini adalah gambaran yang direfleksikan oleh televisi.

Dalam menjelaskan realitas sosial, ada dua konsep yang diberikan oleh Gerbner, yaitu *Mainstreaming* dan *Resonance*. *Mainstreaming* adalah istilah yang digunakan oleh Gerbner untuk mendeskripsikan sebuah proses dari “penyamaran”, “pembelokan”, dan “pencampuran” oleh media dengan jumlah penonton yang mendominasi (*Heavy Viewers*) (Griffin, 2012, h. 371).

Gerbner mengungkapkan, media memahami bahwa *Heavy Viewers* memiliki orientasi, sudut pandang, dan makna yang sama antara penonton satu dengan yang lain, sehingga media cenderung untuk membuat program televisi yang memiliki kecenderungan untuk menarik sebanyak mungkin penonton daripada memfokuskan sebuah program yang merujuk pada informasi, program, edukasi, atau penyampaian iklan yang ditunjukkan kepada segmen terbatas.

Konsep *Resonance* merupakan sebuah kondisi dimana penonton secara intensif melihat suatu kejadian dalam program televisi adalah suatu kehidupan yang dialami penonton dalam kehidupan sehari-hari (Griffin, 2012, h. 371). Gerbner menjelaskan konsep dalam sebuah contoh, dimana

penonton diarahkan oleh media untuk memahami sebuah pesan dimana tingkat kekerasan, kehilangan keluarga akibat korban kejahatan, dan hal buruk lainnya yang disampaikan di televisi merupakan kehidupan nyata. Konsep ini biasanya didukung dengan adanya pengalaman pribadi atau lingkungan.

Bedasarkan pemaparan konsep *resonance* oleh Gerbner, peneliti menarik satu kesimpulan bahwa media tidak hanya menyampaikan informasi dan melaporkan realitas peristiwa tetapi media memiliki kemampuan untuk membentuk sebuah realitas di dalam benak khalayak.

Gerbner dalam *A First Look at Communication Theory* (Griffin, 2012, h. 366) mengungkapkan bahwa Ia fokus pada kekerasan dalam televisi mampu mempengaruhi kepercayaan penonton tentang dunia sekeliling mereka dan perasaan terkoneksi terhadap kepercayaan tersebut. Jika penonton pada akhirnya percaya bahwa dunia sekeliling mereka dipenuhi oleh kejahatan, mereka akan merasa ketakutan bahwa diri mereka akan ikut terjerumus dalam dunia kejahatan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3 Definisi Konsep

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa konsep penelitian. Peneliti menggunakan komunikasi massa sebagai konsep. Pada dasarnya, komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (cetak dan elektronik).

2.3.1 Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (Bittner, 1980 dikutip dalam Rakhmat, 2008, h. 188). Massa dalam komunikasi massa merujuk pada penerimaan pesan yang berkaitan dengan media massa. Oleh karena itu, massa dalam komunikasi massa adalah penonton atau *audience*. Menurut Gerbner (dikutip dalam Rakhmat, 2008, h. 188) komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang berkelanjutan serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri.

Michael W, Gamble dan Teri Kwal Gamble (1986, dikutip dalam Nurudin, 2014, h. 8-9) mengemukakan bahwa, menurut mereka sesuatu bisa didefinisikan sebagai komunikasi massa jika mencakup beberapa hal, yaitu:

1. Komunikator dalam komunikasi massa mengandalkan peralatan modern untuk menyebarkan atau memancarkan pesan secara cepat kepada khalayak luas. Pesan tersebut disampaikan melalui media modern seperti surat kabar, majalah, televisi, film, dan lain-lain.

2. Komunikator dalam komunikasi massa dalam menyebarkan pesan-pesannya bermaksud mencoba berbagi pengertian dengan jutaan orang yang tidak saling kenal satu sama lain.
3. Pesan adalah milik public, artinya pesan ini bisa didapatkan atau diterima oleh banyak orang.
4. Sebagai sumber, komunikator massa biasanya organisasi formal seperti jaringan, ikatan, atau perkumpulan. Dengan kata lain, komunikator tidak berasal dari seseorang, melainkan lembaga.
5. Komunikasi massa dikontrol oleh *gatekeeper* (penangkis informasi), artinya pesan-pesan yang disampaikan atau disebarakan dikontrol oleh sejumlah individu dalam lembaga tersebut sebelum disiarkan melalui media massa.
6. Umpan balik dalam komunikasi massa sifatnya tertunda. Jika dalam jenis komunikasi lain, umpan balik bisa bersifat langsung.

Dengan demikian, media massa merupakan alat-alat dalam komunikasi yang mampu menyebarkan pesan secara serempak dan cepat kepada khalayak atau *audience* yang luas dan heterogen.

Alexis memberikan beberapa fungsi dari komunikasi massa. Pertama, komunikasi massa sebagai pemberi informasi. Fungsi informasi ini merupakan fungsi yang penting dalam komunikasi massa. Dalam fungsi ini contohnya adalah berita-berita yang ditayangkan oleh televisi. Kedua, komunikasi massa sebagai pemberi hiburan. Fungsi ini menjadi paling tinggi

daripada fungsi lainnya. Contohnya ketika lelah setelah beraktivitas seharian di luar rumah, televisi menjadi media hiburan untuk menghilangkan lelah dan berkumpul bersama anggota keluarga lainnya. Ketiga, komunikasi massa sebagai fungsi mempersuasi atau mempengaruhi. Fungsi persuasi ini bisa dilihat dari tulisan pada tajuk rencana, artikel, dan surat kabar. Keempat, komunikasi massa berfungsi memenuhi kebutuhan komunikasi (dikutip dalam Nurudin, 2004, h. 65-73).

Dalam kegiatan sehari-hari, khalayak tidak lepas dari peran media massa, seperti televisi, *handphone*, buku, majalah, dan lain-lain. Dengan kata lain, media massa sangat penting bagi kehidupan manusia, bahkan media massa memberikan pengaruh bagi perkembangan komunikasi manusia.

Media massa dibagi menjadi 2 bentuk, yaitu elektronik dan cetak. Media massa elektronik terdiri dari televisi dan radio, sedangkan media cetak terdiri dari buku, majalah, tabloid, dan surat kabar (Nurudin, 2014, h. 5). Selain itu, film dan internet juga dikatakan sebagai media massa dan salah satu media massa yang sering dinikmati oleh khalayak adalah televisi.

Media massa mampu membentuk masa depan khalayak. Artinya, media massa sekarang ini mampu mempengaruhi perilaku khalayak.

2.3.2 Efek Media Massa

McLuhan (dikutip dalam Rakhmat, 2008, h. 219) mengatakan bahwa bentuk media sudah mempengaruhi khalayak. Ia juga mengatakan bahwa media adalah perluasan dari indra manusia. Telepon adalah perpanjangan dari telinga dan televisi adalah perpanjangan dari mata. Maka dari itu, media massa mempengaruhi khalayak.

Media massa mempengaruhi khalayak, baik secara langsung atau tidak. Efek media massa mampu memberi jawaban dalam menciptakan perhatian, pengetahuan, sikap, dan perubahan perilaku. Efek media massa dapat pula mengubah perilaku nyata individu atau khalayak.

Larson Otto Nathan membagi efek perilaku nyata menjadi dua, yaitu: efek yang menggerakkan dan menonaktifkan perilaku nyata (dikutip dalam skripsi Diganty, 2012: 14-15).

1. Efek yang menggerakkan perilaku nyata merujuk kepada khalayak yang melakukan sesuatu sebagai konsekuensi penerimaan pesan-pesan media. Hal ini melibatkan pembentukan isu atau isu pemecahan masalah sebagai dasar dari pembentukan sikap mereka karena penerimaan pesan media.
2. Efek penonaktifan merujuk kepada sikap yang telah dimiliki, sebaiknya khalayak melakukan sesuatu bukan sebagai konsekuensi dari penerimaan pesan media massa.

Bedasarkan kesimpulan dari pengertian media massa, dapat peneliti simpulkan bahwa media massa adalah media yang kuat dalam mempengaruhi khalayak.

2.3.3 Terpaan Media

Media seperti yang kita ketahui mempunyai pengaruh yang kuat, dimana media bisa mempengaruhi pola pikir dan cara hidup seseorang, pengaruh ini tentunya tidak datang begitu saja namun ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, seperti Rosengren merasa bahwa waktu pemakaian media mempengaruhi masuknya pengaruh tayangan pada seseorang. Media juga sangat berperan penting sebagai sarana untuk membentuk pengetahuan dan juga pengalaman masyarakat mengenai dunia.

Rosengren (1974 dikutip dalam Rakhmat, 2014, h. 66) mengatakan bahwa penggunaan media terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis isi media, dan media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan.

Media masa secara pasti mempengaruhi pemikiran dan tindakan khalayaknya. Bukti sederhana terjadi pada seorang remaja laki-laki yang mengenakan topi seperti yang digunakan aktor dalam satu tayangan komedi di televisi. Budaya, sosial dan politik dipengaruhi oleh media (Agee, 2001 dikutip dalam Ardianto, Komala, dan Karlinah, 2015, h. 58).

Terpaan media dapat dioperasionalkan sebagai frekuensi individu dalam menonton televisi, film, membaca majalah, membaca surat kabar, atau mendengarkan radio. Terpaan media juga tentang penggunaan media, baik jenis media, frekuensi penggunaan media, atau durasi penggunaan media (Prastyono, 1995 dikutip dalam skripsi Diganty, 2012, h. 16). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media massa sangat mempengaruhi perilaku khalayaknya dan diukur berdasarkan frekuensi, durasi, dan perhatian khalayak terhadap tayangan tersebut.

2.3.4 Televisi

Televisi merupakan media temuan orang Eropa. Perkembangan pertelevisian di dunia ini sejalan dengan kemajuan teknologi elektronika yang perkembangannya sangat pesat setelah ditemukannya transistor oleh William Sockley dan kawan-kawannya pada tahun 1946 (Baksin, 2013, h. 7). Siaran televisi di Indonesia dimulai pada tahun 1962. Pada saat itu siaran televisi pertama di Indonesia menjadi momentum yang sangat bersejarah, meski tayangannya hanya hitam putih.

Menurut Morissan (2011, dikutip dalam kajian pustaka.com, 2016, para. 2) jenis program televisi dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. *Hard News*

Segala informasi penting dan menarik yang harus segera disajikan oleh media penyiaran karena sifatnya harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak, seperti *straight news*, *feature* dan infotaimen

2. *Soft News*

Segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam. Namun, bedanya dengan *hard news*, *soft news* tidak bersifat segera ditayangkan, seperti *current affair*, majalah, dokumenter, dan *talk show*.

3. Program Hiburan

Segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur khalayak dalam bentuk musik, lagu, dan permainan. Program yang termasuk adalah drama atau sinetron, permainan atau *game show*, musik, dan pertunjukan.

2.3.5 Sinetron

Sinetron adalah istilah untuk sinema elektronik. Sinetron adalah sebuah program televisi yang didalamnya mengandung isi pesan yang berhubungan dengan realita sosial masyarakat. Sinetron merupakan drama yang menyajikan cerita dari berbagai tokoh secara bersamaan. Masing-masing tokoh memiliki alur cerita. Akhir dari sinetron biasanya cenderung

selalu terbuka dan sering kali tanpa penyesalan Morissan (2011, dikutip dalam kajian pustaka.com, 2016, para. 14).

Menurut Kuswandi (1996, dikutip dalam skripsi Grace, 2014, h. 20) hadirnya sinetron merupakan suatu bentuk aktualitas komunikasi dan interaksi manusia yang diolah berdasarkan alur cerita yang mengangkat permasalahan hidup manusia.

Hampir semua stasiun televisi swasta menampilkan program sinetron. Stasiun televisi tersebut saling berlomba untuk menarik perhatian *audience*-nya agar mendapatkan *rating* yang tinggi terhadap sinetron yang dikeluarkannya. *Rating* sangat penting bagi stasiun televisi, karena *rating* menentukan sinetron yang mereka buat dapat menarik perhatian khalayak atau tidak.

Rating adalah jumlah penonton di suatu televisi pada acara, jam, dan hari tertentu. Data diperoleh berdasarkan survey khalayak oleh sebuah biro penelitian yang independen dan mempunyai kredibilitas tinggi (Mulyana & Idi, 1997 dikutip dalam skripsi Grace, 2014, h. 22).

Sinetron-sinetron yang dikeluarkan oleh stasiun televisi sekarang ini banyak yang jauh dari fungsi sebenarnya. Isi konten yang ada dalam sinetron sekarang ini banyak yang lebih menampilkan aspek hiburan saja dan tidak mendidik.

Sinetron yang ada sekarang ini banyak menampilkan adegan-adegan yang lebih mengekspos kekerasan. Sinetron-sinetron yang

mengandung kekerasan tersebut dikhawatirkan dapat mempengaruhi perilaku agresif remaja. Perilaku agresif adalah segala bentuk perilaku yang bermaksud untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun mental (Berkowitz, 1993 dikutip dalam Sobur, 2016, h. 373).

2.3.6 Remaja

Remaja atau *adolensence* berarti tumbuh atau menjadi dewasa. Istilah *adolensence* itu sendiri memiliki arti yang luas, seperti mencakup kematangan mental, emosional sosial, dan fisik (Hurlock, 2008, h. 181). Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak menuju masa dewasa dan masa remaja biasanya masa yang paling rentan terpengaruh dari terpaan media sekarang ini.

Menurut Konopka (1976, dikutip dalam skripsi Grace, 2014, h. 26), masa remaja meliputi remaja awal (12-15 tahun), remaja madya (15-18 tahun), dan remaja akhir (19-22 tahun).

Remaja yang mengalami masa peralihan seperti ini akan mengalami masalah seperti penyesuaian diri dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, dengan munculnya sinetron-sinetron yang isi kontennya lebih mengekspos tentang kekerasan, dikhawatirkan dapat mempengaruhi penyesuaian diri remaja tersebut.

2.3.7 Kekerasan dan Agresivitas

Kekerasan adalah kekuatan yang sedemikian rupa dan tanpa aturan yang berupa tindakan memukul dan melukai baik jiwa maupun badan, berdampak mematikan, memisahkan orang dari kehidupannya atau dengan menghancurkan kehidupannya (Haryatmoko, 2007, h. 19).

Gerbner dan Gross melakukan serangkaian penelitian terkait kekerasan di televisi. Mereka mendefinisikan bahwa televisi sebagai ungkapan terbuka kekuatan fisik kepada diri sendiri atau orang lain, memaksa tindakan kepada kemauan orang sehingga dapat melukai atau membunuh atau benar-benar melukai atau membunuh (Winarso, 2005, h. 182).

Bahaya tayangan kekerasan yang disiarkan di televisi akan mengajarkan khalayak, terutama di kalangan remaja tentang sikap hidup dan perilaku agresif. Dampak bagi kehidupan mereka adalah (Surbakti, 2002, h. 127-128):

1. Meningkatkan perilaku kekerasan bagi sebagian anak-anak.

Meskipun mereka dididik untuk memiliki sikap toleransi, tayangan yang mereka saksikan justru mengajarkan sebaliknya, sehingga terjadi benturan hebat di dalam batin mereka.

2. Tayangan kekerasan menyebabkan mereka kehilangan kepekaan terhadap perilaku agresif itu sendiri.

Artinya mereka akan menanggapi kekerasan adalah suatu hal yang wajar dan biasa saja. Akibatnya mereka akan terbiasa melakukan kekerasan dalam interaksi mereka sehari-hari.

Sikap agresif adalah penggunaan hak sendiri dengan cara melanggar hak orang lain (Calhoun dan Acocella, 1990, dikutip dalam Sobur, 2016, h. 373). Berkowitz (1993 dikutip dalam Sobur, 2016, h. 373) mendefinisikan agresi sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental.

Agresi juga dapat didefinisikan sebagai perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain (Widyastuti, 2014, h. 116). Menurut Myers (2012, dikutip dalam Widyastuti, 2014, h. 116) agresi dibagi menjadi dua jenis, pertama, *hostile aggression* atau agresi yang didorong oleh kemarahan dan dilakukan dengan tujuan untuk melampiaskan kemarahan itu sendiri. Kedua, *instrumental aggression* atau agresi yang digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan lain, pada umumnya agresi ini tidak disertai dengan emosi. Oleh karena itu, perilaku yang dapat merugikan orang lain disebut sebagai perilaku agresif.

Menurut Riyanti & Probowo (1998 dikutip dalam skripsi Diganty, 2012, h.17-18) agresi terbagi menjadi beberapa bentuk, yaitu:

1. Agresif fisik, aktif, langsung, contohnya menikam, memukul, atau menembak orang lain, dll.

2. Agresif fisik, aktif, tidak langsung, contohnya membuat perangkap untuk orang lain, menyewa pembunuh untuk membunuh, dll.
3. Agresif fisik, pasif, langsung, contohnya duduk dalam demonstrasi.
4. Agresif fisik, pasif, tidak langsung, menolak berpindah ketika melakukan aksi duduk saat demonstrasi.
5. Agresif verbal, aktif, langsung, contohnya menghina orang lain.
6. Agresif verbal, aktif, tidak langsung, contohnya menyebarkan gossip.
7. Agresif verbal, pasif, langsung, contohnya menolak berbicara dengan orang lain.
8. Agresif verbal, pasif, tidak langsung, contohnya tidak mau membuat komentar verbal, misalnya menolak berbicara ke orang yang menyerang dirinya apabila ia dikeritik secara tidak adil.

Perilaku agresif ditunjukkan untuk menyerang, menyakiti, atau melawan orang lain baik secara fisik maupun verbal. Tindakan-tindakan tersebut bisa berbentuk pukulan, tendangan, dan perilaku fisik lainnya atau tindakan lain seperti makian, ejekkan, dan lainnya. Perilaku agresif dianggap sebagai sebuah gangguan bila terdapat beberapa persyaratan seperti (Belajarpsikologi.com, 2010, para. 6):

1. Bentuk perilaku luar biasa, bukan hanya berbeda sedikit dari perilaku yang biasa. Misalnya memukul adalah hal yang biasa, tetapi bila setiap

kali ungkapan tidak setuju dinyatakan dengan memukul, maka perilaku tersebut sebagai perilaku agresif.

2. Masalah ini bersifat kronis, artinya perilaku tersebut bersifat terus menerus atau tidak menghilang dengan sendirinya.
3. Perilaku tidak dapat diterima karena tidak sesuai dengan norma sosial atau budaya.

Ada dua macam sebab yang mendasari tingkah laku agresif. *Pertama*, tingkah laku agresif yang dilakukan untuk meyerang atau melawan orang lain. Tingkah laku agresif ini biasanya ditandai dengan kemarahan atau keinginan untuk menyakiti. *Kedua*, tingkah laku agresif yang dilakukan sebagai sikap mempertahankan diri terhadap kesenangan di luar (Sobur, 2016, h. 376).

Berikut adalah beberapa penyebab munculnya perilaku agresif (Rimm, 2003, h. 156):

1. Korban Kekerasan

Biasanya, seorang anak yang terlalu agresif pernah menjadi korban kekerasan atau korban perilaku agresif. Misalnya orang tua, saudara, atau keluarga pernah melakukan tindakan kekerasan, sehingga bisa membuat anak meniru tindakan tersebut. Orang yang menjadi korban tersebut menjadikan orang lain sebagai korbannya.

2. Terlalu Dimanjakan

Seorang anak yang terlalu dimanjakan bisa membuat anak tersebut menjadi agresif, baik secara verbal maupun fisik. Hal tersebut dikarenakan mereka berkuasa dan tidak mau berbagi dengan yang lain. Biasanya hal tersebut ditandai dengan berbuat kasar kepada lingkungannya.

3. Televisi atau *Video Game*

Tayangan yang mengandung perilaku agresif dan kekerasan mendorong penikmatnya meniru menjadi agresif. *Video Game* juga sering kali menampilkan adegan-adegan yang mengajarkan kekerasan, seperti perkelahian.

4. Sabotase antar orang tua

Sikap orang tua merupakan sumber perilaku agresif. Jika salah satu dari mereka memihak pada anak yang menentang orang tua lainnya, hal ini akan menimbulkan sikap agresif karena anak tersebut menjadi lebih berkuasa.

5. Kemarahan

Sikap agresif biasanya timbul akibat kemarahan dari dalam diri anak yang muncul karena ada sesuatu yang salah dan tidak dapat dipahami oleh diri si anak tersebut seperti traumatis.

6. Frustrasi

Frustrasi kadang-kadang menimbulkan perilaku agresif karena adanya hubungan mendasar antara perasaan tidak menyenangkan.

Dalam penelitian ini, untuk menentukan dimensi yang digunakan dalam variabel agresivitas peneliti mengacu pada penelitian terdahulu. Dalam variabel agresivitas, dimensi yang digunakan adalah perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal (Diganty, 2012, h. 44-45).

Agresif fisik merupakan tindakan yang tujuannya untuk menyakiti orang lain. Dalam dimensi ini, kekerasan yang dilakukan seperti memukul, menendang, pengeroyokan, berkelahi, dan menonjok. Sedangkan agresif verbal merupakan tindakan yang bertujuan untuk menyakiti dan melukai perasaan orang lain. Kekerasan yang dilakukan misalnya seperti menggunakan kata-kata kasar, menghina, merendahkan, dan memaki.

2.4 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk menggungkapkan apakah terdapat pengaruh dari menonton suatu tayangan di televisi dengan perilaku agresif remaja. Dalam penelitian ini, tayangan yang dimaksud ialah Sinetron Anak Jalanan di RCTI.

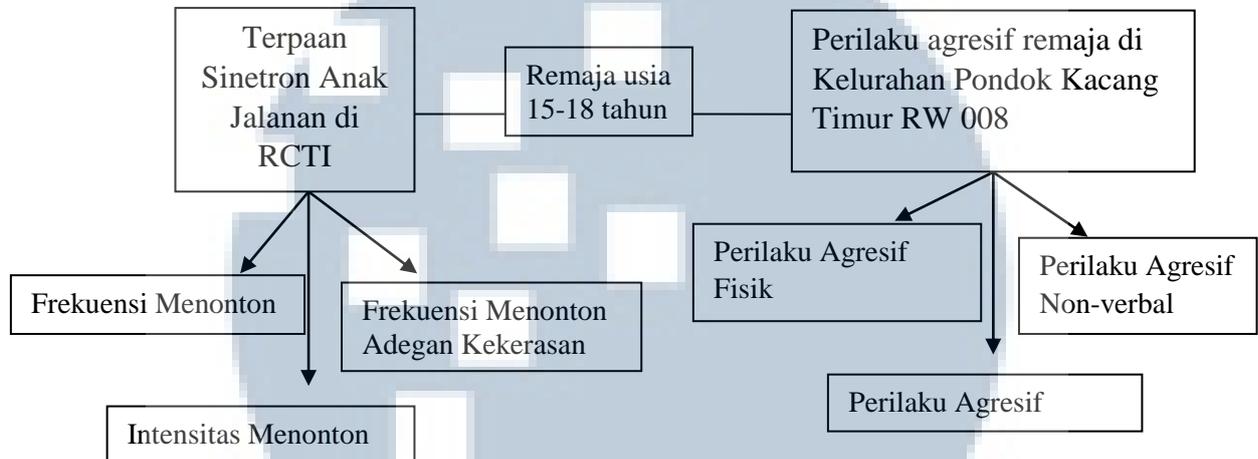
Peneliti menggunakan teori kultivasi. Teori kultivasi adalah salah satu teori komunikasi massa yang menjelaskan tentang teori sosial dan meneliti efek jangka panjang dari televisi pada khalayak.

Epistemologis dari teori kultivasi adalah penanaman, jadi teori ini menjelaskan bagaimana media menanamkan cara pandang atau ideologinya kepada seseorang yang menontonnya, baik itu sesuatu yang buruk ataupun yang baik.

Penggunaan teori kultivasi ini ada kaitannya dengan penelitian yang dilakukan, yaitu untuk menjelaskan ada tidaknya pengaruh antara terpaan media di televisi terhadap perilaku agresif remaja. Berdasarkan teori kultivasi, televisi menjadi media pembelajaran bagi para penontonnya tentang masyarakat dan kultur lingkungannya. Dengan kata lain, televisi mempengaruhi persepsi yang dibentuk oleh masyarakat di dalam benaknya.



Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran



2.5 Hipotesis Teoritis

Dari kerangka teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis teoritis dalam penelitian ini adalah terpaan menonton Sinetron Anak Jalanan akan berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja. Artinya, semakin tinggi khalayak diterpa, maka semakin tinggi pula perilaku agresif yang ditimbulkan.

Ho : Tidak adanya pengaruh yang ditimbulkan akibat menonton sinetron Anak Jalanan terhadap perilaku agresif remaja di Kelurahan Pondok Kacang Timur RW 8.

Ha : Adanya pengaruh yang ditimbulkan akibat menonton sinetron Anak Jalanan terhadap perilaku agresif remaja di Kelurahan Pondok Kacang Timur RW 8.