

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang

Kekerasan adalah hal yang paling banyak mewarnai acara-acara televisi saat ini, Baik dalam berita-berita maupun dalam tayangan hiburan yang dibuat seperti sinetron, *movie*, sinema, kartun, bahkan masuk dalam tayangan-tayangan dalam program anak. Kekerasan telah menjadi fenomena umum, mulai dari kasus-kasus kriminal yang disajikan dalam tiap tayangan program berita sampai masuk dalam ranah humor sebagai tontonan hiburan untuk masyarakat. Setiap hari dapat dijumpai berbagai bentuk kekerasan. Setiap kali membuka surat kabar, pasti dijumpai berita-berita mengenai pembunuhan, perampokan, perkosaan, dan sebagainya. Masyarakat selalu mendapat suguhan adegan-adegan kekerasan di televisi. Stasiun-stasiun televisi swasta selalu menayangkan film-film bertema kekerasan, seperti *film action*, perang, dan silat.

Di Indonesia, kekerasan yang disaksikan di televisi tidak hanya terjadi pada film saja. Kekerasan dapat juga disaksikan dalam kehidupan sehari – hari seperti memukul, memendam dan marah. Ada beberapa dampak dari menonton tayangan kekerasan atau tayangan laga seperti adanya kecenderungan perilaku meniru setiap adegan. Dampak tersebut dapat mempengaruhi orang dewasa maupun anak-anak. Seperti dalam sebuah kasus penganiayaan yang dilakukan oleh siswa SD dan korbannya yaitu temannya sendiri di Sekolah Dasar (SD) Trisula Perwari Bukittinggi, Sumatera Barat. Tim ketua pemeriksaan Yosi Molina mengatakan para siswa pelaku penganiayaan terhadap rekan mereka bersikap brutal karena terpengaruh tayangan televisi. Tempo.co 18 Oktober (dalam Amalia & Fitriyani, 2016).

Dampak lain dari menonton tayangan laga pada anak yaitu anak merasa ingin tahu, ingin mencoba, dan berperilaku agresif seperti memukul, menendang dan lain-lain. Seperti pada kasus kekerasan yang terjadi di SD perwari, pelaku yang merupakan siswa dan siswi SD Perwari terpapar oleh game online, Play Station, dan tayangan yang mengandung kekerasan di televisi. Mereka rata-rata kerap menonton film kartun dan sinetron yang mengumbar adegan kekerasan. Tempo.co 18 Oktober (dalam Amalia & Fitriyani, 2016).

Beberapa kasus mengenai tindak kekerasan anak-anak sering diberitakan di media massa salah satunya terjadi di Pekanbaru. Seorang anak meninggal akibat cedera serius setelah bermain dengan teman-temannya yang meniru adegan kekerasan pada sinetron laga 7 Manusia Harimau yang disiarkan oleh sebuah stasiun televisi (Kusuma, 2015). Dalam kasus tersebut menunjukkan bahwa anak-anak masih belum mampu menelaah hal yang nyata atau fiktif dalam tayangan televisi yang dapat mempengaruhi tingkat agresifitas pada anak, (Fardhana, 2014).

Kasus serupa juga terjadi di Bandung, Jawa Barat. Korban NF (15), yang merupakan siswi SMP kelas VIII SMP di Ciumbuleuit, Jawa Barat, menjadi korban penganiayaan mantan kekasihnya karena dituduh menjadi perusak hubungan RS (kakak kelasnya), dengan kekasih barunya. Pelaku RS yang ditangkap empat jam setelah kejadian, mengaku sakit hati dengan korban. Korban mengalami luka di bagian lengan kanan dan kirinya menggunakan pisau yang sudah disiapkan dari rumah. Selain itu korban juga dicekik di bagian leher. Menurut Komisioner KPAI, salah satu penyebab peristiwa terjadi tidak terlepas dari tontonan yang menjadi latar belakang terjadinya tindakan penganiayaan itu.

Peristiwa kekerasan yang disebabkan oleh tayangan laga juga terjadi di MI Nurul Huda Prigen, dimana para siswa meniru adegan yang mereka tonton di televisi, seperti sinetron yang ada adegan kekerasan. Tanpa anak - anak sadari setelah menonton tayangan laga mereka akan bertingka laku agresif baik itu secara verbal maupun non verbal seperti mudah marah, memukul, menendang dan lain-lain. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar tingkat agresi anak dipengaruhi oleh tayangan yang cenderung lebih menggugah efek yang tidak diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru di MI Nurul Huda Prigen menunjukkan, bahwa kekerasan dalam berita televisi dapat mempengaruhi penontonnya untuk menjadi lebih agresif. Dimana siswa akan melakukan perilaku agresif dengan cara anak-anak meniru orang-orang yang di sekitarnya atau yang mereka tonton di televisi, karena di sisi lain anak-anak belum bisa mengetahui baik atau buruk perilaku yang mereka tonton.

Peristiwa di atas dapat diketahui bahwa anak memiliki kemungkinan untuk meniru adegan kekerasan yang mereka saksikan di televisi (seperti bertindak kasar, perkelahian, mengganggu ketertiban, melanggar aturan, dan sebagainya). Mereka menganggap kekerasan atau perkelahian yang ditampilkan di televisi sesuai dengan sebenarnya serta sulit membedakan antara tayangan fiktif dengan kisah nyata (Hutapea 2010). Perilaku agresi anak diperoleh dari hasil pengamatan (observasi) perilaku agresi orang lain melalui *modeling*, yang selanjutnya perilaku agresi tersebut ditiru oleh anak atau individu, Bandura (dalam Susanto, 2015).

Media massa berkembang menjadi kelompok penekan, salah satunya adalah televisi. Dalam hal ini, hidup anak bergantung pada media massa, seperti

kebutuhan sehari-hari, dan proses belajar anak itu semua ditentukan oleh media massa. Dimana anak akan lebih mementingkan untuk menonton televisi daripada mementingkan belajarnya (Nuruddin, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Raji (dalam Nugrogo, 2017) menunjukkan bahwa ketika responden ditanya tentang penyebab perilaku agresif anak ada 54 persen responden percaya bahwa film kekerasan dan game petualangan menyebabkan perilaku kekerasan pada anak, hal tersebut juga didukung oleh 64 persen responden berlangganan film aksi sebagai penyebab perilaku kekerasan pada anak-anak. Hal ini merupakan salah satu penekanan yang diberikan oleh peserta diskusi kelompok terarah. Faktor lain yang ditekankan oleh peserta FGD meliputi: pengaruh pemerintah, pengaruh masyarakat, pengaruh orang tua dan pengaruh kelompok / teman terhadap perilaku anak-anak.

Berkowitz dan Alioto (dalam Suryanto, 2012) mengemukakan bahwa perilaku agresif juga dipengaruhi oleh perkembangan media massa. Di era milenial ini efek media massa bukan pada apa yang dilakukan khalayak terhadap media, melainkan apa yang dilakukan media terhadap khalayaknya. Para ilmuwan menyadari bahwa hubungan antara media dan khalayak adalah hal yang kompleks (Biagi, 2010). Pernyataan tersebut juga sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Bushman dan Anderson (dalam Myers, 2012) yang menyatakan bahwa peningkatan agresi disebabkan oleh kekerasan yang ditayangkan oleh media yang signifikan. Menurut Bandura (dalam Hildayani, dkk. 2014) mengungkapkan bahwa menyelesaikan masalah dapat diatasi dengan berperilaku agresif, seperti tayangan kekerasan yang ada di media televisi dimana tayangan tersebut dapat mengajari anak untuk berperilaku agresif.

Menurut Andra (dalam Yosua, dkk. 2018), ada hubungan antara perilaku agresif dengan paparan tayangan kekerasan di televisi. Individu akan lebih terpengaruh dengan tayangan televisi yang bersifat agresi daripada tayangan televisi yang menyedihkan. Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Kholifah (2017), bahwa tayangan televisi dapat mempengaruhi perilaku agresif anak usia dini dengan cara meniru model model yang ditayangkan melalui proses internalisasi.

Paparan kekerasan melalui media sangat berhubungan dengan tindakan kekerasan pada anak. Menurut Strasburger *'et al'*, (2010) pada usia 8-18 tahun menghabiskan waktu rata-rata 7 jam per hari untuk mengakses media dan kekuatan hubungan sebab akibat antara paparan kekerasan media dengan tindakan kekerasan hampir sama kuat jika dibandingkan dengan dampak merokok dengan kanker paru. Selanjutnya Barlet dan Rodeheffer (2009) menemukan bahwa anak yang bermain game kekerasan selama 45 menit meningkatkan gairah dan perasaan agresif dibandingkan yang bermain *game online* tanpa kekerasan.

Menurut Murray (2009), paparan tayangan kekerasan di televisi memiliki hubungan yang kuat dengan sikap agresif, nilai dan perilaku pada anak-anak dan remaja. Fenomena maraknya warung internet yang menyediakan fasilitas online di berbagai sudut kota menjadikan anak dengan mudah mengakses internet dengan tarif murah, tidak terkecuali anak jalanan. Lebih lanjut, komunikasi online yang dilakukan oleh anak dan remaja dapat mengarah ke peningkatan peluang untuk melakukan tindakan negatif seperti *cyberbullying* yang mengarah pada tindakan kekerasan (Hinduja & Patchin, 2009).

Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk mengetahui tentang pengaruh tayangan laga di media massa televisi terhadap agresifitas siswa MI Nurul Huda prigen pasuruan.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang sebelumnya, yaitu apakah ada pengaruh antara Tayangan Laga Di Media Massa Televisi Terhadap Agresifitas Siswa MI Nurul Huda Prigen Pasuruan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai penelitian adalah Untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara tayangan laga di media massa televisi terhadap agresifitas siswa MI Nurul Huda prigen pasuruan.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik secara teoritis maupun secara praktis

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama pada bidang ilmu psikologi, serta dapat mempertajam pemahaman tentang Pengaruh Tayangan Laga Di Media Massa Televisi Terhadap Agresifitas Siswa MI Nurul Huda Prigen Pasuruan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi pihak sekolah,

Dapat memberikan gambaran mengenai Pengaruh Tayangan Laga di Media Massa Televisi kepada siswanya, sehingga siswa mampu memahami untuk mengoptimalkan perilaku agresif dalam setiap tindakan.

2) Bagi orang tua

Diharapkan untuk selalu mengawasi anak ketika menonton tayangan di televisi.

3) Bagi siswa sekolah

Diharapkan untuk mengurangi menonton televisi yang memicu agresifitas anak.

4) Bagi penelitian lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan, bahkan informasi, dan referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut dengan jenis yang sama.

D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian mengenai agresifitas anak tentu sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain pada waktu-waktu sebelumnya. Seperti penelitian Yosua Ivan Pradana, dkk. Yang melakukan penelitian pada tahun 2018, mengenai Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga. Peneliti menggunakan penelitian dengan metode kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional. Subyek yang digunakan adalah siswa kelas VII dan VIII salah satu SMP di Salatiga yang berjumlah 448 siswa. Peneliti menggunakan tingkat perilaku agresif sebagai variabel terikat dan menonton acara kekerasan televisi sebagai variabel independen (bebas). Hasil

penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara menonton acara kekerasan di televisi dengan perilaku agresif siswa.

Peneliti kedua oleh Fatmawati yang dilakukan pada Tahun 2017, dengan judul “Hubungan Permainan Video Games (*Playstation*) Dengan Perilaku Agresif Anak Dan Remaja Di Area Terminal Kabupaten Bulukumba”. Penelitian ini menggunakan anak dan remaja di area terminal kabupaten bulukumba sebagai subyek penelitian, dengan variabel tergantung yaitu perilaku agresif dan variabel bebas menggunakan permainan video games (*Playstation*). Hasil yang didapatkan oleh penelitian ini menyatakan bahwa, Terdapat hubungan antara frekuensi bermain video games (*Playstation*) dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten bulukumba dengan nilai signifikan $p < 0,001$ atau $p < 0,05$ dan kekuatan hubungan antara dua variabel tersebut diperoleh hasil nilai significansy 0,001 yang menunjukkan bahwa korelasi antara permainan video games (*Playstation*) dengan perilaku agresif anak dan remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba adalah bermakna.

Peneliti ketiga oleh Kholifah yang melakukan penelitian pada tahun 2017 dengan mengangkat judul “Dampak Tayangan Televisi Terhadap Terjadinya Perilaku Agresif Anak Usia Dini”. Peneliti menggunakan anak usia dini sebagai subyek penelitian, dengan variabel tergantung yaitu perilaku agresif dan variabel bebas menggunakan tayangan televisi. Peneliti menggunakan jenis penelitian perpustakaan yaitu penelitian yang mengandalkan data-datanya yang bersifat teoritis dan dokumentasi yang hampir sepenuhnya dari perpustakaan sehingga penelitian ini lebih populer dikenal dengan penelitian kualitatif deskriptif kepustakaan atau penelitian bibliografi. Hasil yang didapat peneliti bahwa

Tayangan televisi dapat mempengaruhi perilaku agresif anak usia dini dengan cara meniru modelmodel yang ditayangkan melalui proses internalisasi.

Peneliti keempat oleh Indria & Prasetyo yang melakukan penelitian pada tahun 2017 dengan mengangkat judul “Pengaruh Tayangan Sinetron Anak Jalanan Terhadap Perilaku Agresif Murid SMP Muhammadiyah 6 Surabaya”. Peneliti menggunakan remaja SMP Muhammadiyah 6 Surabaya sebagai subyek penelitian, dengan variabel tergantung yaitu perilaku agresif dan variabel bebas menggunakan Pengaruh Sinetron Anak Jalanan. Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan pendekatan korelasional dimana pendekatan ini untuk mengetahui hubungan antara variable satu dengan variable yang lainnya. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang di timbulkan oleh sinetron Anak Jalanan terhadap remaja SMP Muhammadiyah 6 Surabaya. Tipe korelasi ini sekaligus digunakan untuk mengukur pengaruh variable x yaitu sinetron Anak Jalanan terhadap variable Y yaitu perubahan perilaku remaja SMP Muhammadiyah 6 Surabaya. Hasil yang didapat peneliti bahwa adanya hubungan yang cukup tinggi antara keseringan menonton tayangan sinetron kekerasan dengan perubahan perilaku agresif.