

**PENGARUH MENONTON TAYANGAN FILM ANIMASI  
ADIT DAN SOPO JARWO TERHADAP SIKAP ANAK  
(Studi pada Siswa/i kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung)**

**(Skripsi)**

**Oleh :  
Cynthia Malinda Putri**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH MENONTON TAYANGAN FILM ANIMASI ADIT DAN SOPO JARWO TERHADAP SIKAP ANAK (STUDI PADA SISWA/I KELAS III SD AL-AZHAR 1 BANDAR LAMPUNG)**

**Oleh**

**Cynthia Malinda Putri**

Televisi merupakan media massa yang paling digemari. Berbagai macam program ditayangkan di televisi, salah satunya adalah film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Dengan jalan cerita yang sederhana dan memiliki nilai edukasi, film ini aman untuk ditonton oleh anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak pada siswa kelas III SD Al-Azhar I Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan teori kognitif sosial dengan metode penelitian kuantitatif. Teknik analisa data yang digunakan yaitu regresi linier sederhana.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Menonton Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo berpengaruh signifikan terhadap sikap anak siswa kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung sebesar 14%. Pengujian hipotesis film animasi Adit dan Sopo Jarwo (frekuensi, durasi, atensi) secara simultan menunjukkan  $f_{hitung}$  lebih besar dari  $f_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% yaitu  $11,226 > 2,51$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_i$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan antara menonton film animasi dengan sikap anak dengan tingkat korelasi hubungan yang rendah.

Kata kunci: Film Animasi, Pengaruh, Sikap Anak.

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF WATCHING ADIT AND SOPO JARWO ANIMATED SERIES TOWARDS THE ATTITUDE OF CHILDREN (STUDY ON GRADE III STUDENTS OF SD AL-AZHAR 1 BANDAR LAMPUNG)***

**By**

**Cynthia Malinda Putri**

*Television is the most popular mass media. Various program shown on television, one of them is Adit and Sopo Jarwo animated series. With simple stories line and have education value, this series is safe as children's film category.*

*This research aims to understand how big the influence of watching Adit and Sopo Jarwo animation movie towards the attitude of kid on elementary school students grade III at SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung. This research using the cognitive social theory with a quantitative research survey method. The data result were analyzed by using simple linear regression analysis technique.*

*The results of this study can be concluded that watching Adit and Sopo Jarwo animated series has significant influences toward the attitude of kids for 14%. Based on the results of Hypothesis testing Adit and Sopo Jarwo movie (frequency, duration, attention) has simultaneously showed that  $F_{ratio}$  more bigger than  $F_{table}$  in 5% significance level that is  $11,226 > 2,51$  which means  $H_0$  was rejected and  $H_i$  was accepted, the result also shown that animated series has significantly influenced the attitude of children with low positive correlation.*

***Keyword: Animation Series, Influence, The Attitude of children***

**PENGARUH MENONTON TAYANGAN FILM ANIMASI  
ADIT DAN SOPO JARWO TERHADAP SIKAP ANAK**

**(Studi pada Siswa/i kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung)**

**Oleh**

**CYNTHIA MALINDA PUTRI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar**

**SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

**Pada Jurusan Ilmu Komunikasi**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**



**Judul Skripsi** : **PENGARUH MENONTON TAYANGAN FILM ANIMASI ADIT DAN SOPO JARWO TERHADAP SIKAP ANAK (STUDI PADA SISWA/ I KELAS III SD AL-AZHAR 1 BANDAR LAMPUNG)**

**Nama Mahasiswa** : **Cynthia Malinda Putri**

**Nomor Pokok Mahasiwa** : **1316031014**

**Jurusan** : **Ilmu Komunikasi**

**Fakultas** : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

**Dhanik Sulistyarini, S.Sos., MComn&MediaSt**  
**NIP. 19760422 200012 2 001**



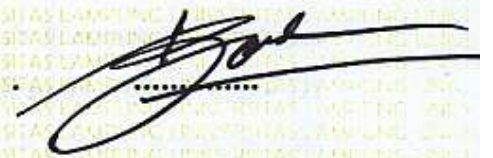
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Ibrahim Besar, M.Si**



**Penguji Utama : Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si**



**2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Agustus 2017**



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cynthia Malinda Putri  
NPM : 1316031014  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Alamat Rumah : Jl.Nusantara Perumahan Pujangga Alam Garden A3, Kedaton Bandar Lampung  
No HP/Telp. Rumah : 082281410645

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Menonton Tayangan Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap Sikap Anak (Studi pada Siswa/i kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung)”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila di kemudian hari hasil penelitian/skripsi saya, ada pihak-pihak yang merasa keberatan maka saya akan bertanggung jawab sesuai dengan peraturan dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung, 8 Agustus 2017

Yang Membuat Pernyataan,



  
Cynthia Malinda Putri  
NPM. 1316031014

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Cynthia Malinda Putri. Dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 8 Maret 1995. Penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, buah hati dari pasangan Rismerian Tenny, S.Sos. dan Indrayani, S.Pd. Penulis menempuh pendidikan di Taman Kanak-Kanak Kartika II-27 pada tahun 2001, SDN 2 (Teladan) Rawa Laut pada tahun 2007, SMP Negeri 1 Bandar Lampung pada tahun 2010, SMA Negeri 9 Bandar Lampung pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis terdaftar sebagai mahasiswi jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Semasa menjadi mahasiswa, penulis aktif sebagai anggota HMJ Ilmu Komunikasi sebagai anggota bidang *journalistic* periode kepengurusan 2015-2016. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Bumi Dipasena Agung, Kecamatan Rawajitu Timur, Tulang Bawang pada Januari 2016 dan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di POLDA Lampung pada bulan Juli 2016.



## *Motto*

Work hard in silence, let your success be your noise

**Frank Ocean**

Allah does not burden a soul beyond that it can bear

**Al-Baqarah: 286**

Allah's plan is better than our dreams

**Cynthia Malinda Putri**

## *Persembahan*

Atas Ridho Allah SWT, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Untuk itu, aku persembahkan skripsiku kepada :

Kedua orangtuaku tercinta, Papa dan Mama  
Yang selalu mendoakanku, memberi semangat dan pengorbanan mereka yang tidak mungkin terbalaskan

## SANWACANA

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena bantuan, berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Menonton Tayangan Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap Sikap Anak (Studi pada Siswa/i kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung)”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan. Tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi, dan semangat dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, atas segala berkat, rahmat, hidayah-Nya serta kesehatan dan petunjuk yang selalu Engkau berikan kepada kami. Maafkan hamba-Mu ini yang sering melakukan kesalahan dihadapan-Mu.
2. Kepada Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, Bapak Dr. Syarief Makhya, M.Si.



3. Ibu Dhanik Sulistyarini, S.Sos., Mcomn&MediaSt selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, Terimakasih untuk segala keramahan, kesabaran serta keikhlasannya mendidik dan membantu mahasiswa selama ini.
4. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom, M.Si Selaku Seketaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, untuk segala kesabaran, keramahan serta membantu mahasiswa selama ini.
5. Bapak Dr. Ibrahim Besar, M.Si selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktu untuk sabar membimbing dan memberikan penulis banyak ilmu dan pengetahuan baru yang bermanfaat.
6. Bapak Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si selaku Dosen Penguji yang telah bersedia membantu serta memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun terhadap skripsi ini.
7. Ibu Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si selaku dosen pembimbing akademik penulis. Terima kasih atas bimbingannya selama perkuliahan ini.
8. Seluruh dosen, staff, administrasi dan karyawan FISIP Universitas Lampung, khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis demi kelancaran skripsi ini.
9. Kepala sekolah, wakil kemahasiswaan, dan para guru kelas III SD Al Azhar 1 Bandar Lampung yang telah memberikan izin serta mempermudah penulis dalam melakukan penelitian skripsi.
10. Kedua orangtua penulis: Mama dan Papa yang selalu memberikan semangat, bekerja keras untuk memenuhi segala kebutuhan perkuliahan

dan yang tiada hentinya mendoakan penulis agar selalu diberikan kemudahan. Semoga Cynthia bisa selalu membanggakan Mama dan Papa.Amin.

11. Kakak penulis: Vivi Marisa dan Silvia Tilasari serta adik penulis Raihan Izha, yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis. Semoga kita dapat membawa nama baik keluarga.
12. Keponakan penulis: Ratu Azzahra Laratte dan Chantika Ramadhani Laratte yang selalu menghibur penulis saat penulis sedang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat penulis: Rizky Amalia, Farizky Arif Prazada, Shintya Robiatul dan Alya Nurhafidza. Terima kasih atas canda tawa dan waktu yang telah diluangkan untuk selalu menemani penulis sekian tahun hingga detik ini. Semoga kita semua menjadi orang yang sukses di masa depan.
14. Teman-teman seperjuangan penulis: Silvia Anggraeni, Nidiyah Pratiwi, Dian Permata, Raditha Amalia, Vina Yunita dan Sarah Fadhilah terimakasih sudah menemani penulis sejak semester awal perkuliahan, semoga kita nanti mendapatkan pekerjaan yang diinginkan dan menikah pada waktunya.
15. Sahabat sekaligus *sista* penulis: Della Inestia dan Reza Wahyuni. Terima kasih atas semangat, canda tawa dan doa yang diberikan untuk penulis. Semoga apa yang kita telah cita-citakan sejak SMA bisa tercapai.
16. Sahabat “lain” penulis: Mauludy, Citra, St, Inggar, Ernita, Ella, Rere, Dhandy, dan Febriko. Terima kasih atas semangatnya dan sudah menjadi sahabat penulis sejak SMP.

17. Teman-teman jurusan Ilmu komunikasi 2013: Akbar Esa, Gyna, Adis, Ardis, Wiwing, Tommy, Leo, Gagah, Diwang, Adianto, Ridho, Jonathan, Ulul, Cana, Langit, Ade, Bertha, Astrid, Fani, Yoka, Ambar, Roihan, Sukman dan masih banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas kebersamaanya.
18. Teman-teman KKN: Angelin F Hendra, Nasyiatul Himmah, Dhea Azmi, Kiki Eko Suwanto, Aulianda, dan Septiana Wati. Terima kasih telah menemani penulis dalam suka maupun duka selama 2 bulan di Desa Bumi Dipasena Agung. Semoga kebersamaan kita tidak hanya sebatas KKN.
19. Adik-adik Komunikasi 2014,2015,2016 dan seterusnya. Semoga kalian nantinya diberikan kelancaran dalam mengerjakan skripsi.
20. Serta untuk semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungannya.

Bandar Lampung, 17 Agustus 2017  
Penulis,

Cynthia Malinda Putri



## DAFTAR ISI

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                     | <b>i</b>       |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                   | <b>ii</b>      |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                  | <b>iii</b>     |
| <br>  |                |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....              | <b>1</b>       |
| 1.1 Latar Belakang .....                    | 1              |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                    | 6              |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                 | 6              |
| 1.4 Kegunaan Penelitian .....               | 6              |
| <br>  |                |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....        | <b>8</b>       |
| 2.1 Tinjauan Tentang Komunikasi Massa ..... | 8              |
| 2.2 Tinjauan Pengaruh .....                 | 14             |
| 2.3 Tinjauan Tentang Televisi .....         | 14             |
| 2.4 Tinjauan Tentang Film Animasi .....     | 16             |
| 2.5 Tinjauan Tentang Sikap.....             | 22             |
| 2.6 Tinjauan Mengenai Anak-anak .....       | 29             |
| 2.7 Landasan Teori .....                    | 30             |
| 2.8 Kerangka Pemikiran .....                | 33             |
| 2.9 Hipotesis .....                         | 36             |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                       | <b>37</b> |
| 3.1 Tipe Penelitian .....                                    | 37        |
| 3.2 Metode Penelitian .....                                  | 37        |
| 3.3 Definisi Konsep .....                                    | 38        |
| 3.4 Definisi Operasional .....                               | 39        |
| 3.5 Populasi dan Sampel .....                                | 43        |
| 3.6 Sumber Data .....  | 49        |
| 3.7 Teknik Pengumpulan Data .....                            | 49        |
| 3.8 Teknik Pengolahan Data.....                              | 50        |
| 3.9 Teknik Pemberian Skor .....                              | 51        |
| 3.10 Teknik Pengujian Instrumen Penelitian.....              | 51        |
| 3.11 Uji Reliabilitas .....                                  | 52        |
| 3.12 Teknik Analisis Data .....                              | 53        |
| 3.13 Pengujian Hipotesis .....                               | 55        |
| <br>   |           |
| <b>BAB IV GAMBARAN UMUM.....</b>                             | <b>56</b> |
| 4.1 Gambaran Mengenai Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo ..... | 56        |
| 4.2 Gambaran Mengenai Objek Penelitian.....                  | 59        |
| <br>   |           |
| <b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                      | <b>63</b> |
| 5.1 Hasil Pengujian Instrumen Penelitian .....               | 63        |
| 5.2 Identitas Responden.....                                 | 67        |
| 5.3 Deskripsi Karakteristik Responden .....                  | 67        |
| 5.4 Deskripsi Hasil Penelitian .....                         | 68        |
| 5.5 Deskripsi Variabel Penelitian .....                      | 73        |
| 5.6 Analisa Data .....                                       | 95        |
| 5.7 Hipotesis .....  | 98        |
| 5.8 Pembahasan .....   | 101       |

|  |            |
|--|------------|
| <b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN .....</b> | <b>106</b> |
| 6.1 Kesimpulan .....                   | 106        |
| 6.2 Saran .....                        | 107        |

**DAFTAR PUSTAKA**



**DAFTAR TABEL****Halaman**

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1 Definisi Operasional .....                                   | 41 |
| Tabel 2 Jumlah Sampel.....   | 46 |
| Tabel 3 Jumlah Siswa-Siswi SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.....         | 60 |
| Tabel 4 Jumlah Rombongan Belajar SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung .....  | 61 |
| Tabel 5 Sarana dan Prasarana SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.....       | 61 |
| Tabel 6 Uji Validitas Variabel X.....                                | 64 |
| Tabel 7 Uji Validitas Variabel Y .....                               | 64 |
| Tabel 8 Uji Reliabilitas .....                                       | 66 |
| Tabel 9 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....       | 67 |
| Tabel 10 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur .....              | 68 |
| Tabel 11 Kategori Data Presentase Nilai Variabel .....               | 70 |
| Tabel 12 Penilaian Pertanyaan Variabel X.....                        | 71 |
| Tabel 13 Penilaian Pertanyaan Variabel Y .....                       | 72 |
| Tabel 14 Tingkatan Seberapa Sering Menonton Adit dan Sopo Jarwo..... | 75 |
| Tabel 15 Tingkatan Frekuensi Menonton dalam 1 Minggu .....           | 76 |
| Tabel 16 Tingkatan Durasi Menonton Film Adit dan Sopo Jarwo.....     | 77 |

|   |    |
|---|----|
| Tabel 17 Tingkatan Pemahaman Isi Cerita Film Adit dan Sopo Jarwo .....    | 78 |
| Tabel 18 Tingkatan Kefokusan Menonton Film Adit dan Sopo Jarwo .....      | 79 |
| Tabel 19 Tingkatan Pengetahuan Responden terhadap Karakter .....          | 80 |
| Tabel 20 Tingkatan Pengetahuan Responden terhadap Tokoh Adit .....        | 81 |
| Tabel 21 Tingkatan Pengetahuan Responden terhadap Tokoh Jarwo Sopo...     | 82 |
| Tabel 22 Tingkatan Pengetahuan Responden terhadap Tokoh Dennis .....      | 83 |
| Tabel 23 Tingkatan Pengetahuan Responden terhadap Tokoh Ucup .....        | 84 |
| Tabel 24 Tingkatan Kesetujuan Responden terhadap Pesan Moral Film.....    | 84 |
| Tabel 25 Tingkatan Perasaan Responden Saat Menonton Film .....            | 86 |
| Tabel 26 Tingkatan Rasa Suka Responden terhadap Tokoh Adit .....          | 86 |
| Tabel 27 Tingkatan Rasa Suka Responden terhadap Tokoh Jarwo Sopo .....    | 87 |
| Tabel 28 Tingkatan Rasa Suka Responden terhadap Tokoh Dennis .....        | 88 |
| Tabel 29 Tingkatan Rasa Suka Responden terhadap Tokoh Ucup .....          | 89 |
| Tabel 30 Tingkatan Kepuasan Responden saat Menonton Film .....            | 89 |
| Tabel 31 Tingkatan Kesetujuan terhadap Perilaku Tokoh Adit dan Ucup.....  | 91 |
| Tabel 32 Tingkatan Kesetujuan terhadap Perilaku Tokoh Jarwo dan Sopo...91 |    |
| Tabel 33 Tingkatan Kesetujuan terhadap Perilaku Tokoh Dennis .....        | 92 |
| Tabel 34 Tingkatan Keyakinan Responden Meniru Perilaku Baik .....         | 93 |
| Tabel 35 Tingkatan Keyakinan Responden Meniru Perilaku Tidak Baik .....   | 94 |
| Tabel 36 Tingkatan Keyakinan Responden Meniru Perilaku Penakut .....      | 94 |
| Tabel 37 Koefisien Determinasi (R square) .....                           | 95 |
| Tabel 38 Hasil Koefisien Regresi .....                                    | 97 |
| Tabel 39 Hasil Uji F (Simultan) .....                                     | 98 |

**DAFTAR GAMBAR****Halaman**

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1 Kerangka Pikir .....               | 35 |
| Gambar 2 SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung ..... | 59 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Televisi merupakan salah satu media massa yang banyak digunakan sebagai sumber informasi dan hiburan. Hampir setiap orang Indonesia memiliki televisi di rumahnya, bahkan terdapat beberapa rumah yang memiliki televisi lebih dari satu. Hal tersebut dikarenakan Televisi adalah media massa yang murah dan mudah dimengerti karena memiliki kemampuan audio visual. Mudahnya dalam mengakses televisi tentunya tidak menutup kemungkinan televisi juga dapat diakses oleh anak-anak. Sepulang sekolah biasanya anak-anak lebih memilih menghabiskan waktu mereka dengan menonton televisi dibandingkan bermain di luar rumah. Anak-anak Indonesia menempati urutan teratas di antara negara-negara di ASEAN untuk urusan menonton siaran televisi terlama. Menurut penelitian yang disampaikan oleh Atie Rachmiate selaku pengamat penyiaran, rata-rata waktu yang dihabiskan anak-anak Indonesia saat menonton siaran televisi mencapai 5 jam dan bahkan lebih untuk setiap harinya. Adapun negara ASEAN lain hanya 2 sampai 3 jam dalam sehari.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>[www.kpi.go.id](http://www.kpi.go.id), akses 10 Desember 2016

Berbagai tayangan di televisi memiliki kategori penonton tertentu seperti A= Anak, R= Remaja, D=Dewasa hingga SU=Semua Umur,<sup>2</sup> walau kini sudah mulai kabur pengkotakannya tetapi masih ada sedikit tayangan yang memang jelas memiliki nilai-nilai batas sesuai kategorinya. Hanya saja membutuhkan pengamatan dan filter yang baik untuk memilih tayangan yang layak. Anak-anak sebagai salah satu penonton televisi tentu saja menjadi bagian yang paling harus diawasi dalam pemilihan tontonan. Anak-anak memiliki kecenderungan untuk meniru apa yang mereka lihat dikarenakan pada usianya anak-anak belum bisa membedakan mana realitas yang semu dan realitas yang nyata dari tayangan yang mereka lihat. Oleh sebab itu anak-anak dianjurkan untuk menonton tayangan yang sesuai dengan umurnya untuk menghindari dampak tayangan televisi yang berbahaya bagi anak.

Film Animasi atau film kartun merupakan tayangan yang aman dan memang dikategorikan untuk anak-anak. Walaupun tidak semua film animasi aman untuk anak-anak namun sebagian film animasi memang layak untuk ditonton dengan kategori semua umur. Film animasi menampilkan cerita yang sederhana dan menghibur dengan menampilkan tokoh-tokoh yang unik seperti superhero, karakter hewan dan karakter-karakter lucu lainnya. Kebanyakan film animasi yang ditayangkan di Indonesia merupakan film animasi luar negeri yang diadopsi oleh stasiun televisi Indonesia. Tentunya film animasi

---

<sup>2</sup> Apriadi Tamburaka, *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2013), hlm. 195

yang tayang di layar kaca televisi Indonesia sudah lulus sensor sehingga aman ditonton untuk anak-anak.

Salah satu film animasi yang telah lulus sensor di Indonesia yaitu film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” diproduksi oleh MD *Animation*, yaitu rumah produksi *visual effect* untuk animasi asli Indonesia. Film animasi ini menceritakan tentang persahabatan antara Adit, Dennis, Ucup, Mitha, Devi juga, Adelya yang menjalani setiap hari dengan hal-hal yang tak pernah terduga sebelumnya. Mereka tinggal di perkampungan yang khas Indonesia. Karakter Adit muncul sebagai penggerak, motivator juga inspirator bagi teman-temannya untuk melewati hari demi hari dalam menggapai mimpi dimasa datang menjadi lebih berwarna. Berhadapan dengan Jarwo dan Sopo yang selalu mencari celah untuk bisa mengambil keuntungan tanpa disertai usaha menjadikannya selalu berhadapan dengan Adit dan teman-teman. Beruntungnya diantara mereka ada Haji Udin, yang telah menjabat sebagai Ketua RW selama belasan tahun dan dengan sosoknya yang bijaksana mampu menjadi penengah antara Jarwo-Sopo dan Adit beserta teman-temannya sehingga suasana dapat kembali kondusif.<sup>3</sup>

Di tengah-tengah berbagai program tontonan di televisi dewasa ini yang dianggap tidak mendidik, sebuah prestasi ditorehkan oleh Animasi karya anak bangsa. Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) melalui siaran persnya memberikan apresiasi kepada Film Animasi 3D “Adit dan Sopo Jarwo”. Film

---

<sup>3</sup>[www.mdanimation.co/md-animation-movie](http://www.mdanimation.co/md-animation-movie), akses 16 Januari 2017



animasi “Adit dan Sopo Jarwo” karya MD Animation Indonesia ini dipandang sebagai program anak dan kartun yang menginspirasi dan kaya muatan edukasi. Film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” menjadi salah satu dari tujuh film kartun yang direkomendasi oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) sebagai film kartun yang ramah untuk ditayangkan bagi anak-anak. Film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” juga mendapatkan penghargaan sebagai duta hari film Nasional pada tahun 2015.<sup>4</sup>

Film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” memang sangat layak ditonton untuk anak-anak. Banyak pesan-pesan moral yang disampaikan dalam animasi ini. Film animasi Adit & Sopo Jarwo sejak tahun 2014 ditayangkan setiap hari yaitu pada pukul 18.00 WIB di MNC TV namun sekarang berpindah tayang ke TransTV pada pukul 17:00 WIB. Pemilihan jam tayang film animasi Adit & Sopo Jarwo merupakan waktu di mana anak-anak dan keluarga sedang berkumpul bersama.

Berdasarkan pemaparan fenomena, belum diketahui seberapa besar pengaruh tayangan tersebut. Perlu adanya pembuktian yang meneliti apakah tayangan film Adit dan Sopo Jarwo berpengaruh kepada sikap anak sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Pentingnya penelitian ini diteliti karena film animasi ini selain menghibur juga memiliki nilai edukasi, selain itu pada setiap akhir episode terdapat pesan moral yang disampaikan oleh salah satu tokoh karakter sehingga anak-anak yang menonton dapat mengambil pelajaran

---

<sup>4</sup><https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/14608/adit-sopo-jarwo-menerima-apresiasi-dari-kpi>, akses 16 Januari 2017

dari peristiwa yang terjadi pada tiap episode film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

Sedangkan pemilihan penelitian terhadap sikap dikarenakan sikap merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia, karena sikap yang menggerakkan manusia untuk bertindak atau berbuat dalam kegiatan sosial dengan perasaan tertentu di dalam menanggapi obyek situasi atau kondisi di lingkungan sekitarnya. Selain itu sikap juga memberikan kesiapan untuk merespon yang sifatnya positif atau negatif terhadap obyek atau situasi. Sikap terbentuk dari berbagai faktor seperti pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, pendidikan, agama dan sebagainya. Media massa merupakan salah satu faktor pembentuk sikap dan telah diketahui anak-anak di Indonesia paling banyak menggunakan media massa televisi. Oleh sebab itu penulis ingin meneliti lebih lanjut tentang sikap anak di dalam penelitian ini.

Pemilihan sasaran khalayak siswa dan siswi kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung sebagai pemirsa film animasi Adit dan Sopo Jarwo pada penelitian ini dikarenakan hasil pra riset yang peneliti lakukan pada tanggal 3 Januari 2017, sebagian besar siswa-siswi kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung menyatakan pernah menyaksikan dan menyukai film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Siswa-siswi kelas III yang menjadi sasaran khalayak juga memiliki kisaran umur 8 hingga 9 tahun yang mana pada usia tersebut anak-anak sudah dapat mengenal logika, simbol, dan komunikasi yang memungkinkan mereka

menyerap dan memahami simbol-simbol komunikasi yang diperoleh langsung atau melalui media.<sup>5</sup> Media yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Seberapa Besar Pengaruh Menonton Tayangan Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap Sikap Anak?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh menonton tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan pada teori komunikasi yaitu Pengaruh Tayangan Film Animasi “Adit dan Sopo Jarwo” terhadap Sikap Anak pada siswa-siswi kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

---

<sup>5</sup> Suhartin, *Cara Mendidik Anak Dalam Keluarga Masa Kini* (Jakarta: Bhatara Karya Aksara 1986), hlm. 98

## 2. Kegunaan Praktis

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi orang tua yang memiliki anak berusia dibawah 12 tahun, untuk lebih selektif dalam memilih tayangan televisi yang pantas untuk di tonton anak-anak. Diutamakan untuk memilih tayangan yang dapat memberikan edukasi pada anak-anak dan pendampingan orang tua saat menonton televisi juga tetap diperlukan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan gambaran yang berguna sebagai referensi bagi mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Tinjauan Tentang Komunikasi Massa**

Komunikasi massa<sup>6</sup> merupakan komunikasi yang ditujukan kepada masyarakat atau komunikasi yang menggunakan media massa. Massa dalam arti komunikasi massa lebih menunjuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa. Dengan kata lain, massa yang dalam sikap dan perilakunya berkaitan dengan peran media massa. Oleh karena itu, massa di sini menunjuk kepada khalayak, *audience*, penonton, pemirsa, atau pembaca.<sup>7</sup>

Media Komunikasi yang termasuk dalam media massa adalah media cetak berupa surat kabar dan majalah yang mempunyai sirkulasi yang luas, media elektronik seperti siaran radio dan televisi yang ditujukan kepada umum, dan film yang dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop. Definisi yang paling sederhana komunikasi massa di kemukakan oleh Bittner yaitu

---

<sup>6</sup> Yang dimaksud komunikasi massa adalah studi ilmiah tentang media massa beserta pesan yang dihasilkan, pembaca/pendengar/penonton yang akan diraihnya, dan efeknya terhadap mereka. Komunikasi massa diadopsi dari istilah Bahasa Inggris, *mass communication*, kependekan dari *mass media communication* (komunikasi media massa) yang artinya adalah komunikasi yang menggunakan media massa atau komunikasi ditujukan kepada masyarakat atau komunikasi yang "*mass mediated*" Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*(Jakarta: Rajawali Pers 2011), hlm 3-4

<sup>7</sup> Ibid., hlm. 4

“*Mass communication is a messages communicated throught a mass medium to a large number of people*” (komunikasi massa adalah pesan yang di komunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang).<sup>8</sup>

Banyak definisi komunikasi massa yang telah dikemukakan para ahli komunikasi. Namun pada dasarnya komunikasi massa bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dengan menggunakan berbagai media yang ada.

### 2.1.1 Unsur-unsur Komunikasi Massa

Komunikasi massa terdiri dari unsur sumber (*source*), pesan (*message*), saluran (*channel*), dan penerima (*receiver*), serta efek (*effect*).<sup>9</sup>

#### 1. Unsur *Who* (Sumber atau Komunikator)

Sumber utama dalam komunikasi massa adalah lembaga atau organisasi atau orang yang bekerja dengan fasilitas lembaga atau organisasi (*institutionalized person*).<sup>10</sup>

#### 2. Unsur *Says What* (Pesan)

Wright (1977) memberikan karakteristik pesan dalam komunikasi massa sebagai berikut :

##### a. *Publicity*

Pesan-pesan terbuka untuk umum atau public.

##### b. *Rapid*

Pesan dalam komunikasi massa dapat mencapai pemirsa yang luas dalam waktu yang singkat secara terus menerus.

---

<sup>8</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Eosdakarya 2015), hlm. 185-186

<sup>9</sup> Wiryanto, *Teori Komunikasi Massa* (Jakarta: PT Grasindo 2003), hlm 70-80

<sup>10</sup> Yang dimaksud *Instituonalized* dalam hal ini ialah stasiun televisi, sedangkan yang dimaksud dengan *person* ialah redaktur atau kerabat kerja. *Ibid.*, hlm 70



c. *Transient*

Pesan dalam komunikasi massa bersifat sementara atau bukan *permanent*.

**3. Unsur *In Which Channel* (Saluran atau Media)**

Unsur ini menyangkut semua peralatan mekanik yang digunakan untuk menyebarluaskan pesan-pesan komunikasi massa, bisa juga disebut sebagai media penunjang untuk menyampaikan pesan.

**4. Unsur *to Whom* (Penerima atau *Mass Audience*)**

Unsur ini berkaitan dengan sasaran dalam komunikasi massa. Menurut Wright, penerima pesan dalam komunikasi masa memiliki karakteristik seperti :

a. *Large* (Besar)

Besarnya *mass audience* bersifat relative, menyebar di berbagai lokasi, dan tidak saling berinteraksi satu sama lain secara langsung.

b. *Heterogen* (Beraneka Ragam)

Sasaran komunikasi massa bersifat *heterogen*, yaitu sangat beragam dari berbagai lapisan masyarakat.

c. *Anonim* (Tidak Saling Mengenal)

Baik komunikator maupun komunikan dalam komunikasi massa tidak mengenal satu sama lain.

**5. Unsur *What Effect* (Efek atau Akibat)**

Efek adalah perubahan-perubahan yang terjadi di dalam diri audiens sebagai akibat keterpaan media. David Berlo mengklarifikasikan efek atau perubahan

ke dalam tiga kategori yaitu perubahan dalam ilmu pengetahuan, sikap, dan perilaku nyata.<sup>11</sup>

### **2.1.2 Karakteristik Komunikasi Massa**

Dalam buku Pengantar Komunikasi Massa oleh Nurudin terdapat beberapa karakteristik komunikasi massa sebagai berikut:

#### **1. Komunikator Terlembagakan**

Komunikasi massa bukan produk seseorang, tetapi produk kelompok. Biasanya “birokrasi” yang berusaha untuk mendapatkan keuntungan. Jadi, jelas bahwa komunikator dalam komunikasi massa bukanlah perorangan, tetapi lembaga atau institusi.

#### **2. Komikannya Anonim dan Heterogen**

Anonim dikarenakan komunikator dan komunikan tidak saling mengenal dan bersifat heterogen karena terdiri dari beragam pendidikan, umur, jeniskelamin, status sosial dan ekonomi, memiliki jabatan yang beragam, memiliki agama atau kepercayaan yang berbeda pula.

#### **3. Pesan Bersifat Umum**

Pesan-pesan dalam komunikasi massa tidak ditujukan kepada satu orang atau satu kelompok masyarakat tertentu. Dengan kata lain, pesan-pesannya ditujukan kepada khalayak yang plural. Oleh karena itu pesan-pesan yang dikemukakannya pun tidak boleh bersifat khusus untuk golongan tertentu.

---

<sup>11</sup>*Ibid.*, hlm. 80

#### 4. Media Massa Menimbulkan Keserempakan

Maksudnya dalam komunikasi massa ada keserempakan dalam proses penyebaran pesan-pesannya. Serempak berarti khalayak bisa menikmati media massa tersebut hampir bersamaan.

#### 5. Komunikasi Berlangsung Satu Arah

Komunikasi massa dilakukan melalui media massa, maka komunikator dan komunikannya tidak dapat berhubungan secara langsung. Dengan kata lain komunikasi massa bersifat satu arah.

#### 6. Komunikasi Massa Mengandalkan Peralatan Teknis

Media massa sebagai alat utama dalam menyampaikan pesan kepada khalayaknya sangat membutuhkan bantuan peralatan teknis. Peralatan teknis yang dimaksud misalnya pemancar untuk media elektronik (mekanik atau elektronik).

#### 7. Komunikasi Massa Dikontrol oleh *Gatekeeper*

*Gatekeeper* yang dimaksud antara lain reporter, editor film/surat kabar/buku, manajer pemberitaan, penjaga rubric, cameramen, sutradara, dan lembaga sensor film yang semuanya mempengaruhi bahan-bahan yang akan dikemas dalam pesan-pesan dari media masing-masing.<sup>12</sup>

### **2.1.3 Efek Komunikasi Massa**

Umumnya, kita lebih tertarik bukan kepada apa yang kita lakukan kepada media, tetapi kepada apa yang dilakukan media pada kita. Kita ingin tahu

---

<sup>12</sup> Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: Rajawali Pers 2011), hlm. 95-110

bukan untuk apa kita membaca surat kabar atau menonton televisi, tetapi bagaimana surat kabar dan televisi menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menggerakkan perilaku kita. Inilah yang disebut efek komunikasi massa.<sup>13</sup> Efek komunikasi massa dilihat dari dua pendekatan yaitu efek kehadiran media massa secara fisik dan efek pesan media massa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan behavioral.

#### 1. Efek Kehadiran Media Massa

Steven H. Chaffee menyebut lima hal: (1) efek ekonomis, (2) efek sosial, (3) efek pada penjadwalan kegiatan, (4) efek pada penyaluran/penghilangan perasaan tertentu, dan (5) efek pada perasaan orang terhadap media.<sup>14</sup>

#### 2. Efek Pesan

##### a. Efek Kognitif

Efek kognitif terjadi bila ada perubahan pada apa yang diketahui, dipahami, atau dipersepsi khalayak. Dalam efek kognitif ini akan dibahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya.

##### b. Efek Afektif

Efek afektif timbul bila ada perubahan pada apa yang dirasakan, disenangi, atau dibenci khalayak. Efek ini ada hubungannya dengan emosi, sikap, atau nilai.

---

<sup>13</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Eosdakarya 2015), hlm. 215

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm. 218

c. Efek Behavioral

Efek behavioral merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati, yang meliputi pola pola tindakan kegiatan, atau kebiasaan berperilaku.<sup>15</sup>

## 2.2 Tinjauan Pengaruh

Pengaruh<sup>16</sup> dapat terjadi pada pengetahuan, dan tingkah laku seseorang sehingga dapat diartikan bahwa pengaruh adalah perubahan atau penguatan keyakinan seseorang akibat penerimaan pesan. Pengaruh bisa terjadi dalam bentuk perubahan pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*) dan perilaku (*behavior*).<sup>17</sup>

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh timbul dari (orang atau benda) dan bisa terjadi pada pengetahuan dan tingkah laku.

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh setelah menonton tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak.

## 2.3 Tinjauan Tentang Televisi

Media televisi merupakan media yang terpopuler dan digemari oleh khalayak.

Benda berbentuk kotak (pada umumnya) dengan kemampuan audio visual sejak 1980 telah menggeser popularitas media radio. Media ini tidak hanya

---

<sup>15</sup>*Ibid.*, hlm 221

<sup>16</sup> Pengertian dari kata pengaruh yaitu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Lihat Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2008).

<sup>17</sup>H. Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada 1998), hlm. 147

sebuah benda mati tetapi sebuah *showbiz* yang penuh dengan kreasi dan inovasi yang mampu mengangkat dirinya dan menghipnotis publik.

Skornis mengatakan, dibandingkan dengan media lain televisi memiliki sifat istimewa. Televisi merupakan gabungan dari media dengar dengan gambar hidup (gerak) yang bisa bersifat politis, informatif, hiburan, pendidikan, atau bahkan gabungan dari unsur-unsur tersebut.<sup>18</sup>

Neil Postman dalam bukunya *The Disappearance of Childhood* mengemukakan tiga karakteristik televisi: 1) pesan media ini dapat sampai kepada pemirsa tanpa memerlukan bimbingan atau petunjuk; 2) pesan itu sampai tanpa memerlukan pemikiran; 3) televisi tidak memberikan pemisahan bagi pemirsanya, artinya siapa saja dapat menyaksikan siaran televisi.<sup>19</sup>

Pada usia anak-anak merupakan masa pertumbuhan dimana seseorang sedang aktif untuk mencari jati dirinya. Pada masa itu anak-anak sangat mudah meniru apa yang telah dilihatnya terutama yang apa ditampilkan Televisi. Oleh sebab itu dalam menonton televisi anak-anak perlu didampingi oleh orangtua. Dalam penelitian ini, televisi menjadi media massa yang digunakan untuk menyaksikan tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo yang disiarkan oleh stasiun televisi swasta TRANSTV.

---

<sup>18</sup> Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media Televisi* (Jakarta: Rineka Cipta 1996), hlm. 8

<sup>19</sup> Apriadi Tamburaka, *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2013), hlm. 67



### **2.3.1 Pengaruh Menonton Tayangan Televisi**

Tiga hal yang dapat dijadikan indikator untuk mengukur pengaruh menonton tayangan televisi yaitu indikator frekuensi, durasi, dan atensi.<sup>20</sup> Pengukuran frekuensi program mingguan seperti berapa kali dalam sebulan. Sedangkan pengukuran durasi penggunaan media dihitung berapa lama khalayak tergantung pada suatu media, berapa menit khalayak mengikuti program. Kemudian hubungan khalayak dan program berkaitan dengan perhatian atau atensi. Frekuensi, merupakan penggunaan media mengumpulkan data khalayak tentang berapa kali dalam sebulan seseorang mengkonsumsi tayangan suatu program televisi. Durasi merupakan data berupa berapa lama menyaksikan tayangan televisi serta atensi yaitu seberapa besar perhatian pada tayangan televisi.

Pada penelitian ini program tayangan yang akan diteliti yaitu tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo, frekuensi tayangan tersebut yaitu ditayangkan setiap hari pukul 17.00 WIB dengan durasi kurang lebih 60 menit.

## **2.4 Tinjauan Tentang Film Animasi**

### **2.4.1 Pengertian Film**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid

---

<sup>20</sup>Elvinaro Ardianto dan Lukiati Komala. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Edisi ke dua (Bandung: Simbiosis 2005), hlm. 104

yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup.<sup>21</sup>

Film memiliki banyak jenis, dimulai dari film layar lebar, film action, sinetron, film kartun dll. Film kartun adalah salah satu jenis film yang berbentuk animasi dan biasanya dikemas sangat menarik dengan berbagai bentuk yang lucu dan alur cerita yang dapat menarik perhatian anak.

#### **2.4.2 Pengetian Animasi**

Kata animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Dalam kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Animasi adalah menghidupkan urutan *still images* (gambar tidak bergerak) atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi. Jadi animasi itu dibentuk dari model-model yang dibuat secara grafis kemudian digerakkan.<sup>22</sup>

Dari semua definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan animasi merupakan seni atau teknik membuat hidup dan Bergeraknya suatu objek yang diam dan tidak bergerak. Di dalam penelitian ini film Adit dan Sopo Jarwo merupakan film

---

<sup>21</sup> Apriadi Tamburaka, *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2013), hlm. 112

<sup>22</sup> Aditya, *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal* (Yogyakarta: Andi 2009), hlm. 3

animasi yang bersifat edukatif sehingga dapat memberikan pembelajaran kepada penonton terutama anak-anak melalui karakter-karakter pemainnya.

### 2.4.3 Sejarah Animasi

Animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika. Pada saat itu teknik *stop motion* animation banyak disenangi. Teknik ini menggunakan serangkaian gambardiam/*frame* yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambartersebut bergerak. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu detik, kita membutuhkan sebanyak 12-24 frame gambar diam. J. Stuart Blackton mungkin adalah orang Amerika pertama yang menjadi pionir dalam menggunakan teknik *stop motion animation*. Beberapa film yang telah diciptakannya dengan menggunakan teknik ini adalah *The Enchanted Drawing* (1900). Selanjutnya, setelah teknologi komputer berkembang, bermunculan animasi yang dibuat dengan teknologi komputer.

Tokoh lain yang dianggap berjasa besar mengembangkan film animasi adalah Walt Disney. Walt Disney banyak menghasilkan karya fenomenal diantaranya Mickey Mouse, Donald Duck, Pinokio, Putri Salju, dan lainnya. Walt Disney pulalah yang pertama membuat film animasi bersuara yakni, film Mickey Mouse yang diputar perdana di Steamboat Willie di Colony Theatre, New York pada 18 November 1928. Walt Disney juga menciptakan animasi berwarna pertama yakni, *Flower and Trees* yang diproduksi Silly Symphonies di tahun 1932.

Film animasi merambah pula ke negara-negara Asia. Jepang misalnya juga telah mengembangkan film animasi sejak tahun 1913 dimana pada saat itu dilakukan *First Experiments in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Selanjutnya, animasi di Jepang mengikuti pula perkembangan animasi di Amerika Serikat seperti dalam hal penambahan suara dan warna. Dalam perkembangannya selanjutnya, kedua negara ini banyak bersaing dalam pembuatan animasi. Amerika dikenal dengan animasinya yang menggunakan teknologi yang canggih dan kadang simpel. Sedangkan animasi Jepang mempunyai jalan cerita yang menarik.<sup>23</sup>

#### 2.4.4 Jenis Animasi

Animasi dapat dibagi ke dalam tiga jenis yaitu animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, dan *stop motion animation*.<sup>24</sup>

##### a. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi 2D dapat juga disebut dengan film kartun. Contoh animasi 2D sangat banyak, baik yang ditampilkan di televisi maupun di Bioskop. Misalnya: Shincan, Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby doo, dan masih banyak lagi.

##### b. Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin

---

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm. 6-9

<sup>24</sup>*Ibid.*, hlm. 10-13

hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Semenjak Toy Story buatan Disney (Pixar Studio), maka berlomba-lombalah studio film dunia memproduksi film sejenis. Bermunculanlah, Bugs Life, AntZ, Dinosaurs, Final Fantasy, Toy Story 2, Monster Inc., hingga Finding Nemo. Animasi-animasi tersebut juga merupakan animasi 3D atau CGI (*Computer Generated Imagery*).

### c. *Stop Motion Animation*

Animasi ini juga dikenali sebagai *claymation* kerana animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Teknik ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906.<sup>25</sup> Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan *visual effect* bagi film-film era tahun 50an dan 60an. Film Animasi *Clay* pertama dirilis bulan Februari 1908 berjudul, *A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare*. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film clay yang berjudul *Chicken Run*. Jenis ini yang paling jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Meski namanya *clay* (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai *plasticin*, bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan *plasticin* sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, hlm. 13

kita lihat di film. Proses pembuatan animasi ini sangat sulit untuk dihasilkan dan memerlukan biaya yang tinggi.

#### **2.4.5 Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo**

Film animasi “Adit dan Sopo Jarwo” diproduksi oleh MD *Animation*, yaitu rumah produksi *visual effect* untuk animasi asli Indonesia yang dibentuk oleh Manoj Punjabi dan Dana Riza.<sup>26</sup> Film animasi Adit dan Sopo Jarwo pertama kali ditayangkan di televisi pada tanggal 24 Januari 2014 dan mendapatkan sambutan pasar yang luar biasa dengan rating hingga 22 persen. Sampai sekarang film animasi Adit dan Sopo Jarwo masih tetap tayang di stasiun TransTV setiap hari pada pukul 17.00 WIB.

Film animasi ini menceritakan tentang persahabatan antara Adit, Dennis, Mitha, Devi juga si mungil Adelya yang kehidupan setiap harinya dipenuhi dengan hal-hal yang tak pernah terduga sebelumnya. Mereka tinggal di perkampungan yang khas Indonesia. Karakter Adit muncul sebagai penggerak, motivator juga inspirator bagi teman-temannya. Jarwo dan Sopo yang selalu mencari celah untuk bisa mengambil keuntungan tanpa disertai usaha menjadikannya selalu berhadapan dengan Adit dan teman-teman. Jarwo merupakan pria yang tidak memiliki pekerjaan tetap, berwajah sangar dan memiliki anak buah lugu bernama Sopo. Setiap hari mereka berdua selalu menerima pekerjaan dari warga-warga yang membutuhkan pertolongan. Namun dalam melakukan pekerjaannya Jarwo dan Sopo sering melakukan

---

<sup>26</sup> [www.mdanimation.co/md-animation-movie](http://www.mdanimation.co/md-animation-movie), akses 16 Januari 2017

kesalahan dan tidak bertanggung jawab karena hanya memikirkan keuntungan dan imbalan yang ingin didapat dari pekerjaan tersebut.

Kecerobohan yang sering dilakukan oleh Jarwo dan Sopo sering menimbulkan salah paham, dan prasangka negatif sehingga menjadi bumbu penyedap yang sekaligus pemicu “perseteruan” antara Adit Cs dan Jarwo, Sopo. Beruntungnya diantara mereka ada Haji Udin, yang telah menjabat sebagai Ketua RW selama belasan tahunan dengan sosoknya yang bijaksana mampu menjadi penengah antara Jarwo, Sopo dan Adit beserta teman-temannya, sehingga suasana dapat kembali kondusif. Film ini tidak hanya menghibur tetapi pada film animasi Adit dan Sopo Jarwo ini juga selalu memberikan pesan moral diakhir cerita yang disampaikan oleh karakter Haji Udin kepada Adit Cs dan Jarwo, Sopo. Yang mana pesan moral tersebut berisi petuah bijak yang dapat dijadikan pembelajaran juga bagi penonton film animasi ini.

## **2.5 Tinjauan Tentang Sikap**

Thurstone memformulasikan sikap sebagai derajat afek positif atau afek negatif terhadap suatu objek psikologis. Pendapat serupa diungkapkan oleh ahli psikologi lain seperti Berkowitz. Berkowitz mengatakan bahwa sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak (*unfavorable*) pada objek tersebut. Sikap merupakan konstelasi komponen-

komponen kognitif, afektif, dan konatif yang saling berinteraksi satu sama lain dalam memahami, merasakan dan berperilaku terhadap suatu objek.<sup>27</sup>

Menurut Azwar S struktur sikap dibedakan atas 3 komponen yang saling menunjang, yaitu:

1. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap, komponen kognitif berisi kepercayaan *stereotype* yang dimiliki individu mengenai sesuatu dapat disamakan penanganannya (opini) terutama apabila menyangkut masalah isu atau problem yang kontroversial.
2. Komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional. Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling dalam sebagai komponen sikap dan merupakan aspek yang paling bertahan terhadap pengaruh-pengaruh yang mungkin adalah mengubah sikap seseorang komponen afektif disamakan dengan perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu.
3. Komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh seseorang dan berisi tendensi atau kecenderungan untuk bertindak/ bereaksi terhadap sesuatu dengan cara-cara tertentu dan berkaitan dengan objek yang dihadapinya adalah logis untuk

---

<sup>27</sup>Azwar, S. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 1995), hlm. 5



mengharapkan bahwa sikap seseorang adalah dicerminkan dalam bentuk tendensi perilaku.<sup>28</sup>

### **2.5.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sikap**

Proses belajar sosial terbentuk dari interaksi sosial. Dalam interaksi sosial, individu membentuk pola sikap tertentu terhadap berbagai objek psikologis yang dihadapinya. Faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap adalah:

#### **1. Pengalaman Pribadi**

Untuk dapat menjadi dasar pembentukan sikap, pengalaman pribadi harus meninggalkan kesan yang kuat. Karena itu, sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut melibatkan faktor emosional. Dalam situasi yang melibatkan emosi, penghayatan akan pengalaman akan lebih mendalam dan lebih lama berbekas.

#### **2. Kebudayaan.**

B.F. Skinner (dalam, Azwar 2005) menekankan pengaruh lingkungan (termasuk kebudayaan) dalam membentuk kepribadian seseorang. Kepribadian tidak lain daripada pola perilaku yang konsisten yang menggambarkan sejarah reinforcement (penguatan, ganjaran) yang dimiliki. Pola reinforcement dari masyarakat untuk sikap dan perilaku tersebut, bukan untuk sikap dan perilaku yang lain.

---

<sup>28</sup>*Ibid.*, hlm. 33

### **3. Orang Lain Yang Dianggap Penting**

Pada umumnya, individu bersikap konformis atau searah dengan sikap orang-orang yang dianggapnya penting. Kecenderungan ini antara lain dimotivasi oleh keinginan untuk berafiliasi dan keinginan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut.

### **4. Media Massa**

Sebagai sarana komunikasi, berbagai media massa seperti televisi, radio, mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan opini dan kepercayaan orang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut. Pesan-pesan sugestif yang dibawa informasi tersebut, apabila cukup kuat, akan memberi dasar afektif dalam mempersepsikan dan menilai sesuatu hal sehingga terbentuklah arah sikap tertentu.

### **5. Institusi Pendidikan dan Agama**

Sebagai suatu sistem, institusi pendidikan dan agama mempunyai pengaruh kuat dalam pembentukan sikap dikarenakan keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri individu. Pemahaman akan baik dan buruk, garis pemisah antara sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan, diperoleh dari pendidikan dan dari pusat keagamaan serta ajaran-ajarannya.

## 6. Faktor Emosi Dalam Diri

Tidak semua bentuk sikap ditentukan oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang. Kadang-kadang, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego. Sikap demikian bersifat sementara dan segera berlalu begitu frustrasi telah hilang akan tetapi dapat pula merupakan sikap yang lebih persisten dan lebih tahan lama. contohnya bentuk sikap yang didasari oleh faktor emosional adalah prasangka.<sup>29</sup>

### 2.5.2 Ciri-ciri Sikap

Ciri-ciri sikap menurut Purwanto adalah:

1. Sikap bukan dibawa sejak lahir melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangan orang itu dalam hubungan dengan obyeknya. Sifat ini membedakannya dengan sifat motif-motif biogenetis seperti lapar, haus, kebutuhan akan istirahat.
2. Sikap dapat berubah-ubah karena itu sikap dapat dipelajari dan karena itu pula sikap dapat berubah pada orang-orang bila terdapat keadaan-keadaan dan syarat-syarat tertentu yang mempermudah sikap pada orang itu.
3. Sikap tidak berdiri sendiri, tetapi senantiasa mempunyai hubungan tertentu terhadap suatu obyek. Dengan kata lain, sikap itu terbentuk, dipelajari atau

---

<sup>29</sup>*Ibid.*, hlm. 17

berubah senantiasa berkenaan dengan suatu obyek tertentu yang dapat dirumuskan dengan jelas.

4. Obyek sikap itu merupakan satu hal tertentu tetapi dapat juga merupakan kumpulan dari hal-hal tersebut.
5. Sikap mempunyai segi motivasi dan segi-segi perasaan, Sifat inilah yang membedakan sikap dari kecakapan-kecakapan atau pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki orang.<sup>30</sup>

### 2.5.3 Fungsi Sikap

Fungsi sikap menurut Atkinson, dalam bukunya *Pengantar Psikologi*, mengungkapkan bahwa sikap memiliki lima fungsi, yaitu :

#### 1. Fungsi Instrumental

Fungsi sikap ini dikaitkan dengan alasan praktis atau manfaat, dan menggambarkan keinginan. Bahwa untuk mencapai suatu tujuan, diperlukan suatu sarana yang disebut sikap. Apabila objek sikap dapat membantu individu mencapai tujuan, individu akan bersikap positif atau sebaliknya.

#### 2. Fungsi Pertahanan Ego

Sikap ini diambil individu dalam rangka melindungi diri dari kecemasan atau ancaman harga dirinya.

---

<sup>30</sup> Purwanto, Heri. *Pengantar Perilaku Manusia Untuk Keperawatan* (Jakarta : EGC 1998), hlm 16

### 3. Fungsi Ekspresi

Sikap ini mengekspresikan nilai yang ada dalam diri individu. Sistem nilai yang terdapat pada diri individu dapat dilihat dari sikap yang diambilnya bersangkutan terhadap nilai tertentu.

### 4. Fungsi Pengetahuan

Sikap ini membantu individu memahami dunia yang membawa keteraturan terhadap bermacam-macam informasi yang perlu diasimilasikan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu memiliki motif ingin tahu, ingin mengerti, dan pengetahuan.

### 5. Fungsi Penyesuaian Sosial

Sikap ini membantu individu merasa menjadi bagian dari masyarakat. Dalam hal ini sikap yang diambil individu tersebut akan sesuai dengan lingkungannya.<sup>31</sup>

Berdasarkan beberapa uraian mengenai sikap di atas dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan suatu kebiasaan atau tingkah laku dari seseorang untuk dapat mengekspresikan perasaan melalui perbuatan baik yang sesuai dengan norma yang berlaku, sikap juga merupakan cerminan jiwa seseorang.

---

<sup>31</sup> Atkinson, R, L dkk, *Pengantar Psikologi* (Jakarta: Erlangga 1983), hlm. 99

## 2.6 Tinjauan Mengenai Anak-Anak

### 2.6.1 Pengertian Anak

Menurut Suhartin anak adalah mereka yang ditandai dengan fisik yang terbagi dalam beberapa tahapan. Tahapan-tahapan anak yaitu adalah:

1. Umur 0-1 tahun, yaitu masa bayi.
2. Umur 1-3 tahun, yaitu masa balita.
3. Umur 3-6 tahun, yaitu masa pra-sekolah.
4. Umur 6-12 tahun, yaitu masa sekolah.

Dari segi perkembangan secara bertahap sampai anak mencapai usia 8-12 tahun, ingatannya menjadi sangat kuat sekali. Anak mengalami masa belajar, mulai menambah pengetahuan dan kemampuannya mencapai kebiasaan yang baik. Anak tidak lagi berfikir egosentris, artinya anak tidak lagi memandang diri sendiri sebagai pusat perhatian lingkungannya. Mereka mulai memperhatikan keadaan sekelilingnya dengan objektif, timbul keinginannya untuk mengetahui kenyataan yang mendorongnya untuk menyelidiki segala sesuatu yang ada di lingkungannya.<sup>32</sup>

Dalam penelitian ini yang dimaksud anak adalah manusia yang memasuki tahapan umur 6-12 tahun yaitu tahapan masa sekolah yang mana pada tahapan tersebut anak-anak memiliki ingatan yang sangat kuat dan mulai belajar dari memperhatikan keadaan sekelilingnya secara langsung maupun melalui media, dalam hal ini yang dimaksud dengan media adalah film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

---

<sup>32</sup> Suhartin, *Cara Mendidik Anak Dalam Keluarga Masa Kini* (Jakarta: Bhatara Karya Aksara 1986), hlm. 78

## 2.7 Landasan Teori

Teori kognitif sosial yang dikemukakan Albert Bandura pada tahun 1960-an ini memberikan kerangka pemikiran yang memungkinkan kita menganalisis pengetahuan manusia (fungsi mental) yang akan menghasilkan perilaku tertentu. Teori ini menjelaskan proses mental yang bekerja ketika seseorang belajar memahami lingkungannya secara lebih luas dan komprehensif.<sup>33</sup>

Teori kognitif sosial memiliki argumentasi bahwa manusia meniru perilaku yang dilihatnya, dan proses peniruan ini terjadi melalui dua cara yaitu imitasi dan identifikasi. Imitasi adalah replikasi atau peniruan secara langsung dari perilaku yang diamati. Identifikasi merupakan perilaku meniru yang bersifat khusus yang mana pengamat tidak meniru secara persis sama apa yang dilihatnya, namun membuatnya lebih umum dengan memiliki tanggapan yang berhubungan.<sup>34</sup>

Teori kognitif sosial menjelaskan pemikiran dan tindakan manusia sebagai proses dari apa yang dinamakan dengan tiga penyebab timbal balik (*tradic reciprocal causation*), yang berarti bahwa pemikiran dan perilaku ditentukan oleh tiga faktor berbeda yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi satu sama lainnya dengan berbagai variasi kekuatannya, baik pada waktu bersamaan maupun waktu yang berbeda. Ketiga penyebab timbal balik itu

---

<sup>33</sup> Morissan dkk, *Teori Komunikasi Massa* (Bogor: Ghalia Indonesia 2013), hlm. 98

<sup>34</sup> *Ibid.*, hlm.98-99

adalah perilaku, karakteristik personal seperti kualitas kognitif dan biologis, dan faktor lingkungan atau peristiwa.<sup>35</sup>

Teori kognitif sosial menyatakan bahwa imitasi dan identifikasi merupakan hasil dari tiga proses yaitu pengamatan, efek larangan, dan efek suruhan. Dalam penelitian ini fokus peneliti yaitu hanya pada proses pengamatan, berkaitan dengan judul penelitian pengaruh film animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak, dimana anak sebagai pengamat menonton dan mengamati setiap isi cerita dari film animasi Adit dan Sopo Jarwo sehingga pesan dari isi cerita tersebut dapat mempengaruhi sikap anak yang menontonnya. Masa anak-anak adalah masa pertumbuhan dimana seseorang sedang aktif untuk mencari jati dirinya. Sehingga pada masa itu seseorang sangat mudah meniru apa yang telah dilihatnya terutama yang apa ditampilkan Televisi.

Bandura mengatakan “Teori kognitif sosial memberikan banyak penekanan pada konsep proses belajar melalui pengamatan (*observational learning*). Belajar mengamati (*observational learning*) adalah proses dimana pengamat, yaitu orang yang mengamati suatu perilaku atau tindakan menerima perilaku atau tindakan itu dengan cara melihatnya”.<sup>36</sup>

Perilaku yang dipelajari tersebut kemudian dapat dicontoh atau dilakukan kembali oleh pengamat. Tindakan mengulangi kembali perilaku orang lain berdasarkan apa yang diamati dinamakan dengan ‘*modeling*’ yang meliputi empat tahapan proses, yaitu perhatian, pengingatan, reproduksi tindakan dan motivasi.

- a. Perhatian. Seseorang harus memberikan perhatian penuh dan cermat terhadap setiap tindakan atau perilaku orang lain yang ingin ditiru atau

---

<sup>35</sup>*Ibid.*, hlm. 99

<sup>36</sup>*Ibid.*, hlm. 102



dicontohnya (model) agar ia dapat melakukan tindakan sebagaimana yang dilakukan model itu.

- b. Ingatan. Perilaku atau tindakan yang dijadikannya model harus diingat-ingat dan disimpan untuk dapat digunakan lagi di kemudian hari. Orang menyimpan informasi yang diterima dalam ingatannya dengan menggunakan simbol-simbol (representasi simbolik) yang selanjutnya diubah menjadi tindakan.
- c. Reproduksi tindakan. Pada awalnya tindakan (*motor reproduction*) sulit dilakukan dan sering menimbulkan kesalahan karena orang yang baru belajar harus memikirkan keseluruhan langkah-langkah tindakan yang harus dilakukan untuk bisa meniru orang lain yang ingin ditiru atau dicontohnya (model).
- d. Motivasi. Perilaku meniru orang lain sangat ditentukan oleh faktor motivasi yang dimiliki orang yang meniru. Orang akan meniru tindakan atau perilaku orang lain yang dinilainya lebih dapat memberikan keberhasilan. Terdapat tiga jenis situasi yang dapat memberikan dorongan kepada seseorang sehingga ia termotivasi untuk meniru perilaku orang lain yaitu hasil positif melalui tindakan langsung; pengamatan terhadap tindakan orang lain dan akibat yang ditimbulkannya; evaluasi berdasarkan nilai personal atau standar perilaku.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup>*Ibid.*, hlm. 102-103

## 2.8 Kerangka Pemikiran

Kemampuan lain yang dimiliki manusia terkait dengan teori kognitif oleh Albert Bandura ini adalah kemampuan belajar (*vicarious capacity*), yaitu kemampuan untuk belajar dari sumber lain tanpa harus memiliki pengalaman secara langsung. Kemampuan ini biasanya mengacu pada penggunaan media massa, baik secara positif maupun negatif. Media massa pada penelitian adalah televisi yang mana objek penelitiannya yaitu komponen-komponen sikap anak.

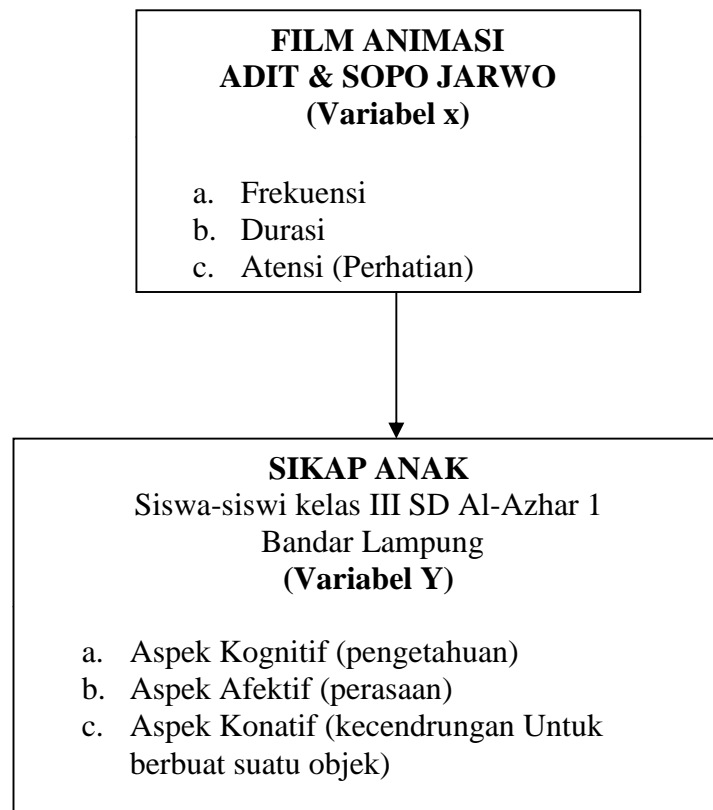
Saat ini tayangan televisi setiap saat bisa ditonton oleh anak-anak. Televisi dengan mudah bisa menyita sebagian besar waktu anak, waktu yang dilewatkan didepan layar televisi berarti waktu yang tidak dimanfaatkan oleh anak untuk belajar, membaca, menggambar atau membantu pekerjaan rumah. Televisi dapat memberikan efek yang akan mempengaruhi sikap anak dalam melakukan tindakan di kehidupan sehari-harinya. Hal ini karena masa anak-anak, khususnya yang berumur 6 sampai 10 tahun adalah tahun masa paling kritis bagi anak-anak. Pada tahap ini anak-anak adalah pribadi yang penuh kreativitas, antusias melakukan sesuatu, aktif bereksplorasi sehingga semua hal ingin dipraktikkannya. Oswald Kroh mengatakan, pada usia 8 sampai 10 tahun merupakan masa realism, semua yang diamati diterima begitu saja, yang berarti anak masih dalam masa belajar sehingga anak dengan mudah menerima hal positif maupun negatif yang dilihat atau diberikan kepadanya, baik yang disampaikan secara langsung dari seseorang maupun melalui media, termasuk media televisi.

Televisi menayangkan berbagai macam tayangan, salah satunya seperti film animasi yang digemari oleh anak-anak. Film tersebut diantaranya film Adit dan Sopo Jarwo yang bergenre animasi yang ditayangkan setiap hari pukul 17.00 WIB di stasiun TransTV. Film ini merupakan film berkategori semua umur dan terutama sangat cocok di konsumsi anak-anak karena memiliki pesan moral di setiap episode ceritanya.

Dalam penelitian ini film animasi Adit dan Sopo Jarwo memiliki cerita yang menarik untuk diteliti yaitu perilaku dari karakter-karakter utamanya diantaranya Adit yang memiliki perilaku sering menolong sesama, bertanggung jawab dalam melakukan tugas dan selalu patuh dengan perintah orang tua, lalu sahabat Adit bernama Dennis yang memiliki sikap penakut dalam melakukan hal apapun. Sedangkan karakter Jarwo yang selalu berperilaku ceroboh, tidak bertanggung jawab dalam melakukan pekerjaan dan selalu membantah, dan karakter Sopo yang memiliki sikap lugu dan selalu menuruti perintah Jarwo. Selain itu juga terdapat karakter Haji Udin yang memiliki perilaku religius dan selalu memberikan nasihat kepada Adit Cs dan Jarwo, Sopo. Film ini memiliki nilai edukasi yang mengajarkan anak-anak untuk selalu berbuat baik, berbakti kepada orang tua dan bertanggung jawab pada setiap tindakan yang dilakukan. Berdasarkan teori kognitif sosial perilaku-perilaku dari karakter film tersebut dapat ditiru oleh audiensnya yang dalam penelitian ini yaitu anak-anak melalui cara imitasi dan identifikasi lalu akan menimbulkan perubahan sikap dan perilaku audiensnya.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang di ukur yaitu, variabel X dan Y dengan variabel X Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo indikator yang diukur frekuensi, durasi,atensi (perhatian) dan variabel Y sikap anak yaitu siswa-siswi kelas 3 SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

Dalam pengamatan ini peneliti bertujuan untuk mengamati sikap anak-anak Sekolah Dasar tentang bagaimanasikap mereka setelah menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Berdasarkan uraian di atas, maka dibentuk kerangka pemikiran sebagai berikut:



**Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir**

## 2.9 Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan tentang hubungan dua atau lebih variabel yang masih perlu dibuktikan (diragukan) kebenarannya. Dengan ungkapan lain sebuah pernyataan tentang hubungan dua variabel atau lebih yang bisa benar, bisa salah.

Berdasarkan kerangka pikir tersebut dapat diambil kesimpulan yang merupakan jawaban sementara penelitian sebagai berikut :

1) Hipotesis Penelitian (Hi)

Ada pengaruh dari film animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak.

2) Hipotesis Nol (No)

Tidak ada pengaruh dari film animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Tipe Penelitian**

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif, jika penelitian yang bersifat deskriptif mempunyai tujuan untuk menggambarkan secara tepat sifat-sifat individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu atau menentukan frekuensi atau penyebaran suatu gejala lain dalam masyarakat. Dapat disimpulkan penelitian deskriptif berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, atau kejadian yang terjadi pada saat sekarang.

### **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, Menurut Sugiyono metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat

kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>38</sup>

Pada penelitian ini, penulis meneliti dan menggambarkan fakta dan data dengan sistematis secara faktual dan akurat berdasarkan analisis dari fenomena yang disusun dengan data kuantitatif mengenai pengaruh menonton tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak.

### 3.3 Definisi Konsep

Definis konsep merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel, yang dijadikan pedoman dalam penelitian sehingga arah dan tujuannya tidak menyimpang. Definisi konsep dalam penelitian ini adalah :

a. Tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo

Adit dan Sopo Jarwo adalah sebuah film animasi yang berdurasi delapan menit yang penyajiannya sangat sederhana dan menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dimengerti oleh anak-anak.

Film animasi Adit dan Sopo Jarwo menyajikan cerita tentang persahabatan dan petualangan dalam kehidupan sehari-hari serta film animasi ini berlatar belakang perkampungan di tengah kota *modern* khas Indonesia. Para tokoh karakter dalam film animasi ini memiliki ciri khas sifat tersendiri ada yang menjadi tokoh karakter proutagonis dan juga tokoh karakter antagonis. Tentunya para tokoh-tokoh karakter dalam film

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RdanD* (Bandung: Alfabeta 2014), hlm. 8

animasi Adit dan Sopo Jarwo tersebut menampilkan perilaku baik yang bersifat positif yang dilakukan oleh tokoh karakter proutagonis, serta perilaku tidak baik yang bersifat negatif yang dilakukan oleh tokoh karakter antagonis.

b. Sikap Anak

Sikap anak dalam penelitian ini yaitu efek yang terjadi pada anak setelah menyaksikan tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo. Aspek sikap yang diukur adalah aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), dan konatif (kecendrungan melakukan sesuatu).

### 3.4 Definisi Operasional

Menurut Singarimbun Definisi operasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel.<sup>39</sup> Definisi operasional dapat dikatakan sebagai petunjuk pelaksanaan bagaimana caranya mengukur suatu variabel.

1. Tayangan Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo (Variabel X)

Indikator yang diukur :

- a. Frekuensi menonton tayangan, yaitu berapa kali (hari) anak menonton tayangan film animasi Adit & Sopo Jarwo dalam satu minggu.
- b. Durasi menonton tayangan, yaitu jumlah waktu menonton satu tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

---

<sup>39</sup>Hamidi, *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi* (Malang: UMM Press 2010), hlm. 4



- c. Atensi (perhatian), yaitu seberapa besar perhatian anak terhadap jalan cerita dan perilaku tokoh-tokoh karakter yang terdapat pada tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo.

## 2. Anak-anak dan Perubahan Sikap

Indikator yang diukur :

- a. Aspek Kognitif (pengetahuan) : pengetahuan anak mengenai tokoh-tokoh karakter dan pesan moral yang disampaikan pada film animasi Adit & Sopo Jarwo.
- b. Aspek Afektif (perasaan) : Rasa senang anak menyaksikan film animasi Adit dan Sopo Jarwo, rasa senang anak terhadap tokoh-tokoh karakter baik pada film animasi Adit dan Sopo Jarwo, rasa puas anak setelah menyaksikan film animasi Adit dan Sopo Jarwo.
- c. Aspek Konatif (kecenderungan melakukan sesuatu) : kecenderungan anak untuk memihak tokoh yang berkarakter baik pada film animasi Adit dan Sopo Jarwo, kecenderungan anak untuk tidak memihak tokoh yang berkarakter tidak baik, keyakinan anak untuk melakukan perbuatan baik seperti yang dilakukan oleh tokoh-tokoh yang berkarakter baik, kecenderungan anak-anak untuk tidak mengikuti perbuatan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh yang berkarakter tidak baik.

Definisi Operasional penelitian ini dapat dijelaskan dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Definisi Operasional**

| Variabel                                    | Dimensi                | Indikator  | Konsep Variabel   | Skala Pengukuran |
|---|------------------------|--|---|------------------|
| Tayangan Film Animasi Adit & Sopo Jarwo (X) | Frekuensi              | Berapa kali (hari) anak menonton tayangan film animasi Adit & Sopo Jarwo dalam satu minggu.  | - Mengetahui berapa kali dalam seminggu anak-anak menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo.<br>1. Setiap hari (7 kali).<br>2. 5-6 kali.<br>3. 3-4 kali.<br>4. kurang dari 3 kali.<br>5. Tidak pernah sama sekali.  | Likert           |
|   | Durasi                 | Lama menonton tayangan film animasi Adit & Sopo Jarwo  | - Mengetahui berapa lama anak-anak menonton tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo<br>1. 40 menit (menonton film sampai selesai).<br>2. 30 menit (menonton tidak sampai selesai).<br>3. 20 menit (menonton setengah episode, tidak sampai selesai)<br>4. kurang dari 20 menit.<br>5. Tidak menonton. | Likert           |
|   | Atensi (Perhatian)     | Seberapa besar perhatian anak terhadap jalan cerita, dan perilaku tokoh-tokoh karakter yang terdapat pada tayangan film animasi Adit & Sopo Jarwo. | - Mengetahui apakah anak-anak tahu dan paham terhadap jalan cerita, dan perilaku para tokoh karakter yang terdapat pada tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo.  | Likert           |
| Sikap Anak (Y)                              | Kognitif (Pengetahuan) | Pengetahuan anak mengenai tokoh-tokoh karakter dan pesan moral yang disampaikan pada film animasi Adit & Sopo Jarwo.                               | - Mengetahui apakah anak-anak tahu mengenai tokoh-tokoh karakter seperti nama-nama para tokoh dan sifat-sifat yang dimiliki para tokoh karakter.  | Likert           |

**Tabel 1. Definisi Operasional (Lanjutan)**

|  |   |   |  |        |
|--|---|---|--|--------|
|  |   |   | -Mengetahui apakah anak-anak memahami pesan moral yang disampaikan di film Animasi Adit dan Sopo Jarwo.  |        |
|  | Afektif<br>(Perasaan)                       | Rasa senang anak menyaksikan film animasi Adit dan Sopo Jarwo, rasa senang anak terhadap tokoh-tokoh karakter baik pada film animasi Adit dan Sopo Jarwo, rasa puas anak setelah menyaksikan film animasi Adit dan Sopo Jarwo.  | -Mengetahui apakah anak-anak memiliki perasaan senang saat menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo.<br>- Mengetahui apakah anak-anak menyukai tokoh-tokoh karakter baik pada film animasi Adit dan Sopo Jarwo.<br>- Mengetahui apakah anak-anak merasakan kepuasan setelah menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo.  | Likert |
|  | Konatif<br>(Kecendrungan melakukan sesuatu) | Kecendrungan anak untuk memihak tokoh yang berkarakter baik pada film animasi Adit dan Sopo Jarwo, kecendrungan anak untuk tidak memihak tokoh yang berkarakter tidak baik, keyakinan anak untuk melakukan perbuatan baik seperti yang dilakukan oleh tokoh-tokoh yang berkarakter baik, kecendrungan anak-anak untuk tidak mengikuti perbuatan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh yang berkarakter tidak baik | -Mengetahui apakah anak-anak lebih menyukai tokoh berkarakter baik.<br>- Mengetahui apakah anak-anak tidak mendukung tokoh yang berkarakter tidak baik.<br>-Mengetahui apakah anak ingin mengikuti perbuatan baik seperti tokoh-tokoh berkarakter baik.<br>- Mengetahui apakah anak-anak tidak ingin mengikuti perbuatan tidak baik seperti tokoh-tokoh yang berkarakter tidak baik. | Likert |

## 3.5 Populasi dan Sampel

### 3.5.1 Populasi

Populasi<sup>40</sup> penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya. Sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.

Berdasarkan definisi diatas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung kelas IIIa sampai kelas IIIg yang seluruhnya berjumlah 239 siswa.

### 3.5.2 Sampel

Bila populasibesar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, missal karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti akan mengambil sampel<sup>41</sup> dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif.

---

<sup>40</sup> Yang dimaksud Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2013), hlm. 30

<sup>41</sup> Yang dimaksud sampel adalah bagian atau jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RdanD* (Bandung: Alfabeta 2014), hlm. 81

a. Penentuan Besarnya Sampel

Adapun besar sampel dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus Slovin dengan perkiraan tingkat kesalahan 10% sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

$n$  : jumlah sampel

$N$  : jumlah populasi

$e$  : Perkiraan tingkat kesalahan (*error tolerance*)

(Siregar, 2013:34)

$$n = \frac{239}{1 + 239(0,1)^2} = 70,501 = 71$$

Dengan demikian besarnya sampel adalah 70,501 maka dibulatkan menjadi 71 orang responden.

b. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dari setiap kelas dilakukan dengan menggunakan Rumus Alokasi Proporsional, sebagai berikut :

$$n = \frac{NX}{N} \times nx$$

Keterangan :

$n$  : Banyak sampel

$NX$  : Banyak populasi kelas X

$N$  : Banyak populasi keseluruhan

$n_x$  : Banyak sampel kelas  $x$  (dari kelas tertentu)

(Rahkmad, 1988: 31)

Dimana jumlah siswa kelas III a ada 36 anak, IIIb ada 29 anak, IIIc ada 36 anak, IIId ada 35 anak, IIIe ada 34 anak anak, IIIf ada 35 anak dan IIIg ada 34 anak. Berdasarkan rumus alokasi proporsional di atas maka penentuan besarnya jumlah sampel dari tiap kelas (kelas IIIa sampai kelas IIIg) di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung adalah sebagai berikut :

$$n_1 = \frac{36}{239} \times 71 = 10,6$$

Dibulatkan menjadi 11 (anak) untuk kelas IIIa

$$n_2 = \frac{29}{239} \times 71 = 8,6$$

Dibulatkan menjadi 9 (anak) untuk kelas IIIb

$$n_3 = \frac{36}{239} \times 71 = 10,6$$

Dibulatkan menjadi 11 (anak) untuk kelas IIIc

$$n_4 = \frac{35}{239} \times 71 = 10,3$$

Dibulatkan menjadi 10 (anak) untuk kelas IIId

$$n_5 = \frac{34}{239} \times 71 = 10,1$$

Dibulatkan menjadi 10 (anak) untuk kelas IIIe

$$n_6 = \frac{35}{239} \times 71 = 10,3$$

Dibulatkan menjadi 10 (anak) untuk kelas IIIf

$$n_7 = \frac{34}{239} \times 71 = 10,3$$

Dibulatkan menjadi 10 (anak) untuk kelas IIIg

Besar jumlah sampel untuk tiap kelas (kelas IIIa sampai IIIg) dapat dijelaskan dengan tabel berikut:

**Tabel 2. Jumlah Sampel**

| <b>Kelas</b>  | <b>Jumlah Responden</b> |
|---------------|-------------------------|
| Kelas IIIa    | 11                      |
| Kelas IIIb    | 9                       |
| Kelas IIIc    | 11                      |
| Kelas IIId    | 10                      |
| Kelas IIIe    | 10                      |
| Kelas IIIf    | 10                      |
| Kelas IIIg    | 10                      |
| <b>Jumlah</b> | 71                      |

Jumlah sampel responden perkelas kemudian dibagi lagi berdasarkan jenis kelamin menggunakan rumus alokasi proporsional, sehingga didapatkan hasil sebagai berikut :

Kelas IIIa

$$\text{Perempuan} = \frac{11}{36} \times 16 = 4,8 \quad \text{Laki - laki} = \frac{11}{36} \times 20 = 6,1$$

Responden perempuan sebanyak 4,8 dibulatkan menjadi 5 (anak) dan responden laki-laki sebanyak 6,1 dibulatkan menjadi 6 (anak) untuk kelas IIIa

Kelas IIIb

$$\text{Perempuan} = \frac{11}{36} \times 16 = 4,0 \quad \text{Laki - laki} = \frac{11}{36} \times 20 = 4,9$$

Responden perempuan sebanyak 4,0 dibulatkan menjadi 4 (anak) dan responden laki-laki sebanyak 4,9 dibulatkan menjadi 5 (anak) untuk kelas IIIb

Kelas IIIc

$$\text{Perempuan} = \frac{11}{36} \times 16 = 5,5 \quad \text{Laki - laki} = \frac{11}{36} \times 20 = 5,5$$

Responden perempuan sebanyak 5,5 dibulatkan menjadi 5 (anak) dan responden laki-laki sebanyak 5,5 dibulatkan menjadi 5 (anak) untuk kelas IIIc

Kelas III d

$$\text{Perempuan} = \frac{11}{36} \times 16 = 4,8 \quad \text{Laki - laki} = \frac{11}{36} \times 20 = 5,1$$

Responden perempuan sebanyak 4,8 dibulatkan menjadi 5 (anak) dan responden laki-laki sebanyak 5,1 dibulatkan menjadi 5 (anak) untuk kelas III d



Kelas IIIe

$$\text{Perempuan} = \frac{11}{36} \times 16 = 4,5 \quad \text{Laki - laki} = \frac{11}{36} \times 20 = 5,1$$

Responden perempuan sebanyak 4,5 dibulatkan menjadi 5 (anak) dan responden laki-laki sebanyak 5,1 dibulatkan menjadi 5 (anak) untuk kelas IIIe

Kelas IIIf

$$\text{Perempuan} = \frac{11}{36} \times 16 = 4 \quad \text{Laki - laki} = \frac{11}{36} \times 20 = 6$$

Responden perempuan sebanyak 4 (anak) dan responden laki-laki sebanyak 6 (anak) untuk kelas IIIf

Kelas IIIg

$$\text{Perempuan} = \frac{11}{36} \times 16 = 5 \quad \text{Laki - laki} = \frac{11}{36} \times 20 = 5$$

Responden perempuan sebanyak 5 (anak) dan responden laki-laki sebanyak 5 (anak) untuk kelas IIIg

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* (sampel random sederhana). *Simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota yang ada dalam suatu populasi untuk dijadikan sampel.<sup>42</sup>

### 3.6 Sumber Data

Jenis sumber data dalam penelitian ini meliputi :

---

<sup>42</sup> Syofian Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2013), hlm. 31

a. Data Primer

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer diperoleh dari sumber penelitian. Data primer diperoleh dengan menggunakan kuisioner yang berisikan pertanyaan mengenai variabel penelitian lalu disebarkan dan diisi oleh responden penelitian.

b. Data Sekunder

Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melewati orang lain atau lewat dokumen. Adapun data sekunder dari penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber yang berhubungan dengan objek penelitian.<sup>43</sup>

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini antara lain dengan cara:

1. Kuisioner (Angket)

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisioner ini berisi pertanyaan mengenai pengaruh tayangan film animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak, lalu akan peneliti bagikan kepada responden penelitian yang mana pada

---

<sup>43</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RdanD* (Bandung: Alfabeta 2014), hlm. 137

penelitian ini respondennya adalah siswa-siswi kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.

## 2. Dokumentasi dan Studi Pustaka

Upaya mengumpulkan data dengan cara penggalan data dari berbagai literature yang berkaitan dengan penelitian yang tersedia di buku-buku, karya ilmiah, internet, jurnal dan sebagainya.

## 3. Observasi

Yaitu berinteraksi langsung dengan siswa-siswi kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung sekaligus mengamati secara seksama untuk mendapatkan gambaran mengenai proses interaksi yang secara alami terjadi antara siswa-siswi tersebut.

### **3.8 Teknik Pengolahan Data**

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Editing

Yaitu kegiatan pemeriksaan kembali data yang diperoleh atau dikumpulkan dari lapangan untuk menghindari kekeliruan dan kesalahan dalam pengisiannya, seperti tidak lengkap, tidak sesuai dan sebagainya.

#### 2. Koding

Yaitu mengklasifikasikan menurut jenis pertanyaan dengan memberikan tanda-tanda khusus pada data yang sesuai dengan kategori yang sama.

#### 3. Tabulasi

Yaitu dengan cara memasukkan data-data penelitian ke dalam tabel untuk mengelompokkan jawaban secara sistematis. Sehingga akan memudahkan dalam membaca serta memahami hasil penelitian.

### **3.9. Teknik Pemberian Skor**

Setiap pertanyaan dalam kuisisioner akan diberi lima alternative jawaban yaitu a, b, c, d, dan e. Penentuan skor untuk masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

1. Alternatif jawaban “a” akan diberi skor 5, berkategori sangat tinggi
2. Alternatif jawaban “b” akan diberi skor 4, berkategori tinggi
3. Alternatif jawaban “c” akan diberi skor 3, berkategori sedang
4. Alternatif jawaban “d” akan diberi skor 2, berkategori rendah
5. Alternatif jawaban “e” akan diberi skor 1, berkategori sangat rendah

### **3.10 Teknik Pengujian Instrumen Penelitian**

#### **3.10.1 Uji Validitas**

Uji validitas<sup>44</sup> yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas butir, dimana setiap pertanyaan dicari nilai indeks validitasnya dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment*, sebagai berikut:

---

<sup>44</sup>Yang dimaksud validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Lihat Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2013), hlm. 46

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{hitung}$ : Angka kolerasi

N : Jumlah responden

X : Skor variabel (jawaban responden)

Y= : Skor total dari variabel (jawaban responden)

(Siregar, 2013:48)

Dengan criteria pengujian, apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikasi 0,05 maka pengukuran ini valid. Sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pengukuran kuisioner tersebut tidak valid.

### 3.11 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lenih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.

Untuk mengukur tingkat reliabilitas instrument yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dikarenakan untuk mencari instrument yang skornya berupa rentangan antara beberapa nilai. Adapun rumus *Alpha Cronbach* tersebut adalah scbagai berikut:

$$a = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sum \sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

: Nilai reliabilitas

k : Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$  : Nilai varian masing-masing item

$\sum \sigma_t^2$  : Nilai varian total

(Arikunto, 1998: 93)

Setelah hasil nilai *Alfa (Croanbach)* didapat maka nilai tersebut dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  pada tabel nilai  $r_{hitung}$ . Jika nilai Alfa lebih kecil dari angka  $r_{tabel}$  maka pertanyaan tersebut tidak *reliable*. Sebaliknya jika nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka pertanyaan tersebut *reliable*.

### 3.12 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data merupakan bagian sangat penting dalam sebuah penelitian untuk memecahkan masalah penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tabel tunggal, yang kemudian dihitung persentasenya dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi pada kategori variasi

N : Jumlah frekuensi seluruh kategori variasi (Soekanto, 1986: 288)

Kemudian data dianalisis dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana, gunanya untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel x dengan variabel y. adapun rumus regresi linier sebagai berikut :

$$y = a + bx$$

Keterangan:

y : Nilai variabel terikat yang diproyeksikan

x : Nilai variabel bebas yang diramalkan

a : Nilai konstanta harga Y jika X = 0

b : Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y.

Untuk mencari nilai a dan b akan digunakan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$$b = \frac{n \cdot \sum Y - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

### 1.13 Pengujian Hipotesis

Satu perhitungan statistik dihitung signifikan secara statistik apabila nilai uji statistik berada dalam daerah kritis (daerah dimana  $H_0$  ditolak). Sebaliknya, disebut tidak signifikan bila nilai uji statistik berada dalam daerah di mana  $H_0$  diterima. Untuk menguji hipotesis digunakan uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2/k}{(1 - R^2)/(n - k - 1)}$$

Keterangan:

$R^2$  : Koefisien regresi

$n$  : jumlah sampel

$k$  : jumlah variabel independen

Hipotesis statistik uji f dinyatakan dengan :

1. Apabila  $f_{hitung} > f_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%, berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya film animasi Adit dan Sopo Jarwo berpengaruh terhadap sikap anak yakni siswa/i kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.
2. Apabila  $f_{hitung} < f_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%, berarti  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Artinya film animasi Adit dan Sopo Jarwo tidak berpengaruh terhadap sikap anak yakni siswa/i kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung.



## **BAB IV GAMBARAN UMUM**

### **4.1 Gambaran Mengenai Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo di Televisi**

Adit dan Sopo Jarwo adalah sebuah film animasi karya anak bangsa produksi MD Animation yang ditayangkan TRANS TV dengan durasi tayang 60 menit. Dalam durasi 60 menit film animasi Adit dan Sopo Jarwo menayangkan 7 sampai 8 episode di mana dalam setiap episode memiliki cerita yang berbeda dan berdurasi 7 sampai 10 menit. Film animasi Adit dan Sopo Jarwo pertama kali tayang di MNC TV pada 24 Januari 2014 namun pada tanggal 20 Maret 2017 MD Animation memutuskan film Adit dan Sopo Jarwo untuk pindah tayang ke TRANS TV. Film animasi ini tayang setiap hari pukul 17.00 WIB sampai 18.00 WIB. Film Adit dan Sopo Jarwo ini menceritakan kisah persahabatan beda generasi antara Adit, Dennis, Ucup, teman-temannya dan Jarwo serta Sopo.

Cerita yang dekat dengan keseharian ini berlatar di sebuah kampung bernama Kampung Berkah. Dalam kampung itu ada dua pemukiman, yang pertama adalah komplek perumahan tempat Adit dan keluarganya tinggal, lalu ada pula perkampungan di belakangnya namun semua warganya membaur.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> <http://www.mdanimation.co/md-animation-movie> , akses 18 Juli 2017

Film animasi Adit dan Sopo Jarwo menjadi acara favorit anak dikarenakan selain menghibur film ini juga memberikan inspirasi dan edukasi kepada anak. Hal tersebut dibuktikan dengan film Adit dan Sopo Jarwo meraih penghargaan pada Dompot Dhuafa Awards 2015 sebagai media yang dianggap memberi inspirasi dan edukasi bagi masyarakat. Selain itu film Adit dan Sopo Jarwo terpilih menjadi duta Hari Film Nasional 2015.<sup>46</sup> Film Adit dan Sopo Jarwo juga merupakan salah satu dari tujuh film kartun yang ramah anak dan direkomendasikan untuk tontonan anak-anak versi Komisi Penyiaran Indonesia (KPI).

Film animasi ini bercerita tentang kisah persahabatan antara Adit, Dennis, Ucup yang menjalani hari-harinya dengan hal-hal yang tak pernah terduga sebelumnya. Tokoh Adit muncul sebagai penggerak, motivator juga inspirator bagi teman-temannya untuk melewati hari demi hari dalam menggapai mimpi dimasa datang menjadi lebih berwarna. Berhadapan dengan duet Jarwo Sopo yang selalu mencari celah untuk bisa mengambil keuntungan tanpa disertai usaha menjadikannya selalu berhadapan dengan Adit dan teman-teman. Salah paham, salah sangka, prasangka negatif menjadi bumbu penyedap yang sekaligus pemicu “perseteruan” abadi antara Adit Cs dan Jarwo Sopo.

Beruntungnya diantara mereka terdapat tokoh Haji Udin, yang telah menjabat sebagai Ketua RW selama belasan tahun dan dengan sosoknya yang bijaksana

---

<sup>46</sup> <http://www.mdanimation.co/single-post/2014/12/13/Adit-Sopo-Jarwo-Mendapat-Apresiasi-dari-Dunia-Film-Indonesia> , akses 18 Juli 2017

mampu menjadi penengah antara Jarwo Sopo dan Adit beserta teman-temannya, sehingga suasana dapat kembali kondusif. Petuah bijak yang disampaikan dengan ringan dan lugas dapat mengembalikan suasana yang semua gaduh kembali teduh. Film Adit dan Sopo Jarwo dalam setiap episodenya selalu menyajikan adegan-adegan yang bersifat mendidik sehingga diasumsikan dapat mendorong penonton untuk melakukan tindakan positif yang terdapat pada film tersebut. Adegan-adegan tersebut misalnya, Adit yang selalu patuh kepada orang tua, suka menolong warga sekitar dengan ikhlas, memberi semangat kepada sahabatnya Denis untuk menjadi pemberani. Ucup yang sangat menyayangi ayahnya, adegan dimana Jarwo dan Sopo yang selalu meminta imbalan saat menolong warga pasti akan terkena batunya dan Haji Udin yang selalu mengingatkan dengan nasihat agar hidup harus selalu jujur dan bertanggung jawab dengan apa yang dilakukan.

## 4.2 Gambaran Mengenai Objek Penelitian



Gambar 2. SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung

### Profil Sekolah

|                             |                            |
|-----------------------------|----------------------------|
| a) Nama Sekolah             | : SD Al Azhar 1            |
| b) NSS                      | : 102126001023             |
| c) NIS                      | : 100 230                  |
| d) NPSN                     | : 10807290                 |
| e) Propinsi                 | : Lampung                  |
| f) Kota                     | : Bandar Lampung           |
| g) Kecamatan                | : Way Halim                |
| h) Desa/Kelurahan           | : Way Halim                |
| i) Kode Pos                 | : 35141                    |
| j) Telepon                  | : 0721 705158              |
| k) Status Sekolah           | : Swasta                   |
| l) Akreditasi               | : Terakreditasi (A)        |
| m) Tahun berdiri            | : 1989                     |
| n) Organisasi Penyelenggara | : Yayasan Al Azhar Lampung |

- o) Nama Kepala Sekolah : Hermiliati, S.Pd
- p) Alamat Sekolah : JL. GN. Tanggamus Raya  
No.34 Kel. Way Halim  
Kec.WayHalim  
Kota Bandar Lampung.<sup>47</sup>

**Tabel 3. Jumlah Siswa-Siswi SD Al Azhar 1 Bandar Lampung tahun ajaran  
2016/2017**

| <b>Kelas</b> | <b>Jumlah Siswa</b> |
|--------------|---------------------|
| 1            | 198 siswa           |
| 2            | 209 siswa           |
| 3            | 239 siswa           |
| 4            | 222 siswa           |
| 5            | 207 siswa           |
| 6            | 207 siswa           |
| Jumlah       | 1282 siswa          |

Sumber: Dokumen SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung

---

<sup>47</sup> Dokumen SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung

**Tabel 4. Jumlah Rombongan Belajar SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung**

|           |   |   |   |   |   |   |   |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|
| Kelas I   | A | B | C | D | E | F | - |
| Kelas II  | A | B | C | D | E | F | - |
| Kelas III | A | B | C | D | E | F | G |
| Kelas IV  | A | B | C | D | E | F | - |
| Kelas V   | A | B | C | D | E | F | - |
| Kelas VI  | A | B | C | D | E | F | - |

Sumber: Dokumen SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung

**Tabel 5. Sarana dan Prasarana SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung**

| No | Jenis Fasilitas      | Volume |
|----|----------------------|--------|
| 1  | Ruang Kepala Sekolah | 1      |
| 2  | Ruang Guru           | 1      |
| 3  | Ruang Belajar        | 37     |
| 4  | Ruang UKS            | 1      |
| 5  | Perpustakaan         | 1      |
| 6  | WC Guru/Karyawan     | 2      |
| 7  | WC Siswa             | 2      |
| 8  | Masjid               | 1      |
| 9  | Lapangan Sekolah     | 1      |

Sumber: Dokumen SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung

#### 4.2.1 Situasi dan Kondisi Sekolah

Secara Geografis SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung terletak di kawasan dekat dengan pusat kota tepatnya berlokasi di Jalan Gunung Tanggamus Raya no 34, Way Halim, Bandar Lampung. SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung terletak dekat dari pasar tradisional Perumnas Way Halim sehingga situasi sekitar sekolah bisa dikatakan ramai namun hal tersebut tidak mengganggu aktifitas belajar sekolah. Secara fisik SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung baik dari aspek ruang belajar dan sarana penunjang kegiatan termasuk ke dalam kategori yang memadai.

SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung merupakan salah satu Sekolah Dasar swasta favorit di Bandar Lampung. Sekolah ini sudah terakreditasi A<sup>48</sup> sehingga sarana dan prasarana sekolah sangat memadai dan terawat yaitu dari ruang kelas, ruang guru, mushola hingga ruang laboratorium. Seluruh siswa-siswi SD Al -Azhar 1 Bandar Lampung beragama islam hal ini dikarenakan SD Al-Azhar 1 merupakan sekolah berbasis islam. Untuk tingkatan ekonomi keluarga siswa terdiri dari beragam tingkatan yaitu dari kondisi tingkat ekonomi kebawah, menengah hingga kondisi tingkat ekonomi ke atas.

Pada saat penelitian ini dilakukan yaitu pada tahun ajaran 2016/2017 SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung memiliki 1282 siswa-siswi yang terdiri dari kelas I hingga kelas VI dan masing-masing tingkatan kelas terdiri dari kelas A sampai kelas G.

---

<sup>48</sup> <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id> , Akses 18 Juli 2017

## **BAB VI SIMPULAN DAN SARAN**

### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung dengan membagikan kuisisioner kepada 71 responden mengenai pengaruh film animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak bagi siswa-siswi kelas III dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Film animasi Adit dan Sopo Jarwo mempengaruhi sikap anak diketahui sangat rendah yaitu sebesar 0,140 (14 %). Sementara sisanya 86 % adalah faktor-faktor lain yang tidak menjadi bagian dalam penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat berupa pengaruh dari lingkungan keluarga, lingkungan sosial maupun teman bermain.
2. Derajat keeratan atau tingkat hubungan antara variabel film Animasi Adit dan Sopo Jarwo dengan sikap anak siswa-siswi kelas III SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung dalam kehidupan sehari-hari berada pada kategori hubungan rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan nilai korelasi antara variabel film animasi Adit dan Sopo Jarwo sebesar 0,374 yang masuk pada rentang 0,20 – 0,399 dan berarti berada pada kategori hubungan yang rendah.



## 6.2 Saran

Sehubungan dengan kesimpulan penelitian ini, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Pada usia anak-anak meniru adalah hal yang sangat wajar, sehingga dihimbau bagi orang tua untuk memilih tayangan-tayangan televisi yang baik untuk anak salah satunya film animasi Adit dan Sopo Jarwo yang memang dikhususkan untuk anak-anak dan memiliki nilai edukasi. Orang tua juga sebisa mungkin harus selalu mendampingi anak saat anak sedang menonton televisi.
2. Pengaruh menonton film animasi Adit dan Sopo Jarwo terhadap sikap anak kelas III di SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung sangat rendah yaitu hanya 14%, disarankan kepada pihak sekolah menghimbau anak-anak agar menonton film yang mendidik dan memang dikategorikan untuk usianya. Salah satunya seperti film Animasi Adit dan Sopo Jarwo yang memang dikategorikan sebagai film bergenre anak-anak dan keluarga serta aman untuk ditonton anak-anak.
3. Jika pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode penelitian kualitatif agar data yang diperoleh lebih banyak dan terperinci, sehingga dapat mengungkap fenomena baru dari berbagai faktor yang mempengaruhi sikap khalayak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. 2009. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Ardianto, Elvinaro dkk. 2005. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung Penerbit Simbiosis.
- Azwar, S. 1995. *Sikap Manusia:Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Cangara, Hafied. 1998. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Hamidi. 2010. *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang : Penerbit UMM Press.
- Kuswandi, Wawan. 1996. *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media Televisi*. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta.
- Masyuhuri dan Zainuddin, M. 2008. *Metode Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Bandung: Penerbit PT Refika Aditama.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi Massa*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Nurudin. 2011. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : Penerbit Rajawali Pers.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Penerbit PT Remaja Eosdakarya.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RdanD*. Bandung: Penerbit CV Alfabeta.
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media:Cerdas Bermedia Khalayak M. Masa*. Jakarta : Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Wiryanto. 2003. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Penerrbit PT Grafindo

**Sumber Lain:****Jurnal:**

Anwas, Oos M. 2010. *Televisi Mendidik Karakter Bangsa:Harapan dan Tantangan*, *Kemdiknas: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol 16/III/2010*

Septianie, Astri S. 2013. *Pengaruh Menonton Tayangan Sinetron Love In Paris Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Pada Siswa SMP Negeri 4 Samarinda*, *Unmul: Jurnal Ilmu Komunikasi 2013*

**Internet:**

<https://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/30944-anak-indonesia-kedapatan-paling-lama-menonton-tv> diakses 10 Desember 2016.

<https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/14608/adit-sopo-jarwo-menerima-apresiasi-dari-kpi> diakses 16 Januari 2017.

[www.mdanimation.co/md-animation-movie](http://www.mdanimation.co/md-animation-movie) diakses 16 Januari 2017

<http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/20454572-8b18-e111-ae29-b32de02a0dc9> diakses 28 Juni 2017

**Skripsi**

Imam Mubaraq. 2015 *Pengaruh Sinetron Raden Kian Santang Terhadap Perilaku Religi Anak*.