

**PERSEPSI ANAK MENGENAI NILAI KEPAHLAWANAN
DALAM SERIAL SATRIA GARUDA BIMA-X
(Studi Deskriptif pada Sekolah Dasar Negeri 1 Desa Margoyoso,
Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus)**

(Skripsi)

Oleh

AHMAD AFRIYAN SOLEH



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRACT

**PERSEPSI ANAK MENGENAI NILAI KEPAHLAWANAN DALAM SERIAL
SATRIA GARUDA BIMA-X (STUDI DESKRIPTIF PADA SEKOLAH DASAR
NEGERI 1 DESA MARGOYOSO, KECAMATAN
SUMBEREJO, KABUPATEN TANGGAMUS)**

*Children's Perceptions of Heroic Values in Satria Garuda Bima-X Serials
(Descriptive Study on Public Elementary School 1 Margoyoso Village, Sumberego
District, Tanggamus Regency)*

By

Ahmad Afriyan Soleh

This research aimed to analyze the children's perceptions of Heroic Values about a TV serials named Satria Garuda BIMA-X, which was broadcasted at local Television. This research was conducted by survey method. Localization of this research was determined purposively around rural in Tanggamus Regency. The amount of participant of this research is 33 children, this amount based on children who had ever watch Satria Garuda BIMA-X on Television. The result of this research shows children has a positive perception about heroic values in Satria Garud BIMA-X Serial.

Keywords : rural area, television, children's perception

ABSTRAK

PERSEPSI ANAK MENGENAI NILAI KEPAHLAWANAN DALAM SERIAL SATHIA GARUDA BIMA-X (STUDI DESKRIPTIF PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 1 DESA MARGOYOSO, KECAMATAN SUMBEREJO, KABUPATEN TANGGAMUS)

Oleh

Ahmad Afriyan Soleh

Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis persepsi anak mengenai nilai kepahlawanan dalam serial satria garuda bima-x yang tayang di televisi lokal. Penelitian ini dilakukan dengan metode survei. Lokasi penelitian ini ditentukan secara purposif di daerah pedesaan kabupaten tanggamus. Jumlah peserta dari penelitian ini adalah 33 anak-anak, jumlah ini berdasarkan anak-anak yang pernah menonton satria garuda bima-x di televisi. Hasil penelitian ini menunjukkan anak-anak memiliki persepsi tentang yang positif tentang nilai-nilai kepahlawanan dalam satria garuda bima-x serial.

Kata kunci : pedesaan, televisi, persepsi anak

**PERSEPSI ANAK MENGENAI NILAI KEPAHLAWANAN
DALAM SERIAL SATRIA GARUDA BIMA-X
(Studi Deskriptif pada Sekolah Dasar Negeri 1 Desa Margoyoso,
Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus)**

Oleh

AHMAD AFRIYAN SOLEH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul : PERSEPSI ANAK MENGENAI NILAI
KEPAHLAWANAN DALAM SERIAL
SATRIA GARUDA BIMA-X (Studi Deskriptif
pada Sekolah Dasar Negeri 1 Desa Margoyoso,
Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus)

Nama : Ahmad Afriyan Soleh

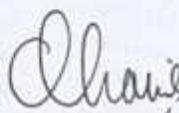
Nomor Pokok Mahasiswa : 1016031031

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi


Dhanik Sulistyarini, S.Sos, M.Comn&MediaSt.
NIP. 19760422 200012 2001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Andi Windah, S.I.Kom, M.Comn & Media St**



Penguji Utama : **Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Sa'rief Makhya, M.Si

HP: 0590803 198 603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Desember 2017

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Afriyan Soleh
NPM : 1016031031
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Program Studi : SI Komunikasi
Judul Skripsi : Persepsi Anak mengenai Nilai Kepahlawanan Dalam Serial Satria Garudan BIMA-X (Studi Deskriptif pada Sekolah Dasar Negeri 1 Desa Margoyoso, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus)

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil Penelitian/ Skripsi serta Sumber Informasi / Data adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Semua sumber data dan informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka dibagian akhir Hasil Penelitian / Skripsi ini;
2. Menyerahkan sepenuhnya hasil penelitian saya dalam bentuk *Hard Copy* dan *Soft Copy* Skripsi untuk dipublikasikan ke Media cetak ataupun elektronik kepada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung;
3. Tidak akan menuntut/meminta ganti rugi dalam bentuk apapun atas segala sesuatu yang dilakukan oleh Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung terhadap Hasil Penelitian/Skripsi saya ini;
4. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Lampung dan sanksi hukum yang berlaku di Negara Kesatuan Replubik Indonesia.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 14 Desember 2017

Yang membuat pernyataan,




Ahmad Afriyan Soleh
1016031031

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung tanggal 27 April dari pasangan Bapak Asnawi dan Ibu Yuliana yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis menyelesaikan studi tingkat Sekolah Dasar di SD Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 4 Bandar Lampung dan tingkat Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 9 Bandar Lampung. Penulis diterima di Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Lampung pada tahun 2010 melalui jalur Ujian Tertulis SNMPTN.

Penulis memiliki pengalaman organisasi di Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung sebagai anggota Divisi Penelitian dan Pengembangan Periode 2014/2015.

MOTTO

Cobaan yang tidak membunuhmu, hanya akan membuat kamu lebih kuat.

Ahmad Afriyan Soleh- 2008

Do or Do Not- Not Try

Raidinal A- 2008

**Skripsi ini kupersembahkan
kepada Ayah dan Ibunda Tercinta.**

SANWACANA

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa memberikan pencerahan dan inspirasi kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Persepsi Anak mengenai Nilai Kepahlawanan dalam Serial Satria Garuda Bima-X. Studi Deskriptif pada Sekolah Dasar Negeri 1 Desa Margoyoso, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus”, disusun sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komunikasi pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan, dukungan, saran, dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Andi Windah, S.I.Kom,MComn&MediaSt. , selaku Pembimbing atas bimbingan, masukan, arahan, nasihat yang telah diberikan, serta kesabaran dan kebaikan hati dalam membimbing penulis hingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

2. Dra. Ida Nurhaida, M.Si , sebagai Dosen Pembahas/Penguji Skripsi ini atas arahan, bantuan, saran dan nasehat yang telah diberikan hingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
3. Dr. Abdul Firman A, M.Si. selaku Pembimbing Akademik atas dorongan, bantuan, nasehat dan saran yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Politik yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat.
5. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Asnawi dan Ibunda Yuliana serta 2 adikku tersayang M Rizky Adityas dan Rahmayasni Oktarini atas doa dan semangat yang telah diberikan.
6. Istriku tercinta Priska Marserin yang selalu memberikan semangat, motivasi dan doa selama proses pembuatan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat yang selalu berjuang teman-teman seangkatan Ilmu Komunikasi Angkatan 2010.
8. Almamater tercinta dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik kepada semua pihak atas segala bantuan yang telah diberikan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Bandar Lampung, Desember 2017

Penulis,

Ahmad Afriyan Soleh

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Kegunaan Penelitian.....	9
1.4.1. Kegunaan Teoritis	9
1.4.2. Kegunaan Praktis	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Tinjauan tentang Persepsi	10
2.1.1. Pengertian Persepsi	11
2.1.2. Skema Piaget tentang Persepsi Anak	12
2.2. Tinjauan tentang Nilai Kepahlawanan	13
2.2.1. Tinjauan tentang Nilai.....	13
2.2.2. Tinjauan tentang Pahlawan	14
2.2.3. Nilai-nilai Kepahlawanan.....	15
2.3. Tinjauan tentang Televisi	16
2.3.1. Mengapa Televisi	16
2.3.2. Televisi dan Anak	16
2.4. Teori Belajar Sosial.....	18
2.5. Tinjauan tentang BIMA-X	21
2.5.1. Satria Garuda BIMA-X.....	21
2.5.2. Bima Satria Garuda	22
2.5.3. Tokusatsu Sebuah Genre.....	23
2.6. Kerangka Pikir	24
2.7. Hipotesis.....	27
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1. Tipe Penelitian	28

3.2. Metode Penelitian.....	29
3.3. Definisi Konseptual.....	29
3.4. Definisi Operasional.....	30
3.5. Sumber Data.....	32
3.6. Populasi dan Sampel	33
3.6.1. Populasi	33
3.6.2. Sampel.....	33
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.8. Teknik Pengolahan Data	34
3.9. Teknik Pemberian Skor.....	35
3.9.1. Durasi dan Frekwensi.....	35
3.9.2. Persepsi dan Nilai Kepahlawanan.....	35
3.10. Uji Validitas dan Reliabilitas	36
3.10.1. Uji Validitas	37
3.10.2. Uji Reliabilitas	37
3.11. Teknik Analisa Data.....	38
BAB IV. GAMBARAN UMUM PENELITIAN	
4.1. Gambaran Mengenai Serial Satria Garuda BIMA-X.....	40
4.2. Gambaran Mengenai Objek Penelitian	42
BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1. Hasil Pengujian Instrumen Penelitian	45
5.1.1. Uji Validitas	45
5.1.2. Uji Reliabilitas	49
5.2. Deskripsi Responden Penelitian.....	51
5.2.1. Responden Penelitian	51
5.2.2. Deskripsi Hasil Pertanyaan Kuesioner.....	52
5.2.3. Deskripsi Pernyataan Kuesioner	53
5.2.3.1. Frekuensi dan Durasi Menonton Serial BIMA-X	54
5.2.3.2. Persepsi Anak Mengenai tayangan BIMA-X.....	56
5.3. Hasil Penelitian	80
5.4. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Kesimpulan	90
6.2. Saran.....	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel Definisi Operasional	32
2. Tabel Perkembangan Jumlah Siswa SDN 1 Margoyoso	41
3. Tabel Daftar Guru SDN 1 Margoyoso	42
4. Tabel Uji Validitas Kuesioner Tahap 1	43
5. Tabel Uji Validitas Kuesioner Tahap 2	46
6. Tabel Uji Reliabilitas Kuesioner	56
7. Tabel Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	50
8. Tabel Karakteristik Responden berdasarkan Usia	50
9. Tabel Karakteristik Responden berdasarkan Tingkatan Kelas Sekolah	51
10. Tabel Karakteristik Responden berdasarkan Kelompok Kelas	51
11. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.1	52
12. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.2	53
13. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.3	54
14. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.4	54
15. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.5	55
16. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.6	55
17. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.7	56
18. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.8	57

19. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.9	57
20. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.10	58
21. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.11	58
22. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.12	59
23. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.13	59
24. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.14	60
25. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.15	61
26. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.16	61
27. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.17	62
28. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.18	63
29. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.19	63
30. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.20	65
31. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.21	65
32. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.22	66
33. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.23	66
34. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.24	67
35. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.25	68
36. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.26	68
37. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.27	70
38. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.28	70
39. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.29	71
40. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.30	71
41. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.31	72
42. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.32	72

43. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.33	73
44. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.34	73
45. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.35	74
46. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.36	74
47. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.37	75
48. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.38	76
49. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.39	76
50. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.40	77
51. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.41	77
52. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.42	79
53. Tabel Respon Kuesioner Pertanyaan No.43	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	26
2. Lokasi Penelitian.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Televisi merupakan media yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia. Televisi sebagai media utama dalam mendapatkan informasi dan hiburan. Hal ini sejalan dengan survey¹ yang dilakukan oleh *Nielsen* sebuah perusahaan yang dalam bidang survey konsumen. Televisi memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang apa yang terjadi saat ini di dunia. Televisi dinilai lebih menarik dari media lain karena menyajikan pesan dalam bentuk audio-visual sehingga penonton dapat dengan mudah memahami isi pesan atau informasi yang disajikan.

¹Secara keseluruhan, konsumsi media di kota-kota baik di Jawa maupun Luar Jawa menunjukkan bahwa Televisi masih menjadi medium utama yang dikonsumsi masyarakat Indonesia (95%), disusul oleh Internet (33%), Radio (20%), Surat kabar (12%), Tabloid (6%) dan Majalah (5%). Namun ketika dilihat lebih lanjut, ternyata terdapat perbedaan yang sangat menarik antara pola konsumsi media di kota-kota di Jawa bila dibandingkan dengan kota-kota di luar Jawa. Konsumsi media Televisi lebih tinggi di luar Jawa (97%), disusul oleh Radio (37%), Internet (32%), Koran (26%), Bioskop (11%), Tabloid (9%) dan Majalah (5%). Sementara itu, di Jawa hanya konsumsi Internet yang sedikit lebih tinggi yaitu sebanyak 34%. (<http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2014/nielsen-konsumsi-media-lebih-tinggi-di-luar-jawa.html>)

Selain sebagai sarana informasi yang ramah bagi keluarga televisi juga menyediakan berbagai program bertujuan untuk menghibur. Program hiburan televisi seringkali memiliki fungsi edukasi pada khalayaknya. Sehingga terkadang sebuah program acara televisi diklaim memiliki nilai-nilai moral maupun pendidikan yang sesuai dengan budaya masyarakat Indonesia. Meskipun demikian tidak dipungkiri bahwa program siaran televisi memiliki tujuan ekonomis didalamnya. Sehingga terkadang program yang seharusnya memiliki nilai-nilai yang baik memiliki porsi yang lebih sedikit dibanding nilai-nilai yang populer di mata masyarakat demi menaikkan rating acara tersebut.

Televisi juga merupakan media favorit bagi anak-anak. Hal ini disebabkan anak-anak pada umumnya menganggap media televisi lebih menghibur dari media lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Guntarto (2004) menyimpulkan bahwa 91,8% anak lebih menyukai televisi karena mereka menganggap bahwa televisi adalah media yang paling menghibur daripada media lainnya, seperti surat kabar, yang hanya mendapatkan porsi 0,8%. Terlebih lagi, media lain seperti radio tidak menyediakan ruang hiburan spesifik untuk anak. Sementara, walaupun koran dan majalah menyediakan ruang untuk anak, namun sedikit sekali besarannya. Televisi lebih banyak dikonsumsi karena “ *children found television as the most entertaining than any other else for their leisure time.*” (Guntarto, 2000)

Biasanya, stasiun televisi memiliki program acara televisi khusus anak yang lebih banyak pada waktu liburan. Terlebih lagi di daerah-daerah pedesaan maupun

terpencil, media televisi dapat dibilang media satu-satunya hiburan anak. Sehingga televisi menjelma bak pendamping bagi perkembangan intelegensi maupun moral bagi anak, karena secara sadar maupun tidak program televisi mengajarkan konsep nilai-nilai yang berlaku pada masyarakat.

Salah satu format acara yang biasanya diminati sebagai hiburan adalah *serial drama fiksi*. Drama fiksi adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan dicipta melalui proses imajinasi kreatif dari kisah- kisah drama atau fiksi yang direkayasan dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi ulang kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam sejumlah adegan. Adegan-adegan tersebut akan menggabungkan antara realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajenasi khalayan para kreatornya. Contoh : Drama, percintaan (*lovestory*), tragedi, horor, komedi, legenda, aksi (*action*), dan sebagainya. (Naratama, 2004: 65) Serial fiksi diciptakan atas khalayan kreatornya yang merupakan kristalisasi dari kondisi yang ada dalam masyarakat. Kondisi yang ada dalam masyarakat ini dijadikan penulis kisah drama fiksi, sebagai konsep dari cerita mereka.

Serial fiksi sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan, seperti format televisi lainnya menyajikan cerita, peristiwa, drama dan juga humor kepada masyarakat umum. Film yang disajikan dalam format serial fiksi memiliki kelebihan dalam hal jangkauan, pengaruh emosional, dan popularitas. Menurut McQuail (1994:13) “kehadiran film merupakan respon penemuan waktu luang secara hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga”.

Salah satu format dari serial fiksi adalah *tokusatsu*, *Tokusatsu*² sebagai sebuah serial fiksi memiliki sejarah penayangan sendiri dalam Pertelevisian Indonesia. Istilah *Tokusatsu* sendiri merupakan istilah yang diambil dari bahasa Jepang yang berarti efek special, hal ini merujuk pada tehnik yang digunakan dalam pembuatan film tersebut.

Tokusatsu di Indonesia memiliki berbagai varian judul, antara lain yang paling terkenal adalah *Kamen Rider*, *Ultraman*, dan *Super Sentai* (*Power Ranger*, di Indonesia lebih terkenal versi *Saban* (perusahaan US pemilik lisensi dari *power Ranger*)-nya..

Di tengah maraknya “import” program acara televisi anak yang marak dilakukan berbagai stasiun televisi swasta. RCTI berkerja sama dengan *Ishinomori Production*, rumah produksi jepang yang terkenal dengan serial *Super Sentai*, *Ultraman*, dan *Kamen Rider*, memproduksi *Satria Series* yang menggunakan format *tokusatsu jepang* dengan konsep cerita orang Indonesia. Format program televisi ini sendiri di negara asalnya Jepang, kebanyakan merupakan tayangan yang dikhususkan bagi anak-anak, hal ini ditunjukkan dengan jam tayang serial *Super Sentai* dan *Kamen Rider* pada jam 7 sampai 8 pagi di.hari Minggu.

²*tokusatsu* literally means “special effects,” it is generically used to refer to live-action cinema or TV show *k aiju* (monsters, such *Godzilla* and *Gamera*), *hen-shin* (transforming superheroes such as *Kamen [masked] Rider* and *Kikaida*), and *sentai* (battle team shows such as *Go Ranger* or *Battle Fever J*). Subgenres include *robotto* (robot) fantasy series (e.g., *Robocon*) and *metaru* (metal) heroes (e.g., *Space Sheriff Gavan* and *Galaxy Wolf Juspion*).
(dalam Tsutsui dan Ito 2006: 191)

Satria Garuda BIMA-X³, yang sebelumnya telah sukses dengan *season* pertamanya seperti yang dilansir ITOCHU sebuah perusahaan Jepang yang bergerak di bidang lisensi. Merupakan serial drama *tokusatsu* pertama hasil *co-produksi* antara MNC Group dan *Ishinomori Production*. Judul *Satria Garuda Bima* sendiri merupakan bagian pertama dari *Satria Series*. Serial ini ditayangkan di RCTI mulai 30 Juni 2013 hingga 22 Desember 2013, setiap hari Minggu pukul 08.30 WIB dengan tayangan ulangnya pada hari Sabtu pukul 15.00 WIB. Serial ini seperti yang dilansir oleh laman *okezone.com*⁴ telah hadir sebanyak 26 episode.

Pada 25 Juni 2014, pihak MNC mengumumkan peluncuran sekuel *BIMA Satria Garuda* dengan judul *Satria Garuda BIMA-X*. Setelah mengakhiri musim pertamanya sebanyak 26 episode, *Satria Series: BIMA Satria Garuda* dijadwalkan kembali tayang satu tahun penuh mulai 7 September, memasuki Season Keduanya *Satria Garuda Bima-X* (selanjutnya akan disebut Bima-X). Dengan adanya kerjasama dengan *Production House* luar negeri, dalam hal ini *Ishinomori Production*, Bima-X memiliki warna yang serupa dengan *Kamen Rider* yang di produksi di Negara asalnya, Jepang. *Kamen Rider* secara harfiah merujuk pada kesatria bertopeng yang mengendarai motor, yang lebih dikenal dengan sebutan *Satria Baja Hitam*.

³*BIMA, which was Indonesia's first original tokusatsu drama series coproduced by the MNC Group and Ishimori Production, was broadcast from June through December, 2013 on RCTI, Indonesia's largest terrestrial broadcaster centered around the MNC Group. (www.itochu.co.jp/en/news/149004).*

⁴*celebrity.okezone.com/read/2013/05/07/533/803653/satria-baja-hitam-versi-indonesia-siap-beraksi* pada 7 Mei 2014

Idealnya sebuah program acara televisi memiliki 3 buah fungsi bagi masyarakat/khalayak luas, yaitu *to inform*, *education*, dan yang terakhir adalah *control sosial*. Sehingga sebagai sebuah Serial fiksi, BIMA-X tentunya memiliki seperangkat nilai-nilai yang secara sadar ataupun tidak sadar ingin diangkat untuk penulisnya. *Superhero* karakter yang merupakan hasil imajinasi penulis, merupakan representasi atas nilai yang dianut oleh penulisnya.

Sebagai *superhero tokusatsu* pertama yang merupakan hasil kerjasama antara dua Negara. BIMA-X yang dipelopori oleh Reino R. Barack merupakan *creator & executive producer* BIMA-X adalah orang Indonesia.⁵

Melihat bagaimana yang melatar belakang pembuatan BIMA-X, peneliti tertarik dengan nilai yang terkandung dalam film ini. Mengutip pernyataan Christian Loho dalam okezone.com⁶, aktor yang memerankan BIMA-X : “. . . serial BIMA-X diharapkan akan mengajarkan nilai-nilai *kebaikan, keberanian, pertemanan, dan semangat pantang menyerah*”. Managing Director RCTI, Karti Mirdiati, (pada berita yang sama) mengatakan , "Diharapkan tayangan ini dapat menjadi tontonan pilihan bagi anak-anak, dan keluarga Indonesia. Serta menjadi referensi baru *superhero* Indonesia,". Sehingga dengan *pahlawan super* sebagai ikon dari serial ini, peneliti tertarik dengan bagaimana nilai kepahlawanan BIMA-X dipersepsi oleh anak-anak.

⁵dalam jawapos.com/baca/artikel/3423/Season-II-Bima-Satria-Garuda pada 26 Juni 2014

⁶celebrity.okezone.com/read/2013/05/07/533/803653/satria-baja-hitam-versi-indonesia-siap-beraksi pada 7 Mei 2013

Berbeda dengan konsep yang diklaim oleh produsen BIMA-X, di Indonesia pahlawan memiliki konsep tersendiri. Pahlawan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah *orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran, pejuang yang gagah berani*.

Sedangkan kepahlawanan dalam KBBI didefinisikan sebagai *perihal sifat pahlawan (seperti keberanian, keperkasaan, kerelaan berkorban, dan kekesatriaan)*.

Menurut Badrun (2006) Pahlawan bagi sebuah bangsa adalah spirit yang terus menyala dan menyebar, ia memberi warna bagi sejarah bangsanya bahkan bagi sejarah kemanusiaan dan peradaban dunia. Namun seringkali karena kontribusinya pada suatu bangsa, sang pahlawan menjadi milik sebuah bangsa saja, ia bukan milik bangsa lain.

Nilai kepahlawanan ini kita kenal dengan sikap patriotik. Adapun sikap patriotik menurut Badrun meliputi hal-hal sebagai berikut: tahan uji/ ulet, berani karena benar, rela berkorban, berjiwa ksatria, bertanggung jawab, berjiwa pemimpin, keteladanan, cinta damai tetapi lebih cinta kemerdekaan, heroik, berjiwa pelopor. Sehingga nilai kepahlawanan Indonesia lebih condong ke *pahlawan* perjuangan yang telah mengorbankan jiwa raganya demi kemerdekaan bangsa Indonesia. Jadi dari segi nilai, pahlawan adalah pahlawan kemerdekaan yang sesuai dengan nilai sejarah dan budaya Indonesia

Terlebih lagi *tokusatsu* sendiri merupakan suatu format film yang baru dalam dunia pertelevisian Indonesia. Format ini dapat dikatakan menekankan pada segi *action* dan proses manipulasi grafis komputer. Seluruh jalan cerita biasanya terkait dengan sebuah pertarungan, sehingga penyelesaian masalah dalam cerita ini

disajikan kekerasan. Hal ini mungkin secara visual diperhalus dengan kehadiran monster-monster yang berperan sebagai tokoh yang jahat, dan efek-efek komputer grafis yang memperhalus tindak kekerasan dengan anggapan “*kita harus memmbunuh moster yang jahat dengan kekuatan super*”.

Anak-anak pada usia sekolah umumnya memiliki imajenasi yang tinggi, serial seperti ini umumnya hanya ditangkap hanya pada tingkat keseruannya saja. Berdasarkan yang dikemukakan oleh *Piaget (1954)*, anak usia 11 tahun sudah mulai mampu melakukan penalaran tanpa harus mengalami langsung peristiwa yang berlangsung. Sejalan dengan itu pada usia Sekolah Dasar (disingkat: SD) biasanya mulai dapat membedakan mana yang nyata dan mana yang tidak. Sehingga muncul pertanyaan, “apakah anak usia SD dapat mempersepsi makna dari serial BIMA-X sesuai yang diharapkan pembuat film seperti yang dikemukakan diatas?”. Melihat dari fakta tersebut penulis ingin mengetahui seberapa efektif format serial televisi ini dalam menyampaikan pesan yang dimaksudkan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis melakukan suatu penelitian dengan judul : **“Persepsi Anak mengenai Nilai Kepahlawanan dalam Serial *Satria Garuda Bima-X* (Studi Deskriptif pada Sekolah Dasar Negeri 1 Desa Margoyoso, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus)”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana persepsi anak-anak tentang nilai kepahlawanan yang disajikan dalam tayangan BIMA-X?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi anak terhadap sebuah tayangan yang menyajikan nilai kepahlawanan, dalam hal ini serial BIMA-X.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat berguna dalam mengembangkan pengetahuan dan wawasan bagi pembaca mengenai “Persepsi Anak mengenai Nilai Kepahlawanan dalam Tayangan Televisi, khususnya yang bergenre *tokusatsu*, dalam hal ini tayangan BIMA-X”.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai :

- a. Bahan masukan yang berharga bagi pembaca dan khususnya masyarakat untuk lebih memahami mengenai tayangan khususnya yang ditujukan untuk anak-anak.
- b. Untuk melengkapi dan memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan tentang Persepsi

2.1.1. Pengertian Persepsi

Berbagai ahli memberikan definisi yang beragam tentang persepsi walaupun pada prinsipnya mengandung makna yang sama. Menurut Rahkmat (2004) menyatakan persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Menurutnya ada tiga aspek di dalam persepsi yang dianggap relevan dengan kognisi manusia, yaitu pencatatan indra, pengenalan pola, dan perhatian.

Terbentuknya persepsi seseorang terhadap suatu objek pada lingkungannya didasarkan pada stimulasi yang sedang dihadapinya, terkait pada kondisi masyarakat persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi dalam otak manusia secara terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya melalui indranya seseorang terhadap sebuah objek melalui proses kognisi, afeksi dan konasi untuk membentuk objek tersebut (Mahmud, 1989).

Selanjutnya menurut Rakhmat (2004) mengklasifikasikannya kedalam tiga komponen yaitu komponen afektif, komponen kognitif dan komponen konatif.

Komponen yang pertama, afektif merupakan aspek emosional dari faktor sosiopsikologis. Komponen kognitif adalah aspek intelektual, yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia. Komponen konatif adalah aspek *volitional*, yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak.

1. Komponen afektif

- a. Motif sosiogenesis, sering disebut juga disebut motif sekunder semagai lawan motif primer (motif biologis). Peranannya dalam membentuk prilaku sosial bahkan sangat menentukan. Berikut ini klasifikasi sosiogenesis menurut Melvin H.Marx : 1. Kebutuhan organisme seperti motif ingin tahu, motif kompetensi, dan motif kebebasan. 2. Motif-motif sosial seperti motif kasih sayang, motif kekuasaan dan motif kebebasan.
- b. Sikap, pertama sikap adalah kecenderungan bertindak, berpersepsi, berpikir dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi atau Nilai. Kedua sikap mempunyai daya pendorong atau motivasi, Ketiga sikap relatif lebih tetap. Keempat sikap mengandung nilai mengandung nilai yang menyenangkan atau tidak menyenangkan. Kelima sikap muncul dari pengalaman.
- c. Emosi, emosi menunjukkan kegoncangan organisme yang disertai oleh gejala kesadaran, berperilaku, dan proses fisiologis.

2. Komponen Kognitif

Kepercayaan adalah komponen kognitif. Kepercayaan disini tidak ada hubungannya dengan hal-hal gaib, tetapi hanyalah keyakinan bahwa sesuatu itu benar atau salah atas dasar bukti, sugesti otoritas pengalaman atau intuisi

(Holer, 1978). Sementara menurut Asch (1959) kepercayaan dibentuk oleh pengetahuan, kebutuhan, dan kepentingan.

3. Komponen konatif

Terdiri dari kebiasaan dan kemauan. Kebiasaan adalah aspek perilaku manusia yang menetap, berlangsung secara otomatis dan tidak direncanakan. Sedangkan kemauan adalah sebagian tindakan yang merupakan usaha seseorang untuk mencapai tujuan.

2.1.2. Skema Piaget tentang Persepsi Anak

Skema Piaget (dalam Santrock, 2007) mengatakan bahwa ketika seorang anak mulai membangun pemahaman tentang dunia, otak yang berkembang pun membentuk skema. Ini merupakan tindakan-tindakan atau representasi-representasi mental yang mengorganisasikan pengetahuan. Menurut Piaget individu mengalami 4 tahap perkembangan kognisi, yang secara *kualitatif* berbeda antara satu tahapan dengan lainnya.

Piaget (1954) membagi Perkembangan Kognitif menjadi 4 Tahapan:

1. Tahapan Sensorimotor (0 sampai 2 tahun),

Dalam tahapan ini bayi memperoleh pengetahuan tentang dunia dari tindakan fisik yang mereka lakukan. Bayi mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris dengan tindakan-tindakan fisik. Seorang bayi berkembang dari tindakan refleksif, instingtif pada saat kelahiran hingga berkembangnya pemikiran simbolik awal pada akhir tahapan ini.

2. Tahapan Praoperasional (2 sampai 7 tahun)

Dalam tahapan ini anak mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik, yang

direfleksikan dalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai dipergunakan dalam penggambaran mental, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik.

3. Tahapan Operasional Konkret (7 sampai 11 tahun)

Dalam tahapan ini anak mampu berfikir logis mengenai kejadian-kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas hierarki (klasifikasi) dan menempatkan objek-objek dalam urutan yang teratur (sentralisasi).

4. Tahapan Operasional Formal (11 tahun sampai masa dewasa)

Remaja berfikir secara lebih abstrak, idealis, dan logis (hipotetis-deduktif).

Dalam tahapan Operasional formal, individu bergerak melalui pengalaman-pengalaman konkret dan berfikir dengan cara-cara abstrak dan lebih logis.

Sebagai bagian dari kemampuan berfikir abstrak, mereka mengembangkan gambaran tentang situasi-situasi ideal (dalam Santrock 2007). Dengan kata lain anak-anak pada periode ini mampu untuk menilai baik-buruk suatu keadaan menurut tingkat kognisinya. Yang memungkinkan anak-anak untuk mempersepi suatu keadaan tanpa harus mengalaminya langsung, salah satunya dengan menonton televisi

2.2. Tinjauan tentang Nilai Kepahlawanan

2.2.1. Tinjauan tentang Nilai

Nilai adalah pandangan, cita-cita, adat kebiasaan, dan lain-lain yang menimbulkan tanggapan emosional pada seseorang atau masyarakat tertentu. Dalam pengertian

umum istilah nilai sering dipergunakan untuk hal-hal yang menunjukkan harga atau penghargaan, guna atau kegunaan, baik atau kebaikan, dan sebagainya. Menurut Charles F. Adrain (dalam Effendy, 2004) mengatakan bahwa nilai mewakili konsep umum dari tujuan sah yang dikehendaki yang membimbing kegiatan melalui saluran tertentu. Dalam proses komunikasi nilai dikelompokkan pada tiga jenis nilai inti, yakni logika, nilai etika, dan nilai estetika.

2.2.2. Tinjauan tentang Pahlawan

Pahlawan "Pahlawan" adalah sebuah kata benda. Secara etimologi kata "pahlawan" berasal dari bahasa Sanskerta "*phala*", yang bermakna hasil atau buah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani. (dalam KBBI).

Pahlawan adalah seseorang yang berpahala yang perbuatannya berhasil bagi kepentingan orang banyak. Perbuatannya memiliki pengaruh terhadap tingkah laku orang lain, karena dinilai mulia dan bermanfaat bagi kepentingan masyarakat bangsa atau umat manusia.

Dalam bahasa Inggris pahlawan disebut "*hero*" yang diberi arti satu sosok legendaris dalam mitologi yang dikaruniai kekuatan yang luar biasa, keberanian dan kemampuan, serta diakui sebagai keturunan dewa. Pahlawan adalah sosok yang selalu membela kebenaran dan membela yang lemah.

Dalam cerita perwayangan dikenal tokoh Arjuna dari Pandawa dinilai sebagai pahlawan yang membela kebenaran dari kebatilan. Pahlawan juga dipandang sebagai orang yang dikagumi atas hasil tindakannya, serta sifat mulianya, sehingga diakui sebagai contoh dan tauladan.

2.2.3. Nilai-nilai Kepahlawanan

Menurut Badrun (2006) Pahlawan bagi sebuah bangsa adalah spirit yang terus menyala dan menyejarah, ia memberi warna bagi sejarah bangsanya bahkan bagi sejarah kemanusiaan dan peradaban dunia. Namun seringkali karena kontribusinya pada suatu bangsa, sang pahlawan menjadi milik sebuah bangsa saja, ia bukan milik bangsa lain.

Pahlawan adalah seorang yang mempunyai sikap patriotik dalam perjuangan dan berjasa bagi negara, perilakunya dianggap patut dicontoh dan ditiru. Adapun sikap patriotik menurut Badrun (2006) meliputi hal-hal sebagai berikut: Tahan uji/ ulet; Berani karena benar; Rela berkorban; Berjiwa ksatria; Bertanggung jawab; Berjiwa pemimpin; Keteladanan; Cinta damai tetapi lebih cinta kemerdekaan; Heroik; dan Berjiwa pelopor.

Semangat anti penjajahan adalah nilai-nilai patriotisme yang diperjuangkan para pahlawan pada dekade abad ke-19 hingga abad ke-20. Hanya sedikit orang yang menjadi pahlawan bagi dunia. Karenanya kepahlawanan seseorang sangat interpretatif, subyektif dan sekaligus menjadi hasil dari proses obyektivikasi sosial yang melingkupinya. Penulis disini menempatkan nilai-nilai kepahlawanan Badrun (2006) sebagai pembanding dari nilai-nilai kepahlawanan yang diusung penulis BIMA-X yakni kebaikan, keberanian, pertemanan, dan semangat pantang menyerah.

2.3. Tinjauan tentang Televisi

2.3.1. Mengapa Televisi

Televisi adalah media yang potensial sekali tidak saja untuk menyampaikan informasi tetapi juga dalam membentuk perilaku seseorang baik kearah yang positif maupun negatif baik secara sengaja ataupun tidak. Sebagai media audio visual TV mampu merebut 94% saluran masuknya pesan-pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia yaitu lewat mata dan telinga. Televisi mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar di layar televisi walaupun hanya sekali ditayangkan. Secara umum orang akan ingat 85% dari apa yang mereka lihat di TV, setelah 3 jam kemudian dan 65% setelah 3 hari kemudian (Dwyer, 1978).

Televisi merupakan jendela dunia di rumah kita, yang tidak aman sama sekali. Anggota kelompok sosial yang kita sebut keluarga “bertambah” dengan hadirnya tokoh-tokoh lain dari luar rumah, luar kota, luar negeri, bahkan luar angkasa. Pesan-pesan baik yang bersifat hiburan maupun penerangan dan pendidikan membanjiri kita melalui jendela yang kita sebut Televisi ini. TV seringkali secara “diam-diam” mengajari kita tentang konsep-konsep baru, yang secara sengaja ataupun tidak mempengaruhi persepsi kita akan dunia tempat kita tinggal ini.

2.3.2. Televisi dan Anak

Setiap menonton tayangan televisi dapat mendorong seseorang untuk melakukan hal yang sama seperti bintang pujaan mereka dengan cara yang sama seperti mereka. Menurut Guntarto (2004), tayangan televisi mempunyai dampak yang positif bila dikonsumsi dengan bijak. Ia berpendapat bahwa televisi mempunyai enam manfaat. Menurutnya, televisi dapat membantu memahami dunia sekitar,

televisi sebagai “jendela dunia”. Selain itu, televisi juga dapat membantu proses belajar baca tulis dan melek visual. Kemudian, ia juga berpendapat bahwa televisi dapat memperluas wawasan atau membuka cakrawala dengan informasinya yang aktual. Manfaat televisi keenam yaitu memperkaya pengalaman hidup. Televisi menambah pengetahuan dan meningkatkan kreativitas.

Porsi tayangan televisi lebih menyita waktu anak dengan berbagai alasan. Penelitian yang dilakukan oleh Guntarto (2004) menyimpulkan bahwa 91,8% anak lebih menyukai televisi karena mereka menganggap bahwa televisi adalah media yang paling menghibur daripada media lainnya, seperti surat kabar, yang hanya mendapatkan porsi 0,8%. Media yang lain seperti radio tidak menyediakan ruang hiburan spesifik untuk anak. Sementara, walaupun koran dan majalah menyediakan ruang untuk anak, namun sedikit sekali besarannya. Dalam penelitian yang sama, anak-anak di Indonesia menghabiskan waktu sebanyak 35 jam seminggu menonton televisi. Dampaknya adalah anak-anak mengimitasi tayangan, adegan atau cerita yang mereka tonton.

2.4. Teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial merupakan perluasan teori belajar perilaku yang tradisional (*behavioristik*). Teori ini dikembangkan oleh Albert Bandura (1969). Prinsip belajar menurut Bandura adalah usaha menjelaskan belajar dalam situasi alami. Teori belajar sosial Bandura menguraikan kumpulan ide mengenai cara perilaku dipelajari dan diubah. Penerapan teori ini hampir pada seluruh perilaku, dengan perhatian khusus pada cara perilaku baru diperoleh melalui belajar mengamati (*observational learning*).

Menurut teori belajar sosial, perbuatan melihat saja menggunakan gambaran kognitif dari tindakan (pemodelan), secara rinci dasar kognisi dalam proses belajar dapat diringkas dalam 4 fase yaitu : atensi/perhatian, retensi/mengingat, reproduksi gerak, dan motivasi.

a. Fase atensi/Perhatian

Jika reaksi baru yang dipelajari dari melihat/mendengar lainnya, maka hal itu jelas bahwa tingkat memberi perhatian yang lain akan menjadi yang terpenting. Lebih mendalam lagi berikut faktor-faktor untuk mendapatkan perhatian :

- (1) Penekanan penting dari perilaku menonjol.
- (2) Memperoleh perhatian dari ucapan/teguran.
- (3) Membagi aktivitas umum dalam bagian-bagian yang wajar jadi komponen keterampilan dapat menonjol.

b. Fase retensi

Setiap gambaran perilaku disimpan dalam memori atau tidak, dan dasar untuk penyimpanan merupakan metode yang digunakan untuk penyandian atau memasukkan respon. Penyandian dalam simbol verbal dipermudah oleh berpikir aktif orang atau ringkasan secara verbal tindakan yang mereka amati. Waktu respon yang diamati disandakan, ingatan kesan visual atau simbol verbal dapat berlanjut dengan melatih kembali secara mental. Dengan begitu, penyandian akan mencoba untuk berpikir giat mengenai tindakan dan memikirkan kembali penyandian verbal.

c. Fase reproduksi

Waktu fakta-fakta dari tindakan baru disandakan dalam memori, mereka harus dirubah kembali dalam tindakan yang tepat. Rangkaian tindakan baru merupakan simbol pertama pengaturan dan berlatih, semua waktu dibandingkan dengan ingatan/memori dari perilaku model. Penyesuaian dibuat dalam rangkaian tindakan baru, dan rangkaian perilaku awal.

Perilaku sebenarnya dicatat oleh orang dan mungkin juga oleh pengamatan yang memberikan timbal balik yang benar dari perilaku suka meniru. Dasar penyesuaian dari timbal balik membuat pengaturan simbolik rangkaian tindakan baru, dan rangkaian perilaku dimulai lagi.

d. Fase motivasional (penguatan)

Pokok persoalan dari atensi, retensi, dan reproduksi gerak sebagian besar berhubungan dengan kemampuan orang untuk meniru perilaku penguatan menjadi relevan. Ketika kita mencoba menstimulus orang untuk menunjukkan pengetahuan pada perilaku yang benar. Walaupun teori belajar sosial

mengandung penguatan untuk tidak menambah pengetahuan guna “mengecap dalam perilaku”, itu peran utama memberi penguatan (hadiah & hukuman) seperti seorang motivator.

Secara ringkas, teori belajar sosial Bandura memiliki 2 implikasi penting : (1) respon baru mungkin dipelajari tanpa *having to perform them (learning by observation)* (2) hadiah dan hukuman terutama mempengaruhi pertunjukan (*performance*) dari perilaku yang dipelajari: bagaimanapun ketika memberikan kemajuan, mereka memiliki pengaruh tambahan/kedua dalam pengetahuan/belajar dari perilaku baru yang terus pengaruhnya pada atensi dan latihan.

2.5. Tinjauan tentang BIMA-X

2.5.1. Satria Garuda BIMA-X

Satria Garuda BIMA-X adalah sebuah serial *tokusatsu* Indonesia yang merupakan hasil kerja sama MNC Media atas inisiatif Reino Barack dengan *Ishimori Productions*, pembuat serial *Kamen Rider*. Serial ini adalah musim Ke-2 dari serial *BIMA Satria Garuda* yang diciptakan Reino Barack bersama Ishimori Pro. *Satria Garuda BIMA-X* mulai ditayangkan pada 7 September 2014.

Reino Barack, produser eksekutif serial *tokusatsu* ini dalam konferensi pers pada tanggal 25 Juni 2014 di MNC Tower Kebon Sirih, Jakarta Pusat, mengumumkan bahwa karena kesuksesan serial prekuennya, serial *Satria Garuda BIMA-X* akan mulai tayang pada 7 September 2014 dengan jumlah 50 episode, dua kali jumlah episode prekuennya. Tahap penggarapan awal serial ini dimulai pada Januari 2014, dengan anggaran lebih besar dari serial pertamanya, dan proses syuting selama tujuh bulan. Cerita dalam serial ini merupakan lanjutan langsung dari serial pertamanya, memunculkan karakter-karakter baru di dalam dunia *Serial Satria*.

Menurut Reino, pembuatan *Satria Garuda BIMA-X* adalah tantangan yang sangat besar karena mereka ingin menghadirkan konten lokal dalam standar internasional, sehingga MNC kembali bekerjasama dengan dua perusahaan besar Jepang, *Ishimori Production*, pencipta konten pahlawan super, serta *Itochu*, perusahaan bisnis lisensi berlingkup global. Sutradara spesialis *tokusatsu* Jepang Teruyoshi Ishii dan Hideki Oka yang berkontribusi untuk *BIMA Satria Garuda* kembali hadir sebagai rekan sutradara kru MNC, ditambah *Wataru Kikuchi* yang masuk menggantikan *So Takahashi* sebagai penata *sinematografi*. Dengan sedikit perubahan judul dari *prekuennya*, serial *Satria Garuda BIMA-X* mulai tayang

perdana secara spesial di RCTI pada hari Minggu, 7 September 2014, pukul 08.30 WIB, dengan judul *Satria Garuda BIMA-X: The Beginning* ("Permulaan"). Episode perdana ini tayang dengan durasi dua episode (60 menit), dan akan kembali ditayangkan ulang pada 13 september 2014 pukul 15.30 WIB, kemudian dilanjutkan tayangan mingguan berdurasi dua episode atau kurang lebih 30 menit dari tanggal 14 September 2014.

2.5.2. Bima Satria Garuda

Bima Satria Garuda merupakan *prequel* atau seri sebelumnya dari BIMA-X, serial pahlawan super yang terinspirasi dari serial *tokusatsu* Jepang "Ksatria Baja Hitam" (istilah lokal yang pernah digunakan RCTI untuk serial "*Kamen Rider Black*" dan "*Kamen Rider Black RX*") yang populer di Indonesia, namun dikemas dengan nilai-nilai dan budaya Indonesia untuk menjadi pahlawan super baru Indonesia. Lokasi syuting BIMA diambil di Indonesia, khususnya di Jakarta. Menurut Reino Barack, Wakil Presiden Senior PT. Global Mediacom sekaligus Produser Eksekutif serial ini, "BIMA Satria Garuda" juga ditujukan untuk menjadi sebuah model bisnis baru di dunia hiburan di Indonesia yang menawarkan jasa kampanye produk baru dalam bentuk *licensing*, *sponsor*, *built in advertising* dan *merchandising* pada para sponsor dan pengiklan.

MNC Media (yang mayoritas sahamnya dimiliki Global Mediacom) bekerja sama dengan Itochu yang akan menjadi pemegang lisensi utama untuk "BIMA Satria Garuda" dalam membangun bisnis *licensing* yang dikembangkan di Indonesia. *Itochu* adalah salah satu perusahaan konglomerat terbesar dari Jepang yang banyak bergelut dalam bisnis *licensing* di dunia, sekaligus menanamkan modal di Ishimori Productions sejak tahun 2007. MNC Media juga bekerja sama dengan

Bandai untuk memproduksi merchandise mainan "BIMA Satria Garuda" yang dirilis di Indonesia sejak penayangan perdana serial ini tanggal 30 Juni 2013.

2.5.3. Tokusatsu Sebuah Genre

Tokusatsu adalah istilah dalam bahasa Jepang untuk *efek spesial* (efek khusus/efek visual) dan seringkali digunakan untuk menyebut film sci-fi/fantasi/horor *live-action* produksi Jepang. Istilah *tokusatsu* merupakan kependekan dari istilah *tokushu satsuei* sebuah istilah bahasa Jepang yang bisa diterjemahkan sebagai "*special photography*" yang mengacu pada penggunaan efek khusus. Biasanya, dalam sebuah film atau pertunjukan, orang yang bertanggung jawab untuk urusan efek khusus seringkali dipanggil dengan julukan *tokushu gijutsu*, yang berarti "special techniques" (istilah yang dulu digunakan untuk menyebut "special effects"), atau *tokusatsu kantoku*.

Dulu di Jepang, *tokusatsu* sangat populer terutama di kalangan anak-anak. Tapi seiring berjalannya waktu, *tokusatsu* sempat mulai ditinggalkan. Banyak kalangan menilai, *tokusatsu* merupakan film yang ditujukan kepada anak-anak, meski realitanya, sebagian *tokusatsu* memiliki jalan cerita yang cukup kompleks yang sulit dipahami anak-anak. Selain itu, kepopuleran *tokusatsu* kalah dibanding anime dan manga yang sekarang sudah sangat populer di seluruh dunia. Akan tetapi, hal itu tidak membuat para perusahaan pembuat *tokusatsu* menyerah. Mereka mengubah jalan cerita dari *tokusatsu* itu menjadi lebih lucu dan menarik untuk menggairahkan kembali *tokusatsu* yang sempat meredup.

Tokusatsu adalah salah satu bentuk hiburan Jepang yang sangat populer, dan memiliki banyak genre, misal *Kaiju* monster (seperti Godzilla atau Gamera),

Kamen Rider (Ichigo, Nigo, hingga yang terbaru seperti Kamen Rider Drive), Metal Hero (Gaban Spielban), dan banyak lagi.

2.6. Kerangka Pikir

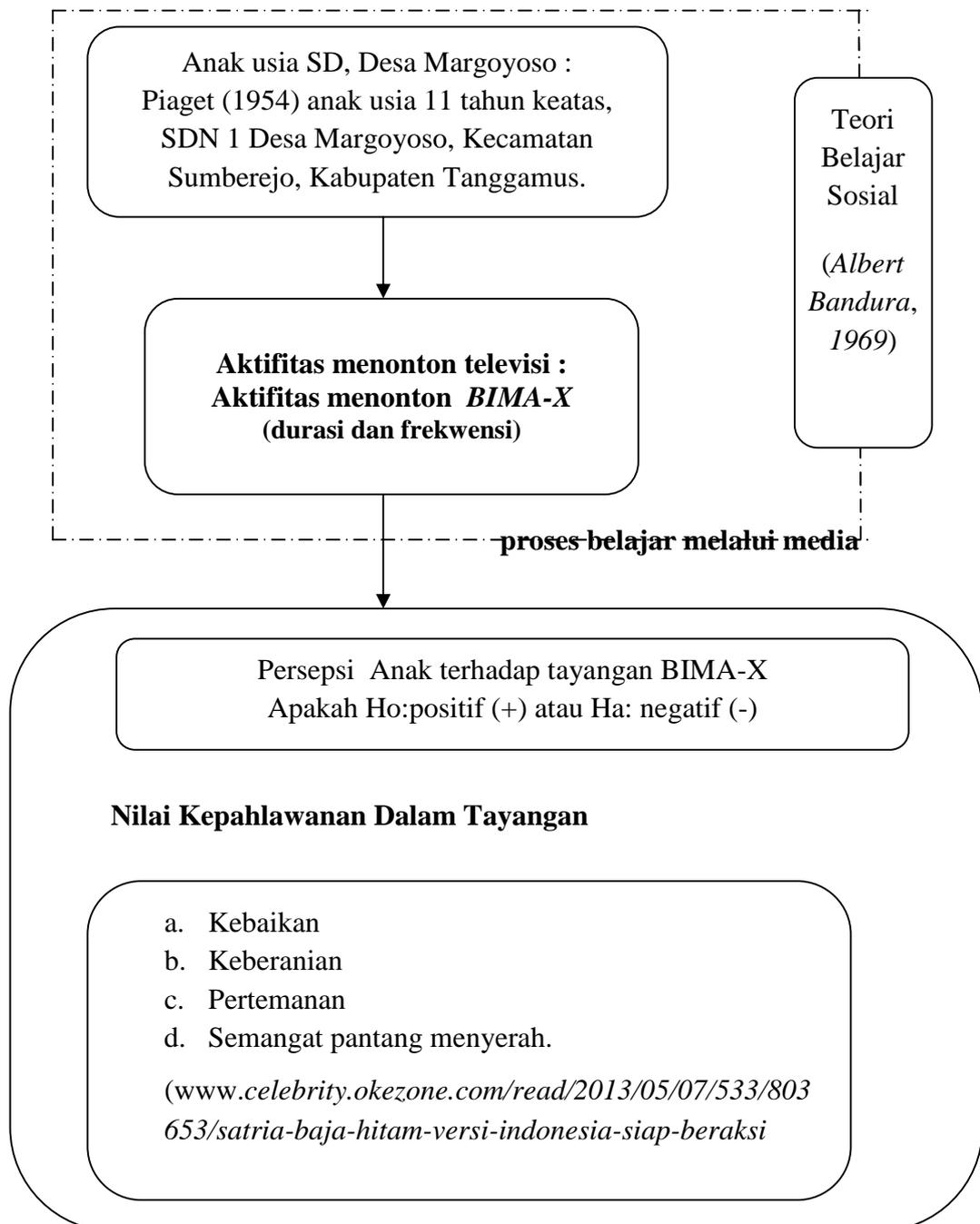
Persepsi anak-anak khususnya didaerah pedesaan yang memiliki keterbatasan media, sehingga media yang mereka gunakan hanya televisi. Akses untuk media baru seperti internet sangatlah minim, sehingga untuk mendapatkan tayangan-tayangan kebanyakan melalui televisi. Terlebih lagi tayangan yang dikhususkan untuk anak-anak bisa dikatakan sedikit. Tayangan BIMA-X disini diharapkan bisa menjadi tayangan yang baik bagi anak-anak, sehingga anak-anak dapat menjadikannya sebagai panutan.

Anak yang sudah memasuki usia SD perlahan mempelajari nilai dari lingkungannya. Memasuki usia 11 tahun anak mulai dapat membedakan mana yang baik/buruk tanpa harus mengalami sebuah peristiwa, dalam periode ini yang dikemukakan *Piaget (1954)* sebagai tahapan Operasional Formal. Oleh sebab itu, anak-anak cenderung menilai apa yang ia lihat pada tayangan televisi merupakan sebuah refleksi atas nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat. Dari tayangan televisi-lah anak belajar secara bertahap tentang nilai.

Di sini peneliti berfokus kepada tayangan dengan konsep *tokusatsu* yang dengan kostum dan efek spesialnya mampu mengambil perhatian (*atensi*) anak, yang merupakan tahapan awal dari proses belajar. Walaupun begitu, konten tayangan tidak serta-merta diserap oleh anak. Anak usia SD sudah mampu memilah dan memilih mana yang baik/yang kurang baik. Setelah itu anak tertarik pada

tayangan BIMA-X, ia akan menonton kembali tayangan tersebut (retensi). Sehingga nantinya akan ada perilaku dari anak yang bisa dicirikan sebagai reproduksi dari tayangan BIMA-X yang telah ia tonton. Setelah ia mendapatkan tanggapan dari lingkungannya, anak yang berusia ± 11 tahun barulah dapat memilah hal yang baik dan diterima oleh lingkungan ataupun yang buruk dan kurang diterima oleh lingkungan masyarakatnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir yang dapat digunakan sebagai sudut pandang penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

2.7. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2006).

Berdasarkan kerangka pikir sebagaimana digambarkan di atas, maka hipotesis penelitian yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Hipotesa penelitian Nol (H_0) : Anak memiliki persepsi positif mengenai Nilai Kepahlawanan yang disajikan dalam serial BIMA-X.
2. Hipotesa penelitian Alternatif (H_a): Anak memiliki persepsi negatif mengenai Nilai Kepahlawanan yang disajikan dalam serial BIMA-X.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini berfokus kepada persepsi anak yang dibentuk oleh acara televisi. Dalam penelitian ini penulis ingin mengungkap ada tidaknya peran *serial BIMA-X* yang ditayangkan stasiun RCTI sebagai media pembentuk nilai kepahlawanan pada anak, sehingga penelitian ini tergolong penelitian deskriptif.

Penelitian deskriptif menurut pendapat Muhammad Ali (1988) adalah suatu penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi pada masa sekarang, dilakukan dengan langkah-langkah pengumpulan data, membuat klasifikasi data dan analisa atau pengolahan data, membuat kesimpulan dan laporan dengan tujuan utama untuk membuat penggambaran tentang suatu keadaan secara obyektif dalam suatu deskriptif situasi.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif, menurut Robert Donmoyer (dalam Given, 2008), adalah pendekatan pendekatan terhadap kajian empiris untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menampilkan data dalam bentuk numerik daripada naratif. Menurut Cooper & Schindler (2006), riset kuantitatif mencoba melakukan pengukuran yang akurat terhadap sesuatu.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010) metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada sampel filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode deskriptif analisis dengan pendekatan kuantitatif merupakan metode yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan faktual tentang fakta-fakta serta hubungan antar variabel yang diselidiki dengan cara mengumpulkan data, mengolah, menganalisis dan menginterpretasi data dalam pengujian hipotesis statistik.

3.3. Definisi Konseptual

Definisi konsep merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel, yang dijadikan pedoman dalam penelitian, sehingga tujuan dan arahnya tidak menyimpang. Definisi konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tayangan *BIMA-X*

Serial *BIMA-X* merupakan program televisi yang ditayangkan di RCTI. Program ini tayang setiap hari minggu Pukul 8 WIB, dan siaran tunda pada Sabtu Pukul 9 pada minggu selanjutnya. Serial ini merupakan program televisi pertama yang dibuat melalui proses kerja sama antara *MNC Production* dan *Ishinomori Production*

2. Persepsi Anak

Persepsi anak meliputi perhatian anak terhadap sesuatu benda atau hal. Setelah menyukai (*afeksi*) suatu objek, mereka akan membangun pengetahuan (*kognisi*) objek tersebut berdasarkan pengetahuan sebelumnya.

3. Nilai Kepahlawanan

Hal ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk membedakan antara yang benar/salah, baik/buruk, ataupun indah/jelek. Terhadap sesuatu hal yang ia amati yang tidak alami secara langsung. Nilai kepahlawanan diharapkan seperti kebaikan, keberanian, pertemanan, dan semangat pantang menyerah.

3.4. Definisi Operasional

Masri Singarimbun (1981) mengemukakan bahwa definisi operasional adalah petunjuk bagaimana variabel diukur. Dengan melihat definisi operasional variable suatu penelitian, maka seorang peneliti akan mengetahui suatu variabel yang akan diteliti. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti membuat definisi operasional sebagai berikut:

1. Tayangan Serial BIMA-X

Indikator yang diukur:

1. Durasi menonton tayangan, yaitu jumlah waktu yang digunakan untuk menonton satu episode tayangan serial BIMA-X.
2. Frekuensi menonton tayangan, yaitu jumlah episode serial BIMA-X yang ditonton dalam satu bulan.

2. Persepsi anak terhadap Nilai yang ditayangkan BIMA-X

Indikator yang diukur :

Dari pesan yang disampaikan dalam tayangan serial BIMA-X, akan diteliti beberapa unsur untuk mengetahui Persepsi anak sebagai berikut:

- a. Anak memperhatikan tayangan BIMA-X.
- b. Anak menyukai tayangan BIMA-X.
- c. Anak mengingat nama monster di BIMA-X.
- d. Anak memiliki pengetahuan tentang tokoh BIMA-X.

Kemudian dari anak-anak juga akan diteliti indikator yang berkaitan dengan nilai kepahlawanan :

- a. Nilai Kebaikan:
 - 1) Anak suka menolong sesama.
 - 2) Anak menjadi disiplin dalam beraktifitas.
- b. Nilai Keberanian:
 - 1) Anak berani untuk mengutarakan pendapatnya.
 - 2) Anak mampu tampil didepan kelas jika diminta.
- c. Nilai Pertemanan
 - 1) Anak menjadi bersahabat dengan sesama
 - 2) Anak mampu berkerjasama dalam kelompok
- d. Nilai Semangat Pantang Menyerah
 - 1) Anak menjadi semangat belajar
 - 2) Anak menjadi terbiasa untuk mengatasi kesulitan.

Definisi operasional tersebut dapat disusun melalui Tabel operasional variabel sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Definisi Operasional

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Tayangan Serial BIMA-X	<ol style="list-style-type: none"> 1. Durasi 2. Frekuensi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah waktu yang digunakan untuk menonton satu episode tayangan serial BIMA-X. 2. Jumlah episode serial BIMA-X yang ditonton dalam satu bulan
Persepsi anak terhadap Nilai yang ditayangkan BIMA-X	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memperhatikan tayangan BIMA-X. 2. Anak menyukai tayangan BIMA-X. 3. Anak mengingat nama monster di BIMA-X. 4. Anak memiliki pengetahuan tentang tokoh BIMA-X 	Nilai-nilai <ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai kebaikan. 2. Nilai keberanian. 3. Nilai pertemanan. 4. Nilai semangat pantang menyerah.

3.5. Sumber Data

Jenis data pada pelaksanaan penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Data primer

Merupakan data yang diperoleh langsung dari responden penelitian melalui penyebaran angket (kuesioner) dan wawancara. Data diperoleh dari hasil wawancara anak usia SD yang menonton acara BIMA-X.

2. Data sekunder

Merupakan data yang diperoleh dari hasil studi dokumentasi, literatur yang terkait tentang persepsi anak serta penelitian terdahulu yang terkait dengan judul penelitian yang sedang diusung oleh peneliti.

3.6. Populasi dan Sampel

3.6.1. Populasi

Populasi menurut Moh. Nazir (1984) adalah subjek penelitian yang merupakan kumpulan dari sejumlah individu dengan kualitas serta ciri-ciri tertentu yang telah ditetapkan. Sedangkan Sudjana (1989) mengemukakan bahwa populasi adalah semua nilai yang mungkin hasil dari menghitung atau mengukur yang kuantitatif ataupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan populasi yang lengkap, jelas dan ingin dipelajari sikap-sikapnya.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa populasi adalah subyek penelitian yang merupakan seluruh individu yang akan diteliti sifat-sifatnya.

Sesuai dengan pendapat di atas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah anak yang bersekolah SD di desa Margoyoso yang merupakan pemirsa dari acara BIMA-X yang pernah, ataupun secara rutin menonton acara tersebut.

3.6.2. Sampel

Winarno Surachmad (1987) berpendapat bahwa sampel adalah objek yang jumlahnya kurang dari populasi. Sedangkan Kartini Kartono (1980) mengemukakan bahwa *sampel* adalah suatu contoh atau wakil dari populasi yang cukup besar jumlahnya. Hal ini mempertimbangkan keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, maka penelitian ini difokuskan ke SD Negeri 1 desa Margoyoso. Juga mempertimbangkan maksud dan tujuan penelitian ini data *purposive sampling* difokuskan ke anak yang duduk dikelas 5 dan 6.

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kuesioner

Dimaksudkan untuk mendapatkan data berupa jawaban tertulis yang diajukan peneliti secara langsung kepada responden penelitian mengenai persepsi mereka tentang tayangan BIMA-X.

2. Observasi

Digunakan sebagai pelengkap data tertulis yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mencatat, mengambil gambar-gambar yang dilakukan selama masa penelitian.

3.8. Teknik Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan dari beberapa sumber tersebut kemudian dianalisa. Menurut Nazir (1988), analisis adalah kegiatan mengelompokkan, membuat suatu urutan, memanipulasi serta menyingkatkan suatu data sehingga mudah dibaca.

Setelah data dari hasil penelitian dikumpulkan, tahap berikutnya adalah :

a. Tahap Editing

Yaitu pemeriksaan data yang diperoleh dari lapangan guna menghindari kekeliruan dan kesalahan. Data yang telah diperoleh tersebut kemudian diperiksa mencakup kelengkapan jawaban yang diperoleh di lapangan sehingga kesempurnaan data dapat dijamin.

b. Tahap Koding

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

c. Tahap Tabulasi

Yaitu dilakukan dengan cara memasukan data penelitian kedalam tabel untuk mengelompokkan jawaban secara sistematis, sehingga akan memudahkan dalam membaca serta memahami hasil penelitian.

3.9. Teknik Pemberian Skor

3.9.1. Durasi dan Frekwensi

Setiap pertanyaan kuesioner akan diberi lima alternatif jawaban :

- a. Skor 5 (Sangat Sering)
- b. Skor 4 (Sering)
- c. Skor 3 (Sedang)
- d. Skor 2 (Jarang)
- e. Skor 1 (Sangat Jarang)

3.9.2. Persepsi dan Nilai Kepahlawanan

Penentuan skor untuk masing-masing jawaban secara berurutan yaitu : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), RR (ragu-ragu), TS (Tidak setuju) dan STS (Sangat tidak setuju) yang dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Skor 5 merupakan nilai yang sangat diharapkan yang menunjukkan kontinum yang sangat tinggi (SS). Skor ini bernilai Postitif (+) yang artinya persepsi anak terhadap BIMA-X postitif.

- b. Skor 4 merupakan nilai yang diharapkan yang menunjukkan kontinum yang tinggi (S). Skor ini bernilai Positif (+) yang artinya persepsi anak terhadap BIMA-X positif.
- c. Skor 3 merupakan nilai yang sedikit diharapkan yang menunjukkan kontinum sedang (RR). Skor ini bernilai Netral (~) yang artinya persepsi anak terhadap BIMA-X netral.
- d. Skor 2 merupakan nilai yang tidak diharapkan yang menunjukkan kontinum rendah (TS). Skor ini bernilai Negatif (-) yang artinya persepsi anak terhadap BIMA-X negatif.
- e. Skor 1 merupakan nilai yang sangat tidak diharapkan yang menunjukkan kontinum sangat rendah (STS). Skor ini bernilai Negatif (-) yang artinya persepsi anak terhadap BIMA-X negatif.

3.10. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas Item adalah uji statistik yang digunakan guna menentukan seberapa valid suatu item pertanyaan mengukur variabel yang diteliti. Uji Reliabilitas item adalah uji statistik yang digunakan guna menentukan reliabilitas serangkaian item pertanyaan dalam keandalannya mengukur suatu variabel. Dalam penelitian ini SD Negeri 2 Margoyoso sebagai tempat uji kuesioner, karena kedekatan lokasi dan kesamaan karakteristik sekolah.

3.10.1. Uji Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran itu mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas butir, dimana setiap pertanyaan dicari nilai indeks validitasnya dengan menggunakan rumus *pearson product moment correlation*. Jika nilai indeks validitas butir ≥ 0.05 , maka butir pertanyaan tersebut valid.

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \Sigma XY - (\Sigma X) (\Sigma Y)}{\sqrt{[(N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2) \cdot (N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Validitas

N = Banyaknya Subjek

X = Nilai Pemandangan

Y = Nilai dari Instrumen yang akan dicari Validitasnya

3.10.2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan dengan uji Alpha Cronbach. Rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$\alpha = \left(\frac{K}{K - 1} \right) \left(\frac{s_r^2 - \Sigma s_i^2}{s_x^2} \right)$$

Keterangan :

α = Koefisien reliabilitas Alpha Cronbach

K = Jumlah item pertanyaan yang diuji

Σs_i^2 = Jumlah varians skor item

s_x^2 = Varians skor-skor tes (seluruh item K)

Jika nilai $\alpha > 0,7$ artinya reliabilitas mencukupi (sufficient reliability) sementara jika $\alpha > 0,80$ ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten secara internal karena memiliki reliabilitas yang kuat. Atau, ada pula yang memaknakannya sebagai berikut:

- Jika $\alpha > 0,90$ maka reliabilitas sempurna
- Jika α antara $0,70 - 0,90$ maka reliabilitas tinggi
- Jika α antara $0,50 - 0,70$ maka reliabilitas moderat
- Jika $\alpha < 0,50$ maka reliabilitas rendah

Jika α rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel: Segera identifikasi dengan prosedur analisis per item. Item Analysis adalah kelanjutan dari tes Alpha sebelumnya guna melihat item-item tertentu yang tidak reliabel. Lewat Item Analysis ini maka satu atau beberapa item yang tidak reliabel dapat dibuang sehingga Alpha dapat lebih tinggi lagi nilainya.

3.11. Teknik Analisa Data

Analisa data merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah penelitian untuk memberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tabel tunggal untuk mendeskripsikan respon dari kuesioner penelitian yang kemudian dihitung persentasenya dengan rumus :

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi pada kategori variasi

N = Jumlah frekuensi seluruh kategori variasi

(Soekanto, 1986)

Hal ini digunakan untuk mengetahui bagaimana penyebaran respon untuk tiap pertanyaan kuesioner: Sangat Sering (skor 5); Sering (skor 4); Sedang (skor 3); Jarang (skor 2); atau sangat Jarang (skor 1) yang menjadi jawaban terbanyak atas pertanyaan kuesioner tersebut. Selanjutnya data akan dikelompokkan berdasarkan kategori persepsi yakni kognisi (pengetahuan), afeksi (rasa suka) dan konasi (kebiasaan). Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui persepsi anak terhadap tayangan BIMA-X positif (skor 5 dan skor 4); netral (skor 3); atukah negatif (skor 2 dan skor 1). Sehingga pertanyaan penelitian dapat terjawab.

BAB IV

GAMBARAN UMUM PENELITIAN

4.1. Gambaran Mengenai Serial Satria Garuda BIMA-X

Satria Garuda BIMA-X, yang sebelumnya telah sukses dengan *season* pertamanya seperti yang dilansir ITOCHU sebuah perusahaan Jepang yang bergerak dibidang lisensi :*BIMA, which was Indonesia's first original tokusatsu drama series coproduced by the MNC Group and Ishimori Production, was broadcast from June through December, 2013 on RCTI, Indonesia's largest terrestrial broadcaster centered around the MNC Group.* (dalam www.itochu.co.jp/en/news/149004).

Merupakan serial drama *tokusatsu* pertama hasil *co-produksi* antara MNC Group dan *Ishinomori Production*. Judul *Satria Garuda Bima* sendiri merupakan bagian pertama dari *Satria Series*. Serial ini ditayangkan di RCTI mulai 30 Juni 2013 hingga 22 Desember 2013, setiap hari Minggu pukul 08.30 WIB dengan tayangan ulangnya pada hari Sabtu pukul 15.00 WIB. Serial ini seperti yang dilansir oleh celebrity.okezone.com/read/2013/05/07/533/803653/satria-baja-hitam-versi-indonesia-siap-beraksi pada 7 Mei 2014) telah hadir sebanyak 26 episode.

Pada 25 Juni 2014, pihak MNC mengumumkan peluncuran sekuel *BIMA Satria Garuda* dengan judul *Satria Garuda BIMA-X*. Setelah mengakhiri musim

pertamanya sebanyak 26 episode, *Satria Series: BIMA Satria Garuda* dijadwalkan kembali tayang satu tahun penuh mulai 7 September, memasuki Season Keduanya *Satria Garuda Bima-X* (selanjutnya akan disebut Bima-X). Dengan adanya kerjasama dengan *Production House* luar negeri, dalam hal ini *Ishinomori Production*, Bima-X memiliki warna yang serupa dengan *Kamen Rider* yang di produksi di Negara asalnya, Jepang. *Kamen Rider* secara harfiah merujuk pada kesatria bertopeng yang mengendarai motor, yang lebih dikenal dengan sebutan *Satria Baja Hitam*.

Bima-X sebagai sebuah serial Televisi merupakan tayangan yang ditujukan untuk kalangan anak-anak. Dilihat dari sudut pandang ekonomi, Bima-X dan serial *Satria Garuda* sebelumnya merupakan konsep baru dalam industri televisi tanah air. Hal ini dilihat dari diperkenalkannya *merchandise-ing* produk-produk dari Bima-X dalam bentuk seperti mainan, topeng, *action figure*, *t-shirt*, dan aplikasi permainan.

4.2. Gambaran Mengenai Objek Penelitian



Gambar 2. SD Negeri 1 Margoyoso, Kecamatan Sumberejo

Sekolah yang berdiri di atas lahan 1944 m² (milik sendiri) ini memiliki luas bangunan 744 m² yang terdiri atas 4 gedung dan terbagi atas 11 ruangan. Sekolah Dasar Negeri 1 desa margoyoso ini beralamat di Jalan Kesehatan No.1 tepatnya disamping Puskesmas Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus. No Telp.085269834363.

Sekolah ini memiliki Akreditasi B yang didapat pada tahun 2011. Dari segi ekstrakurikuler sekolah ini memiliki Drum Band dan kegiatan Pramuka. Drum Band sekolah ini selama 3 tahun terakhir mengikuti berbagai perlombaan baik pada tingkat kabupaten maupun provinsi. Kegiatan Pramuka sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, tidak terlalu diutamakan oleh pihak sekolah. Hal ini dikarenakan perlombaan pada tingkat provinsi dinilai cukup jauh, dan kurangnya kemampuan sekolah untuk mengirim delegasi kesana.

Sekolah ini berdiri relatif dekat dengan pasar, sehingga menurut penuturan Bapak Sumarta selaku Kepala Sekolah SDN 1 siswa-siswinya kerap kali terlibat dalam perkelahian kecil. Dalam hal ini peneliti menyaksikan langsung bahwa siswa SDN 1 terlibat perkelahian karena hal kecil yaitu saat bermain kasti disekolah. Yang tentu saja langsung dinasehati oleh oleh guru yang mengajar saat itu.

Pada saat melakukan penyebaran kuesioner juga peneliti melihat sendiri adanya pertengkaran antar murid, peneliti berusaha melerai sebisanya saat itu. Peneliti langsung mengkonsultasikan hal kepada pihak sekolah, dalam hal ini kepada Bapak Sumarta selaku kepala sekolah. Ia menyatakan pertengkaran semacam itu sudah umum disekolah, “maklumlah mas, orang sekolah dekat pasar yah

kondisinya seperti ini” begitulah kira-kira pernyataan dari Bapak Sumarta selaku kepala sekolah.

SDN 1 Margoyoso merupakan sekolah yang berprestasi, penulis mendapati sekolah ini merupakan sekolah favorit. Dibandingkan dengan sekolah yang sama, apalagi untuk daerah pedesaan, SDN 1 Margoyoso merupakan sekolah yang memiliki banyak peminat hal ini ditunjukkan dengan adanya 2 kelompok belajar di setiap tingkatan untuk menampung banyaknya calon siswa-siswi SD ini. Menurut data yang peneliti dapat dari pihak sekolah, dalam 3 tahun terakhir, tidak ada perubahan signifikan dalam jumlah murid SDN 1 Margoyoso. Hal ini yang menurut Bapak Sumarta selaku Kepala Sekolah, adalah kurangnya lokal/ruangan kelas untuk menampung banyaknya peminat sekolah ini.

Berikut adalah data tabel perkembangan jumlah siswa pada SDN 1 Margoyoso:

No	Tingkat Kelas	Rombel	Perkembangan Siswa												Ket
			2010/2011			2011/2012			2012/2013			2013/2014			
			L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	
1	I	2	31	21	52	30	19	49	26	37	63	26	30	56	
2	II	2	21	19	40	27	21	48	29	20	49	24	32	56	
3	III	2	23	21	45	18	18	36	23	19	42	27	19	46	
4	IV	2	33	25	58	26	20	46	17	18	35	21	20	41	
5	V	2	31	23	53	28	25	53	26	19	45	16	19	35	
6	VI	2	30	19	49	29	22	51	28	25	53	24	19	43	
Jml	12	12	17	12	297	15	12	283	15	13	287	13	13	277	
			297			283			287			277			

Kemudian Untuk menunjang kegiatan belajarnya SD Negeri 2 Margoyoso memiliki 12 Guru Kelas, 2 Guru PAI dan 1 Guru Penjas (Guru Olahraga). Adapun detail info pengajar pada SDN 1 Margoyoso adalah sebagai berikut.

No.	Nama	L/P	Pendidikan	Masakerja		GOL	Guru Kelas/ B. Studi
				Thn	Bln		
1	SUMARTA, A.Ma.Pd	L	D.II	32	10	IV.A	Kepala sekolah
2	PUJI SANTOSO, A.Ma.Pd	L	D.II	37	8	IV.A	Guru Kelas
3	SOKHIBIN, S.Ag	L	S.1	32	10	IV.A	Guru PAI
4	SUHARTO, S.Pd	L	S.1	35	2	IV.A	Guru Kelas
5	QODAROH, S.Pd.SD	P	S.1	32	9	IV.A	Guru Kelas
6	JAJULI, S.Pd.SD	L	S.1	31	9	IV.A	Guru Kelas
7	SUTILAH, S.Pd	P	S.1	31	9	IV.A	Guru Kelas
8	Hj.SUSIATI, S.Pd	P	S.1	27	5	IV.A	Guru Penjas
9	JAMUS, S.Pd	L	S.1	33	9	IV.A	Guru Kelas
10	HARIANTO, S.Pd.I	L	S.1	15	3	III.C	Guru PAI
11	MASRIFATUN, S.Pd.I	P	S.1	12	6	III.C	Guru Kelas
12	HAPPY EKA.P, S.Pd. SD	P	S.1	13	11	III.C	Guru Kelas
13	Dra. HASNAH	P	S.1	10	11	III.B	Guru Kelas
14	LISTINA, S.Pd.SD	P	S.1	10	11	III.C	Guru Kelas
15	SUDARMANTO, A.Ma.Pd	L	D.II	13	11	III.B	Guru Kelas
16	SARINO	L	SGO	10	11	II.C	Guru Penjas
17	PREDI JUANTORO	L	SMK	10	11	-	Honorar
18	HENI WIDYA WATI, A.Md.	P	D.III	6	0	-	Honorar

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa, Sekolah Dasar Negeri 1 Margoyoso memiliki 15 Guru dan 2 Pegawai Honorar yang ditempatkan sebagai administrasi.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh dengan memberikan kuesioner kepada 33 responden yang merupakan siswa-siswi SD Negeri 1 desa Margoyoso kecamatan Sumberejo kelas 5 dan 6 yang sering menonton atau pernah menonton serial BIMA-X, maka didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Anak-anak sebagai pemirsa memiliki respon positif Serial Satria Garuda BIMA-X. Hal ini dapat dilihat dari deskripsi pernyataan kuesioner sebagian besa responden memberikan nilai positif (S atau SS) . Hal ini berarti H+ (Hipotesis positif) diterima, sehingga Anak memiliki persepsi positif mengenai Nilai Kepahlawanan yang disajikan dalam serial BIMA-X.
2. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar memiliki persepsi yang positif atas tayangan BIMA-X. Hal ini ditunjukkan dari hasil tabulasi data kuesioner 3 s/d 10 yang memiliki rata-rata respon yang mendekati nilai 4 yang masuk dalam kategori (Setuju) atau tinggi.

6.2. Saran

Setelah mengetahui hasil penelitian ini, ada sejumlah saran yang hendak peneliti sampaikan kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini:

1. Sebaiknya Komisi Penyiaran Indonesia lebih selektif dalam memberikan izin tayangan untuk anak. Hal ini bias melalui sistem rating untuk tayangan anak-anak, juga dapat dengan menempatkan jam tayang untuk tayangan anak-anak dalam rentang waktu tertentu. Sehingga orangtua anak dapat lebih mudah memilihkan tayanga yang bermanfaat bagi anak anaknya.
2. Pendampingan merupakan hal yang wajib dilakukan bagi tiap orang tua yang memiliki anak. Pendampingan dalam menonton acara televisi setidaknya dapat mengurangi pengaruh buruk yang diberikan televisi. Salah satunya kekerasan, peneliti menemukan beberapa anak dengan tingkat kecenderungan agresifitas tinggi. Namun perlu adanya penelitian lanjutan untuk meneliti ada tidaknya hubungan antara kekerasan, peran orang tua, dan acara televisi yang ditonton anak.
3. Untuk insan pertelevisian Indonesia, khususnya yang peduli tentang tayangan anak Indonesia. Agar tidak bosan dan lelah untuk membuat konten-konten Televisi anak yang sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ali, Muhammad. 1984. Pengantar Metodologi Riset. Rineka Cipta: Jakarta.
- Badrun, Ubedilah, 2006. *Pahlawan*. Perspektif: Jakarta.
- Comstock, G.1978. *Television and Human Behavior*. Colombia University Press: New York.
- Chaplia, C.P. 1989. *Kamus Lengkap Psikologi*. Djambatan: Jakarta.
- Dwyer, Francis M. 1978. *Strategies for Improving Visual Learning*. State College, Pa. : Learning Services.
- Effendy, Onong Uchjana. 1989. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Remaja Karya: Bandung.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Citra Aditya Bhakti: Bandung.
- Guntarto. 2004. *Laporan Pelaksanaan Pelatihan Pembelajaran Melek Media*. Jakarta : Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia.
- Given, Lisa M. (editor). 2008. *The Sage encyclopedia of qualitative research methods*. Thousand Oaks: Sage.
- Nazir, Muh. 1984. Pengantar Metode Penelitian Sosial. Gramedia: Jakarta.
- Robbins, Stephen P. Perilaku Organisasi Buku 1, Jakarta: Salemba Empat.
- Rukmino Adi, Isbandi. 1994. *Persepsi*. Rinek Cipta: Jakarta.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi11*. Bandung: Erlangga.
- Shadily, Hassan.1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.BalaiPustaka: Jakarta.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 1989. Metode Penelitian Masyarakat. LP3S: Jakarta.

Sugiyono, 2006. *Statistika Untuk Penelitian*, Cetakan Ketujuh. Bandung: CV Alfabeta.

Surachmad, Winarno. 1987. *Pengantar Metodologi Riset*. Alumni: Bandung
Sustina. 2001. *Psikologi Komunikasi*. Citra Aditya Bhakti: Bandung.

Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Grasindo: Jakarta.

William M. Tsutsui and Michihiko Ito. 2006. *In Godzilla's Footsteps: Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*. PALVAGARE MACMILLAN: New York

Jurnal

Sri Desi. 2005. *Dampak Tayangan Film di Televisi Terhadap Perilaku Anak*. Jakarta: Universitas INDONUSA

Internet

<http://hiburan.kompasiana.com/televisi/2014/06/30/kembalinya-satria-garuda-670511.html> [Diakses 18-11 2014]

<http://www.itochu.co.jp/en/news/2014/140904.html> [Diakses 28-11-2014]

<http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2014/nielsen-konsumsi-media-lebih-tinggi-di-luar-jawa.html>

<http://www.jawapos.com/baca/artikel/3423/Season-II-Bima-Satria-Garuda>

<http://www.jefusion.com/2013/05/indonesian-tokusatsu-revealed-bima-satria-garuda.html>

<http://jurnalotaku.com/2014/11/03/foto-foto-mainan-baru-bima-x-dari-seri-bima-satria-garuda-beredar-di-media-sosial/>

<http://www.rcti.tv/program/view/442/SATRIA%20GARUDA%20BIMA-X#.VHe3QMm2Z0o>

<http://celebrity.okezone.com/read/2013/05/07/533/803653/satria-baja-hitam-versi-indonesia-siap-beraksi> [30 November 2014]

<http://guraru.org/guru-berbagi/pahlawan-dan-nilai-kepahlawanan/>

<http://rizki-nisa.blogspot.com/2014/01/efek-negatif-dan-positif-televisi-bagi.html>
[2Desember 2014]

<http://www.tribunnews.com/nasional/2014/09/23/kpi-ini-lima-acara-tv-yang-berbahaya-bagi-anak-anak>

SKRIPSI

Edria Sandika. 2010. *Dinamika Konsumsi dan Budaya Penggemar Komunitas Tokusatsu Indonesia*. FIB-UI : Depok.

Dimas LudhyHerry. 2010. *Peran Komponen-Komponen Komunikasi Pembentuk Product Knowledge (Studi Deskriptif Kualitatif tentang Peran Komponen Komunikasi pembentu *Product Knowledge* mainan *Kamen Rider* dari Komunitas Tokusatsu Yogyakarta)*. FISIP: Ilmu Komunikasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.