

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam era modern ini, komunikasi menjadi salah satu faktor penting bagi kemajuan suatu bangsa. Komunikasi yang terjadi dapat melalui suatu media baik elektronik maupun cetak. Salah satu media elektronik yang sudah populer dan sangat efektif untuk menyampaikan informasi atau pesan adalah televisi. Tidak dapat dipungkiri peran televisi saat ini semakin besar dan peranannya sebagai media komunikasi visual sangat luar biasa dibandingkan media-masa yang lain. Televisi memberikan berbagai pengetahuan yang tidak dapat diperoleh dari lingkungan sekitar atau orang lain, seperti pengetahuan tentang kehidupan yang luas, keindahan alam dan perkembangan ilmu yang sangat pesat dan sebagainya (Hidayati, 1998: 84).

Pada dasarnya media televisi mempunyai peranan pokok yaitu memberikan informasi atau pesan yang mengandung unsur pendidikan, penerangan, hiburan dan promosi. Banyaknya stasiun televisi membuat para pemilik berlomba-lomba menyajikan tayangan yang disukai oleh berbagai kalangan. Selain itu, stasiun televisi tersebut tidak murni menyajikan tayangan untuk kepentingan penonton belaka, melainkan dijadikan komoditas bisnis yang menguntungkan pemiliknya, dengan karakteristik: pertama, mengandalkan iklan sebagai sumber pemasukan dana terbesar. Kedua, banyaknya stasiun televisi tidak memperbaiki materi penyayangan. Ketiga, mengutamakan kepentingan pribadi (pemilik stasiun televisi

yang bersangkutan) dibandingkan kepentingan masyarakat umum (Hidayati, 1998:70).

Bagi masyarakat (pemirsa) semua tayangan acara televisi, baik sinetron, komedi, film, talkshow, musik ataupun kuis telah menjadi trendsenter gaya hidup. Pemirsa televisi begitu tergila-gila dengan gaya bintang iklan, pemandu acara talkshow atau artis sinetron dan film. Kegilaan pemirsa itu terwujud dalam bentuk model rambut, pakaian, parfum, sampai gaya bicara mereka dalam kehidupan sehari-hari (Kuswandi, 2008: 104).

Perkembangan tayangan televisi semakin hari semakin berkembang, televisi menyuguhkan berbagai acara yang menarik minat khalayak, tayangan sinetron yang akhir-akhir ini menjadi tontonan yang paling diminati oleh masyarakat terutama oleh remaja. Sinetron merupakan penggabungan dan pemendekan dari kata sinema dan elektronika. Elektronika tidak semata mengacu pada pita kaset yang proses perekamannya berdasar pada kaidah-kaidah elektronik. Elektronika dalam sinetron, lebih mengacu pada mediumnya, yaitu televisi atau visual yang merupakan medium elektronik selain siaran radion (Wardana, 1997:1).

Di Indonesia, istilah sinetron pertama kali dicetuskan oleh Bapak Soemardjono, salah satu pendiri Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Tak banyak yang mengetahui jika sinetron adalah kepanjangan dari Sinema Elektronik. Hal ini dikarenakan sinetron adalah sebuah tayangan sinema (film) berseri yang ditonton melalui media elektronik (Televisi). Sinetron berbeda dengan film. Sinetron adalah sebuah tayangan berseri yang dibuat (bisa) sampai berpuluh-puluh episode

sementara Film adalah sebuah tayangan lepas serta berdurasi pendek (Saefudin, 2010:1)

Tema-tema sinetron yang ada di Indonesia adalah sinetron horor, aksi, komedi, dan drama percintaan remaja. Belakangan ini, tren sinetron dengan tema percintaan remaja hampir mewabah dan cerita sinetron yang sering ditayangkan banyak mengandung unsur-unsur percintaan, pergaulan bebas, serta unsur pornografi sehingga membuat perilaku remaja yang menonton tayangan tersebut berubah dan mengikuti artis idola di sinetron tersebut. Banyak acara sinetron yang beralur cerita kurang baik seperti kata-kata kasar, hidup bermewah-mewahan, mode pakaian yang tidak sopan serta kisah percintaan yang berlebihan yang mengarah ke dalam kesenangan duniawi. Pengaruh buruk tayangan sinetron lebih cepat meresap ketimbang pengaruh positifnya. Tokoh-tokoh selebritis yang kerap muncul dalam sinetron, tidak jarang dijadikan model gaya hidup remaja masa kini sehingga mereka bukan hanya mengagumi kecantikan dan ketampanan tokoh idolanya, tetapi menjadikan para tokoh selebritis itu sebagai tokoh identifikasi. Cara bicara, penampilan dan cara berperilaku kaum selebritis baik ketika memainkan tokoh dalam sinetron maupun dalam kehidupan sehari-harinya seolah menjadi sesuatu yang wajib dijadikan trend kehidupan para remaja. Dampak yang ditimbulkan oleh sinetron percintaan remaja sangatlah tinggi karena gambar yang bersifat *moving* (adegan hidup) dapat tertanam dan tersimpan di dalam memori. Akibat besarnya rangsangan yang ditimbulkan akan lebih sering teringat dan membayangkan apa yang dilihatnya (Sugiarto B, 2008: 40-49).

Setiap tahun, perkembangan zaman semakin maju. Namun, televisi Indonesia malah semakin memberikan tayangan yang tak mendidik terutama bagi remaja dan anak-anak. Kebebasan bermedia pada akhirnya berdampak pada kurang kontrolnya acara-acara yang ditayangkan, terutama sinetron. Banyaknya sinetron yang bermunculan tapi sinetron tersebut sering kali mengesampingkan pesan moral dari sinetron yang ditayangkan. Adegan yang tak seharusnya dicontoh, dipraktikkan dengan adegan secara langsung. Banyak remaja yang telah keluar dari batasannya, banyak yang bertindak tak sesuai dengan usianya. Selain itu, adegan pemain sinetron yang ditayangkan kini banyak yang menjelma menjadi berbagai jenis binatang, seperti manusia berubah menjadi harimau, serigala, bahkan vampir. Bahkan, sinetron-sinetron seperti itu malah mendapatkan respon lebih baik dari penonton dan memperoleh rating yang sangat tinggi. Kebiasaan sinetron Indonesia, semakin tinggi rating acara, waktu tayangnya pun akan semakin diperpanjang. Sehingga, biasanya cerita sinetron sudah melenceng jauh dari cerita sebelumnya.

Bagi remaja dan anak-anak sinetron menyodorkan berbagai cara untuk menciptakan ketergantungan pada mereka. Hal ini mengakibatkan seorang remaja menjadi lentur, tidak mempunyai pengalaman empiris untuk menanggapi empati sosial. Pelajar/remaja yang keranjingan menonton sinetron akan mengalami ketergantungan pada televisi. Dan pada akhirnya mereka akan malas untuk melakukan kegiatan lain selain menonton televisi. Mereka akan cenderung meniru tindakan yang mereka lihat. Sehingga mereka memilih berjam-jam di depan televisi daripada belajar dan mengerjakan pekerjaan sekolah.

Dari beberapa sinetron yang tayang di televisi swasta seperti *Tukang Bubur Naik Haji*, *7Manusia Harimau*, *Ganteng-Ganteng Srigala* dan lain sebagainya, Peneliti lebih memilih dampak menonton sinetron *Pangeran* yang ditayangkan di SCTV. Walaupun sinetron lain bisa dijadikan bahan penelitian tetapi peneliti lebih tertarik dengan sinetron *Pangeran*. Alasan mengapa peneliti memilih sinetron *Pangeran* karena pada umumnya remaja menyukai Alur sinetron yang *fresh* menceritakan tentang kehidupan seorang remaja kaya, dan juga alur sinetron dibumbui oleh kekuatan-kekuatan supra natural (mistis) dan sentuhan budaya ini sangat digemari oleh para remaja di desa Cikuya.

Sinetron *Pangeran* tayang setiap hari pukul 18.30-20.00 WIB di SCTV. Sinetron berkisah tentang seorang anak remaja yang nakal bernama pangeran. Pangeran dipaksa oleh ayahnya untuk belajar di pesantren Kyai Makmun. Pangeran yang nakal dan *ngeyel* sering membuat pesantren heboh karena ulahnya. Kyai Makmun pun sering kehabisan akal menghadapi ulah pangeran. berbeda dengan Kyai Makmun, Aida, putri sulung kyai Makmun diam-diam bersimpati pada pangeran karena pernah menolongnya. Pengembangan cerita lebih fokus pada kehidupan pangeran dan ketiga temannya di pesantren yaitu Adipati, Iman dan Rojali, yang kemudian bersaing untuk mendapatkan perhatian dari kyai makmun dan cinta dari putri sulungnya. Dalam kehidupan sehari-hari di pesantren, Adipati, Iman dan Rojali selalu mendapat perlakuan yang tidak menyenangkan dari Pangeran. Entah itu lewat cacian, makian bahkan fitnah sekalipun. Bukan hanya itu adegan kekerasan fisikpun cukup sering terjadi meski dalam tahap wajar seperti: menoyor kepala, menjewer dan sebagainya.

Dampak menonton sinetron bagi remaja di Desa Cikuya Kecamatan Cicalengka bisa jadi cukup besar. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti diketahui jumlah remaja yang menonton sinetron Pangeran berkisar antara 100-150 orang. selanjutnya peneliti mewawancarai lima anak di wilayah ini secara acak, dimana mereka mengaku pernah melakukan *bullying* dan tindakan kekerasan yang terinspirasi dari sinetron Pangeran. Hal ini terlihat dari perilaku mereka seperti cara bergaya dan berbicara. Mereka mengadopsi hal-hal baru yang ada dalam sinetron sehingga membuat para orang tua resah karena anak mereka mulai hampir tidak terkendali. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, kondisi ini rupanya bisa jadi dipengaruhi oleh tingkat pendidikan orang tua yang dimana kebanyakan hanya sekolah dasar dan sekolah menengah pertama mengakibatkan kurangnya pengetahuan orang tua terhadap dampak tayangan televisi yang dikonsumsi oleh anak-anak mereka sehingga kurangnya pengawasan dalam mendampingi anak selama menonton sinetron. Tayangan Televisi sangat mempengaruhi emosi penontonya. Maka wajar bila masyarakat khususnya anak remaja ikut meniru atau merubah perilaku.

Dari uraian di atas penulis tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh sinetron dengan mengambil judul: **DAMPAK MENONTON SINETRON PANGERAN TERHADAP PERILAKU REMAJA. (Studi Kasus di Desa Cikuya Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung).**

## 1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan obserasi awal dilapangan, ditemukan beberapa masalah mengenai dampak menonton sinetron pangeran terhadap perilaku remaja di Desa Cikuya Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung diantaranya sebagai berikut:

1. Tayangan sinetron pangeran mempengaruhi anak untuk bermalasan-malasan. Sering kali melalaikan tugas dan kewajiban anak sebagai pelajar.
2. Ketika belajar dibarengi dengan menonton sinetron pangeran konsentrasi ketika belajar menjadi terganggu
3. Para remaja cenderung lebih menyukai tayangan dan atau adegan sinetron pangeran yang bernuansa kekerasan untuk ditiru, sehingga banyak terjadi perkelahian atau dan konflik fisik lainnya.
4. Sikap meniru pada anak anak semakin berbahaya ketika melihat tayangan yang tidak mendidik. Setelah menonton sinetron pangeran mereka suka meniru apa yang telah mereka tonton.
5. Mengganggu jam belajar anak karena jam tayang sinetron pangeran sama dengan jam belajar anak, yaitu dalam rentan waktu antara jam 18.30 wib sampai 20.00 wib.
6. Berkurangnya waktu kebersamaan dengan keluarga karena anak lebih fokus menonton sinetron pangeran dari pada berintraksi dengan anggota keluarga.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti akan memfokuskan penelitiannya mengenai:

1. Bagaimana persepsi remaja di Desa Cikuya Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung tentang sinetron Pangeran di SCTV?
2. Bagaimana dampak sinetron Pangeran terhadap perilaku remaja di Desa Cikuya Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berakar dari rumusan masalah dan identifikasi masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui persepsi remaja di Desa Cikuya Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung tentang sinetron pangeran di SCTV.
2. Untuk mengetahui dampak sinetron Pangeran terhadap perilaku remaja di Desa Cikuya Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki dua kegunaan. Kegunaannya yaitu sebagai berikut

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penelitian dalam bidang ilmu sosiologi, terutama yang ingin mempertajam kajian mengenai sosiologi komunikasi.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan atau informasi bagi pemirsa televisi khususnya remaja di Desa Cikuya Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung untuk dapat memilih tontonan yang lebih bermanfaat bagi mereka.



Penelitian ini juga diharapkan menjadi informasi awal bagi penelitian serupa di waktu yang akan datang. Hasil temuan dari penelitian ini dapat berkontribusi bagi penelitian yang berkaitan dengan dampak menonton sinetron terhadap perilaku remaja di daerah lain.

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Semakin mudah serta terbukannya arus informasi dan teknologi ternyata berpengaruh terhadap perilaku remaja. Banyak diantara mereka yang perilakunya cenderung mengikuti *trend* masa kini. Salah satu yang menjadi rujukan mereka adalah tayangan televisi khususnya tayangan sinetron. Persepsi itu bisa lahir dari sebuah simbol memiliki banyak makna. Dari simbol munculah interpretasi yang kemudian memberikan persepsi seseorang dalam melihat sesuatu, salah satunya menginterpretasi televisi. Teori interaksionisme simbolik dikemukakan oleh tokoh sosiologi, salah satunya George Herbert Mead. Televisi tidak hanya memberikan ruang diplomasi virtual, tetapi juga menciptakan kesadaran baru.

Televisi memberikan proses *social learning norms* yang lebih intensif dibanding media lainnya. Tentu saja dampaknya bisa baik dan bisa buruk. Jika media televisi ditinjau secara tidak kritis maka cenderung akan berakibat buruk.

### 1. Simbol

Simbol merupakan sesuatu yang diberi makna oleh manusia, yang digunakan untuk berkomunikasi. Simbol mencakup gerak-isyarat *gesture* dan bahasa (Henslin, 2007:43). Dalam teori George Herbert Mead fungsi simbol-simbol yang signifikan adalah bahwa mereka memungkinkan terbentuknya pikiran, proses mental dan lain sebagainya (Ritzer dan Goodman, 2008:384).

Dalam permainan anak-anak diajarkan untuk mengambil peran orang lain (*take the role of the other*), yaitu untuk menempatkan diri di tempat orang lain, untuk memahami hubungan dengan orang lain, untuk memahami orang lain berpikir, untuk memahami orang lain bertindak (Henslin, 2007).

Macam –macam simbol signifikan seperti:

a) Gerak-isyarat (*gesture*)

Menurut George Herbert Mead, *gesture* adalah gerak organism pertama yang bertindak sebagai stimulus khas yang mengundang respon yang sesuai (secara sosial) dari organis kedua. Terkadang manusia terlibat dalam percakapan *gesture* tanpa berpikir (Ritzer dan Goodman, 2008: 382). Gestur, penggunaan tubuh seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Merupakan cara tepat untuk menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata (Henslin, 2007:43).

b) Bahasa

Bahasa tertulis tidak memiliki isyarat halus yang terkandung dalam gerak-isyarat. Oleh karena itu, dalam komunikasi online kita sering kehilangan isyarat tersebut. Sarana utama berkomunikasi dengan lain bahasa, yaitu simbol yang dapat dirangkai dengan cara-cara tak terbatas dengan maksud mengkomunikasikan pemikiran abstrak. Setiap kata sebenarnya merupakan symbol suatu bunyi yang telah kita kaitkan dengan suatu makna tertentu (Henslin, 2007:44).

Melalui bahasa kita meneruskan ide, pengetahuan, dan bahan sikap ke generasi berikut, memungkinkan mereka memaafkan pengalaman yang mungkin tidak akan pernah dialaminya. Proses perkembangan ini memungkinkan manusia

untuk mengubah perilaku mereka berdasarkan apa yang telah mereka alami sebelumnya (Henslin, 2007:44-45).

## 2. Perilaku sosial

Menurut Max Weber dalam (Veeger, 1990:174), yang menjelaskan perilaku sosial dengan teori tindakan sosialnya. Menurut ia perilaku sosial adalah terjadinya suatu pergeseran tekanan kearah keyakinan, motivasi dan tujuan pada diri anggota masyarakat yang semuanya memberi isi dan bentuk kepada kelakuannya.

Beberapa ahli membedakan bentuk-bentuk perilaku, misalnya (Benyamin Bloom 1908, dalam Sarwono 1993 dan Notoatmodjo 2003) seorang ahli psikologi pendidikan membagi perilaku manusia itu kedalam tiga ranah yaitu: pertama kognitif, terkait dengan kesadaran atau pengetahuan. Kedua, afektif yaitu terkait dengan emosi dan psikomotor. Ketiga adalah tindakan atau gerakan (Barliantari, 2007:21).

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh agen sosialisasi seperti keluarga, teman bermain sekolah dan media *massa*. Untuk menganalisis penelitian ini dalam melihat dampak dari tayangan sinetron adalah menggunakan agen sosialisasi media *massa*. Menurut Light, Keller dan Calhoun (1989) mengemukakan bahwa media *massa* yang terdiri dari media cetak dan elektronik merupakan bentuk komunikasi yang menjangkau sejumlah besar orang. Media *massa* diidentifikasi sebagai suatu agen sosialisasi yang berpengaruh pula terhadap perilaku khalayaknya. Pesan-pesan yang ditayangkan melalui media elektronik dapat mengarahkan khalayak kearah perilaku prososial (Sunarto, 2004:26).

Penayangan adegan-adegan yang menjerumus kepada pornografi dalam sinetron sering dikaitkan dengan perubahan moralitas serta peningkatan pelanggaran susila dalam masyarakat. Iklan-iklan yang ditayangkan melalui media *massa* mempunyai potensi untuk memicu perubahan pola konsumsi atau bahkan gaya hidup masyarakat. Media *massa* digunakan untuk mengukur membentuk atau memengaruhi pendapat umum. Kesadaran akan arti penting media *massa* bagi sosialisasi pun telah mendorong para pendidik untuk memanfaatkan media massa (Sunarto, 2004:26-27).

Menurut Robert Hodge dan David Tripp (1996) televisi tidak memberikan pesan tunggal yang sederhana melainkan menyajikan berbagai pesan yang rancu dan saling bertentangan. Pesan televisi membawa banyak dampak positif seperti merangsang interaksi, eksperimen dan pertumbuhan mental serta sosial anak (Sunarto, 2004:28).

### 3. Proses komunikasi

Faktor-faktor yang mempengaruhi reaksi khalayak pada komunikasi *massa* ada dua teori yaitu, teori DeFleur dan Ball-rokeach dan pendekatan motivasional *gratification*. Untuk menganalisis proses komunikasi dalam penelitian ini, lebih cocok menggunakan pendekatan motivasional dan *usesand gratification*, yaitu memandang individu sebagai makhluk suprasional dan sangat selektif. Dalam model ini adalah proses pengiriman pesan ke proses penerimaan pesan. Menurut Stephenson media *massa* hanya memenuhi satu kebutuhan saja, yaitu memuaskan keinginan melarikan diri atau hasrat bermain. Menurut Kaarle Nordestreng, motif

dasar seseorang menggunakan media adalah karena kebutuhan akan kontak sosial (Rakhmat, 2005:207-208).

#### 4. Teori *Motivasional dan Uses Gratification* (Motivasi Menggunakan Gratifikasi)

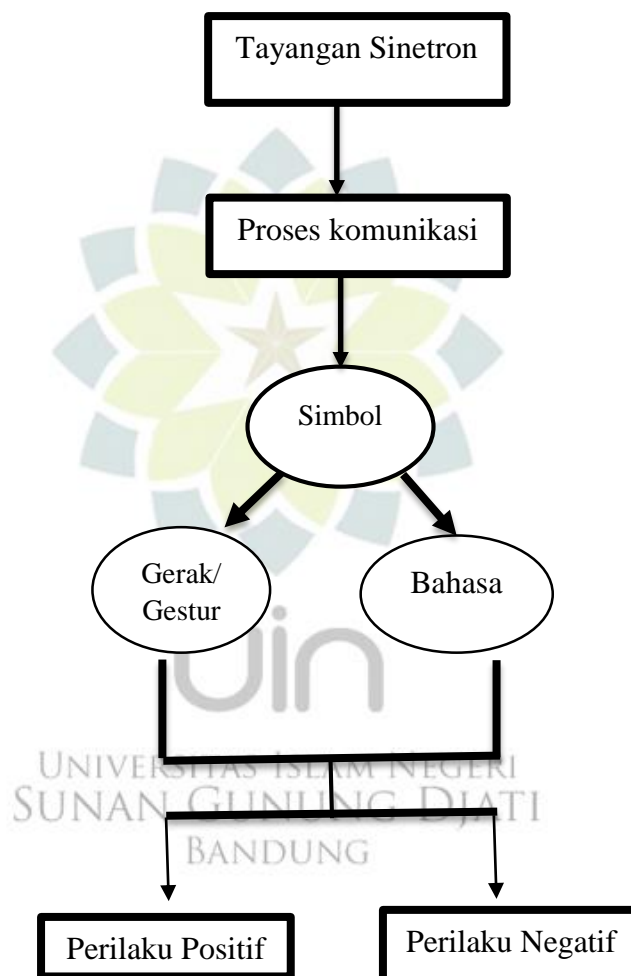
Dalam teori motivasional dan uses gratification dalam pendekatan motivasional dan uses and gratification, dimana proses pengiriman pesan ke proses penerimaan pesan. Menurut McGuire dalam teori motivasional dan uses gratification yang membahas tentang teori stimulasi, bahwa manusia sering mencari pengalaman-pengalaman baru, yang selalu berusaha memperoleh hal-hal yang memperkaya pemikirannya. Hasrat yang ingin tahu kebutuhan untuk mendapatkan kebutuhan manusia (Rakhmat, 2005:212). Dalam teori *utilitarian* memandang individu sebagai orang yang memperlakukan setiap situasi sebagai peluang untuk memperoleh informasi yang berguna atau keterampilan baru yang diperlukan dalam menghadapi tantangan hidup (Rakhmat, 2005:212-213). Seperti proses terpengaruhnya televisi lewat acara ilmu pengetahuan dimana mereka mempunyai hasrat untuk memperkaya pemikirannya.

#### 5. Teori Peneguhan

Dalam teori peneguhan memandang bahwa orang dalam situasi tertentu akan bertingkah laku dengan suatu cara yang membawanya kepada ganjaran seperti yang telah dialaminya pada waktu yang lalu. Peristiwa yang menggunakan media sering diasosiasikan dengan suasana yang menyenangkan (Rakhmat, 2005:214). Misalnya ketika seseorang selesai menonton acara sinetron, kemudian mereka mengikuti gaya apa yang mereka lihat sebelumnya atau menirulan gaya bicaranya.

Kerangka pemikiran di atas jika dibuat gambar atau skema maka akan terlihat seperti di bawah ini:

**Gambar 1.1**  
**Kerangka Pemikiran**



**Sumber: Modifikasi Peneliti**

**Keterangan:**

Melalui proses komunikasi, adegan dalam tayangan sinetron menghasilkan atau memunculkan simbol-simbol baik berupa gerak/gesture dan bahasa. yang dapat mempengaruhi perilaku. Baik itu bersifat positif maupun negatif .