

**ANALISIS PEMBENTUKAN PERILAKU ANAK MELALUI TAYANGAN**

***SPONGEBOB SQUAREPANTS***

**(STUDI PADA SISWA KELAS 6 SD NEGERI 114 PALEMBANG)**

**SKRIPSI**

**Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mencapai Derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi Broadcasting**



**Disusun Oleh :**

**KMS M Firly Irhamni**

**07031381419087**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Analisis Pembentukan Perilaku Anak Melalui Tayangan Spongebob Squarepants (Studi pada siswa kelas 6 SD Negeri 114 Palembang)*” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya pada tanggal 27 Maret 2019.

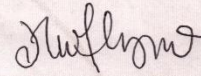
Palembang, 27 Mearet 2019

Pembimbing:

1. Dr. Hj. Retna Mahriani, M.Si  
NIP. 196012091989122001



2. Nurly Meilinda, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIP. 199005142015042001



Penguji:

3. Dra. Hj. Rogaiyah, M.Si  
NIP. 195407241985032001



4. Hoirun Nisyak, S.Pd., M.Pd  
NIP. 197803022002122002



Mengetahui:



Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si  
NIP. 196311061990031001

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi,

Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si  
NIP. 197905012002121005

## **PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI**

1. Skripsi yang berjudul “Analisis Pembentukan Perilaku Anak Melalui Tayangan *Spongebob Squarepants* (Studi Pada Siswa Kelas 6 SD Negeri 114 Palembang)” ini adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Skripsi pada jurnal atau forum ilmiah harus menyertakan tim promotor / pembimbing sebagai *author* dan program studi Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya sebagai institusinya. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Palembang, 28 februari 2019

KMS M Firly Irhamni

NIM 07031381419087

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Motto :**

لِنَفْسِهِ يُجَاهِدُ فَإِنَّمَا جَاهِدَ وَمَنْ

*“Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut  
untuk kebaikan dirinya sendiri” (Qs. Al-Ankabut: 6)*

**Skripsi ini kupersembahkan untuk :**

1. Kedua orang tuaku tercinta yaitu Bapak KMS Agustian dan Ibu Tenny Marlina.
2. Program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
3. Almamaterku Universitas Sriwijaya

## ABSTRAK

Film merupakan media hiburan dengan visualisasi dan suara yang menarik ditonton dan didengar oleh masyarakat luas. Film menjadi salah satu media pilihan dengan jumlah peminat yang banyak. Indikasi tersebut bisa dilihat dari banyaknya film yang beredar ditengah masyarakat. Mulai dari film yang ada di layar kaca maupun layar lebar. Fakta tersebut membuat para pelaku industri film, semakin produktif dalam memproduksi film dengan berbagai *genre*. Mulai dari film yang bergenre *action*, horor, romantik sampai film animasi yang didesign dan ditujukan untuk anak-anak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif pada judul Analisis pembentukan perilaku anak melalui tayangan *Spongebob Squarepants* yang menggunakan teori Belajar Sosial (Gunarsa 2004:105). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan wawancara mendalam, observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui pembentukan perilaku anak kelas 6 SD yang menjadi objek penelitian. Pada hasil penelitian bahwa dapat disimpulkan anak kelas 6 SD yang masih suka menonton televisi pada acara *Spongebob Squarepants* mendapati pengaruh negatif yang berdampak pada pembentukan perilaku.

Kata kunci: Pembentukan Perilaku, film *Spongebob Squarepants*.

Pembimbing I

Dr. Hj. Retna Mahriani, M.Si  
NIP. 199005142015042001

Pembimbing II

Nurly Meilinda, S.I.Kom, M.I.Kom  
NIP. 199005142015042001

Palembang, 05 April 2019  
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sriwijaya

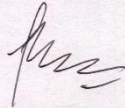
Dr. Andries lionardo S.IP., M.Si  
NIP. 197905012002121005

## ABSTRACT

Film is an entertainment media with interesting visuals and sounds that are watched and heard by the wider community. Film has become one of the preferred media with a large number of enthusiasts. This indication can be seen from the number of films circulating in the community. Starting from films on the screen or the big screen. This fact makes the film industry players more productive in producing films of various genres. Ranging from action, horror, romantic films to animated films designed and intended for children. This research is a qualitative study in the title of Analysis of the formation of children's behavior through Spongebob Squarepants program which uses the theory of Social Learning (Gunarsa 2004: 105). Data collection methods used were in-depth interviews, observations and documentation studies to determine the formation of behavior of 6th grade elementary school students who became the object of research. In the results of the study, it can be concluded that the 6th grade elementary school students who still like watching television on the Spongebob Squarepants program find negative effects that have an impact on the formation of behavior.

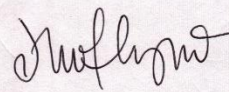
*Keywords: Behavior Formation, Spongebob Squarepants film.*

Pembimbing I




Dr. Hj. Retna Mahriani, M.Si  
NIP. 199005142015042001

Pembimbing II



Nurly Meilinda, S.I.Kom, M.I.Kom  
NIP. 199005142015042001

Palembang, 05 April 2019  
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sriwijaya



Dr. Andries lionardo S.IP., M.Si  
NIP. 197905012002121005

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan hidayah-Nya serta nikmat kesehatan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat membuat skripsi dengan baik untuk melengkapi syarat wajib yang harus ditempuh dalam program studi.

Dalam proses penulisan skripsi ini penulis tentu mendapatkan hambatan dan masalah, baik secara teknis maupun non teknis. Namun, berkat usaha, semangat, kerja keras, do'a serta dukungan dan bimbingan yang diberikan oleh pembimbing baik secara langsung dan tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Pembentukan Perilaku Anak Melalui Tayangan *Spongebob Squarepants* (Studi Pada Siswa Kelas 6 SD Negeri 114 Palembang)”.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembuatan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya dan saudara-saudara saya yang telah memberikan semangat, do'a, motivasi, nasehat dalam proses pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Prof. Dr. Kgs Muhammad Sobri, M.Si selaku dekan FISIP Universitas Sriwijaya dan Dosen Pembimbing akademik.

5. Bapak Dr. Andries Lionardo, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
6. Ibu Dr. Hj. Retna Mahriani, M.Si. selaku dosen pembimbing I skripsi saya yang telah banyak membimbing selama pembuatan Skripsi ini.
7. Ibu Nurly Meilinda, S.I.Kom., M.I.Kom selaku dosen pembimbing II saya yang telah membimbing dan banyak membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Ibu Dra. Hj. Rogaiyah, M.Si dan Ibu Hoirun Nisyak, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji saya yang telah memberi saran serta masukannya ketika menguji untuk menyelesaikan Skripsi ini.
9. Bapak Krisna Murti, S.I.Kom.,M.A selaku dosen pemberi motivasi saya pada saat pembuatan usulan penelitian.
10. Bapak dan Ibu dosen FISIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu dan pelajaran yang sangat bermanfaat kepada saya.
11. Karyawan dan Karyawati FISIP, khususnya ILKOM yang banyak membantu melancarkan jalannya penyelesaian Studi saya.
12. Mbak Sertin selaku admin Jurusan ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya Kampus Palembang.
13. Sahabat dan seluruh teman-teman saya tercinta yang telah memberikan semangat, dorongan, motivasi, inspirasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi.
14. Ibu Nurmala Dewi, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan pengajar di SD Negeri 114 Palembang yang telah bersedia untuk diwawancarai mengenai Pembentukan Perilaku Anak Melalui Tayangan *Spongebob Squarepants*



15. Rekan-rekan se-angkatan Jurusan Ilmu komunikasi Angkatan 2014 yang telah menjadi keluarga di kampus, semoga kita sukses semua.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, Pada penyusunan skripsi ini penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar dapat menunjang kesempurnaan hasil penelitian selanjutnya di masa akan datang. Semoga melalui skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin.

Palembang, 25 februari 2019

Penulis,

KMS M Firly Irhamni

07031381419087

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.1 Tayangan Anak <i>Spongebob Squarepants</i> Yang Masih Tetap Eksis Tayang di Televisi.....	4
1.1.2 Tayangan Anak di Televisi Terindikasi Adanya Adegan Kekerasan.....	6
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
2.1 Landasan Teori .....	12
2.2 Definisi Komunikasi .....	12
2.3 Media Massa.....	13

2.3.1	Karakteristik Media Massa.....	13
2.3.2	Karakteristik Media Massa Menurut Cangara (2006) ....	14
2.3.3	Karakteristik Media Massa Menurut Djafar H. Asseghaf (1991).....	14
2.3.4	Fungsi Media Massa Menurut Para Ahli .....	15
2.4	Televisi .....	16
2.4.1	Karakteristik Media Televisi.....	18
2.4.2	Fungsi Televisi Sebagai Media Massa.....	18
2.5	Film.....	19
2.5.1	Fungsi Film.....	20
2.5.2	Unsur-unsur Film.....	20
2.5.3	Definisi Film Menurut Para Ahli.....	20
2.5.4	Sifat Film.....	21
2.5.5	Jenis-jenis Film.....	22
2.5.6	Sejarah Film.....	23
2.6	Serial.....	25
2.7	Efek.....	25
2.7.1	Efek Komunikasi Massa .....	25
2.8	Pembentukan Perilaku.....	32
2.9	Teori Yang Digunakan.....	36
2.10	Kerangka Teori.....	37
2.11	Alur Pemikiran.....	39
2.12	Penelitian Terdahulu.....	39
	<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	41
3.2	Definisi Konsep .....	41
3.3	Fokus Penelitian.....	42
3.4	Unit Analisis dan Unit Observasi .....	43
3.4.1	Unit Analisis.....	43
3.4.1	Unit Observasi.....	43
3.5	<i>Key Informants</i> .....	43
3.6	<i>Informants</i> dan Kriteria <i>Informants</i> .....	44

3.6.1	<i>Informants</i> .....	44
3.6.2	Kriteria <i>Informants</i> .....	44
3.7	Data dan Sumber Data.....	44
3.7.1	Data.....	44
3.7.2	Sumber Data.....	44
3.8	Teknik Pengumpulan Data .....	45
3.8.1	Wawancara Mendalam.....	45
3.8.2	Studi Dokumentasi.....	45
3.8.3	Observasi.....	46
3.9	Teknik Keabsahan Data.....	46
3.10	Teknik Analisis Data.....	46
3.11	Sistematika Penulisan Skripsi.....	48
<b>BAB IV</b>	<b>GAMBARAN UMUM</b> .....	<b>50</b>
4.1	Gambaran Umum SD Negeri 114 Palembang.....	50
4.1.1	Sejarah .....	50
4.1.2	Lokasi.....	50
4.1.3	Visi dan Misi.....	51
4.1.4	Tugas Pokok dan Fungsi (Tupoksi) Kepala Sekolah dan Guru .....	51
4.1.5	Tugas Pokok dan Fungsi (Tupoksi) Siswa.....	57
4.2	Struktur Organisasi.....	61
4.3	Film <i>Spongebob Squarepants</i> .....	62
<b>BAB V</b>	<b>HASIL &amp; ANALISIS</b> .....	<b>68</b>
5.1	Perhatian ( <i>Attention</i> ).....	69
5.2	Mengingat ( <i>Retention</i> ).....	71
5.3	Reproduksi Gerak ( <i>Reproduction</i> ) .....	72
5.4	Motivasi.....	74
<b>BAB VI</b>	<b>KESIMPULAN &amp; SARAN</b> .....	<b>77</b>
6.1	Kesimpulan.....	77
6.2	Saran.....	77
	DAFTAR PUSTAKA.....	79
	LAMPIRAN.....	81

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Penghargaan Film Serial <i>Spongebob Squarepants</i> .....	5
Tabel 1.2 Jumlah Penonton <i>Spongebob Squarepants</i> berdasarkan Pra-riset .....	8
Tabel 3.1 Fokus Penelitian .....	43
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	48
Tabel 5.2 Perhatian ( <i>Attention</i> ).....	70
Tabel 5.2 Mengingat ( <i>Retention</i> ).....	72
Tabel 5.3 Reproduksi Gerak ( <i>Reproduction</i> ).....	73
Tabel 5.4 Motivasi .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Peta SD N 114 Palembang .....	51
Gambar 4.2 Penayangan Spongebob Squarepants di Global TV (GTV).....	62

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Komunikasi merupakan aktivitas manusia yang sangat penting. Dengan komunikasi setiap manusia bisa bersosialisasi kepada sesama. Sebagai bagian yang esensial dari kehidupan. Komunikasi pun telah mengalami perkembangan yang signifikan dari masa ke masa. Hal ini terlihat dari beragam cara yang dilakukan dan dengan media apa komunikasi dilakukan. Perubahan zaman dan teknologi yang semakin canggih turut mendukung manusia melakukan komunikasi tanpa batas dan dengan media apa komunikasi dilakukan. Salah satu media komunikasi menarik yang digunakan dari dulu hingga sekarang ialah media film. Meskipun melalui film proses komunikasi yang terjadi hanya berlangsung satu arah.

Film merupakan media hiburan dengan visualisasi dan suara yang menarik ditonton dan didengar oleh masyarakat luas. Film menjadi salah satu media pilihan dengan jumlah peminat yang banyak. Indikasi tersebut bisa dilihat dari banyaknya film yang beredar ditengah masyarakat. Mulai dari film yang ada di layar kaca maupun layar lebar. Fakta tersebut membuat para pelaku industri film, semakin produktif dalam memproduksi film dengan berbagai *genre*. Mulai dari film yang bergenre *action*, horor, romantik sampai film animasi yang didesain dan ditujukan untuk anak-anak.

Film animasi sebagai tayangan dengan target untuk anak-anak, saat ini juga banyak disukai dan ditonton oleh orang dewasa. Selain menarik dari sisi gambar, suara serta jalan cerita yang lucu. Film animasi menjadi salah satu hiburan keluarga. Tidak hanya itu, semakin canggih dan menjamurnya media elektronik seperti Televisi. Maka semakin mudah untuk anak-anak atau orang dewasa untuk sekedar mengakses dan menonton animasi favorit yang tayang di berbagai stasiun televisi. Ada banyak sekali contoh film animasi yang sering ditemui di berbagai televisi seperti *Doraemon*, *Masha And The Bear*, *Tom And Jerry*, *Dora The Explorer* serta *Spongeboob SquarePants* dan masih banyak lagi.

Film animasi diatas ialah termasuk film dengan banyak penonton dan dengan banyak *gimmick* yang sering di contoh atau dilakukan oleh penonton, dalam hal ini anak-anak. *Gimmick* yang peneliti maksud ialah, meniru suara, gaya bicara, tingkah laku dari setiap pemain yang ada di film tersebut. Bahkan secara bisnis, tokoh yang terdapat di dalam film tersebut seringkali dijadikan cover untuk sebuah baju anak-anak yang diperjual belikan di setiap pusat perbelanjaan. Maraknya film animasi yang beredar di setiap stasiun televisi. Tidak dapat kita pungkiri bahwa film-film tersebut memiliki efek yang dinilai negatif dan tak patut ditiru oleh penontonya. Salah satu adegan yang dikhawatirkan dapat mengganggu mental dan psikis penonton anak kecil ialah adanya adegan kekerasan baik verbal ataupun yang bersifat non verbal terdapat di beberapa *scene* di film tersebut, yang dapat berdampak pada pertumbuhan serta perkembangan pribadi dari penontonya yang notabenehnya masih anak-anak. Apalagi jika di dalam menyaksikan film tersebut, orang tua tidak turut mendampingi.

Salah satu film animasi yang di dalam setiap adegannya memiliki adegan kekerasan verbal ataupun yang bersifat non verbal adalah film serial *Spongebob Squarapeants*. Film serial *Spongebob Squarepants* adalah sebuah film animasi berdasarkan TV *hit Nickelodeon Spongebob SquarePants*. Film serial ini diproduksi di Amerika Serikat dan di sutradarai dan ditulis oleh *Stephen Hillenburgh* dan didistribusikan oleh *Paramount Pictures*. Sutradara *Hillenburgh* membuat film ini dengan kurun waktu yang lumayan lama, yaitu mencapai lebih dari satu tahun. Film serial ini terbilang sangat sukses, karena menghasilkan 140 juta Dollar Amerika Serikat serta mendapat ulasan positif dari para kritikus. Selain *Stephen Hillenbergh* yang bertindak sebagai Sutradara. Ada banyak pelaku industri film kawakan yang terlibat di dalam proses pembuatan film serial ini. Misalkan untuk pemain terdiri dari *Tommy Kenny* yang juga bertindak sebagai narator. Selain itu film ini melibatkan *Mr. Lawrence, Clancy Brown, David Hasselhoff, Scarlett Johansson, Jeffrey Tambor, Bill Fagerbakke* dan masih banyak lagi. Di Indonesia sendiri film serial *Spongebob SquarePants* pertama kali tayang di TVOne pindah ke RCTI dan Trans TV serta Global TV dengan *dubbing* ke dalam Bahasa Indonesia. *Spongeboob Squarepants* ialah seekor spons yang tinggal dalam sebuah rumah nanas dalam dalam laut di kota *Bikini Bottom*



bersama teman-temannya. Kota *Bikini Bottom* ialah kota biasa dengan pusat kota, pinggir kota, kawasan pantai, lapangan terbang, rangkaian bunga laut dan taman hiburan sendiri. *Spongeboob Squarepants* bertetangga dengan seekor gurita bernama *Squidward Tentacles* yang tinggal dalam rumah batu berbentuk kepala. Tetangga *Spongeboob* yang lain adalah *Patrick Star* seekor bintang laut merah muda yang tinggal dibawah sebuah batu.

Film serial *Spongebob Squarepants* pada acara televisi termasuk dalam kategori serial dikarenakan penayangannya di televisi memiliki episode yang berkelanjutan pada setiap penayangannya. Pada episode musim ke 3 *Spongebob Squarepants* menayangkan 37 episode dan termasuk episode yang paling menonjolkan adegan kekerasan di dalam episode yang berjudul “*Ugh*” yang menceritakan di zaman pra sejarah, *Patchy* dan *Potty* bertengkar apakah *Spongebob* menyukai pra sejarah, atau masa depan, sampai *Spongebob* (ketika Bekerja) merasakannya, kartun dimulai dengan banggunya *Spongegar* (nenek moyang *Spongebob* pada zaman pra sejarah) dan membawa *Gary* versi pra sejarah yang membuat lender. *Squog* (nenek moyang *Squidward*) terganggu dan memarahi *Spongegar*, tetapi tergelincir dan menabrak rumah *Patar* (nenek moyang *Patrick*).

*Spongegar* dan *Patar* bermain meniup gelmbung, tetapi dengan kayu. Tiba-tiba ada hujan dan petir membuat api unggun. *Spongegar*, *Patar* dan *Squog* memasak barang-barang- dengan api itu sampai kekenyangan. *Patchy* dan *Potty* bertarung lagi dan kali ini mereka menunjukkan orang gua (pra sejarah) dan robot (masa depan). Robot *Potty* menyerang orang gua *Patchy* sehingga terjadi kekacauan di sana. Kembali ke kartun. *Spongegar*, *Patar* dan *Squog* memperebutkan api itu, mereka menjebak satu sama lain, tetapi tiba-tiba hujan datang dan memadamkan api itu. *Spongegar* dan *Patar* menyesal, tetapi *Squog* tidak dan menjadi marah, tetapi dia tersambar petir dan dijadikan alat memasak. *Potty* menunjukkan *Patchy* orang gua dan robot mereka bernyanyi bersama dengan lagu “*When World Collide*” yang juga menampilkan sedikit klip dari “*SB-129*”, *Patchy* senang dan diberi hadiah pra sejarah dari *Patchy*, hadiannya adalah *Tyrannosaurus Rex*.

Berkaitan dengan pembuatan program-program yang disajikan oleh stasiun televisi yang ditujukan untuk anak-anak, program film animasi merupakan program yang banyak diminati dan disaksikan oleh anak-anak terlebih lagi film-film animasi. Karena film animasi merupakan film yang menampilkan gerakan-gerakan yang cepat. Hal ini yang dikutip oleh Surbakti. dalam buku yang berjudul “Awat Tayangan Televisi” menerangkan bahwa “Pada umumnya anak-anak senang sekali melihat film-film yang menampilkan aksi (*action*) atau film yang menampilkan gerakan-gerakan cepat disertai dengan suara yang dahsyat. Semakin cepat gerakan yang ditampilkan film, semakin tinggi tingkat respek anak-anak menontonnya. Itulah sebabnya mereka senang sekali menonton film yang banyak menampilkan gerakan-gerakan spektakuler. Hal ini sering memicu perilaku agresif anak-anak” (ibid, 2008:43). Oleh karena itu mengapa banyak sekali anak-anak yang menyukai film animasi. Dari berbagai macam tayangan program animasi yang ditampilkan oleh stasiun televisi di layar kaca, program animasi *SpongeBob Squarepants* merupakan salah satu program animasi yang saat ini masih tetap eksis menghibur anak-anak di layar kaca dengan target penonton 6 sampai 11 tahun.

Adapun alasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tayangan anak *Spongebob Squarepants* yang masih tetap eksis tayang di televisi.
2. Tayangan anak di televisi terindikasi adanya adegan kekerasan.

Alasan tersebut akan penulis uraikan sebagai berikut:

### **1.1.1 Tayangan Anak *Spongebob Squarepants* Yang Masih Tetap Eksis Tayang di Televisi**

Film serial *Spongebob Squarepants* sampai saat ini masih tetap ada di pertelevisian Indonesia sejak kehadirannya pada tahun 1999 yang pertama kali ditayangkan pada siaran TvOne dan sering mengalami beberapa perubahan hak tayang sirana pada stasiun televisi yang pada akhirnya sekarang ditayangkan pada siaran Global TV Film serial *Spongebob Squarepants*, banyak penghargaan yang didapat pada pencapaian Film serial *Spongebob Squarepants* salah satu alasan mengapa film ini masih tetap ada dan disukai anak-anak termasuk orang dewasa juga menyukai Film serial *Spongebob Squarepants*. Adapun prestasi yang didapat

untuk Film serial *Spongebob Squarepants* yang dari awalnya ditayangkan di pertelevisian Indonesia sampai sekarang masih tetap ada dan eksis beberapa prestasi yang ada menunjukkan Film serial *Spongebob Squarepants* sulit di tiadakan di pertelevisian Indonesia.

### **Penghargaan Film serial *Spongebob Squarepants***

**Tabel 1.1**

<b>No</b>	<b>Tahun</b>	<b>Asosiasi</b>	<b>Kategori</b>
1.	2000	Golden Reel Awards	Best Sound Editing in Television Animation
2.	2001	Golden Reel Awards	Best Sound Editing in Television Animation
3.	2002	Golden Reel Awards	Best Sound Editing in Television Animation
4.	2003	Kids Choice Awards	Favorite Cartoon
5.	2004	Kids Choice Awards	Favorite Cartoon
6.	2005	Kids Choice Awards	Favorite Cartoon
7.	2006	Annie Awards	Best Writing in an Animated Television Production
8.	2007	Kids Choice Awards	Favorite Cartoon
9.	2008	Golden Reel Awards	Best Sound Editing in Television Animation
10.	2009	Teen Choice Awards	Choice TV Animated Show
11.	2010	Kids Choice Awards	Favorite Cartoon
12.	2011	ASCP Film and Television Awards	Top Television Series
13.	2012	ASCP Film and Television Awards	Top Television Series
14.	2013	Kids Choice Awards	Favorite Cartoon
15.	2014	Kids Choice Awards	Favorite Cartoon
16.	2015	Kids Choice Awards	Favorite Cartoon
17.	2016	Kids Choice Awards	Favorite Cartoon
18.	2017	Kids Choice Awards	Favorite Cartoon

*Sumber : didapat dari Wikipedia*

Dari tabel 1.1 dapat dilihat banyak penghargaan yang didapat dan kebanyakan penghargaan dimenangkan pada kategori kartun favorit, dapat disimpulkan bahwa benar adanya Film serial *Spongebob Squarepants* merupakan film yang menarik perhatian untuk ditonton pada penayangannya di televisi khususnya pertelevisian Indonesia.

#### **1.1.2 Tayangan Anak di Televisi Terindikasi Adanya Adegan Kekerasan**

Tayangan anak merupakan satu dari sekian banyak program tayangan yang di suguhkan di layar kaca atau televisi. Berdasarkan survei komposisi penonton televisi berdasarkan usia, penonton usia 5-15 tahun menempati porsi yang cukup

besar. Yaitu hampir 37%. Dalam seminggu, anak-anak Indonesia menonton rata-rata 30-35 jam/hari atau 1.560- 1.820 jam/tahun. Sedangkan jumlah jam belajar tak lebih dari 1.000 jam/tahun, dengan setidaknya 80 judul program anak yang di tayangkan 300 kali penyayangan selama 170 jam/minggu 20 . Sementara itu, di berbagai penelitian maupun kajian ditemukan program tayangan anak yang banyak mengandung unsur kekerasan, seksualitas, mistik, dan perilaku negatif yang justru membawa pengaruh buruk bagi perkembangan diri dan mental anak. Belum lagi lemahnya pengawasan orang tua dan masalah ketaatan stasiun TV terhadap regulasi yang berlaku, berdampak terhadap anak-anak. Mereka tak lagi memiliki filter untuk membedakan mana yang baik dan mana yang buruk. Seiring dengan banyaknya keluhan orang tua, kalangan pendidikan, dan masyarakat luas, maka KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) melakukan kajian pada tayangan anak. Kajian yang dilakukan KPI ini meliputi banyak aspek. Pertama adalah aspek tampilan visual, aspek percakapan (narasi), dan nilai pendidikan, mencakup informasi, moral dan perilaku positif.

Dari aspek visual KPI menemukan 13 (tiga belas) poin kriteria pelanggaran yang mengacu pada P3-SPS KPI, yaitu :

1. Menayangkan adegan agresif yang mudah ditiru anak-anak
2. Menayangkan adegan yang memperlihatkan perilaku atau situasi yang membahayakan yang mudah atau mungkin ditiru anak
3. Menayangkan adegan yang menakutkan atau mengerikan
4. Menayangkan penggunaan senjata tajam atau senjata api untuk melukai orang lain
5. Menayangkan sikap kurang ajar pada orang tua atau guru
6. Menampilkan perilaku yang mendorong anak percaya pada kekuatan paranormal, klenik, praktik spiritual magis, mistik atau kontak dengan ruh
7. Menampilkan anak-anak berpakaian minim, bergaya dengan menonjolkan bagian tubuh tertentu atau melakukan gerakan yang lazim diasosiasikan dengan daya tarik seksual
8. Menayangkan adegan ciuman atau mencium yang eksplisit dan didasarkan atas hasrat seksual
9. Menayangkan gambar sosok manusia telanjang atau mengesankan telanjang

10. Eksploitasi bagian-bagian tubuh yang dianggap membangkitkan birahi
11. Menayangkan perilaku berpacaran saat anak-anak
12. Menayangkan adegan yang menggambarkan atau mengesankan aktivitas hubungan seks
13. Menggambarkan penggunaan alkohol atau rokok, dan menampilkan perbuatan antisosial (tamak, licik, berbohong) tanpa sanksi.

Dari aspek narasi, KPI menemukan 4 (empat) pelanggaran, yaitu :

1. Memaki dengan kata-kata kasar
2. Menampilkan kata-kata atau suara yang lazim diasosiasikan dengan daya tarik seksual, sehingga memiliki makna jorok/mesum/cabul/vulgar
3. Mengejek atau menghina seseorang menggunakan kata-kata yang merendahkan
4. Mengolok-olok atau menertawakan kelompok masyarakat tertentu bertujuan melecehkan.

Dari analisis aspek pendidikan, pada tayangan anak, antara lain

1. Tidak mengandung muatan informasi atau pengetahuan
2. Tidak mengajarkan perilaku positif
3. Tidak mengajarkan nilai-nilai atau pesan moral yang baik

Fakta di atas menunjukkan sedemikian rendahnya kemampuan masyarakat ataupun para pemegang kebijakan di stasiun televisi kita akan keberaksaraan terhadap media (*media literacy*). Keberaksaraan terhadap media atau lebih familiar dengan "Melek Media" terutama televisi, sebab televisi merupakan sarana yang sangat efektif untuk mentransfer nilai dan pesan yang dapat mempengaruhi khalayak secara luas. Televisi kini, telah tumbuh menjadi media yang paling banyak di nikmati masyarakat kita dari segala macam segmentasi, baik usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan atau bahkan latar belakang pekerjaan.

#### **Jumlah penonton Spongebob Squarepants berdasarkan pra-riset**

**Tabel 1.2**

No	Kelas 6	Jumlah penonton
1.	6 A	27
2.	6 B	24
3.	6 C	25
4.	6 D	22
<b>Total</b>		98

*Sumber : diolah oleh peneliti*

Berdasarkan Tabel 1.2 maka dapat disimpulkan jumlah penonton yang aktif menonton tayangan *Spongebob Squarepants* di SD Negeri 114 Palembang berjumlah 98 anak dari jumlah total 120 siswa kelas 6, padahal masih banyak film animasi lain seperti upin ipin, *doraemon* dan sebagainya. Melihat bagaimana penonton yang aktif pada saat peneliti melakukan pra penelitian peneliti membagikan kuisisioner sederhana untuk bisa dijawab oleh responden yang berbentuk pertanyaan bahwa responden suka atau tidak menonton tayangan *Spongebob Squarepants* dan beserta memberikan komentar yang menyatakan bahwa anak yang mendapatkan kuisisioner pra penelitian sangat menyukai tayangan *Spongebob Squarepants*. Setelah dilakukan penyebaran 120 kuisisioner dalam bentuk pertanyaan suka atau tidak menonton tayangan *Spongebob Squarepants* 98 yang menjawab suka menonton tayangan *Spongebob Squarepants* dan hal ini menandakan bahwa siswa kelas 6 di SD Negeri 114 Palembang masih banyak yang menonton tayangan *Spongebob Squarpants* dan menyukai tayangannya. Kebanyakan dari anak-anak SD kelas 6 ini berusia 10 sampai 11 tahun pada usia ini anak-anak berada pada masa dimana anak-anak rentan meniru adegan-adegan yang mereka tonton terutama di film *Spongebob Squarepants* dengan cara melihat dan mendengar. Terlebih film *Spongebob Squarepants* banyak menunjukkan adegan-adegan yang seharusnya tidak ditonton untuk anak-anak pada usia ini. Maka wajar jika ada anak yang meniru adegan-adegan yang tidak baik kepada temannya maupun diri sendiri dan hal ini dapat memberikan dampak yang buruk untuk perkembangan anak.

Adapun pernyataan dampak menonton tayangan *Spongebob Squarepants* menurut Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) melalui Komisionernya (periode 2013-2016) Agatha Lilly menghimbau pada para orangtua untuk waspada dan mengawasi perkembangan perilaku anak setelah menonton film kartun khususnya dalam hal ini *Spongebob Squarepants*, karena dikawatirkan film kartun *Spongebob Squarepants* berdampak negatif dari seringnya menampilkan adegan kasar seperti melorotkan celana, kata kurang sopan, gambar kartun jorok yang terkadang ditampilkan dalam serial film kartun anak *SpongeBob Squarepants*. Agatha Lilly mengatakan "Banyak perkataan dan perbuatan yang tidak pantas

ditiru anak-anak, seperti adegan memelotokkan celana, balas dendam, dan hal lain yang tidak patut dilihat anak-anak".

Yang menjadi fokus penelitian ini ialah, peneliti melihat adanya kecenderungan dominasi adegan kekerasan berupa verbal atau non verbal yang ada di film tersebut dan film serial *Spongebob Squarepants* yang sampai dengan sekarang masih tetap eksis terus ditayangkan di televisi Indonesia. Jika kita menyaksikan adegan demi adegan pada film serial *Spongebob Squarepants*. Di setiap episodenya selalu ada adegan kekerasan yang terjadi baik secara verbal ataupun non verbal. Kekerasan verbal tersebut terjadi antara *Spongebob* dengan *Plankton*. Di dalam adegan tersebut, penonton disajikan adegan kekerasan berupa adegan saling memukul, menarik-narik, menendang, melempar sesuatu bahkan sampai adegan mencuri dan membakar rumah. Berdasarkan adegan kekerasan verbal atau non verbal yang ada pada film tersebut. Peneliti tertarik untuk menelitinya dengan objek penelitian ialah para murid kelas 6 yang ada di SD Negeri 114 Sosial KM 5 Palembang.

Peneliti memilih SD tersebut sebagai objek penelitian karena di SD tersebut, mayoritas anak-anak atau muridnya menyukai film serial *Spongebob Squarepants*. Selain itu dengan latar belakang, mulai dari status pekerjaan orang tua, hobi dan minat yang berbeda dan ruang lingkungannya pada kalangan menengah keatas yang memiliki Televisi di rumahnya. Peneliti beranggapan bahwa di dalam penelitian ini peneliti akan mendapatkan jawaban atau opini dari adegan kekerasan verbal ataupun non verbal melalui anak-anak kelas 6 di SD Negeri 114 Sosial KM 5 Palembang selaku informan. Berdasarkan penjelasan dan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk membahasnya ke dalam judul penelitian "Analisis Pembentukan Perilaku Anak Melalui Tayangan *Spongebob Squarepants* (Studi Pada Siswa Kelas 6 SD Negeri 114 Palembang)".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan pada bagian pendahuluan. Maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu Bagaimana terjadinya Pembentukan Perilaku Anak Melalui Tayangan *Spongebob Squarepants* (Studi Pada Siswa Kelas 6 SD Negeri 114 Palembang).

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas. Maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Pembentukan Perilaku Anak Melalui Tayangan *Spongebob Squarepants* (Studi Pada Siswa Kelas 6 SD Negeri 114 Palembang).

### 1.4 Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian pada skripsi ini dapat ditinjau dari sudut pandang, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Universitas

Melalui hasil penelitian, peneliti berharap pada penelitian ini dapat memberikan saran atau masukan bagi pihak universitas dalam upaya menambah literasi pengetahuan di bidang perfilman.

- b. Bagi Peneliti

Melalui hasil penelitian, peneliti berharap dapat bermanfaat serta memperkaya kajian ilmiah sebagai media untuk menambah wawasan dan sebagai sarana menyumbang pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai dunia perfilman animasi.

2. Manfaat Praktis

- A. Bagi SD Negeri 114 Sosial

Melalui hasil penelitian ini, peneliti berharap agar seluruh dewan Guru beserta jajaran lebih pro aktif dan lebih memperhatikan muridnya dengan memberikan pembekalan belajar terhadap tontonan yang mengandung unsur negatif untuk murid di SD Negeri 114. Dengan melakukan upaya pendekatan dan penyampaian informasi mengenai tayangan kartun atau animasi.

- B. Bagi Peneliti

Melalui hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat memberi informasi dan juga pengetahuan mengenai “Pembentukan Perilaku Anak Melalui Tayangan *Spongebob Squarepants* (Studi Pada Siswa Kelas 6 SD Negeri 114 Palembang)”



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Azwar, Syaafudin. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hanurawan, Fattah. 2010. *Psikologi sosial*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Denis McQuail, *Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Massa)*, Erlangga, 1987.
- Siti Karlinah, *Komunikasi Massa*, (Jakarta: Penerbitan UT, 1999), H. 8.7.
- Basir, Abdul. 1998. *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya: Universitas Airlangga.
- Effendy, Onong Uchjana. 1989. *KAMUS KOMUNIKASI*. Bandung: PT. Mandar Maju.
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Erlangga.
- Priansa, Donni Juni dan Rismi, Somad. 2014. *Manajemen Supervisi dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Bandung: CV Alfabeta.
- Azwar, Syaifudin. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- De Vito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antarmanusia*, Edisi Kelima. Jakarta : Karisma Publishing Group.
- Soetjningsih. 2004. *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.
- D. Gunarsa, Singgih. Yulia singgih D. Gunarsa. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia.

### Sumber lain :

Duniatv.net

Kompasiana.com

<http://matem-mania.blogspot.com/2012/06/analisis-perilaku-peniruan-imitasi.html>

<http://www.cintakidsfashion.com/2014/10/kontroversi-dan-dampak-film-kartun.html>

[https://id.wikipedia.org/wiki/SpongeBob\\_SquarePants\\_\(musim\\_ke-3\)](https://id.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants_(musim_ke-3))

[https://id.wikipedia.org/wiki/The\\_Spongebob\\_Squarepants\\_Movie](https://id.wikipedia.org/wiki/The_Spongebob_Squarepants_Movie)

[https://id.wikipedia.org/wiki/SpongeBob\\_SquarePants](https://id.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants)

## LAMPIRAN

### FOTO 1



Tampak gapura depan SD Negeri 114 Palembang

*Sumber : Dokumentasi pribadi*

### FOTO 2



Tampak halaman tengah SD Negeri 114 Palembang

*Sumber : Dokumentasi pribadi*

### FOTO 3



Tampak halaman samping dekat ruang guru SD Negeri 114 Palembang

*Sumber : Dokumentasi pribadi*

#### **FOTO 4**



Tampak halaman samping dekat taman SD Negeri 114 Palembang

*Sumber : Dokumentasi pribadi*

#### **FOTO 5**



Peneliti sedang melakukan sesi wawancara dengan Guru SD Negeri 114 Palembang

*Sumber : Dokumentasi pribadi*

### **FOTO 6**



Peneliti sedang melakukan sesi wawancara dengan Orang tua dan anak SD Negeri 114 Palembang

*Sumber : Dokumentasi pribadi*