

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media massa merupakan sarana penyampaian dan penyebarluasan sebuah informasi. Media yang digunakan dalam komunikasi ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu media cetak, seperti: koran dan majalah, dan media elektronik seperti: radio dan televisi.

Televisi menjadi salah satu media massa yang masih tetap eksis ditengah-tengah masyarakat hingga saat ini. Meskipun telah banyak perubahan yang terjadi dalam kemajuan teknologi, namun televisi tetap menjadi pilihan masyarakat Indonesia untuk mencari sebuah informasi maupun hiburan. Seperti yang disampaikan oleh Raka Siwi (Wahyudi, 1985), dan yang membuat televisi istimewa adalah sifatnya secara audio visual yang dapat muncul bersamaan, oleh semua lapisan masyarakat, baik kaya atau miskin, tua maupun muda, mahasiswa sampai anak kecil, di desa maupun perkotaan, kaum intelektual maupun masyarakat biasa, dan bahkan orang-orang yang buta huruf atau tidak bisa membaca pun dapat mengikuti siaran televisi dan mencernanya sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Televisi dikenal sebagai media yang menyebarluaskan sebuah berita atau informasi kepada khalayak luas dengan tujuan agar masyarakat mengetahui fenomena apa yang sedang terjadi di pemerintahan, maupun kejadian yang sedang ramai diperbincangkan di tengah-tengah masyarakat. Tak heran jika masyarakat memilih televisi sebagai media untuk mencari sebuah berita atau informasi.

Setiap stasiun televisi memiliki cara yang berbeda-beda untuk mengemas program acara yang akan ditayangkan, baik informasi, edukasi, hingga hiburan. Saat ini, banyak dari stasiun televisi yang memilih untuk menyajikan tayangan hiburan anak seperti kartun animasi untuk menarik minat menonton di semua kalangan. Salah satu kartun animasi yang ditayangkan oleh salah satu stasiun televisi swasta yaitu RCTI, yang mampu menarik perhatian pemirsa khususnya anak-anak yaitu serial anime Doraemon.

Doraemon merupakan salah satu tayangan anime yang sangat populer, yang berasal dari Negara Sakura, Jepang. Kartun yang dikarang oleh Fujiko F. Fujio tersebut mengisahkan tentang kehidupan seorang anak yang duduk di bangku kelas 5 sekolah dasar, yang bernama Nobita Nobi. Tokoh Nobita Nobi diceritakan memiliki karakter manja, cengeng, pemalas dan tidak suka belajar, sehingga ia sering kali mengalami kegagalan dalam mata pelajaran di sekolah. Tidak hanya itu, Nobita juga seorang anak yang sering mendapatkan perilaku kasar dan tindak *bullying* dari kedua temannya, yaitu Giant dan Suneo.

Karakter Giant yang digambarkan sebagai anak laki-laki nakal dengan postur tubuh besar, yang senang memberikan ancaman, bahkan tak segan melakukan kekerasan fisik seperti memukul jika karakter Nobita tidak mau patuh dan tidak menuruti keinginannya. Sedangkan karakter Suneo digambarkan sebagai teman dari karakter Giant, yang terlahir dari keluarga kaya raya. Suneo selalu saja menghina karakter Nobita karena tidak mampu membeli barang-barang dan mainan mahal

seperti miliknya, bahkan dirinya dan Giant kerap merencanakan sesuatu untuk berbuat buruk kepada karakter Nobita. Lalu, datanglah robot kucing dengan kantong ajaib yang datang dari masa depan dengan misi membantu Nobita disetiap masalahnya, yang diberi nama Doraemon.

Namun, dibalik kepopuleran anime Doraemon di Indonesia, terdapat beberapa adegan yang mengandung tindak kekerasan dan tindak *bullying*, sehingga menimbulkan kekhawatiran terhadap anak-anak. Mengingat target penonton dari kartun tersebut adalah anak-anak, jika frekuensi, durasi, dan perhatian menonton anime Doraemon dilakukan secara terus-menerus, maka memiliki kemungkinan positif adegan-adegan tersebut dapat ditiru dan dipraktikkan oleh anak-anak pada lingkungan sekitarnya. Hal ini sesuai dengan penjelasan teori kultivasi yang disampaikan oleh George Gerbner, yang menyatakan bahwa audiens atau khalayak yang sering, atau bahkan terus-menerus menonton suatu tayangan tertentu dengan waktu yang lama, maka akan memiliki sebuah pemahaman tersendiri terhadap dunia di sekelilingnya seperti apa yang ada di dalam tayangan televisi tersebut.

Penelitian yang mengangkat permasalahan mengenai terpaan tayangan kekerasan di televisi menarik untuk dilakukan, karena tayangan televisi berpotensi mempunyai hubungan dalam memberikan pengaruh kepada khalayak atau masyarakat secara luas.

Berkaitan dengan uraian latar belakang diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian terhadap hubungan terpaan tayangan kekerasan dalam anime Doraemon terhadap kenakalan anak.

Alasan peneliti memilih anime Doraemon yakni dikarenakan kartun tersebut secara tidak langsung menampilkan beberapa permasalahan dikalangan anak sekolah dasar, yang berujung pada tindak kekerasan atau bahkan bullying, hal tersebut memiliki kemungkinan dalam mempengaruhi kenakalan pada anak. Selain itu, setelah melakukan riset pada lokasi penelitian, peneliti menemukan bahwa 73% dari murid MI AN - NAJAH kelas 4 sampai dengan kelas 6 memilih anime Doraemon untuk ditonton, dan menjadikannya sebagai totonan favorit mereka.

Alasan peneliti memilih MI AN - NAJAH Desa Joho sebagai lokasi atau tempat dilakukannya penelitian karena adanya aspek strategis, yakni peneliti telah tinggal berdekatan dengan sekolah tersebut sehingga menghemat waktu dan biaya sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

Memilih murid kelas 4 sampai dengan kelas 6 sebagai responden dari penelitian ini karena anak yang duduk dibangku kelas tersebut dirasa telah mampu memahami, mencerna, serta menjawab setiap pertanyaan yang diberikan dengan baik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memberi judul pada penelitian ini, **“HUBUNGAN TERPAAN TAYANGAN KEKERASAN DALAM ANIME DORAEMON TERHADAP KENAKALAN ANAK di MI AN - NAJAH DESA JOHO”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah hubungan terpaan tayangan kekerasan dalam anime Doraemon terhadap kenakalan anak di MI AN - NAJAH DESA JOHO?”.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Ingin mengetahui terpaan tayangan kekerasan dalam anime Doraemon.
- 1.3.2 Ingin mengetahui tingkat kenakalan anak di MI AN Najah Desa Joho.
- 1.3.3 Ingin mengetahui hubungan terpaan tayangan kekerasan dalam anime Doraemon terhadap kenakalan anak di MI AN NAJAH Desa Joho.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap, penelitian yang telah dilakukan ini dapat memberikan manfaat di kemudian hari, baik bagi penulis, maupun bagi pihak lain yang akan menggunakannya.

Berikut manfaat yang ada dalam penelitian ini:

#### 1.4.1 Secara Teoritis:

- a. Penelitian ini diharapkan bisa memperkaya pengetahuan dalam bidang penelitian-penelitian di media masa, serta dapat memberi masukan pada perkembangan dan pendalaman ilmu komunikasi, terutama dalam bidang broadcast atau pertelevisian, dan memberi gambaran tentang kemampuan televisi yang berperan dalam mempengaruhi pemirsanya.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pemikiran, sehingga bisa dimanfaatkan sebagai masukan atau pun bahan referensi yang berguna bagi suatu kegiatan penelitian yang berhubungan dengan ilmu komunikasi.

#### 1.4.2 Secara Praktis:

- a. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai dampak terhadap menonton tayangan bermuatan kekerasan dalam anime Doraemon.