

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini banyak cara yang dapat dilakukan masyarakat khususnya di ibu kota Jakarta untuk mencari hiburan atau melakukan sesuatu hal di luar kegiatan rutinitasnya, mengingat telah banyak berkembangnya sarana alternatif yang bisa dijadikan tempat hiburan. Mencari tempat hiburan di wilayah Jakarta pun sangat bervariasi, namun memilih pergi ke tempat yang dapat memacu adrenalin, merupakan hiburan serta kepuasan tersendiri yang dapat dilakukan bagi sebagian masyarakat. Salah satu tempat yang cukup terkenal oleh masyarakat di wilayah Jakarta adalah Dunia Fantasi-Ancol. Dunia Fantasi atau yang lebih dikenal oleh masyarakat dengan sebutan Dufan, adalah salah satu taman wisata di kawasan Ancol Taman Impian yang menjadi favorit wisatawan yang sedang berkunjung ke Jakarta (<http://ancol.com>), diakses pada tanggal 23/10/2011, jam 19:50. Dufan merupakan kawasan objek wisata yang di dalamnya terdapat beranekaragam wahana permainan yang dapat dinikmati.

Dengan luas 20 ha ini, Dufan mengoperasikan 25 wahana hiburan yang menempati wahana favorit dengan urutan pengunjung terbanyak yaitu Bianglala, The Journey, Halilintar, Kora-Kora, Ontang Anting, Turangga-Rangga, Hysteria, Istana Boneka, Rumah Kaca, dan Niagara-gara (<http://www.seputar-indonesia.com>), diakses pada tanggal 13/10/2011 pada jam

1:26. Dengan hadirnya wahana-wahana yang memacu adrenalin atau *extreme ride* seperti Hysteria dan Tornado tentu menjadi pengalaman yang tak terlupakan bagi pengunjung.

Penjelasan dari pemberitaan di media seperti terdapat di atas pun dapat memberi bukti bahwa tempat wisata Dufan tersebut cenderung banyak diminati sebagai tempat *me-refresh* pikiran. Hal ini dapat terlihat dari tetap antusiasnya masyarakat untuk pergi menikmati permainan wahana ekstrim ini. Pengakuan ini pun juga diungkapkan salah seorang pengunjung yang menyenangi permainan wahana ekstrim:

Dufan ini termasuk salah satu tempat favorit saya melepas penat dan stress selama kuliah. Kalo ke Dufan, biasanya saya menikmati permainan wahana ekstrim yang ada disana. Karena menurut saya, permainan itu bikin saya bisa teriak dan tertawa lepas mengekspresikan seluruh emosi saya.

Penjelasan diatas pun dapat sedikit memberi gambaran bahwa permainan wahana ekstrim yang ditawarkan Dufan, tidak membuat seluruh pengunjung bersikap negatif terhadap wahananya. Namun fakta yang ditemukan seperti diatas, permainan wahana ekstrim juga dapat dijadikan tempat meluapkan atau mengekspresikan emosi bagi pengunjungnya.

Pengunjung terkadang dihadapkan pada antrian panjang ketika ingin naik permainan wahana ekstrim. Antrian yang panjang ini tidak termasuk pada saat liburan nasional tiba, karena jika libur nasional tiba maka antrian yang panjang itu akan semakin panjang oleh ramainya pengunjung yang lebih banyak dari hari biasa. Menurut General Manager Dufan Pirsu Gautama, tingkat kunjungan ke

Dufan sudah meningkat sejak senin (13/6/2011) yaitu mencapai 10 ribu orang per hari. Ia memperkirakan jumlah pengunjung bisa mencapai 15-20 ribu orang mulai tanggal 18 Juni 2011 (<http://ancol.com>) diakses pada tanggal 23/10/2011, jam 19:56. Sementara itu, meningkatnya pengunjung Dufan juga didukung oleh penawaran bermacam-macam permainan wahana yang dapat dinikmati pengunjungnya, serta memiliki beberapa wahana favorit yang paling banyak diminati pengunjungnya. Permainan wahana yang disajikan pun dimulai dari yang dapat dijangkau semua kalangan hingga mengarah pada wahana yang bernuansa *ekstreme* (berbahaya) dan diminati bagi pengunjung yang gemar memacu adrenalinnya. Namun, dari banyaknya wahana permainan yang ada di Dufan, terdapat kurang lebih lima wahana yang masuk ke dalam kategori ekstrim, yaitu:

1. Kicir-kicir, wahana ini menyandang urutan pertama karena cara kerja permainannya yang memutar 360 derajat ketika pengunjung naik wahana ini.
2. Tornado, masuk kedalam urutan kedua karena cara pengoperasiannya yaitu naik ke atas menggulingkan pengunjung yang duduk berderet berulang kali, begitu pula pada saat diturunkan.
3. Hysteria, berupa menara setinggi 56 meter. Wahana permainan ini beroperasi dengan cara melontarkan tempat duduk pengunjung seperti pegas ke atas, dengan kecepatan tinggi mencapai 4G. Kemudian

dijatuhkan dengan kapasitas minus 1G. Satu menara memiliki kapasitas 12 tempat duduk.

4. Roller Coaster (Halilintar), wahana ini beroperasi seperti kereta yang melaju dengan kecepatan tinggi hingga melawan gravitasi.
5. Kora-kora, wahana ini berbentuk kapal besar wahana ini menyandang urutan terakhir karena cara kerja permainannya adalah dengan cara berayun hampir 90 derajat. (<http://www.blogsas.com>), diakses pada tanggal 13/10/11, pukul 2:54.

Pada intinya, kelima permainan wahana ini dapat dikatakan ekstrim karena sistem kerja dan gerakan dari setiap permainan wahana ini, memiliki caranya masing-masing. Kelima permainan wahana ekstrim tersebut memberikan nuansa hiburan tersendiri bagi setiap individu yang datang dan naik salah satu dari kelima permainan ini.

Tetapi, dibalik itu semua ada pemberitaan, baik di media maupun pengakuan langsung dari pengalaman pengunjung yang pernah menemui bahwa ada beberapa wahana Dufan yang pernah mengalami kerusakan pada mesin yang dapat mengakibatkan kecelakaan kecil yang dialami pengunjung. Hasil wawancara yang dikutip dari media internet dengan situs *kaskus*, yang diakses pada tanggal 13/10/2011, pukul 1:55 pun didapat bahwa terdapat pengunjung yang melihat secara langsung permainan wahana yang mengalami kecelakaan langsung. X mengatakan bahwa dirinya melihat perahu di dalam permainan

wahana niagara-gara yang keluar dari jalur sehingga membuat pengunjung harus dievakuasi oleh petugas.

Disamping itu pemberitaan di media mengenai mesin pengoperasian yang mendadak mati pun juga pernah ditemui pada wahana Dufan tersebut:

David mengungkapkan, peristiwa itu terjadi sekitar pukul 06.00 sore. Saat itu, ada 15 pengunjung yang menaiki wahana paling memacu adrenalin tersebut. Namun kemudian, keceriaan pengunjung berubah menjadi horor dan ketegangan. Tornado tiba-tiba macet saat pengunjung sudah naik di ketinggian 4-5 meter dalam posisi miring.

(<http://us.wap.vivanews.com>) diakses pada tanggal 18/10/11, pada pukul 00:03.

Hasil dari wawancara yang didapat dari masyarakat pun, dapat membuat pengunjung tetap memiliki sikap positif atau bahkan cenderung ke arah sikap negatif, mengingat peristiwa yang dapat membahayakan keselamatan pengunjungnya. Idealnya, ketika individu pergi untuk berwisata, itu akan membuat dirinya nyaman, rileks dan merasa senang. Hal-hal itu yang membuat tempat wisata banyak dikunjungi. Namun, kenyataannya pada tempat wisata di Dunia Fantasi-Ancol terdapat kejadian-kejadian atau info mengenai kecelakaan seperti, macetnya permainan wahana ekstrim bahkan ada yang sampai merenggut nyawa. Hal ini dapat mempengaruhi pengunjung dalam menyikapi permainan-permainan wahana ekstrim. Banyaknya pengunjung yang tetap nekat untuk berwisata dan menaiki permainan wahana ekstrim merupakan hal yang menarik untuk diketahui bagaimana sebenarnya pengunjung tersebut menyikapi permainan wahana ekstrim, sementara disisi lain ada juga pengunjung yang

memilih untuk tidak menaiki permainan wahana ekstrim tersebut. Berikut pengakuan yang diungkapkan individu yang sangat menyukai menaiki wahana ekstrim di Dufan:

Ya pernah sih punya pengalaman pas lagi ngantri di wahana kicir-kicir yang menurut saya ekstrim itu, tiba-tiba itu wahana macet tidak bergerak sampe susah untuk membuka kunci pengamanannya dan itu berlangsung lama. Sempet saya liat antrian dibelakang saya mulai mundur karena takut kejadian itu menimpa juga sama dia. Tapi, saya waktu itu tetep maju karena ya menurut saya, kalo masalah celaka mah itu ga ada yang tau, cuma Tuhan yang tau hal itu... walaupun sempet takut, tapi yaudah saya tetep lanjut.

Ungkap seorang pelajar berjenis kelamin laki-laki yang berusia 18 tahun. Ia beberapa kali mengunjungi Dufan dan selalu menantikan wahana yang memacu adrenalin tersebut. Kesaksian dari pengunjung yang pernah mengalami kejadian seperti demikian memang terlihat memiliki sikap yang positif dari kejadian yang pernah ia alami, kejadian yang ia alami sendiri tak membuat individu tersebut menghindari dan tetap ingin kembali menaiki wahana permainan karena ia yang memiliki keyakinan sendiri. Seperti halnya menurut Hurlock (dalam Andini, 2010) dikatakan bahwa laki-laki itu lebih rasional dan terbuka, sehingga dalam menyikapi sesuatu hal, laki-laki menggunakan pengetahuannya dan pemahamannya berdasarkan informasi yang diterima, yang berlandaskan pada suatu kajian ilmiah yang dibuktikan menggunakan rasionya (logika). Laki-laki juga lebih bersikap terbuka pada suatu hal sehingga apabila ada informasi baru yang masuk ia lebih cepat menerima dan mengaplikasikannya. Kemudian pada seusia subjek di atas, menurut Erikson (*Childhood and Society*) adalah masa

dimana ia sudah memikirkan untuk pemilihan jalan hidup yang akan diinginkannya kelak. Sudah mulai memikirkan jalan untuk masa depannya kelak. Termasuk dalam hal ini memutuskan untuk tetap naik permainan wahana ekstrim.

Kemudian pengalaman yang hampir serupa juga diungkapkan salah satu mahasiswa tingkat akhir yang gemar menghabiskan hari liburnya untuk pergi ke dufan menikmati wahana ekstrim:

Iya, pernah aku pas lagi ngantri di wahana tornado, tiba-tiba wahana yang lagi beroperasi itu macet gitu, wahananya berenti ditengah-tengah terus pengunjung yang saat itu lagi naik disuruh turun satu-satu karena kayanya mesinnya ada yang eror. Terus petugasnya bilang mau check engine dulu, nah temen aku bilang mau keluar aja dari antrian karena takut dia kenapa-kenapa, tapi aku tetep dibarisan antrian karena aku justru ngerasa tertantang dengan kejadian ini. Sejauh ini aku masih percaya dengan sistem keamanan yang pihak Dufan kasih untuk pengunjungnya.

Kejadian yang ditemui tersebut jelas menarik untuk diteliti, karena resiko-resiko yang terdapat di Dufan tersebut masih membuat sebagian pengunjung tetap bertahan dan tetap memilih bermain di wahana Dufan tersebut. Bahkan saat ini Dufan memiliki saingan yang tidak kalah menariknya, seperti tempat wisata di daerah Bandung yang sama-sama menawarkan permainan wahana-wahana ekstrim seperti di Dufan namun dengan tempat yang terbilang nyaman. Hal ini dikarenakan tempat yang mereka pakai adalah ruangan tertutup yang tidak berhadapan langsung dengan terik matahari hingga memakai AC (*Air Conditioned*) yang jauh berbeda dengan Dufan. Namun kenyataan yang ada, masih banyak pengunjung yang tetap setia mengunjungi Dufan disamping

harganya yang juga tidak murah. Walaupun dari semua pernyataan yang diungkapkan, ada juga masyarakat yang lebih memilih tidak kembali lagi ke Dufan setelah mengetahui wahana ekstrim yang ditawarkan dapat beresiko tinggi:

Ga tau kenapa, semenjak denger ada wahana ekstrim di Dufan yang macet dan juga pernah merenggut nyawa dari pengunjungnya, saya jadi mikir-mikir lagi mau balik kesana. Walaupun ya.. saya akuin kalo saya penikmat wahana-wahana ekstrim. Tapi sekarang saya mikir-mikir, takut terjadi apa-apa sama saya.

Ungkap seorang mahasiswi tingkat III berusia 20 tahun, yang awalnya gemar menaiki wahana ekstrim. Subjek berjenis kelamin perempuan ini terlihat bersikap negatif terhadap permainan wahana ekstrim. Seperti halnya menurut Hurlock (dalam Andini, 2010) bahwa perempuan lebih emosional dan sensitif, sehingga dalam hal menentukan sikapnya, perempuan lebih banyak menggunakan pengalaman rasional, yaitu pengalaman yang berdasarkan suatu dasar yang pasti dan logis dengan menggunakan akal budi dibandingkan menggunakan rasio (kenyataan) berdasarkan informasi yang diterimanya. Kemudian sama halnya diusia subjek tersebut, menurut Erikson (*Childhood and Society*) adalah masa dimana kemandirian menjadi hal yang penting pada masa ini. Sudah memulai untuk mengurus segala sesuatunya sendiri dan tidak bergantung pada orang tua. Dengan kata lain, subjek pun sudah memiliki keputusan sendiri dalam hal menyikapi permainan wahana ekstrim bukan berdasarkan apa yang orang lain minta. Dengan demikian, jenis kelamin dan juga

usia seseorang dapat menjadi faktor pendukung munculnya sikap seseorang terhadap wahana ekstrim.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan serta peristiwa yang telah ada ialah, bahwa terdapat kesenjangan antara ideal dan kenyataannya yang ada. Fakta yang ditemukan, banyak resiko yang harus diterima dari pengunjung Dufan tersebut, namun kenyataannya jumlah pengunjung tidak pernah sedikit setiap minggunya terutama di arena permainan wahana ekstrim. Dari pembahasan di atas pun kemudian peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana sikap pengunjung terhadap permainan wahana ekstrim di Dufan, Ancol.

B. Identifikasi Masalah

Dufan yang saat ini masih atau bahkan selalu menjadi wisata favorit masyarakat luas seperti pemberitaan di media, membuat Dufan selalu dibanjiri pengunjung yang datang untuk menikmati bermain di wahana yang tidak sedikit jumlahnya. Wahana yang disajikan pun dimulai dari yang dapat dijangkau semua kalangan hingga mengarah pada wahana yang bernuansa *ekstreme* (berbahaya) dan diminati bagi pengunjung yang gemar memacu adrenalinnya. Berkunjung ke tempat wisata seperti Dufan yang menjadi tempat wisata favorit masyarakat luas memiliki konsekuensi atau resiko-resiko tersendiri, seperti fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, antrian panjang kemudian cuaca panas yang mengharuskan pengunjung rela berjemur di bawah terik panas matahari. Kemudian, pengalaman-pengalaman yang dilontarkan dari beberapa narasumber

mengenai wahana ekstrim yang pernah macet pada saat beroperasi juga banyak ditemukan di lapangan. Dan ada beberapa isu yang ditemukan bahwa pernah terjadi kecelakaan pada saat mengoperasikan permainan wahana ekstrim yang bagi sebagian masyarakat termasuk wahana memacu adrenalin, hingga merenggut nyawa dari pengunjung yang menaikinya, walaupun pada kenyataannya belum ada konfirmasi dari pihak yang bersangkutan mengenai kebenaran pemberitaan dari media tersebut. Pengetahuan akan fakta-fakta ini dapat mempengaruhi pengunjung dalam menyingkapi setiap permainan wahana ekstrim yang ada.

Menurut Mann (1969) dalam Azwar (2010), sikap merupakan *predisposisi evaluatif* yang banyak menentukan bagaimana individu bertindak, akan tetapi sikap dan tindakan nyatanya seringkali jauh berbeda. Hal ini terlihat dari pengunjung yang masih rela merasakan panasnya terik matahari saat mengantri wahana-wahana yang ada di Dufan, khususnya permainan wahana ekstrim, padahal kenyataannya ada pula tempat wisata baru yang berada di luar kota Jakarta yang juga menawarkan wahana-wahana seperti di Dufan, yang tentunya dengan tempat yang tertutup dan ber-AC. Seseorang dapat memiliki kecenderungan sikap positif dan negatif dalam meresponi suatu objek, hal ini dapat terbentuk karena adanya pengaruh dari faktor-faktor pembentuk sikap seperti, pengalaman pribadi, pengaruh orang lain yang dianggap penting, pengaruh kebudayaan, media massa, lembaga pendidikan dan lembaga agama, dan faktor emosional (Azwar, 2010). Faktor-faktor pembentuk sikap tersebut

terproses hingga kecenderungan seseorang untuk memiliki sikap positif dan negatif itu terjadi.

Idealnya, ketika individu pergi untuk berwisata, itu akan membuat dirinya nyaman, rileks dan merasa senang. Hal-hal itu yang membuat tempat wisata banyak dikunjungi. Namun, kenyataannya pada tempat wisata di Dunia Fantasi-Ancol terdapat kejadian-kejadian atau info mengenai kecelakaan seperti, macetnya permainan wahana ekstrim bahkan ada yang sampai merenggut nyawa. Hal ini dapat mempengaruhi pengunjung dalam menyikapi permainan-permainan wahana ekstrim. Banyaknya pengunjung yang tetap nekat untuk berwisata dan menaiki permainan wahana ekstrim, membuat peneliti tertarik untuk melihat bagaimana sesungguhnya pengunjung menyikapi permainan wahana ekstrim. Dimana selain pengunjung yang tetap nekat untuk naik adapula pengunjung yang akhirnya tidak menaiki permainan wahana ekstrim.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran sikap pengunjung yang hadir di permainan wahana ekstrim yang terdapat di Dufan-Ancol.
2. Untuk mengetahui gambaran sikap berdasarkan data penunjang.
3. Untuk mengetahui komponen dari sikap yang paling dominan muncul.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Dari penelitian ini pun diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi pihak Dufan, baik dibidang sarana maupun prasarana. Kemudian juga, dapat lebih meningkatkan kinerja sekaligus pengembangan mengenai permainan wahana ekstrim agar dapat menarik pengunjung untuk datang menikmati wahana hiburan bernuansa ekstrim tersebut.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pun diharapkan, penelitian ini dapat dipergunakan untuk menambah ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi khususnya psikologi sosial. Kemudian, memberikan informasi/ pengetahuan baru mengenai fenomena sosial yang terdapat di wahana hiburan bernuansa ekstrim, Dufan.

E. Kerangka Berpikir

Pada kesempatan ini peneliti memilih mengkaji mengenai permasalahan tentang sikap pengunjung terhadap permainan wahana ekstrim di Dufan-Ancol. Kejadian yang telah ditemukan pun cukup menarik peneliti mengingat banyaknya sarana hiburan yang terdapat di Jakarta, namun pada kenyataannya banyak dari masyarakatnya juga memilih pergi ke arena Dufan yang identik dengan permainan memacu adrenalin atau dapat dikatakan ekstrim.

Masalah yang peneliti temui adalah, ketika individu yang bertindak sebagai pengunjung, ia memiliki sikap yang netral terhadap permainan wahana ekstrim Dufan, kemudian subjek tersebut mulai mengenali permainannya setelah subjek tersebut naik wahana ekstrim yang dimaksud. Munculah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi individu dalam hal pembentukan sikap terhadap permainan wahana ekstrim tersebut. Faktor-faktor pembentukan sikap pun dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengalaman pribadi:

Individu yang mengunjungi tempat wisata Dufan-Ancol, awalnya mencoba menaiki wahana permainan ekstrim, ia pun kemudian menaiki salah satu atau seluruh dari permainan wahana yang dikategorikan ekstrim. Kemudian setelah individu telah selesai menaiki permainan wahana ekstrim tersebut, individu merasakan senang dan lebih tertantang untuk kembali menaiki permainan wahana ekstrim tersebut. Dalam contoh kasus di sini pun kemudian terlihat bahwa komponen sikap yang bekerja pada individu masuk ke dalam komponen sikap afektif, karena permainan wahana ekstrim tersebut dirasa menyenangkan. Dan sikap yang muncul demikian pun masuk kedalam sikap yang positif.

2. Pengaruh orang lain yang dianggap penting:

Individu yang memiliki *significant other* atau orang yang dianggap penting baginya seperti orang tua misalnya, mengharapkan anaknya tidak mencoba-coba permainan wahana ekstrim tersebut. Hal tersebut mungkin

dikarenakan orang tua yang mengkhawatirkan keselamatan anaknya, karena permainan yang dinilai terlihat membahayakan keselamatan dari anaknya tersebut. Individu yang telah memiliki orang yang ia anggap sebagai orang yang dapat dipercaya pun, kemudian mulai memikirkan perkataan dari orang yang mereka anggap penting dan mulai mengkaitkan perkataan orang yang ia anggap penting tersebut dengan gerak permainan dari wahana ekstrim tersebut. Hasilnya pun kemudian individu tersebut cenderung untuk menghindari dari permainan wahana ekstrim tersebut karena menurutnya juga terlihat berbahaya. Dalam contoh kasus seperti ini pun terlihat bahwa komponen sikap yang bekerja lebih mengarah pada komponen sikap kognitif, dimana individu lebih memikirkan dampak baik buruk dari perkataan orang ia anggap penting. Sikap yang muncul pun jelas terlihat mengarah pada sikap negatif.

3. Media Masa

Pemberitaan media masa baik media cetak maupun media elektronik juga sangat mempengaruhi individu dalam menyikap sesuatu hal. Seperti misalnya, individu melihat pemberitaan bahwa dufan memiliki wahana permainan ekstrim yang baru, kemudian individu tersebut merasa tertantang untuk mencoba permainan yang dapat memacu adrenalin tersebut. Komponen sikap yang muncul dari contoh kasus seperti ini mengarah pada komponen sikap konatif. Karena individu tersebut memilih mencoba permainan wahana ekstrim ketika mengetahui

informasi dari media masa. Sikap yang muncul pada diri individu tersebut sangat jelas mengarah pada sikap yang positif.

4. Faktor emosional

Faktor emosional yang dimaksudkan disini pun dapat terlihat berubah-ubah karena tergantung dari emosional yang dirasakan pada saat itu. Contoh kasus tersebut misalnya, individu yang tengah memiliki prasangka buruk mengenai permainan wahana ekstrim, lebih memilih tidak mau menaiki permainan wahana ekstrim tersebut. Hal seperti demikian bisa jadi karena ketakutannya akan hal-hal yang dapat terjadi pada dirinya, seperti mual, pusing, muntah atau bahkan pingsan. Contoh kasus tersebut mengarahkan individu untuk masuk kedalam komponen sikap afektif, karena individu merasakan takut akan sesuatu hal yang dapat terjadi pada kondisi tubuhnya. Sehingga sikap yang timbul pada diri individu tersebut mengarah kepada sikap yang negatif terhadap permainan wahana ekstrim yang dituju.

Setelah salah satu atau lebih, faktor-faktor pembentuk sikap itu mempengaruhi seseorang dalam hal menyikapi permainan wahana ekstrim, barulah muncul ketiga komponen sikap yang dapat saling berhubungan. Menurut Mann (1969) dalam Azwar (2010) 3 komponen sikap yang saling menunjang yaitu :

1. Komponen kognitif, berisi persepsi, kepercayaan dan stereotipe yang dimiliki individu mengenai sesuatu. Seringkali komponen kognitif ini

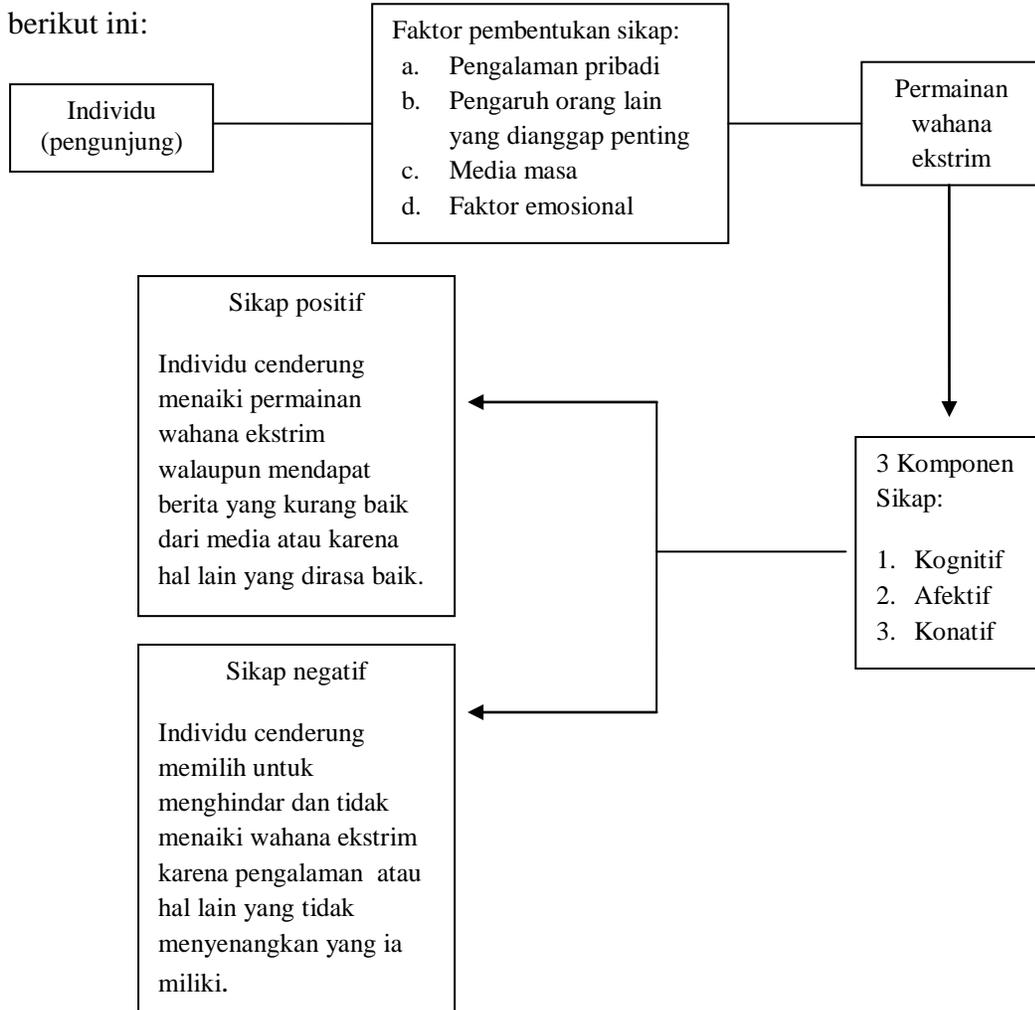
dapat disamakan dengan pandangan (opini), terutama apabila menyangkut masalah isyu atau problem yang kontroversial.

2. Komponen afektif, merupakan perasaan individu terhadap objek sikap dan menyangkut masalah emosi. Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling dalam sebagai komponen sikap dan merupakan aspek yang paling bertahan terhadap pengaruh-pengaruh yang mungkin akan mengubah sikap seseorang.
3. Komponen konatif, berisi tendensi atau kecenderungan untuk bertindak atau untuk bereaksi terhadap sesuatu dengan cara-cara tertentu.

Jadi, ketiga komponen sikap ini yang nantinya dapat mengarahkan individu tersebut untuk bersikap positif ataupun negatif.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan diatas, dapat dilihat dalam skema/ bagan

berikut ini:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir