



**PENGARUH TAYANGAN SINETRON MAGIC 5 TERHADAP
AGRESIVITAS REMAJA DI SMP KASIH ANUGERAH
JAKARTA BARAT**

SKRIPSI

AGNES THERESIA TANWIJAYA

20200400012

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**

2024



**PENGARUH TAYANGAN SINETRON MAGIC 5 TERHADAP
AGRESIVITAS REMAJA DI SMP KASIH ANUGERAH
JAKARTA BARAT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

AGNES THERESIA TANWIJAYA

20200400012

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**

2024



LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Tugas Akhir : Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 Terhadap Agresivitas Remaja Di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat

Nama : Agnes Theresia Tanwijaya

NIM : 20200400012

Fakultas : Fakultas Sosial Humaniora

Tugas Akhir ini disetujui pada tanggal 16 Juli 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing


Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.IKom

NIDN. 0310048205


Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.IKom

NIDN. 0310048205



SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.IKom
Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa:

Nama : Agnes Theresia Tanwijaya
Nim : 20200400012
Fakultas : Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Mass Media
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 Terhadap Agresivitas Remaja Di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat

Dinyatakan Layak Untuk Mengikuti Sidang Skripsi.

Tangerang, 16 Juli 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Dosen Pembimbing


Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.IKom
NIDN.0310048205


Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.IKom
NIDN.0310048205



LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Agnes Theresia Tanwijaya
NIM : 20200400012
Fakultas : Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 Terhadap Agresivitas Remaja Di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Strata Satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma.

Tim Penguji

1. Ketua Penguji : **Dr. Fx Rahyono, S.S., M.Hum.** ()
NIDN : 8918350022
2. Penguji 1 : **Suryadi Wardiana, S.IKom., M.IKom** ()
NIDN : 0411118205
3. Penguji 2 : **Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.IKom** ()
NIDN : 0401018307

Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Buddhi Dharma


Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum., M.Hum
NIDN : 0418128601

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, tugas akhir dalam bentuk skripsi berjudul "Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 Terhadap Agresivitas Remaja Di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat" merupakan asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni ide, rumusan, dan penelitian saya pribadi, dengan tidak diperbantukan oleh pihak lainnya, kecuali oleh pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak ada karya ataupun opini yang sudah dituliskan ataupun disebarakan kepada orang lain, terkecuali dengan terang saya cantumkan sebagai referensi penulisan naskahnya melalui pencantuman penulisnya di daftar pustaka;
4. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan jika ada hal yang menyimpang di dalamnya, saya bersedia mendapat konsekuensi akademik berupa dicabutnya gelar yang sudah saya peroleh melalui karya tulis ini, serta konsekuensi lain sebagaimana norma dan ketentuan hukum yang ada.

Tangerang, 16 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Agnes Theresia Tanwijaya
NIM:20200400012

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberi rahmat dan anugrah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 Terhadap Agresivitas Penonton Remaja Di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat** ini sesuai tenggat waktu. Dalam proses menyusun skripsi ini, penulis telah melewati tantangan demi tantangan, dan naik turun yang menjadikan penyusunannya tidak lancar. Akan tetapi, penulis mendapat berbagai bantuan dalam berbagai bentuk, seperti materiil hingga moril, gagasan, energi, dan juga semangat yang membuat penulis bisa menuntaskan skripsi ini.

Skripsi ini adalah karya ilmiah yang penyusunannya sesuai dengan kaidah keilmuan dan penulisannya sesuai kaidah Bahasa Indonesia baik dan benar dibawah bimbingan ataupun parahan dosen pembimbing, agar bisa memenuhi ketentuan mutu yang sudah berlaku sesuai disiplin keilmuan.

Lebih lanjut tujuan dari penyusunan proposal ini ialah bentuk pemenuhan tugas akhir sebagai persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Buddhi Dharma. Di samping hal tersebut, skripsi ini juga memiliki tujuan untuk menambah pengetahuan serta dapat dijadikan bahan tinjauan mengenai tayangan sinetron Magic 5 di Indosiar untuk pihak yang membaca dan tentu untuk penulis.

Pada pengantar ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Limajatini, SE.,M.M., B.K.P, selaku Rektor Universitas Buddhi Dharma
2. Dr.Sonya.Ayu Kumala.,M.Hum, Selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora
3. Tia Nurapriyanti, S.Sos.I.,M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Jurusan Ilmu Komunikasi sekaligus dosen pembimbing yang sudah membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini sehingga mampu membuat wawasan dan ilmu penulis bertambah sebagaimana disiplin ilmu yang ditekuni penulis.
4. Dr. Andri Budiman, M.M.,M.Th.,M.Pdk, selaku ketua dari Yayasan Kasih Anugerah

4. Dr. Andri Budiman, M.M.,M.Th.,M.Pdk, selaku ketua dari Yayasan Kasih Anugerah
5. Rachmat Ibrahim, S.Th, selaku Kepala Sekolah SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat yang sudah mengizinkan dan memberikan kesempatan kepada penulis agar bisa melangsungkan penelitian.

Penulis juga mengucapkan terima kasih untuk seluruh pihak yang sudah berbagi pengetahuan yang membuat penulis mampu menuntaskan skripsi ini.

Penulis sadar skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karenanya, kritikan dan masukan yang membangun amat penulis nantikan agar lebih sempurnanya skripsi ini.

Jakarta, 16 Juli 2024



Penulis



ABSTRAK

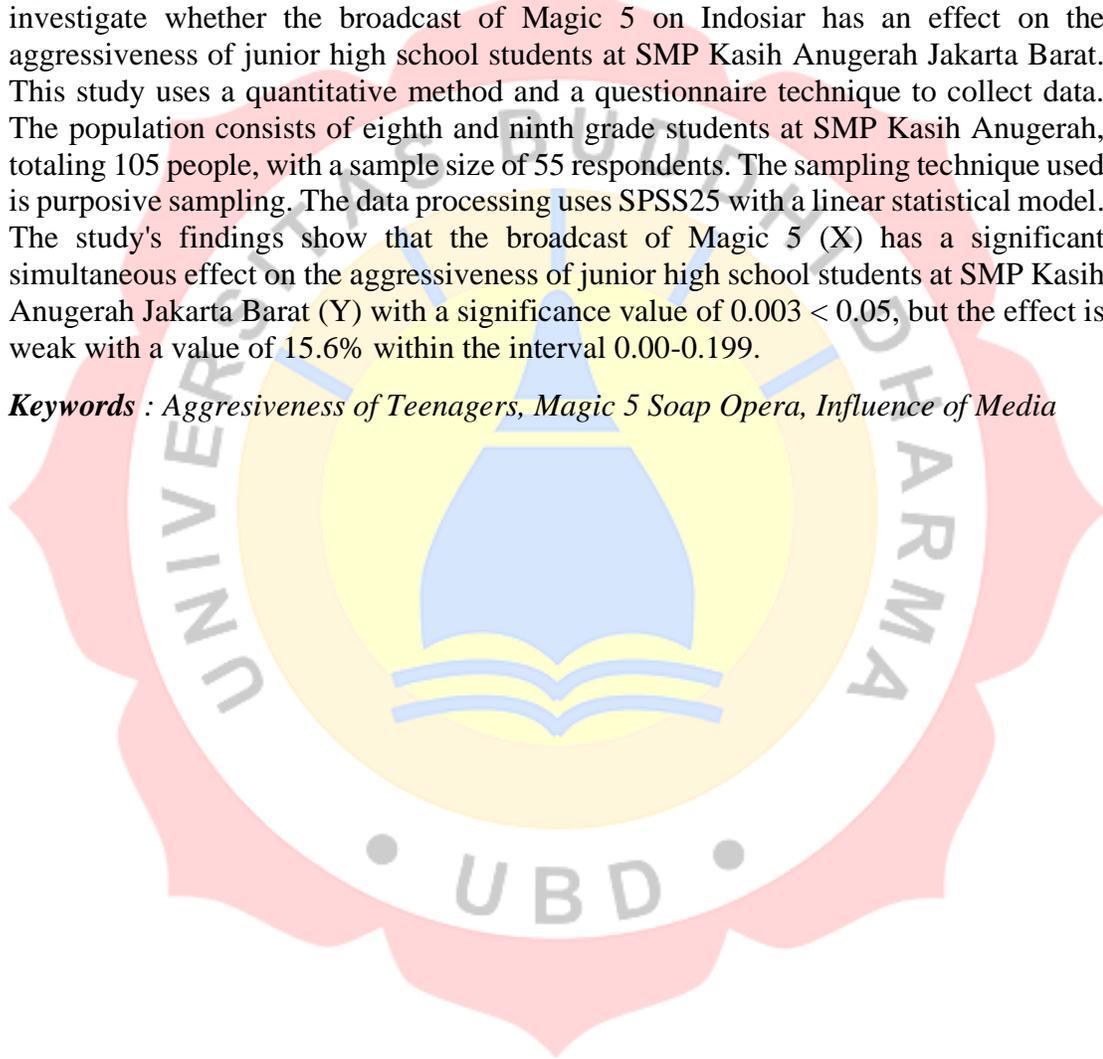
Televisi adalah satu di antara media massa yang memiliki akses demikian luas dan menjangkau disemua kalangan. Akan tetapi, seringkali stasiun televisi menayangkan adegan-adegan yang tidak seharusnya, ataupun tak sepatasnya ditayangkan. Tayangan sinetron merupakan salah satu media hiburan yang populer khususnya dikalangan remaja, sementara itu masa remaja termasuk masa transisi saat dimana anak remaja suka mencontoh segala sesuatu yang dilihat sehingga program televisi yang remaja tonton dalam rentang waktu yang lama bisa memengaruhi perilaku. Sinetron yang hendak dijadikan topik bahasan dalam penelitian ini ialah sinetron Magic 5 yang ditayangkan di Indosiar. Penelitian ini bermaksud menyelidiki ada atau tidaknya pengaruh tayangan sinetron Magic 5 di Indosiar terhadap agresivitas remaja di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat. Penelitian ini mempergunakan metode kuantitatif dan teknik dalam mengumpulkan datanya mempergunakan kuesioner. Adapun yang menjadi populasinya ialah siswa-siswi SMP Kasih Anugerah Kelas VIII (delapan) dan IX (sembilan) yang dengan jumlah 105 orang dan sampelnya berjumlah 55 responden. Lebih lanjut teknik dalam mengambil sampelnya mempergunakan teknik purposive sampling. Pengolahan datanya memanfaatkan SPSS25 dengan statistik model linier. Temuan penelitian menghasilkan bahwa tayangan sinetron Magic 5 (X) berpengaruh signifikan secara simultan terhadap agresivitas remaja di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat (Y) dengan nilai signifikansinya sebesar $0,003 < 0,05$ namun tergolong lemah dengan nilai pengaruhnya 15,6% yang ada pada rentang interval 0,00-0,199.

Kata Kunci : *Agresivitas Remaja, Sinetron Magic 5, Pengaruh Media.*

ABSTRACT

Television is one of the mass media that has widespread access and reaches all segments of society. However, television stations often broadcast scenes that should not be shown or are not suitable for broadcast. Soap operas, in particular, are a popular form of entertainment among teenagers, while adolescence is a transitional period when teenagers tend to imitate everything they see. Therefore, the television programs they watch over a long period can influence their behavior. The soap opera that is the topic of this study is Magic 5, which is broadcast on Indosiar. This study aims to investigate whether the broadcast of Magic 5 on Indosiar has an effect on the aggressiveness of junior high school students at SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat. This study uses a quantitative method and a questionnaire technique to collect data. The population consists of eighth and ninth grade students at SMP Kasih Anugerah, totaling 105 people, with a sample size of 55 respondents. The sampling technique used is purposive sampling. The data processing uses SPSS25 with a linear statistical model. The study's findings show that the broadcast of Magic 5 (X) has a significant simultaneous effect on the aggressiveness of junior high school students at SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat (Y) with a significance value of $0.003 < 0.05$, but the effect is weak with a value of 15.6% within the interval 0.00-0.199.

Keywords : *Aggresiveness of Teenagers, Magic 5 Soap Opera, Influence of Media*



DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
1.3.1 Tujuan Penelitan	7
1.3.2 Manfaat Penelitian	7
1.4 Kerangka Konseptual.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Kerangka Teori	15
2.2.1 Pengertian Komunikasi	15
2.2.2 Komunikasi Massa	16
2.2.3 Definisi Media Massa.....	16
2.2.4 Sinetron.....	17

2.2.5 Teori Kultivasi.....	18
2.2.6 Terpaan Media.....	20
2.2.7 Agresivitas.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
1.1 Pendekatan Penelitian	22
1.2 Metode Penelitian	22
1.3 Subjek & Obyek Penelitian.....	22
1.3.1 Subyek Penelitian.....	22
1.3.2 Obyek Penelitian.....	23
1.4 Populasi dan Sampel	23
1.4.1 Populasi.....	23
1.4.2 Sampel.....	23
3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	24
3.5.1 Definisi Variabel	24
3.5.2 Jenis-Jenis Variabel.....	25
3.5.3 Definisi Operasional Variabel.....	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.7 Teknik Analisis Data.....	32
3.7.1 Skala Pengukuran	32
3.7.2 Statistika Deskriptif.....	32
3.7.3 Uji Normalitas	33
3.7.4 Analisis Data	33
3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.9 Uji Validitas dan Reliabilitas	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Gambar Umum Tempat Penelitian	38
4.1.1 Sejarah Singkat SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat	38

4.1.2	Visi, Misi SMP Kasih Anugerah	38
4.1.2.1	Visi SMP Kasih Anugerah.....	38
4.1.2.2	Misi SMP Kasih Anugerah	39
4.1.3	Struktur Organisasi Sekolah SMP Kasih Anugerah	39
4.1.4	Gambar Umum Tayangan Sinetron Magic 5	40
4.2	Hasil Penelitian	41
4.2.1	Deskripsi Data Responden Penelitian	41
4.2.1.1	Menurut Jenis Kelamin.....	41
4.2.1.2	Menurut Usia	42
4.2.1.3	Menurut Durasi Menonton Tayangan.....	42
4.2.2	Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 terhadap Agresivitas Remaja Di Kasih Anugerah	43
4.2.3	Kondisi Agresi Fisik, Verbal, Permusuhan dan Kemarahan	51
4.2.4	Analisis Data.....	58
4.2.4.1	Uji Validitas	59
4.2.4.2	Uji Reliabilitas	61
4.2.5	Uji Normalitas.....	61
4.2.6	Analisis Korelasi.....	63
4.2.7	Analisis Regresi Linier Sederhana.....	64
4.2.8	Uji ANOVA.....	65
4.2.9	Uji Hipotesis (Uji t)	66
4.2.10	Koefisien Determinasi R^2	68
4.3	Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP.....		74
5.1.	Kesimpulan	74
5.2	Saran	75

DAFTAR PUSTAKA..... 77
DAFTAR RIWAYAT PENULIS..... 79
LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Operasional Variabel	26
Tabel 3.2 Blue Print Vriabel X dan Y (Sebelum Validasi Instrument)	30
Tabel 3.3 Blue Print Vriabel X dan Y (Sesudah Validasi Instrument).....	31
Tabel 3.4 Skala Pengukuran.....	32
Tabel 3.5 Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan.....	34
Tabel 3.6 Waktu Pelaksanaan Penelitian	36
Tabel 4.1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	41
Tabel 4.2 Jumlah Responden Berdasarkan Usia.....	42
Tabel 4.3 Jumlah Responden Berdasarkan Durasi Menonton	43
Tabel 4.4 Durasi.....	43
Tabel 4.5 Frekuensi.....	45
Tabel 4.6 Atensi	47
Tabel 4.7 Agresif Fisik	51
Tabel 4.8 Agresif Verbal.....	53
Tabel 4.9 Agresi Kemarahan	54
Tabel 4.10 Agresi Permusuhan.....	56
Tabel 4.11 Rekap Pitulasi Rata-Rata Skor Variabel Y	58
Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas	59
Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas.....	61
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas	62
Tabel 4.15 Hasil Analisis Korelasi	63
Tabel 4.16 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	64
Tabel 4.17 ANOVA	65
Tabel 4.18 Uji t Agresi Fisik.....	66
Tabel 4.19 Uji t Agresi Verbal.....	66
Tabel 4.20 Uji t Agresi Permusuhan.....	67
Tabel 4.21 Uji t Agresi Kemarahan	67

Tabel 4.22 Koefisien Determinasi 68
Tabel 4.23 Koefisien Determinasi Indikator..... 68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Indeks Kualitas Program Sinetron th. 2020.....	.2
Gambar 1.2 Perbandingan Indeks Kualitas Program Sinetron th. 2017-2022.....	.3
Gambar 1.3 Data Kasus Kekerasan di Indonesia.....	.6
Gambar 4.1 Logo SMP Kasih Anugerah Gambar	38
Gambar 4.2 Analisis PP Plot Regression Standarized Residual	62



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan media massa bisa diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yakni media cetak, media elektronik, dan media siber. Media cetak yaitu media massa berbentuk koran dan majalah, media elektronik merupakan media berbentuk TV, radio, dan film. Media siber yaitu media yang terdiri dari *media social*, *website*, dan portal berita. Media massa pada konteks fungsinya di masyarakat, sangat memengaruhi perubahan sikap orang-orang dengan mekanisme pelaziman klasik, pelaziman operan ataupun proses imitasi (pembelajaran sosial). Fungsi-fungsi tersebut terkait dengan bagaimana media massa berperan sebagai pemenuh kebutuhan masyarakat terhadap informasi sekaligus fantasi Rakhmat (2001:45).

Televisi termasuk satu di antara media massa elektronik favorit di berbagai rentang usia yang biasanya menjadi wahana seseorang mengakses informasi sekaligus tayangan menghibur yang gampang dan cepat. Tidak seperti media massa lainnya, televisi tidak memerlukan keterampilan atau wawasan khusus, misalnya keterampilan membaca dan menikmati surat kabar, koran, dan majalah, sehingga memiliki keunggulan mudah dipahami dan di mengerti oleh pemirsanya. Keunggulan tersebut memungkinkan pemirsa televisi untuk menyimpan ingatan tentang apa yang dilihat dan didengarnya, meskipun ditayangkannya satu kali saja. Namun, seiring berjalannya waktu, kehadiran media baru dengan platform digital serupa semakin meningkat dan semakin dominan dari tahun ke tahun. Sifat media baru yang lebih fleksibel membuat kehadirannya semakin populer, terutama di kalangan anak muda.

Keberadaan televisi sebagai media hiburan dan informasi membangkitkan gairah masyarakat di seluruh dunia. Apalagi sekarang stasiun-stasiun TV komersial sedang memproduksi program-program yang ditayangkan untuk menarik khalayak yang lebih luas. Karena kemampuannya untuk menarik hati penonton terasa bisa dimengerti dengan anggapan sebagian mereka bahwa televisi merupakan satu elemen krusial yang menemani perkembangan hidup mereka. Kebanyakan orang bahkan anak remaja jaman

sekarang menggunakan waktunya untuk menikmati tayangan televisi dibanding berkegiatan lain Mulyana Deddy (2014:147). Ditambah, belakangan program yang ditayangkan televisi swasta saat ini memiliki keberagaman melalui genrenya yang banyak.

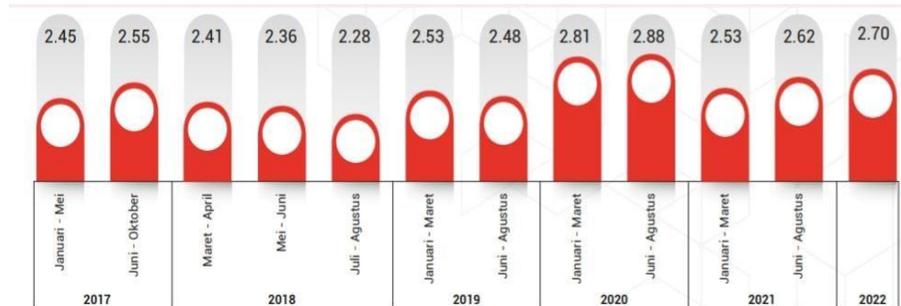
Membicarakan program televisi, hal ini tak bisa terlepas dari aspek komersialnya karena setiap program yang tayang diharuskan memiliki nilai jual yang membuat programnya bisa tayang sebagaimana yang diinginkan oleh khalayak. Berbagai acara yang ditayangkan televisi mempunyai beragam kelebihan di antaranya, pemirsa bisa menyaksikan unsur visual yang menarik, dengan warna yang beragam dan estetik, hanya dengan menonton salah satu jenis media massa elektronik ini. Saat menonton televisi, visual yang ada tak sebatas memanjakan mata pemirsanya melalui harmonisasi unsur-unsur seperti suaranya, warnanya, hingga gambarnya, tetapi juga melalui alur ceritanya, yang bisa ditemui dalam tayangan paling unggul di televisi, yakni sinetron, sehingga memicu penontonnya turut merasa segala hal yang tokoh-tokohnya alami. Akan tetapi, harus diakui program dalam televisi juga tidak selalu positif dan terdapat pengaruh yang buruk jika tayangan tersebut ditonton pemirsa berusia anak hingga remaja dengan tidak diawasi orang tuanya. Karena biasanya, mereka yang tengah masa transisi ini lebih gampang mendapat pengaruh dari tayangan-tayangan yang ditampilkan lalu menirunya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1.1 Hasil Indeks Kualitas Program Sinetron Tahun 2022 (sumber data Litbang KPI Pusat)

Berdasarkan laporan indeks yang terdapat pada website KPI.go.id pada 2022, adapun kategori tayangan sinetron didapatkan indeksnya senilai 2.70. Indeks ini

mengindikasikan sinetron masih belum mencukupi kategori standar program bermutu sesuai ketetapan KPI, (KPI 2022).



Gambar 1.2 Perbandingan Indeks Kualitas Program Sinetron Tahun 2017-2022 (sumber data Litbang KPI Pusat)

Berdasarkan data indeks kualitas program sinetron per tahun 2017-2022 menyatakan bahwa mutu tayangan program ini masih di bawah ketetapan yang distandarkan KPI. Hal tersebut mengindikasikan bahwa semua tayangan sinetron yang hadir kualitasnya masih rendah, seperti dari sisi tampilannya, dialog, hingga adegannya. Sebagai contoh, program sinetron suami pengganti ANTV, *wardrobe* yang dikenakan tokoh-tokohnya pada saat di lokasi kerja masih belum sesuai dengan norma kesopanan, lalu adegan yang berisi dialog mengenai kehamilan di luar pernikahan yang tidak meminta pertanggungjawaban dirasa belum memenuhi aspek kepantasan di dalam medium televisi. Dua hal tersebut seolah merupakan sebuah upaya mendukung tindakan-tindakan yang tidak sesuai norma asusila di tengah kebudayaan kita. Lebih lanjut, terdapat ujaran-ujaran makian yang sering tampil di sinetron yang juga termasuk permasalahan yang sering terjadi.. Sebagai contoh, *Amazing Drama* IPA IPS di GTV yang justru menampilkan adegan bertengkar para *talent*-nya dengan latar sekolah, ribut di rumah sakit, hingga adanya ujaran kasar, seperti : “*Gue abisin ya lo!!*”, juga unsur perendahan terhadap entitas yang berbeda, seperti : “*Loe kan anak IPA, ngapain belaiin mereka, Loe nga pantes bareng mereka. Loe jangan lupa loe tu anak IPS, jadi jangan dekat-dekat anak IPA!*”. Serta beberapa kata-kata lainnya seperti ; “*lebay banget si lo, alay, caper*”. Lebih lanjut, terdapat *scene* di sinetron yang membahayakan seolah menjurus kepada tindakan kekerasan. Hal ini ditemukan dalam *Anak Jalanan a New Beginning* yang menampilkan *scene* saling berkelahi, saling menendang, dan

berbatalan dengan motor yang dilakukan tokoh utamanya, yakni Boy di jalanan, sembari pada sekali waktu menyenggol dan melibas motor tokoh di dalam sinetron yang mengakibatkan motornya mengalami kecelakaan.

Sinetron memang sejak dulu sudah banyak menyajikan alur kisah yang mengandung episode-episode panjang, konten yang diceritakan juga bervariasi. Di antara tayangan-tayangan tersebut, terdapat tayangan dengan rating tinggi. Satu di antaranya ialah sinetron *Magic 5*, program sinetron di Indosiar. Masa-masa remaja, terutama mereka yang masih bersekolah mudah meniru sikap dan tindakan yang ada di sinetron yang tayang di TV. Adegan-adegan yang dilihat dalam tayangan sinetron tersebut juga akan dengan mudah ditiru meski termasuk tindakan yang tidak terpuji, terlebih pada saat menyaksikan tokoh-tokohnya yang berwajah rupawan dan berperan dengan baik, mereka memandangnya sebagai suatu hal ideal yang mendorong mereka untuk mengikuti tindakan tokoh-tokohnya. Hal ini disebabkan ciri remaja yang merupakan tahapan perkembangan sehingga remaja kerap kurang peduli segala sesuatu yang mereka lakukan, apakah memenuhi unsur kepantasan atau tidak.

Perkembangan sinetron memiliki konsekuensi yang berbeda pada waktu yang berbeda. Sinetron dengan tema cinta remaja cenderung monoton jika dibandingkan dengan sinetron-sinetron lawas pada zamannya. Kebanyakan sinetron yang tayang di televisi sebatas mengangkat tema mengenai percintaan yang didalamnya justru mengandung unsur kekerasan. Alur ceritanya pun dapat dibilang kurang kreatif, banyak di antara judul yang tayang saat ini mengadaptasi atau menyalin cerita dari negara lain. Munculnya sinetron anak sekarang nanti bisa dengan mudah dikalahkan sinetron bertema percintaan remaja. Pergantian tren sinetron anak menuju yang bertema percintaan remaja justru memengaruhi cara berpikir dan perilaku remaja saat ini. Selain itu, dilansir dari *website* merahputih.com banyak suara yang mengkritik tingkah laku remaja zaman ini yang memiliki kecenderungan negatif akibat pengaruh tayangan sinetron. Kehadiran tayangan ini di televisi bukan tanpa alasan, respons dari penontonnya yang menyebabkan sinetron terus hadir di tengah ekosistem televisi kita.

Agresivitas menurut Sarwono (2009:34) ialah sebuah tindakan berupa verbal ataupun fisik yang secara sengaja dilakukan dengan tujuan menyakiti ataupun

membuat kerugian untuk pihak lainnya. Sementara itu, Kartono (2011:51) menjabarkan perilaku agresif merupakan reaksi promitif berupa tindakan meluapkan amarah yang tidak terkendali, keseragaman, kekerasan, perilaku gila, dan kekejaman, ketakutan terhadap lingkungan dan perilaku agresif lainnya. Agresivitas dikenal sebagai kata yang berasosiasi pada bagaimana rasa amarah ataupun konflik diluapkan.

Dari pendapat para ahli diatas, agresi ialah tindakan secara verbal maupun fisik yang bertentangan dengan persahabatan ataupun hubungan sosial, yang mana hak dan keinginan orang lain diabaikan atau dibatasi, dan dapat disimpulkan bahwa hal ini menimbulkan motivasi untuk merespons segala jenis perlakuan penghinaan, frsutasi, menyakiti ataupun membuat kerugian pihak lainnya. Di sisi lain, tindakan ini seringkali ditimbulkan karena sifat remaja yang masih dalam masa transisi dari sisi hormon dan fisiknya yang termasuk dalam keadaan alamiah.

Beragam berita tentang beragam kejahatan, termasuk perkuliahian atau tawuran, kekerasan dalam lingkungan sekolah maupun rumah tangga, pelecehan anak dalam masyarakat seringkali terjadi. Kejadian semacam ini mengindikasikan tindakan agresif di tengah-tengah kita mengalami peningkatan kualitasnya sampai-sampai menjadikan diri sendiri sebagai korbannya yang termasuk dalam bentuk bentuk perilaku sosial dari peningkatan agresi sebagai respon emosional. Peningkatan agresi termasuk bentuk perilaku sosial yang biasanya terjadi pada remaja yang masih bersekolah dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Praptiani (2013) dalam penelitiannya mengemukakan jenis konflik yang biasanya terjadi pada masa remaja di antaranya konflik dengan sebayanya, pasangan, orang tua, serta gurunya di sekolah. Beberapa remaja menyatakan bahwa dirinya seringkali berkonflik dengan temannya karena adanya kesalahpahaman, bergurau, dan kompetisi ataupun persaingan. Konflik yang terjadi antarteman tidak memandang *gender* yang kemudian penyelesaiannya justru melalui penghindaran terhadap teman tersebut, berkata tidak sopan atau kasar hingga perkuliahian.

Dilansir dari databoks.katadata.co.id Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) mendata kasus korban kekerasan di Indonesia per 1 Januari-27 September 2023 sejumlah 19.593 kejadian. Catatan ini adalah yang

tercatat secara *real time* saat diperbarui pada pukul 14.35 WIB. Catatan data ini bisa dilihat pada sistem informasi dari untuk perlindungan perempuan dan anak (Simfoni PPPA).



Gambar 1.3 Data Kasus Kekerasan di Indonesia (Katadata.com)

Lebih lanjut, dilihat dari usia, pihak yang menjadi korban kekerasan di Indonesia dominan terjadi pada remaja berusia 13-17 tahun, yang berjumlah hingga 7.451 ataupun sekira 38% dari keseluruhan data yang tercatat di periode ini. Kemen-PPPA lebih lanjut mencatat jenis kekerasan terbanyak terjadi ialah dalam bentuk kekerasan fisik sejumlah 6.621, kemudian kekerasan psikis sejumlah 6.068. Melalui catatan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kekerasan fisik maupun psikis yang terjadi pada remaja di Indonesia cukup besar, melalui penelitian ini penulis ingin meneliti seberapa dalam tayangan sinetron mempengaruhi agresivitas pada remaja. Maka dari itu peneliti tertarik meneliti, **“Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 Terhadap Agresivitas Remaja Di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang, peneliti membuat rumusan permasalahan, yakni:

1. Apakah terdapat pengaruh pada tayangan sinetron Magic 5 terhadap Agresivitas Remaja Di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat ?

2. Bagaimana tayangan sinetron Magic 5 mempengaruhi agresivitas pada siswa-siswi SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat ?
3. Berapa presentase agresi fisik, agresi verbal, agresi permusuhan dan agresi kemarahan siswa-siswi SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat selama menonton tayangan sinetron Magic 5 ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Mengacu pada permasalahan yang penulis rumuskan, diketahui tujuan dilaksanakannya penelitian ini, yakni:

- 1) Untuk mengetahui adakah pengaruh tayangan sinetron Magic 5 di televisi terhadap agresivitas remaja saat ini.
- 2) Untuk mengetahui presentase agresi fisik, agresi verbal, agresi permusuhan, dan agresi kemarahan siswa-siswi SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat selama menonton tayangan sinetron Magic 5
- 3) Untuk mengetahui bagaimana sinetron Magic 5 mempengaruhi agresivitas pada siswa-siswi SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya mempunyai manfaat, dalam hal teoretis ataupun praktisnya. Maka manfaat tersebut, di antaranya:

1. Teoritis

Secara teoretis penelitian ini mempunyai kegunaan untuk pengembangan ilmu secara teori yang sudah dikembangkan dalam penelitian ini serta berguna untuk penelitian lain yang serupa ataupun dapat menjadi pembelajaran perihal agresivitas remaja dari tayangan sinetron.

2. Praktis

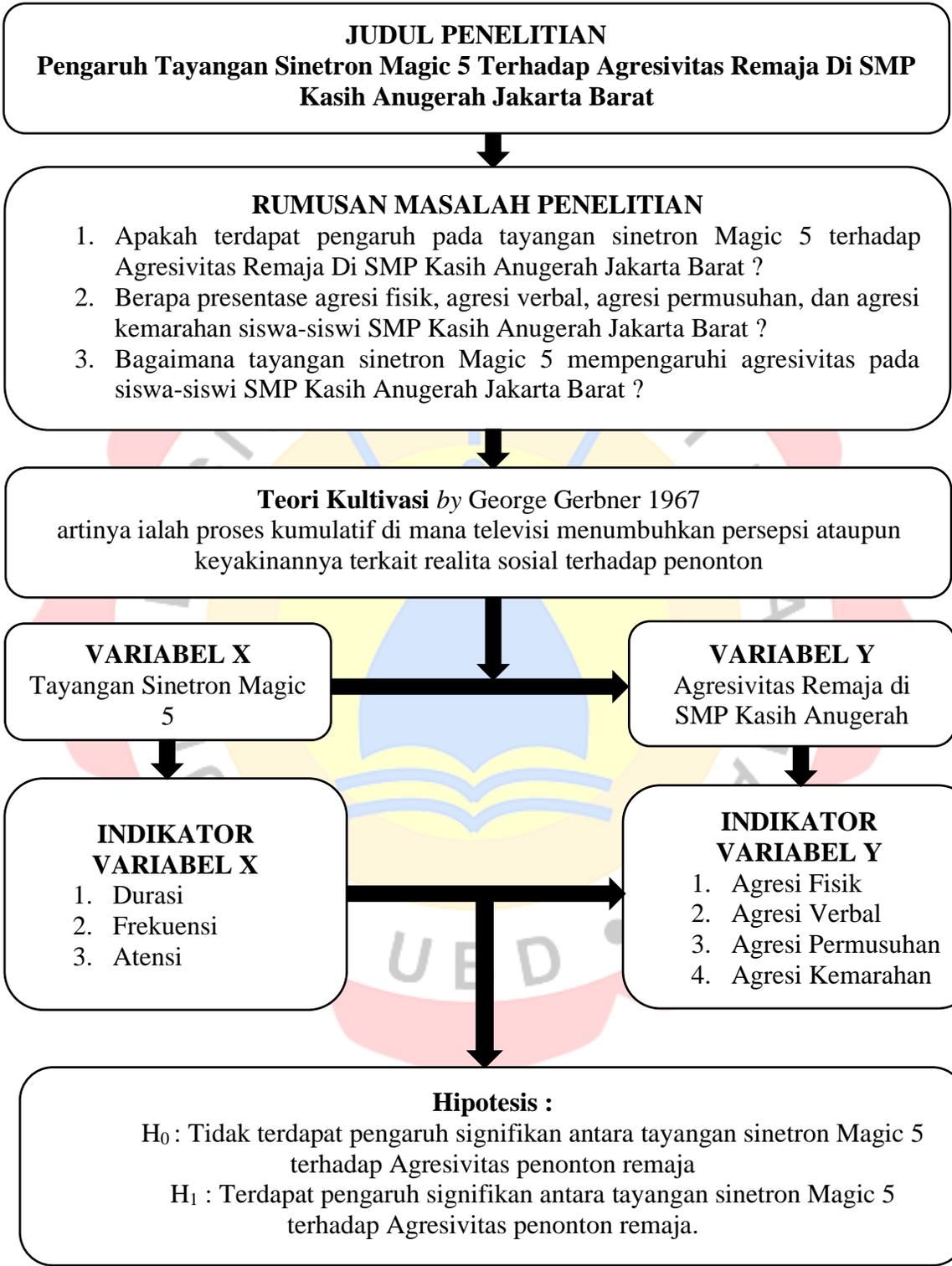
Secara praktis penelitian ini harapannya bisa menjadi sumber acuan sekaligus media belajar untuk orang tua maupun anak remaja terkait efek yang ditimbulkan media massa (televisi) supaya lebih memilah acara yang ingin di tonton anak-anak mereka. Di samping hal tersebut, penelitian ini harapannya juga bisa

menjadi sebuah penilaian dan perbaikan untuk para pemilik media televisi supaya memiliki program-program yang sifatnya edukasi dan motivasi remaja supaya memiliki sikap yang wajar sebagaimana usia mereka.

1.4 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah satu bentuk kerangka berpikir yang berguna sebagai pendekatan untuk pemecahan permasalahan. Secara umum, kerangka penelitian menggunakan pendekatan ilmiah dan menampilkan hubungan antarvariabel dalam proses penganalisisannya. Secara umum kerangka konseptual juga didefinisikan sebagai keterkaitan ataupun korelasi antara suatu konsep dan konsep lain dari permasalahan yang dikaji. Kerangka konseptual diperoleh dari konsep teori/ilmu yang dipergunakan menjadi dasar penelitian. Sugiyono (2021: 63,95) kerangka konsep yang baik berisikan aspek-aspek seperti berikut.

Kerangka konseptual pada penelitian ini ialah tayangan sinetron Magic 5 (X) sebagai variable independennya dan agresivitas remaja sebagai variabel dependennya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan usaha menemukan penelitian sebagai pembanding dan mendapatkan inspirasi kebaruan untuk penelitian yang peneliti teliti saat ini. Selain hal tersebut, dengan mengkaji studi yang pernah ada peneliti terbantu dalam memosisikan penelitian ini sekaligus menemukan keasliannya. Di tahapan ini peneliti menuliskan beragam kajian yang sudah dilakukan sebelumnya yang memiliki ketertarikan dengan kajian peneliti, lalu menyusun ringkasan kajian tersebut, baik kajian yang sudah dipublikasikan maupun belum. Adapun ringkasan kajian yang dimaksud, bisa dibaca dalam poin-poin berikut.

1. Teguh Santoso (2017) dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Sinetron Anak Jalanan Pada Perilaku Imitasi Siswa SMP”**. Jenis penelitian ini diklasifikasikan dalam jenis penelitian explanatory dengan metode pendekatan deskriptif kuantitatif. Tujuannya ialah untuk menyelidiki korelasi *Intensity watching Impressions of Street Children* sinetron terhadap perilaku imitasi yang terjadi di kalangan anak-anak usia SMP kelas IV, VIII Surabaya.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya hubungan kuat antara intensitas menyaksikan program sinetron Anak Jalanan terhadap tindakan peserta didik tingkat SMP Negeri 24 kelas VIII Surabaya.

Peneliti menelaah persamaan yang ada dalam penelitian Teguh Santoso, yakni keduanya menempatkan remaja sebagai objek yang dikaji. Penelitian tersebut mengenai apakah terdapat hubungan dari intensitas menonton terhadap perilaku imitasi (meniru) siswa SMP Negeri 24 Surabaya. Perbedaannya ada pada subjeknya, dalam hal ini peneliti meneliti terkait subjek pengaruh tayangan sinetron Magic 5 sedangkan Teguh Santoso meneliti mengenai pengaruh film Anak Jalanan di televisi serta pada penelitian ini Teguh Santoso hanya mencari

hubungan saja sedangkan penulis mengaitkan dengan seberapa besar dari setiap indikator perilaku meniru tersebut Santoso (2017:122–131).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lutfiana Mafika Sari, Elfiandri (2022) dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengaruh Tayangan Sinetron Dari Jendela SMP Di SCTV Terhadap Perilaku Siswa SMP N1 Gunung Sahilan Kecamatan Gunung Sahilan Kabupaten Kampar”**. Lutfiana Mafika Sari, Elfiandri dalam penelitiannya memanfaatkan teori *Uses and Effect*. Teori yang mengemukakan bagaimana penggunaan media dan efeknya yang dapat terjadi. Jenis penelitian ini ialah paradigma positivisme dan pendekatannya kuantitatif dengan jenis metode penelitiannya berupa survei. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyelidiki besaran presentase dari pengaruh sinetron Dari Jendela SMP di SCTV kepada tindakan Agresif Remaja di SMK IP Negeri1 Gunung Sahilan Kabupaten Kampar.

Hasil dari pengujian hipotesis didapatkan bahwa terdapat pengaruh secara parsial dari ditayangkannya program berjudul Dari Jendela SMP terhadap perilaku siswa Negeri 1, yakni variabel $Y_1 = 0,715$, $Y_2 = 0,628$, dan $Y_3 = 0,423$, yang signifikansinya senilai $0,000 < 0,05$, mengartikan secara menyeluruh olah H_0 . Dapat dikatakan, sinetron berjudul Dari Jendela SMP di SCTV secara parsial mempunyai pengaruh signifikansi terhadap kognisinya (Y_1), lalu tindakan Afeksi (Y_2) dan konasi (Y_3) berurutan. Secara umum, sinetron berjudul Dari Jendela SMP di SCTV memengaruhi secara signifikan kepada tindakan siswa SMP Negeri 1 Gunung Sahilan dengan sig nilainya 0,000 dan termasuk pengaruhnya besar senilai 0,663 yang ada di interval 0,60-0,799.

Peneliti menelaah persamaan penelitian Lutfiana Mafika Sari, Elfiandri dan penelitian ini, yakni keduanya meneliti terkait seberapa besar pengaruh yang diberikan sinetron pada remaja. Perbedaannya yaitu pada teori yang digunakan, penulis menggunakan Kultivasi sedangkan Lutfiana Mafika Sari, Elfiandri menggunakan teori *Uses and Effect* serta perbedaan pada subjek penelitiannya yaitu pada penelitian ini penulis meneliti mengenai sinetron Magic 5 Indosiar

sedangkan Lutfiana Mafika Sari, Elfiandri meneliti mengenai sinetron Dari Jendela SMP di SCTV.

3. Santika Oktavian Fatmawati (2018) dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengaruh Tayangan Sinetron Anak Langit SCTV Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja (Survei Terhadap Siswa-Siswi MTS Manaratul Islam Jakarta)”**. Penelitian termasuk berjenis paradigma positivisme yang pendekatannya berupa kuantitatif, dengan jenis metode penelitiannya berupa survei. Teori yang dipakai ialah Bandura Sosial, pada 4 tahapan pembelajaran sosial yaitu proses perhatian dengan persentase 50,77% - 55,38%, proses retensi 30,77% - 38,46%, proses reproduksi motoris 6,15%-18,46%, dan proses motivasi sebesar 10,77%.

Peneliti menelaah persamaan penelitian Santika Oktavian Fatmawati dan yang dilaksanakan peneliti, yakni keduanya memiliki kesamaan objek yaitu meneliti terkait perilaku agresif pada remaja. Perbedaan yang ditemukan berupa teori yang dipakai dimana penulis memakai teori kultivasi, sedang Santika Oktavian Fatmawati memakai teori Pembelajaran Sosial dari Bandura, serta perbedaan pada subjek yang dimana penulis melakukan penelitian tentang tayangan sinetron Magic 5 di Indosiar sedangkan Santika Oktavian Fatmawati menggunakan sinetron Anak Langit di SCTV sebagai subjek.

Syamsul Ryan (2020) dalam penelitian berjudul **“Pengaruh Intensitas Menonton Sinetron Terhadap Perilaku Remaja di Kelurahan Watang Suppa Kecamatan Suppa Kabupaten Pinrang”**. Penelitian Syamsul Ryan tujuannya ialah menyelidiki bagaimana intensitas menyaksikan sinetron terhadap perilaku remaja sekaligus adakah pengaruhnya antara intensitas tersebut kepada tindakan remaja di Kelurahan Watang Suppa Kecamatan Suppa Kabupaten Pinrang. Jenis penelitiannya termasuk dalam asosiatif kuantitatif, dengan cara mengumpulkan datanya berupa penyebaran angket. Syamsul Ryan memanfaatkan teori Jarum Suntik Hipodermik, yakni teori yang meyakini media massa untuk konteks dan waktu tertentu mempunyai pengaruh dominan terhadap

bagaimana cara orang-orang berpikir, serupa peluru yang bisa menembus pikiran-pikiran seseorang dan memengaruhi tindakannya.

Hasil dari analisis datanya, didapatkan temuan intensitas menonton tayangan sinetron tak memengaruhi perilaku remaja di kelurahan Watang Suppa, Kecamatan Suppa, Kabupaten Pinrang. Temuan tersebut menandakan bahwa intensitas menyaksikan sinetron yang tinggi di kalangan remaja dari uji hipotesisnya bisa diambil simpulan hipotesis dua yang mengemukakan intensitas menonton sinetron (X) tak memengaruhi tindakan remaja (Y) didapatkan H_0 diterima.

Peneliti menelaah persamaan antara penelitian Syamsul Ryan dan penelitian yang hendak dilakukan peneliti, yakni keduanya memiliki persamaan objek yang diteliti berupa remaja. Sedangkan perbedaannya adap pada objek sinetronnya yang dalam penelitian Syamsul Ryan tidak dispesifikasikan sedangkan sinetron yang diteliti penulis spesifik yaitu sinetron Magic 5 di Indosiar, Oktaviani & Fatmawati (2017:1–76).

4. Anna Rifa Nabila dan Mohamad Syahriar Sugandi (2020) dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengaruh Perilaku Menonton Tayangan Kekerasan Terhadap Agresivitas Penonton Remaja”**. Penelitian memanfaatkan pendekatan kuantitatif, dengan jenisnya berupa eksplantif, pengujian normalitas, regresi linear sederhana, koefisien determinasi, hingga pengujian hipotesis. Adapun untuk teknikalnya berupa teknik sampling (nonprobability sampling) yakni kuota sample yang memanfaatkan persamaan tabel Krejcie-Morgan. Pengujian hipotesisnya dihasilkan adanya pengaruh signifikan tingkah laku menonton konten berisi kekerasan terhadap tindakan agresivitas pemirsa usia remaja di DKI Jakarta, yang terbukti melalui t hitung ($4.584 > t$ tabel (1.664) dan koefisien determinasi yang dihasilkan mengindikasikan tingkah laku menonton konten berisi kekerasan memengaruhi senilai 65,93% terhadap sikap agresif pemirsa remajanya di DKI Jakarta. Sementara senilai 34,07% perilaku agresif berasal dari pengaruh oleh factor lainnya yang tidak menjadi objek pembahasan di sini.

Peneliti menelaah persamaan temuan Anna Rifa Nabila dan Mohamad Syahriar Sugandi dan penelitian yang hendak dilaksanakan peneliti, berupa keduanya meneliti mengenai tayangan kekerasan dengan objek yang diteliti yaitu agresivitas penonton remaja. Perbedaannya yaitu pada subjek judul film, penulis meneliti mengenai sinetron Magic 5 sedangkan Anna Rifa Nabila dan Mohamad Syahriar Sugandi meneliti mengenai film Joker yang tayang di bioskop pada tahun 2020. Nabila & Sugandi (2020:77–82).

5. Rizky Ruah Indria, Iwan Joko Prasetyo (2017) dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengaruh Tayangan Sinetron Anak Jalanan Terhadap Perilaku Agresif Murid SMP Muhammadiyah 6 Surabaya”**. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini ialah menyelidiki adakah pengaruh tayangan sinetron Anak Jalanan di RCTI kepada tindakan agresif remaja SMP Muhammadiyah 6 Surabaya. Dalam menganalisis datanya, peneliti di sini memanfaatkan teknik analisis data koefisien korelasi spearman, dengan menggunakan teori SOR. Adapun jenisnya berupa kuantitatif dan pendekatannya berupa survei.

Temuan yang dihasilkan mengindikasikan bahwa terdapat korelasi yang relatif tinggi diantara intensitas menyaksikan tayangan sinetron kekerasan dan perubahan tindakan agresif. Sejumlah referensi juga mengatakan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan pada saat seorang individu menyaksikan *scene* ataupun acara yang isinya kekerasan dengan intensitas menonton yang tinggi.

Perbedaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian diteliti peneliti ada;aj teori yang digunakan, teknik menganalisis datanya dan objeknya dimana peneliti menggunakan teori kultivasi, teknik menganalisis data korelasi *pearson product moment* dan objeknya yaitu sinetron Magic 5. Sedangkan Rizky Ruah Indria, Iwan Joko Prasetyo menggunakan teori SOR teknik analisis data spearman dan objeknya yaitu sinetron Anak Jalanan. Indria & Prasetyo (2017:157–165).

6. Penelitian yang dilakukan oleh Izzatul Mardiah, Budi Santosa, dan Charles Charles (2021) dalam studi yang judulnya **“Pengaruh Media Televisi Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SD Islam Terpadu Syahrial Ilmi”**.

Penelitian ini dilatarbelakangi perilaku sosial yang diakibatkan tayangan yang ada di TV. Adapun pendekatannya ialah kuantitatif yang sifatnya korelasi dan memanfaatkan metode regresi linier sederhana dan menggunakan teori Pembelajaran sosial.

Temuan yang dihasilkan, menemukan bahwa siswa merasa dipengaruhi oleh media televisi yang ditunjukkan dengan hasil statistik dan wawancara. Penelitian menghasilkan signifikansi kuat diantara pembentukan perilaku sosial dan tayangan pada media televisi. Berdasarkan hasil persamaan regresi diperoleh interpretasinya terkait regresi variabel komunikasi interpersonal senilai -635 yang mengartikan media televisi hasilnya naik, sehingga perilaku sosial siswanya sejumlah -635. Besaran pengaruh media televisi terhadap perilaku sosial, yakni sejumlah 12,3% dan 88,7% lainnya berasal faktor lainnya.

Dalam penelitian ini terdapat perbedaan secara teori dan memiliki kesamaan secara metode dan teknik dalam mengambil sampelnya yakni berupa teknik purposive sampling dengan metode regresi linier sederhana.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Pengertian Komunikasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, komunikasi diartikan sebagai pengiriman serta penerimaan sebuah pesan atau berita dari dua orang atau lebih sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami. Suci R (2021:2) Komunikasi secara umum bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada orang lain dan komunikasi yang baik adalah komunikasi yang dapat dimengerti dan diterima oleh orang lain. Selain dengan cara verbal atau lisan, komunikasi juga dapat dilakukan dengan Bahasa tubuh atau menggunakan gerak tubuh untuk tujuan tertentu atau dalam satu waktu tertentu komunikasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan verbal dan gerak tubuh secara bersamaan. Komunikasi terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu komunikasi organisasi, komunikasi kelompok, komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal dan komunikasi massa.

2.2.2 Komunikasi Massa

Komunikasi Massa berperan penting dalam fenomena popularitas individu, organisasi, atau Lembaga tertentu. Quadratullah (2016:41) menjabarkan komunikasi massa merupakan komunikasi yang memiliki unsur seperti komunikasi pada umumnya, namun membutuhkan gatekeeper dalam melakukan komunikasi tersebut seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, internet ataupun film.

McQuail sendiri membedakan fungsi komunikasi massa bagi masyarakat dan fungsi komunikasi massa bagi individu. Fungsi komunikasi massa bagi masyarakat yakni informasi, korelasi, kesinambungan, hiburan dan mobilisasi, sedangkan fungsi komunikasi massa untuk individu yakni informasi, identitas pribadi, integrasi, dan interaksi sosial. Secara Khusus komunikasi massa juga memberikan fungsinya dalam informasi, Pendidikan, dan mempengaruhi (*to persuade*).

2.2.3 Definisi Media Massa

Cangara Hafied (2010:123) menjabarkan entitas media sebagai alat ataupun wahana yang berguna dalam penyampaian suatu informasi dari komunikator terhadap masyarakat, sementara definisi media massa adalah alat yang berguna menyampaikan informasi dari sumber pada masyarakat memanfaatkan saluran komunikasi misalnya surat kabar, film, TV, hingga radio. Berikut ini peranan media massa untuk khalayak berdasarkan pandangan Dominick dalam bukunya Mc Quail.

- a. *Warning Before Surveillance (Pengawasan dan Peringatan)* peranan pada saat media massa menyampaikan informasi terkait suatu hal yang bentuknya membahayakan, misal ancaman bencana alam, naiknya harga bahan pokok, dan sebagainya
- b. *Instrumental Surveillance (Pengawasan Instrumental)*, Distribusi pesan yang berguna memberi bantuan pada masyarakat untuk kehidupan. Misalnya produk-produk baru, dll

- c. *Linkage (Pertalian)*, Media massa berperan sebagai penyatu antar elemen masyarakat yang memiliki keberagaman, yang membangun linkage (pertalian) sesuai kesamaan tujuan dan minatnya.
- d. *Transmission Of Values (Penyebaran Nilai-Nilai)*, berperan sebagai sosialisasi: bagaimana seseorang menirukan tindakan dan nilai-nilai suatu golongan.
- e. *Intertainment (Hiburan)*, adalah suatu penyampaian dengan strategi untuk memberitakan dan membangun opini publik melalui saluran surat kabar, TV, hingga radio. Denis (2011:175)

Televisi merupakan media massa yang memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai media informasi, media Pendidikan, dan media hiburan. Adapun program televisi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu program hiburan dan program informasi. Program hiburan didasarkan pada imajinasi, sedangkan program informasi didasarkan pada fakta-fakta yang diolah menjadi satu program. Salah satu program hiburan yang banyak digemari di berbagai kalangan ialah program sinetron.

2.2.4 Sinetron

Wardana Veven Sp (2017:10) menjabarkan sinetron sebagai gabungan dua istilah “sinema” yang artinya visual hidup dan “elektronika” yang artinya ilmu terkait penggunaan gerakan partikel pembawa suatu isi di ruang hampa. Menurut Wardhana (2012) sinetron ialah film, pertunjukan, seni peran, sinema-sinema serupa dengan TV-Play, dengan teledrama, serupa seni sandiwara di TV, serupa film TV, serupa lakon TV. Kesamaannya ialah mereka tayang melalui media audiovisual yang kita sebut dengan televisi.

Berdasarkan menurut para ahli yang sudah dijelaskan diatas penulis menyimpulkan tayangan televisi adalah media yang menampilkan pertunjukan, drama sinetron, komedi dan juga sebagai media pemberi informasi kepada khalayak yang disertai dengan seleksi pada tayangan yang akan disiarkan.

2.2.5 Teori Kultivasi (*cultivation theory*)

Teori kultivasi merupakan teori diprakarsai paling awal oleh Profesor George Gerbner pada saat beliau menjabat dekan *Anneberg School Of Communication* di Universitas Pennsylvani, US. Kata Kultivasi bersumber dari istilah “*Cultivation*” yang artinya penguatan, pengembangan, penanaman ataupun pemerataan. Hal ini artinya segala sesuatu yang media sebarakan, terutama saluran televisi dapat menguatkan persepsi masyarakat dalam memandang kenyataan. Pernyataan tersebut bisa dilihat dari hipotesis awal analisis kultivasi, yakni “makin besar intensitas individu menghabiskan waktunya untuk menikmati televisi (mengartikan makin lama waktu hidup mereka di dunia yang diciptakan televisi), hal ini makin membuat individu beranggapan kenyataan sosialnya sama dengan penggambaran televisi” Kriyantono Rachmat (2006:285).

Televisi dan media lain mempunyai peran yang sangat krusial terkait pengaruhnya terhadap cara seseorang melihat dunianya. Pada konteks masyarakat sekarang, banyak di antara mereka memperoleh informasi dari media massa, alih-alih pengalaman dan pembicaraan secara langsung. Oleh karena itu, media massa ini bisa membangun suatu realitas di benak masyarakat, termasuk juga realitas mengenai apa itu kekerasan. Aktivitas menyaksikan tayangan TV bisa mengkultivasi sebuah asumsi bahwa dunia merupakan ruang yang dipenuhi kekerasan dan para pemirsa kelas berat (*heavy viewers*) merasakan kekerasan sterjadi lebih sering di dunia dibanding kenyataanya ataupun dibanding yang dialami pemirsa kelas ringan (*light viewer*) West Richard & Turner Lynn H (2014:84).

Teori ini berpandangan TV termasuk dalam media ataupun wahana pokok untuk penontonnya mempelajari apa itu masyarakatnya dan kebudayaan di lingkungan tersebut. Perspektif apapun yang terbentuk di pikiran khalayak berdasarkan apa tontonannya yang berkaitan dengan masyarakat dan kultur di tontonan tersebut. Hal ini berarti, melalui interaksi diantara penonton dan televisi, masyarakat mempelajari dunia, manusia-manusianya, serta nilai-nilai dan adat kebiasaannya. Orang-orang yang kecanduan berat terhadap TV (*heavy viewers*) biasanya beranggapan bahwa segala

sesuatu yang ditampilkan di sana merupakan realitas di dunia nyata. Sebagai contoh, mengenai tindakan kekerasan yang ada di tengah kehidupan kita. Orang-orang yang kecanduan berat biasanya berujung penyebab utamanya ialah permasalahan sosial, padahal barangkali terdapat penyebab utama berupa *cultural shock* (keterkejutan budaya) dari tradisional menuju modern. Tak terkecuali misal, mereka yang kecanduan berat TB mengungkapkan bahwa peluang orang menjadi korban tindak kekerasan alah 1 banding 10, padahal pada realitanya bisa 1 banding 50. Artinya bisa dikatakan, bagaimana seseorang menilai, mempersepsikan dan berpendapat bergantung pada *framing* dari TV supaya bisa menciptakan dunia yang dilihat para penonton di TV. Untuk orang-orang yang kecanduan berat TV, segala sesuatu yang ada di TV itu gambaran nyata yang ada di kenyataan.

Berdasarkan hal tersebut, tindakan kekerasan yang ditampilkan di TV adalah cerminan peristiwa yang ada di lingkungan sekitar. Apabila TV menampilkan kekerasan, hal itu mencerminkan peraturan hukum yang tak dapat menyelesaikan keadaan sebagaimana penggambaran adegan di TV, hal tersebut berkemungkinan yang benar-benar terjadi di kehidupan nyata. Oleh karenanya, kekerasan di TV mereka anggap merupakan kekerasan yang sebenarnya tengah berlangsung di kenyataan. Peraturan hukum yang dapat dipakai untuk menanggulangi tindakan kekerasan yang di pertontonkan di TV akan menampilkan seperti itu realitas hukum yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Ketika kita menyaksikan program sinetron yang ada di TV swasta nasional, kita bisa melihat adanya sejumlah tindakan kekerasan yang terjadi di masyarakat. Di sinetron tersebut ditampilkan tindakan kekerasan ada tak sedikit yang dapat diungkapkan. Menurut perspektif kultivasi diungkapkan bahwa *scene* yang diperlihatkan pada tayangan tersebut merupakan gambaran dunia yang sesungguhnya, segala sesuatu yang dikatakan media TV dalam beritanya itu adalah gambaran kenyataannya. Gambaran tersebut berupa kekerasan di Indonesia yang sangat banyak terjadi dan secara jumlah terus mengalami peningkatan. Tayang itu lah yang seakan-akan benar-benar berupa penggambaran sesungguhnya mengenai dunia yang dipenuhi kekerasan terutama di negara Indonesia. Oleh karenanya, efek kultivasi mengesankan

TV memiliki pengaruh yang demikian kuat untuk seorang individu. Penelitian kultivasi fokus terhadap media massa yang termasuk agensosialisasi dan menelusuri benarkan penikmat TV itu lebih percaya dengan apa yang ditampilkan di dalamnya dibanding kenyataan yang dilihat mereka setiap harinya. Dapat dikatakan, kultivasi bertujuan mengetahui kenyataan seperti apa yang penonton bayangkan dan persepsikan ataupun bagaimana media TV memengaruhi persepsi penontonnya akan dunia nyata. Asumsi dasar pada teori ini ialah terpaan media yang berlanjut dapat memberi deskripsi dan memengaruhi persepsi penontonnya. Dapat diartikan selama penontonnya berkontak dengan TV, penonton akan mempelajari dunianya (dampak terhadap persepsi), mempelajari sikap dan nilai-nilai yang dibawakan TV.

Mengacu pada pemaparan terkait teori kultivasi orang selalu mendapat terpaan informasi melalui media televisi akan membangun realitas yang serupa dengan apa yang disampaikannya. Pernyataan tersebut juga bisa terjadi pada terpaan tayangan sinetron yang disajikan oleh stasiun TV, yang jika didasarkan teori kultivasi untuk konteks penelitian, para remaja yang menjadi penonton tayangan kekerasan dalam sinetron akan muncul rasa ingin tahu dan mencoba sehingga akan terjadi tindakan serupa seperti yang ditayangkan televisi kepada seseorang.

2.2.6 Terpaan Media

L. Ardianto (2014:168) menjabarkan terpaan bisa didefinisikan sebagai aktivitas mendengarkan, menyaksikan, dan membaca informasi media atau memiliki perhatian dan pengalaman terkait informasi yang disampaikan dan hal ini berlaku untuk seorang individu maupun kolektif. Terpaan media massa bisa dipakai dalam rangka mencari data masyarakat terkait bagaimana mereka menggunakan media, baik durasi penggunaannya maupun frekuensi penggunaannya, hingga atensi dari pengguna.

- a. Durasi lamanya menonton tayangan sinetron Magic 5
- b. Frekuensi seberapa sering tayangan sinetron Magic 5 ditonton
- c. Atensi tingkat perhatian seseorang dalam menonton sinetron Magic5

2.2.7 Agresivitas

Berkowitz (1995) memaknai agresif berupa tindakan yang ditujukan menyakiti pihak lain, dari mulai menyakiti fisik hingga mentalnya. Buss dan Perry (1992) menjabarkan agresif merupakan kehendak seseorang untuk menyakiti seseorang lainnya, melalui ekspresi perasaan negatif dengan memusuhi tercapainya tujuan pelaku Perry (1992:452-459). Qian & Zhang (2014:322) menjelaskan agresifitas diidentifikasi melalui indikator-indikator sebagai berikut:

- a) Agresi fisik yakni seseorang yang cenderung menyerang orang dari fisiknya yang merupakan bentuk ungkapan amarah.
- b) Agresi verbal yakni seseorang yang cenderung menyerang seseorang lain ataupun memberikan stimulus yang membuat rugi dan menyakiti mereka secara verbal, yakni dengan menggunakan kata ataupun tindakan penolakan.
- c) Agresi kemarahan yakni ekspresi emosi ataupun afeksi dalam bentuk motivasi fisiolog yang merupakan satu tahapan persiapan agresi
- d) Agresi permusuhan yakni perasaan sakit hati dan tidak adil yang merupakan hasil ekspresi dari suatu proses berpikir. Qian & Zhang (2014).

Mengacu pada penjelasan para ahli tersebut penulis menyimpulkan agresivitas adalah perilaku menyakiti pihak lainnya baik fisik maupun psikis dan termasuk hasil dari representasi emosi yang tidak terkontrol.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini, tipe penelitiannya berupa asosiatif kausal, dimana tujuannya ialah menyelidiki korelasi diantara dua variabel ataupun lebih, menemukan peran, pengaruh, dan hubungan yang sifatnya kausalitas, yakni diantara variabel independen dan dependennya. Penggunaan metode kuantitatif dikarenakan datanya berbentuk angka-angka dan analisisnya menerapkan statistik. Variabel yang dihubungkan pada penelitian ini ialah Pengaruh *Tayangan Sinetron Magic 5* (X) dan *Agresivitas Penonton Remaja Di SMP Kasih Anugerah* (Y).

3.2 Metode Penelitian

Neuman (2003:56) menjabarkan tiga kategori metode yang bisa diterapkan dalam penelitian kuantitatif: survei, analisis isi, dan eksperimen. Menurut P. Sinambela Lijan (2021:184) data merupakan informasi numerik mengenai suatu obyek yang bisa menjadi landasan bagi proses pengambilan simpulan suatu penelitian.

Berdasarkan pernyataan diatas, bisa diambil simpulan data ialah kumpulan angka-angka dan fakta atau bahan mentah yang perlu diolah dan kemudian akan menghasilkan informasi. Untuk konteks penelitian peneliti, jenis metode penelitian yang peneliti gunakan ialah survei. Jenis tersebut merujuk kepada studi yang sifatnya kuantitatif yang berguna dalam mengkaji gejala pada satu kolektif ataupun perilaku satu entitas. Dalam pengambilan datanya, survei biasanya menerapkan kuesioner untuk menjadi alat pengambilan data.

3.3 Subyek & Obyek Penelitian

3.3.1 Subyek Penelitian

Menurut KBBI (1989:862) subjek penelitian ialah orang, tempat ataupun benda yang diobservasi yang tujuannya ialah dijadikan sasaran. Adapun subyek di sini, yakni Siswa/I SMP Kasih Anugerah yang terdiri dari remaja kelas VIII (delapan) dan IX (Sembilan).

3.3.2 Obyek Penelitian

Supranto (2000:21) menjabarkan objek penelitian sebagai sekelompok komponen, seperti individu, kelompok, ataupun hal lain yang hendak dikaji. Dajan Anto (1986:21) mempertegas bahwa objek penelitian ialah permasalahan utama kajian yang sehingga mengumpulkan data yang dibutuhkannya bisa lebih tepat sasaran. Adapun obyek penelitian dalam penelitian ini ialah meneliti ada atau tidaknya Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 di Indosiar. Menurut Effendy (1986) program TV biasanya berdampak pada perilaku, opini, persepsi, dan perasaan pemirsa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa acara televisi ialah sebetuk reaksi/evaluasi terkait sebuah objek, yang memiliki keberpihakan/tak berpihak yang termasuk dalam suatu keteraturan terkait perasaannya (*afeksi*), pikiran (*kognisi*), dan pre-disposisi perilaku (*konasi*).

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi sendiri sebenarnya area luas yang meliputi subjek serta objek yang dengan suatu karakteristik dan mutu yang nantinya ditentukan peneliti agar bisa dikaji dan ditarik simpulannya. Pada penelitian ini, populasinya ialah peserta didik SMP Kasih Anugerah kelas VIII (delapan) dan kelas IX (Sembilan) yang jumlahnya 105 anak.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah representasi bagian dari eluruh populasi dengan karakteristik tertentu. Jika populasinya besar, dan dalam penelitian tak memungkinkan mengkaji keseluruhan, misal dikarenakan keterbatasan waktu, energi, serta dana, sehingga peneliti bisa memanfaatkan rerepresentasi berupa sampel dari seluruh populasinya Sugiyono (2014:81).

Dalam penentuan sampelnya peneliti memanfaatkan persamaan dari Slovin, yakni:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasinya

e = tingkat eror

Definisi dari persamaan slovin dari pendapat Sugiyono (2017) merupakan rumus untuk menentukan ukuran sample yang dianggap merepresentasikan total populasi. Sugiyono memberikan penjelasan ini dalam bukunya yang membahas terkait metodologi penelitian..

$$n = \frac{105}{1 + 105 (0,01)^2}$$

$$n = \frac{105}{1 + 1,05}$$

$$n = \frac{105}{2,05}$$

$$n = 51,219$$

Penulis menggunakan taraf kepercayaan sample pada populasinya sejumlah 90% dan taraf kesalahannya senilai 10% (0,1), dari keseluruhan populasinya berjumlah 105 anak. Melalui persamaan diatas bisa didapatkan total sampelnya sebesar 51,219 yang kemudian peneliti bulatkan menjadi 55 responden meliputi siswa-siswi SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat kelas VIII (delapan) dan IX (Sembilan).

3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

3.5.1 Definisi Variabel

Sudaryono (2016:45) mendefinisikan variabel sebagai segala hal, berbentuk apa pun, yang oleh peneliti ditentukan sebagai topik kajian guna mengumpulkan data dan mengambilesimpulan.

Edi Riadi (2016:52) variabel penelitian didefinisikan sebagai sifat ataupun kualitas individu ataupun suatu entitas yang, ketika diukur ataupun diamati, secara konsisten menghasilkan hasil yang berbeda bagi individu ataupun entitas yang diteliti. Berdasarkan pandangan pakar-pakar tersebut, bisa diambil simpulan variabel ialah komponen yang ditentukan peneliti sebagai suatu hal yang hendak dikaji dan diuji, sehingga peneliti mendapatkan informasi sebagai cara menarik simpulan.

3.5.2 Jenis-Jenis Variabel

Menurut Sugiyono (2021) jenis variabel ialah hubungan diantara satu variabel atau lebih, sehingga jenis-jenis bisa dibagi ke dalam:

1. Variabel bebas

Sugiyono (2021) menjabarkan variabel bebas ialah variabel yang memengaruhi ataupun merupakan penyebab perubahan ataupun kemunculan variabel terikat.

2. Variabel terikat

Sugiyono (2021) menjabarkan variabel ini merupakan luaran, ketentuan, konsekuensi. Variabel terikat ialah variabel yang mendapat pengaruh akibat munculnya variabel terikat.

Pada konteks penelitian ini ada dua jenis variabel yakni Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 sebagai variabel bebas (*Independent Variable*) dan Agresivitas Penonton Remaja Di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat selaku variabel terikatnya (*Dependent variable*).

3.5.3 Definisi Operasional Variabel

Variabel operasional fungsinya ialah menjadi indikator dalam rangka pengukuran variabel dalam penelitian dengan memberikan batasan atau penjelasan variabel untuk setiap variabelnya. Menurut Sugiyono (2021) variabel operasional mengacu pada fitur, karakteristik, ataupun nilai suatu objek ataupun aktivitas yang mempunyai variasi yang dipilih peneliti untuk dikaji untuk pada akhirnya diambil kesimpulannya.

Penjabaran definisi ini berguna sebagai cara mnghindari kesalahan dalam pengumpulan datanya. Untuk konteks penelitian ini, definisi operasionalnya yaitu

Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 (X) dan Agresivitas Penonton Remaja Di SMP Kasih Anugerah (Y) maka definisi operasionalnya adalah sebagai berikut.

1. Tayangan Sinetron Magic 5 (X)

Sinetron Magic 5 merupakan sinetron Indonesia yang diproduksi Mega Kreasi Film. Sinetron yang merupakan genre drama, action dan *romance* ini menampilkan kisah drama percintaan anak muda yang dibubuhi dengan adegan *action*, yang mana hal tersebut menjadi sebuah pengaruh kebiasaan yang ditiru secara langsung oleh anak remaja di SMP Kasih Anugerah.

2. Agresivitas

Agresivitas adalah segala tindakan yang tak bisa di mana dalam konteks sosialnya akan mendapatkan penolakan. Agresivitas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya, faktor budaya, sosial, individu dan situasi. Dalam penelitian ini memfokuskan pada faktor sosial dan faktor pribadi. Faktor sosial berasal dari pengaruh sejumlah aspek, di antaranya frustrasi (*frustration*), provokasi langsung (*direct provocation*) dan kekerasan di media (*media violence*). Faktor pribadi berasal dari pengaruh personalitas/karakter pribadi (*personality*), narsistik (*narcissism*), dan gender yang berbeda (*gender differences*).

Tabel 3.1
Operasional & Pernyataan Variabel Tayangan Sinetron dan Agresivitas Penonton Remaja

Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	Pernyataan
Tayangan Sinetron Magic 5 (X)	Sinetron memiliki kepanjangan berupa sinema elektronik yang berkaitan dengan suatu alur cerita berisi suatu pesan ataupun	1) Durasi	1) Berapa lama menonton tayangan sinetron Magic 5.	1) Indikator Durasi : • Penonton remaja menonton tayangan sinetron Magic 5 sampai habis • Penonton sinetron Magic 5 menonton setiap hari • Penonton remaja mengikuti sinetron

Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	Pernyataan
	misi kepada penonton TV. Misi di sini bisa dalam bentuk pesan moral ataupun realita moral yang terjadi di kenyataan (Kuswandi 2008:120)			<p>Magic 5 dari awal pertama kali tayang.</p>
		2) Frekuensi	2) seberapa sering menonton tayangan sinetron Magic 5.	<p>2) Indikator Frekuensi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remaja tidak ingin ketinggalan/melewat tayangan film pada sinetron Magic 5. • Penonton remaja semakin penasaran dengan kelanjutan cerita dari sinetron Magic 5 • Penonton remaja sering membicarakan tentang sinetron Magic 5 ke temannya. • Seringnya menonton tayangan sinetron Magic 5 membuat remaja menjadi tidak tertarik menonton tayangan sinetron lainnya.
		3) Atensi	3) Tingkat perhatian individu dalam menonton tayangan sinetron Magic 5	<p>3) Indikator Atensi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menonton tayangan sinetron Magic 5 mempengaruhi seberapa besar remaja meniru tindak kekerasan kepada temannya. • Penonton remaja

Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	Pernyataan
				<p>mengetahui semua pemeran-pemeran sinetron Magic 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saat menonton tayangan sinetron Magic 5 penonton remaja tertarik atau menyukai pemain/tokoh sinetron • Meyakini bahwa adegan dalam sinetron merupakan realita yang sedang terjadi dalam lingkungan sekitar. • Penonton remaja merasa bahwa sinetron Magic 5 mengandung sebuah moral dalam lingkungan kehidupan. • Penonton remaja mengeluarkan ekspresi yang berlebihan saat menonton tayangan sinetron Magic 5.
Agresivitas Penonton Remaja Di SMP Kasih Anugerah Jakarta Barat(Y)	Agresivitas adalah perilaku yang maksudnya berupa menyakiti orang lain baik	1) Agresi Fisik	1) Kecenderungan individu untuk melakukan serangan secara fisik sebagai	<p>1) Indikator Agresi Fisik :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remaja meniru adegan kekerasan fisik kepada temannya. • Penonton remaja merasa melakukan serangan secara

Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	Pernyataan
	menyakiti fisiknya ataupun melalui cara verbal (Myers, 2010) Kemudian, Cocco (2003) berpandangan Agresivitas yaitu suatu tindakan yang berhubungan, seperti ekspresi amukan sampai bertindak kekerasan, termasuk marah, permusuhan, dan impulsive.		ekspresi kemarahan	fisik seperti menggambar, mencubit dan menendang temannya adalah hal yang wajar. • Remaja menjadi semakin kasar terhadap temannya.
		2) Agresi Verbal	2) Kecenderungan untuk melakukan serangan kepada seorang individu lain ataupun menstimulus sesuatu yang bisa membuat orang tersebut rugi dan tersakiti melalui verbal.	2) Indikator Agresi Verbal : • Menonton tayangan sinetron Magic 5 mempengaruhi gaya bicara penonton remaja. • Penonton remaja merasa keren ketika mengucapkan kata-kata kasar kepada temannya. • Penonton remaja semakin sering melontarkan perkataan yang tidak sopan kepada temannya.
		3) Agresi Kemarahan	3) representasi emosi berupa dorongan fisiologis sebagai tahapan persiapan agresi.	3) Indikator Agresi Kemarahan : • Penonton remaja semakin sering meluapkan emosi kepada temannya. • Remaja menjadi semakin mudah

Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	Pernyataan
				tersinggung karena hal yang sepele • Remaja menjadi sering merasa frustrasi
		4) Agresi Permusuhan	4) perasaan sakit hati dan tidak adil yang merupakan representasi dari proses berpikir ataupun kognitif.	4) Indikator Agresi Permusuhan : • Penonton remaja semakin terpengaruh dengan kebencian terhadap temannya • Remaja merasa dijauhi jika tidak mengikuti permusuhan dalam geng nya. • Remaja cenderung menjadi mudah kecewa dengan temannya jika tidak seturut dengan keinginannya

Berikut *blueprint* yang sudah disiapkan peneliti untuk pengujian validitas instrumen penelitian.

Tabel 3.2

Blue Print Variabel X dan Y (sebelum validasi instrument)

No.	Variabel (X) Tayangan Sinetron	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Durasi	1,2,3,4	5	5
2.	Frekuensi	6,7,8,9,10,11	-	6
3.	Atensi	12,13,14,15,16,17,18, 19,20,21,22,23,24,25	-	14
No.	Variabel (Y) Agresivitas	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Agresi Fisik	1,2,3,4,5	6	6

2.	Agresi Verbal	7,8,9	10	4
3.	Agresi Kemarahan	11,12,13,14,15	16	6
4.	Agresi Permusuhan	17,18,19,20	-	4

Berikutnya, selepas selesai menguji validitas respondennya berjumlah 55, melalui 45 butir pernyataan disiapkan, ada 5 di antaranya validitasnya tidak diterima. Artinya butir yang dinyatakan valid ataupun bisa dipakai sebagai kuesioner ialah berjumlah 40 pernyataan. Berikut *blueprint* selepas pengujian validitas instrumen, tersaji dalam tabel 3.2:

Tabel 3.3
Blue Print Variabel X dan Y (sesudah validasi instrument)

No.	Variabel (X) Tayangan Sinetron	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Durasi	1,2,3,4	-	4
2.	Frekuensi	6,7,8,9,10,11	-	6
3.	Atensi	12,13,14,16,17 19,20,21,22,25	-	10
No.	Variabel (Y) Agresivitas	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Agresi Fisik	1,2,3,4,5	6	6
2.	Agresi Verbal	7,8,9	10	4
3.	Agresi Kemarahan	11,12,13,14,15	16	6
4.	Agresi Permusuhan	17,18,19,20	-	4

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan datanya, terutama dalam penelitian kuantitatif bisa melalui beragam cara, sumber, dan *setting*. Dalam hal ini, ada sejumlah teknik dalam mengumpulkan data berupa data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Dalam mengumpulkan data primer penelitian ini menggunakan angket sebagai sarana pengumpulan data. Istilah bahasa Inggris untuk pendekatan ini ialah *questionnaire* (daftar pertanyaan). Pendekatan ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dibuat secara metodis dan kemudian diberikan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner diberikan lagi ke peneliti setelah selesai pengisian.

Pada konteks di sini, kuesionernya diberikan ke siswa-siswi SMP Kasih Anugerah kelas VIII (delapan) dan IX (Sembilan) yang menonton tayangan sinetron Magic 5 yang pertanyaannya berjenis angket tertutup. Tujuannya memanfaatkan jenis angket semacam ini agar respondennya lebih mudah pada saat mengisi jawaban.

b. Data sekunder

Data sekunder ialah sumber data yang pemerolehannya melalui pembacaan dan penelusuran dengan memanfaatkan wahana lain seperti artikel jurnal dan buku (kepuustakaan).

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Skala Pengukuran

Untuk mengukur datanya, penulis memanfaatkan ukuran skala likert. Skala likert biasanya berguna dalam menilai tindakan, opini, hingga persepsi individu terkait objek ataupun kejadian. Skala likert yang peneliti terapkan, berisikan empat kategori pengukuran dengan tiap kategorinya peneliti memberi bobot nilainya sebagaimana tabel berikut.

Tabel 3.4
Skala Pengukuran

Positif		Negatif	
Sangat Setuju	5	Sangat Setuju	1
Setuju	4	Setuju	2
Netral	3	Netral	3
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	4
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	5

3.7.2 Statistika Deskriptif

Penulis memanfaatkan metode statistik deskriptif untuk menganalisis datanya. Metode ini mterkait dengan bagaimana mengumpulkan dan menyajikan datanya bisa

dengan menyajikan informasi yang tepat kegunaannya. Statistik deskriptif hanya menyediakan informasi mengenai fakta, kejadian, atau kondisi yang direduksi, diuraikan, atau disajikan ke dalam banyak kuantitas agar penyajiannya jelas dan mudah dipahami. Statistik ini tidak membuat simpulan mengenai populasinya ataupun kumpulan data yang lebih besar; sebaliknya, statistik memiliki fungsi menggambarkan dan menjelaskan kondisi dan permasalahan tertentu.

3.7.3 Uji Normalitas

Pengujian ini berguna sebagai pembuktian benarkah model regresi untuk kedua variabelnya berdistribusi normal ataupun tak normalitas. Untuk mengetahui hal ini, bisa dilihat table *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Dalam kolom signifikansi (sig), apabila signifikansinya di bawah 0,05, simpulan yang bisa diambil ialah datanya tak berdistribusi normal. Apabila signifikansinya di atas 0,05, bisa dinyatakan datanya berdistribusi normal.

3.7.4 Analisis Data

a. Analisis Korelasi

Koefisiensi korelasi ialah numerik yang mengungkap seberapa kuat korelasi diantara variabel-variabelnya, lebih lanjut, ini juga bisa dijadikan penentu korelasinya apakah searah ataupun tidak. Dalam mengukur seberapa kuat korelasi/hubungannya, nilai koefisien korelasi merupakan nilai antara -1 hingga 1, sementara dalam menuliskan arahnya bisa ditulis dengan simbol positif (+) dan negatif (-)

Contohnya:

- 1) Jika $r = -1$ korelasinya negatif sempurna, mengartikan adanya hubungan berbanding terbalik diantara variabel X dan variabel Y. Apabila variabel X mengalami kenaikan, variabel Y mengalami penurunan.
- 2) Jika $r = 1$ korelasinya positif sempurna, mengartikan adanya hubungan searah diantara variabel X dan variabel Y. Apabila variabel X mengalami kenaikan, variabel Y juga akan sama.

Tabel 3.5
Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan Tabel

No.	Nilai Korelasi (r)	Tingkat Hubungan
1.	0,00 – 0,199	Sangat Lemah
2.	0,20 – 0,399	Lemah
3.	0,40 – 0,599	Cukup
4.	0,60 – 0,799	Kuat
5.	0,80 – 0,100	Sangat Kuat

Sumber : Syofian Siregar, 2013

b. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis ini berguna dalam rangka melihat pengaruh ataupun korelasinya secara linier diantara kedua variabelnya.

Adapun rumus yang digunakan untuk analisis ini, yakni:

$$Y' = a + bX$$

Di mana:

- Y' = Nilai prediksi variabel dependen
- a = Konstanta, yakni nilai Y' jika $X = 0$
- b = Koefisiensi regresi
- X = Variabel independen

c. Uji F (ANOVA)

ANOVA, atau analisis varian, mengukur signifikansi pengaruh sejumlah faktor independen terhadap dependen dengan memanfaatkan koefisien regresi (uji F). Untuk membuktikannya, diterapkan perbandingan antara nilai F_{hitung} dan F_{tabel} dalam suatu tingkatan signifikansi dan derajat kebebasan.

Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ artinya H_0 diterima

Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ artinya H_0 ditolak

d. Uji Koefisien Determinasi

Uji ini dapat dikatakan adalah koefisien korelasi yang dilakukan penguadratan (r^2) ataupun kita sebut koefisien yang menentukan. Koefisien ini menjadi proporsi

penentu berapa besar persentase varian secara bersamaan diantara variabel X dan Y apabila dilakukan perkalian 100%. Dengan demikian, besaran koefisien determinasi ialah $0 \leq r^2 \leq 1$ dan tak ada koefisien determinasi yang tandanya negatif sebab ini penguadratan.

e. Uji T-test (Parsial)

Besarnya tiap-tiap variabel independen terhadap variabel dependen ditentukan dengan menerapkan uji T ini. Cara mengukur ini bisa dipakai persamaan seperti berikut.

$$t = \frac{r\sqrt{n} - 2}{\sqrt{1 - r^2}}$$

Di mana :

n : banyak sampelnya

r : koefisien korelasi

Hasil t yang didapatkan melalui penghitungan persamaan diatas kemudian diperbandingkan dengan harga t_{tabel} melalui penentuan tingkatan signifikansi pengujian dua pihak dan derajat kebebasan (db) = $(n-2)$. Jika $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} bisa dinyatakan H_0 ditolak (artinya terdapat yang signifikan)

Mengacu kriteria signifikansinya:

Bila signifikansi nilainya $> 0,05$, artinya H_0 diterima.

Bila signifikansi nilainya $< 0,05$, artinya H_0 ditolak.

3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian Pengaruh Tayangan Sinetron Magic 5 Terhadap Agresivitas Remaja yang dilakukan pada SMP Kasih Anugerah Jl. Sekolah No.7 8, RT.8/RW.11, Tegal Alur, Kec. Kalideres, Kota Jakarta Barat. Terkait waktu dilaksanakannya penelitian, penulis menyajikan tabel 3.4 untuk bisa diketahui dengan lebih jelas seperti berikut.

Tabel 3.6
Waktu Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan			
		Februari	April	Mei	Juni
1.	Pengajuan Judul				
2.	Penyusunan Proposal				
3.	Pengumpulan Data				
4.	Analisis Data				
5.	Penulisan Akhir				

3.9 Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian ini berguna untuk menunjukkan seberapa jauh sebuah alat untuk pengukuran ini bisa menilai objeknya. Dengan peneliti yang memanfaatkan kuesioner untuk mengumpulkan datanya, peneliti perlu memastikan bahwa kuesionernya harus mengukur sesuatu yang diukur olehnya (Singarimbun Masri, 2011, hal. 124). Lebih lanjut, pengujian ini berguna melihat sejauh mana instrumen penelitiannya dapat merefleksikan isi sebagaimana entitas dan karakter yang diukurnya. Hal ini mengartikan tiap butir instrumen sudah secara tepat menjadi gambaran seluruh isi ataupun sifat bangun konsepsi yang merupakan landasan dalam menyusun instrument. Pengujian validitas untuk penelitian ini memanfaatkan metode *Pearson Product Moment*.

Adapun landasan pengambilan keputusan pengujian validitas ini, bisa ditentukan berdasarkan keterangan berikut:

- a. Membandingkan antara nilai r Hitung dan r Tabel :
 - 1) Nilai r hitung $>$ r tabel, bisa disebut datanya valid.
 - 2) Nilai r hitung $<$ r tabel, bisa disebut datanya tak valid.
- b. Melihat nilai signifikansinya (Sig.) :
 - 1) Nilai signifikansinya (Sig.) $<$ 0,05, bisa dinyatakan datanya valid.
 - 2) Nilai signifikansinya (Sig.) $>$ 0,05, bisa dinyatakan datanya tak valid.

Dalam penelitian, penulis menentukan sampelnya sejumlah 55 responden, maka r tabel ialah 0,345 pada taraf signifikansi 1%. Hal ini mengartikan, instrument dinyatakan valid apabila r hitung di atas nilai 0,345. Pengujian berikutnya ialah reliabilitas yang berguna menilai seberapa konsisten alat pengukur yang umumnya memanfaatkan kuesioner. Adapun metodenya, peneliti memilih menguji dengan reliabilitas *Cronbach Alpha* sebagai penentu reliable. Derajat reliabilitas menggunakan metode yang diukur ini batasannya senilai 0,6, apabila reliabilitasnya di bawah 0,6 mengartikan kurang baik, sementara jika bernilai 0,7 bisa diterima dan lebih dari 0,8 mengartikan baik Priyatno Duwi (2014).

