

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEP

2.1 TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Definisi Komunikasi Massa

2.1.1.1 Komunikasi Massa

Pengertian komunikasi massa menurut Bittner itu sendiri adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada jumlah besar orang. Dari definisi tersebut dapat diketahui komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Sehingga, Komunikasi itu disampaikan pada khalayak yang banyak Media Komunikasi yang termasuk media massa adalah Radio siaran televisi, Surat kabar dan majalah, dan Media film. (Romli, 2016:2)

Menurut Gebner Komunikasi massa yaitu adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi Lembaga dari arus pesan yang berkelajutan paling luas secara terus menerus dalam waktu yang tetap seperti harian, mingguan, dan bulanan. (Romli, 2016:2)

Secara umum komunikasi massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak maupun elektronik yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang melembagakan dan ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar di banyak tempat, anonim dan heterogen. Laju perkembangan komunikasi massa begitu cepat dan memiliki bobot nilai tersendiri pada setiap sisi kehidupan sosial budaya yang sarat dengan perubahan perilaku masyarakat.

Pengaruh komunikasi massa berkaitan dengan persoalan efek komunikasi massa, efek ini menjadi pusat perhatian masyarakat melalui pesan-pesan yang di sampaikan khalayak yang mereka inginkan. Sehingga mereka dapat berusaha untuk menemukan jalur atau saluran yang dapat mempengaruhi khalayak.

Model komunikasi satu tahap ini menyatakan bahwa saluran media massa berkomunikasi langsung dengan komunikan tanpa berlalunya suatu pesan melalui orang lain, tetapi pesan tersebut tidak mencapai semua komunikan dan tidak menimbulkan efek yang sama pada setiap komunikan. Model komunikasi satu tahap adalah model jarum hipodermik yang dimurnikan. (Tambunan Nurhalima, 2018:27)

Budaya menjadi bagian dari perilaku komunikasi dan pada gilirannya komunikasi pun turut menentukan, memelihara, mengembangkan atau mewariskan budaya. Pengaruh media komunikasi massa melalui model satu tahap menganggap khalayak mengalami perubahan sikap setelah melihat pesan media secara langsung tanpa melalui perantara yaitu *opinion leader* (pemimpin pendapat). (Nurhalima Tambunan , 2018: 25)

2.1.1.2 Karakteristik Komunikasi Massa

Melalui pengertian komunikasi massa yang telah dijelaskan, maka terlihat bahwa komunikasi massa berbeda dari komunikasi lainnya. Dimana komunikasi massa memiliki karakteristik tersendiri, yaitu:

1. Komunikator komunikasi massa melibatkan lembaga atau organisasi media massa.
2. Pesan komunikasi massa dapat berupa fakta, peristiwa, atau opini yang dianggap penting atau menarik.
3. Khalayak komunikasi massa adalah anonim karena komunikasi menggunakan media massa dan tidak melakukan tatap muka secara heterogen.
4. Dalam komunikasi massa yang penting adalah unsur isi.
5. Komunikasi nya bersifat satu arah
6. Dalam komunikasi massa, stimulus alat-alat indera "terbatas" yakni tergantung pada jenis media massa (Mulyana, 2006: 76).

Adapun ciri-ciri komunikasi massa antara lain :

1. Sumber komunikasi massa bukan satu orang melainkan satu organisasi, maka
2. dari sumber yang terpercaya inilah komunikasi yang dilakukan selalu tepat.
3. Pengiriman komunikator bersifat profesional.
4. Pesannya tidak unik tetapi umum dan beraneka ragam serta dapat diprediksi.
5. Pesan seringkali diproses, distandarisasi dan diperbanyak.

Ciri lainnya yang dimiliki media massa ialah dalam penyampaian pesan media massa berlangsung secara sangat cepat dan mampu menjangkau khalayak luas. Dikarenakan media massa dapat mencakup berbagai aspek kehidupan manusia baik yang bersifat informatif, edukatif maupun hiburan (Sendjaja, 2004: 159)

2.1.1.3 Fungsi Komunikasi Massa

Banyak fungsi komunikasi massa yang terkait dengan masalah penelitian ini, antara lain :

1. Penyebaran nilai-nilai
Fungsi ini dapat disebut juga sosialisasi (socialization). Sosialisasi mengacu pada cara dimana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Media massa memperlihatkan kepada khalayak bagaimana mereka bertindak dan apa yang diharapkan mereka (Ardianto dan Komala, 2005 : 17).
2. Hiburan
Hiburan ini adalah salah satu fungsi dari media massa, mengenai hal ini memang sangat tampak pada televisi, film, surat kabar, dan majalah.
3. Pendidikan
Media massa merupakan sarana pendidikan bagi khalayaknya (mass education) karena media massa banyak memberi hal-hal yang sifatnya mendidik, salah satu cara mendidik yang dilakukan oleh media massa

adalah melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan-aturan yang berlaku kepada pemirsa atau khalayaknya.

4. Informasi

Ini diartikan bahwa media massa adalah penyebar informasi bagi khalayaknya, berbagai informasi dibutuhkan oleh khalayak media massa yang sesuai dengan kepentingan khalayak.

2.1.2 Pengertian Penyiaran

Menurut Gultom (2018: 91) Indonesia sudah memasuki era penyiaran televisi *digital terrestrial free-to-air* (siaran tv digital gratis) yang bisa menampilkan sinyal gambar dan suara lebih tajam dan jernih dibanding dengan siaran analog.

Penyiaran atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Broadcasting* adalah keseluruhan proses penyampaian siaran yang dimulai dari Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi kemudian pemancaran sampai kepada penerima siaran yaitu pendengar atau pemirsa pada suatu tempat. Berbeda dengan pemancaran, pemancaran sendiri berarti proses transmisi siaran, baik melalui media udara maupun media kabel koksial atau saluran fisik yang lain.

Menurut undang-undang Nomor 32, tahun 2002. Penyiaran atau *Broadcasting* memiliki pengertian sebagai kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancaran dan atau sarana transmisi di darat, di laut, dan di antariksa dengan menggunakan *spectrum* frekuensi radio (sinyal radio) yang berbentuk gelombang elektromagnetik yang merambat melalui udara, kabel dan atau media lainnya untuk dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran.

Menurut Rachman (2016 :15) Penyiaran adalah suatu kegiatan penyelenggaraan radio maupun televisi, yang diselenggarakan oleh organisasi radio maupun televisi tersebut.

Menurut Djamal dan Fachruddin (2013 :43) Penyiaran artinya bersifat tersebar kesemua arah atau yang dikenal sebagai

omnidirectional. Dari definisi sifat penyiaran ini bisa diketahui bahwa semua sistem penyiaran yang alat penerima siarannya harus dilengkapi dengan satu unit *decoder*, adalah kuang sejalan dengan definisi *broadcasting*. Oleh karena itu, pada nama sistemnya harus ditambahkan kata “terbatas”, sehingga menjadi sistem penyiaran terbatas.

2.1.2.1 Sejarah Penyiaran

Sejarah media penyiaran dunia dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu sejarah media penyiaran sebagai penentu teknologi dan sejarah media penyiaran sebagai suatu industri. Sejarah media penyiaran sebagai penemu teknologi berawal dari ditemukannya radio oleh para ahli Teknik di Eropa dan Amerika.

Sejarah media penyiaran dunia dimulai ketika ahli fisika Jerman bernama *Heinrich Hertz* pada tahun 1887 berhasil mengirim dan menerima gelombang radio. Upaya *Hertz* itu kemudian dilanjutkan oleh *Guklielmo Marconi* (1874 – 1973) dari Italia yang sukses mengirim sinyal morse berupa titik dan garis-garis dari sebuah pemancar kepada suatu alat penerima. Sinyal yang dikirimkan *Marconi* itu berhasil menyebrangi Samudra Atlantik pada tahun 1901 dengan menggunakan gelombang elektromagnetik.

Peran Radio dalam penyampaian pesan mulai diakui pada tahun 1909, ketika informasi yang dikirimkan melalui radio berhasil menyelamatkan seluruh penumpang kapal laut yang mengalami kecelakaan dan tenggelam. Radio menjadi medium yang teruji dalam menyampaikan informasi yang cepat dan akurat sehingga kemudian semua orang mulai melirik media ini. Stasiun radio pertama kali muncul pada tahun 1920 oleh seorang ahli Teknik bernama Frank Conrad di Pittsburgh AS, yang berawal dari hobi dan secara iseng-iseng membangun sebuah pemancar radio di garasi rumahnya. Stasiun Conrad itu kemudian diberi nama KDKA dan masih mengudara hingga saat ini serta menjadikannya sebagai stasiun radio tertua di Amerika dan mungkin dunia. Rachman (2016 :2-3)

2.1.2.2 Tujuan Penyiaran

Adapun Tujuan Penyiaran, berikut beberapa tujuan penyiaran menurut Undang-undang No. 32 tahun 2002 :

1. Memperkukuh integrase nasional.
2. Mencerdaskan kehidupan bangsa.
3. Terbinanya watak dan jati diri bangsa yang beriman dan bertakwa.
4. Menumbuhkan industri penyiaran Indonesia.
5. Memajukan kesejahteraan umum, dalam rangka membangun masyarakat yang mandiri, demokratis, adil dan sejahtera.

2.1.3 Televisi

Salah satu media penyiaran populer yaitu televisi, dewasa ini telah menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat sehingga membutuhkan kemudahan akses dan keakuratan. Definisi televisi menurut (Zoebazary, 2010) adalah alat penangkap siaran bergambar yang berupa *audio visual* dan penyiarannya secara *broadcasting*. Program yang menarik dan informatif menjadi adalah tuntutan selera dan *trend* yang ada di masyarakat. Konten dan informasi yang ditampilkan televisi tidak hanya tentang berita, *variety*, ataupun sinetron namun ada juga konten yang kreatif dan inovatif (Asri, 2020). Acara televisi harus memiliki variasi tayangan, agar pemirsa memiliki kebebasan dalam memilih tontonan yang diinginkan (Kurniawati, 2019).

Berdasarkan UU No 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran, lembaga penyiaran harus menyiarkan program siarannya tidak hanya menampilkan unsur hiburan saja, namun juga informatif, mendidik, serta bermanfaat bagi masyarakat dengan mengedepankan nilai-nilai moral, budaya dan

nasionalisme yang dapat menjaga persatuan negara. Diantara lembaga penyiaran yang ada di Indonesia, Lembaga Penyiaran Publik Televisi Republik Indonesia (LPP TVRI) merupakan televisi publik yang tetap menjaga nilai etika penyiaran dan menjaga kualitas program siarannya sehingga mampu menjadi perekat sosial masyarakat hingga jembatan aspirasi yang menghubungkan masyarakat dengan pemerintah daerah hingga pusat. (Purwanto et al., 2019).

Menyitir konsep *Lasswell* mengenai *Who Says What To Whom With what Effect*, sebenarnya bukan hanya untuk konsumsi pemberitaan saja, tapi memang penting untuk semua konsumsi program siaran yang merujuk pada UU RI No.31 Pasal 36 Tahun 2010 Mengenai Penyiaran dimana :

(1) Isi siaran wajib mengandung informasi, pendidikan, hiburan, dan manfaat untuk pembentukan intelektualitas, watak, moral, kemajuan, kekuatan bangsa, menjaga Dewi K. Soedarsono Pesan Komunikasi Pendidikan Di Media Televisi Jurnal Ilmiah Komunikasi |MAKNA Vol. 2 no. 2, Agustus 2011-Januari 2012 55 persatuan dan kesatuan, serta mengamalkan nilai-nilai agama dan budaya Indonesia.

(2) Isi siaran dari jasa penyiaran televisi, yang diselenggarakan oleh Lembaga Penyiaran Swasta dan Lembaga Penyiaran Publik, wajib memuat sekurang-kurangnya 60% (enam puluh per seratus) mata acara yang berasal dari dalam negeri.

(3) Isi siaran wajib memberikan perlindungan dan pemberdayaan kepada khalayak khusus, yaitu anak-anak dan remaja, dengan menyiarkan mata

acara pada waktu yang tepat, dan lembaga penyiaran wajib mencantumkan dan/atau menyebutkan kepada khalayak sesuai dengan isi siaran.

(4) Isi siaran wajib dijaga netralitasnya dan tidak boleh mengutamakan kepentingan golongan tertentu.

(5) Isi siaran dilarang bersifat fitnah, menghasut, menyesatkan dan/atau bohong, menonjolkan unsur kekerasan, cabul, perjudian, penyalah-gunaan narkoba dan obat terlarang, mempertentangkan suku, agama, ras, dan antargolongan.

(6) Isi siaran dilarang memperolokkan, merendahkan, melecehkan dan/atau mengabaikan nilai-nilai agama, martabat manusia Indonesia, atau merusak hubungan internasional.

2.1.3.1 Karakteristik Televisi

Ada beberapa karakter yang harus dipenuhi untuk dapat dikatakan sebagai media televisi. Karakter tersebut adalah sebagai berikut:

1. Memiliki tampilan audio visual (dapat didengar dan dilihat)
2. Gambar bergerak, dengan maksud penonton memperoleh gambaran yang lengkap tentang peristiwa yang ditayangkan.
3. Pengoperasian televisi lebih kompleks dan lebih banyak melibatkan orang.
4. Harga nya yang mahal karena peralatan nya lebih banyak dan pengoperasian yang rumit.

2.1.3.2 Fungsi Televisi

Fungsi televisi sama dengan fungsi media massa lainnya (surat kabar dan radio siaran), yakni meberikan informasi, mendidik, menghibur dan membujuk, tetapi fungsi menghibur lebih dominan pada media televisi sebagaimana hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh

Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi UNPAD, yang menyatakan bahwa pada umumnya tujuan utama Khalayak menonton televisi adalah untuk memperoleh hiburan selanjutnya untuk memperoleh informasi (Ardianto dkk, 2007:137).

2.1.3.3 Keunggulan Televisi

1. Masyarakat lebih tanggap

Karena televisi menyiarkan pesan-pesan dan informasi secara santai dan dikemas dengan kreatif dan menarik maka masyarakat menjadi lebih mudah mengerti, begitu juga dengan program kuis-kuis yang kini mampu memberikan ilmu pengetahuan agar khalayak bisa cepat tanggap.

2. Pengulangan

Acara yang disiarkan oleh televisi biasanya akan mengalami pengulangan bisa ditayangkan setiap hari, seperti program sinteron maupun acara-acara lainnya yang disiarkan rutin setiap hari ditelvisi.

2.1.3.4 Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam kajian televisi

Agar pesan dapat diterima oleh khalayak dengan baik pesan yang disampaikan melalui media televisi memerlukan pertimbangan-pertimbangan.

Faktor yang perlu diperhatikan dalam kajian televisi adalah:

1. Faktor Pemirsa

Bila ingin mendapat perhatian lebih komunikator harus memahami kategori anak-anak remaja, dewasa, maupun orang tua. Hal ini perlu karena berkaitan dengan materi pesan dan jam penayangan.

2. Faktor Durasi

Durasi merupakan jumlah menit dalam setiap penayangan acara, durasi masing-masing acara disesuaikan dengan jenis acara dan tuntutan naskah yang paling penting dengan durasi tertentu, tujuan acara tersebut dapat tercapai.

3. Metode Penyajian

Telah diketahui bahwa fungsi utama televisi menurut khalayak pada umumnya adalah hiburan, selanjutnya adalah informasi, namun tidak berarti fungsi mendidik dan membujuk dapat diabaikan, Komunikator harus mengetahui cara mengemas acara agar fungsi mendidik dan membujuk tetap ada dan diminat pemirsa yakni pengemas pesan sedemikian rupa dan menggunakan metode penyajian tertentu dimana pesan non hiburan dapat mengandung unsur hiburan.

4. Frekuensi

Frekuensi menyatakan seberapa sering iklan ditayangkan di media massa. Hal ini juga berarti seberapa sering iklan muncul untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Frekuensi iklan yang muncul di media massa mungkin saja tinggi, namun belum dapat menjelaskan bahwa terpaan iklan kepada penonton berada pada kategori yang tinggi juga karena masih ada faktor-faktor yang lain.

5. Intensitas

Intensitas menyatakan seberapa sering pesan iklan yang ditayangkan di media massa, dilihat dan diperhatikan oleh penonton. Hal ini juga berarti seberapa sering dan seberapa besar perhatian penonton terhadap pesan-pesan yang disampaikan lewat iklan. Semakin tinggi intensitas penonton pada iklan, maka akan semakin tinggi juga terpaan iklan kepada penonton tersebut.

2.1.3.5 Program Acara Televisi

Menurut (Michael Ardian, 2013: 1) Program acara televisi meliputi 4 unsur diantaranya : *content*, durasi, timing, energi. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia program acara adalah pertunjukan, siaran, pagelaran dan sebagainya yang ditampilkan oleh stasiun tv untuk memenuhi kebutuhan yang di inginkan audiencenya (Imam Santoso, 2010: Hand Out). Jadwal program yang ditayangkan stasiun televisi pada umumnya berdasarkan perkiraan kecenderungan penonton menonton

program tersebut. Menurut (Darwanto, 2007:119) ada tiga dimensi program acara yaitu :

1. Frekuensi

Frekuensi digunakan untuk mengetahui seberapa sering seorang khalayak menggunakan media dalam satu kurun waktu tertentu. Misalnya untuk acara harian dapat diketahui frekuensinya dengan menggunakan skala minggu (1 kali dalam seminggu, 3 kali dalam seminggu, dan sebagainya).

2. Durasi

Durasi adalah lama seorang khalayak bergabung dengan sebuah media dalam satu episode. Biasanya digunakan skala menit.

3. Atensi

Atensi merupakan tingkat perhatian yang dimiliki oleh audiens dalam mengakses suatu media. Perhatian terhadap acara baik dari ketertarikan terhadap acara ataupun isi pesan dalam tayangan tersebut. Terpaan media akan memengaruhi perubahan sikap seseorang. Jadi, apabila seseorang terus-menerus diterpa oleh informasi media yang dipercayainya, hal pertama yang terjadi adalah bertambahnya pengetahuan dan selanjutnya ada kemungkinan terjadi perubahan sikap.

2.1.4 Perilaku

Skinner dalam Notoatmodjo (2014) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku itu terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori ini disebut teori S-O-R atau Stimulus-Organisme-Response. Perilaku manusia adalah aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respons serta dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung.

Perilaku merupakan hasil dari segala macam pengalaman dan interaksi manusia dengan lingkungannya. Wujud perilaku bisa berupa pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku manusia terdiri atas sudut

pandang psikologi, fisiologi dan sosial yang bersifat menyeluruh. Sudut pandang ini sulit dibedakan pengaruh dan peranannya terhadap pembentukan perilaku manusia (Budiharto, 2013).

2.1.4.1 Pembentukan Perilaku

Perilaku manusia sebagian besar ialah perilaku yang dibentuk dan dapat dipelajari. Berikut adalah cara terbentuknya perilaku seseorang (Priyoto, 2014) :

1. Kebiasaan, terbentuknya perilaku karena kebiasaan yang dilakukan. Contohnya menggosok gigi sebelum tidur, bangun pagi dan sarapan pagi.
2. Pengertian (*insight*), terbentuknya perilaku ditempuh dengan pengertian.
3. Penggunaan Model, pembentukan perilaku melalui contoh atau model. Model yang dimaksud adalah pemimpin, orangtua dan tokoh panutan lainnya.

2.1.4.2 Faktor Perubahan Perilaku

Perilaku manusia seringkali mengalami perubahan, bentuk perubahan perilaku sangat bervariasi sesuai dengan konsep yang digunakan oleh para ahli. Artinya perubahan perilaku memiliki variasi yang didasari dari pemahaman para ahli. Menurut WHO (*World Health Organization*) perubahan perilaku terdiri dari perubahan alami, terencana dan kesediaan untuk berubah. Menurut Notoatmodjo (2012) Tiga cara perubahan perilaku yaitu :

1. Terpaksa (*compliance*)
Cara individu merubah perilakunya karena mengharapkan imbalan materi maupun non materi, memperoleh pengakuan dari kelompok atau dari orang yang menganjurkan perubahan perilaku tersebut, terhindar dari hukuman dan tetap terpelihara hubungan baik dengan yang menganjurkan perubahan perilaku tersebut.

2. Ingin meniru (*identification*)
Cara individu merubah perilakunya karena ingin disamakan dengan orang yang dikagumi.
3. Menghayati (*internalization*)
Individu menyadari perubahan merupakan bagian dari hidup, karena itu perubahan cara ini umumnya bersifat alami.

2.1.4.3 Domain Perilaku

Menurut Benyamin Bloom dalam Notoatmodjo (2014), perilaku dibagi kedalam 3 domain, ranah atau kawasan yakni: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (tindakan). Dalam perkembangannya, teori ini dimodifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan kesehatan, yakni :

1. Pengetahuan
Pengetahuan merupakan hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, lidah dan sebagainya).
2. Sikap
Sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, sikap belum merupakan tindakan tetapi merupakan predisposisi perilaku atau reaksi tertutup.
3. Tindakan
Sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan. Untuk mewujudkan sikap menjadi suatu perbuatan nyata diperlukan faktor pendukung atau suatu kondisi yang memungkinkan, antara lain adalah fasilitas.

2.1.5 Konsep Dasar Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2018), Pengetahuan merupakan hasil dari tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya yakni indera pendengaran, indera penciuman, indera penglihatan, indera peraba, dan indera peraba. Adapun tingkat pengetahuan Menurut

Notoatmodjo (2018) tingkat pengetahuan dibagi 6 tingkatan pengetahuan, yaitu:

1. Tahu (*know*)

Pengetahuan yang didapatkan seseorang sebatas hanya mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga dapat di artikan pengetahuan pada tahap ini adalah tingkatan paling rendah.

2. Memahami (*comprehension*)

Pengetahuan yang menjelaskan sebagai suatu kemampuan menjelaskan objek atau sesuatu dengan benar.

3. Aplikasi (*application*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini adalah dapat mengaplikasikan atau menerapkan materi yang telah dipelajari.

4. Analisis (*analysis*)

Kemampuan menjabarkan suatu materi atau suatu objek ke dalam sebuah komponen-komponen yang ada kaitan satu sama lain.

5. Sintesis (*synthesis*) Adalah sebuah pengetahuan yang dimiliki kemampuan seseorang dalam mengaitkan berbagai fungsi elemen atau unsur pengetahuan yang ada menjadi suatu pola baru yang lebih menyeluruh.

6. Evaluasi (*evaluation*) Pengetahuan ini dimiliki pada tahap berupa kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian suatu materi atau objek.

2.1.5.1 Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2016), ada faktor penyebab yang mempengaruhi pengetahuan yaitu :

1. Tingkat pendidikan

Pendidikan ialah salah satu usaha untuk meningkatkan karakter seseorang agar orang tersebut dapat memiliki kemampuan yang baik. Pendidikan ini mempengaruhi sikap dan tingkah laku seseorang untuk mendewasakan melalui pengajaran.

2. Informasi

Informasi ialah suatu pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Informasi ini juga sebenarnya dapat ditemui didalam kehidupan sehari-hari karena informasi ini bisa kita jumpai disekitar lingkungan kita baik itu keluarga, kerabat, atau media lainnya.

3. Lingkungan

Lingkungan ialah segala suatu yang ada disekitar individu, baik itu lingkungan fisik, biologis, maupun sosial.

4. Usia

Usia dapat mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia maka akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuannya semakin membaik.

2.1.6 Sikap

Allport (1924) dalam Notoatmodjo (2014) menyebutkan bahwa sikap merupakan konsep yang sangat penting dalam komponen sosio-psikologis, karena merupakan kecenderungan bertindak, dan persepsi. Sikap adalah respon tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek

tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang – tidak senang, setuju – tidak setuju, baik – tidak baik dan sebagainya).

2.1.6.1 Tingkatan Sikap

Menurut Notoatmodjo (2012), tingkatan sikap terbagi menjadi 4 yaitu :

1. Menerima (receiving) Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan objek.
2. Merespon (responding) Memberi jawaban bila ditanya, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan atau suatu indikasi dari sikap. Karena dengan suatu usaha untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas diberikan, terlepas dari pekerjaan itu benar atau salah, berarti bahwa orang menerima ide itu.
3. Menghargai (valuing) Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah atau suatu indikasi sikap tingkat tiga.
4. Bertanggung jawab (responsible) Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala resiko merupakan sikap yang paling tinggi.

2.1.7 Sinetron

Menurut Rusman latif (2015) mengatakan “Sinetron (sinema elektronik) atau populer disebut program drama. Kata drama berasal dari bahasa Yunani dran/draomai, artinya bertindak atau berbuat. Asal kata dran/draomai artinya perbuatan meniru, suatu kejadian yang ditiru. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, terbit Balai Pustaka, kata drama artinya cerita atau kisah, terutama yang melibatkan konflik atau emosi yang khusus disusun untuk pertunjukan teater.

Menurut Adi Badjuri (2010) mengatakan “Sinetron, acara televisi saat ini tentunya didominasi oleh tayangan sinetron yang ditayangkan hampir seluruh stasiun televisi swasta. Selain dibumbui banyaknya kehidupan yang mewah, juga berbagai adegan kekerasan yang berdurai air mata. Namun masih juga “merajai” ranting televisi hingga sinetron masih menjadi acara favorit tontonan pemirsa. Program drama populer disebut sinetron (sinema elektronik) adalah program televisi yang menyajikan cerita mengenal kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa orang yang diperankan oleh aktor/aktris yang terlibat dalam konflik dan emosi.

2.1.7.1 Tujuan Sinetron

Seperti halnya media massa lainnya, sinetron pada intinya mempunyai tujuan tertentu yakni bertujuan memberikan pendidikan dan hiburan untuk lebih jelasnya peneliti akan menjelaskan lebih rinci (Suprpti Dwi Takariani, 2013) :

1. Tujuan Pendidikan

Sebagai media komunikasi massa, sinetron merupakan salah satu sarana yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pendidikan jangan dikatakan sebagai pendidikan dibangku sekolah. Nilai pendidikan sebuah sinetron mempunyai makna seperti pesan-pesan yang berisikan tentang pendidikan, etika penegasan moral bagi seseorang (penonton). Sinetron banyak memberikan pelajaran bagi penontonya tentang bagaimana cara bergaul dengan orang lain, bersikap dan bertingkah laku yang sesuai dengan tatanan norma dan nilai budaya masyarakat setempat.

2. Tujuan Hiburan

Pada kenyataannya sinetron merupakan hiburan yang tergolong murah dan mudah untuk semua kalangan. Sinetron banyak memberikan hiburan bagi penontonnya, dengan melihat sinetron kita bisa menghilangkan rasa bosan yang ditimbulkan dari aktivitas sehari-hari yang melelahkan. Akan tetapi sinetron juga bisa membuat penontonnya bisa senang, tertawa dan lainnya.

2.1.7.2 Macam-macam Sinetron

Menurut Suprapti Dwi Takariani, 2013. Ada macam-macam kategori suatu sinetron adalah:

1. Sinetron Lepas

Sinetron Lepas merupakan sinetron yang langsung selesai saat penayangan itu juga. Sinetron ini berisi satu episode saja. Sehingga cerita yang disajikan akan berakhir saat jam tayang selesai. Karena jam tayang yang pendek, sinetron jenis ini biasanya mengangkat tema-tema yang ringan agar pesan yang disampaikan tertangkap oleh pemirsa yang melihat.

2. Sinetron Seri

Sinetron Seri merupakan yang jumlah episodenya banyak. Meskipun jumlah episodenya banyak, masing-masing episode tersebut tidak berkaitan dengan episode selanjutnya. Karena cerita yang disuguhkan akan selesai pada waktu itu juga, kecuali karakter tokoh-tokoh yang akan tetap seperti awal tayang. Karenanya menonton sinetron seri tidak harus berurutan. Sinetron seri ini bisa berjenis drama atau komedi.

3. Sinetron Serial

Sinetron Serial merupakan sinetron yang masing-masing episodenya bersambung. Cerita yang disajikan adalah sinetron serial ini belum

selesai pada hari itu juga, akan tetapi ada kelanjutannya pada hari selanjutnya. Cerita yang diambil dalam sinetron jenis ini biasanya bercerita tentang kekomplekan masalah hidup. Pada perkembangannya sekarang, banyak sinetron serial yang mengambil ide cerita pada cerita bersambung dari buku atau koran. Akan tetapi ada juga yang berasal dari ide murni seorang pembuat sinetron. Sekarang kalau dilihat dari asal usul jenis serial ini dapat ditaksir bahwa masing-masing episode dalam sinetron ini bersambung dan bersebab akibat. Karena itu untuk sinetron serial ada kemungkinan untuk dipanjang-panjangkan atau sekuel dari sinetron pertamanya. Meskipun episodanya banyak, akan tetapi sinetron serial ini bisa diketahui kapan episode keseluruhan berakhir.

2.1.7.3 Dampak Sinetron

Adapun macam-macam Dampak pada perilaku adalah :

1. Dampak Pada Perilaku

Proses tertanamnya nilai-nilai sosial budaya yang telah diterapkan dalam kehidupan pemirsa sehari-hari. Misalnya : saling tolong menolong, saling menghormati dan lain sebagainya.

2. Dampak peniruan

Pemirsa dihadapkan pada memicu tren aktual yang ditayangkan televisi. Contohnya : model pakaian, sifat, gaya berbicara yang kemudian ditiru secara fisik.

3. Dampak kognitif

Kemampuan seseorang atau pemirsa untuk menyerap dan memahami acara yang ditayangkan televisi yang dapat melahirkan pengetahuan bagi pemirsa, misalnya dalam sinetron "Raden Kian Santang" yang didalamnya banyak mengajarkan tentang ajaran-ajaran Islam.

2.1.8 Remaja

2.1.8.1 Definisi Remaja

Remaja yang dalam bahasa aslinya *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescence* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak di anggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi. Perkembangan lebih lanjut, istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock dalam Asori dan Ali, 2011).

Menurut WHO (World Health Organization) remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut peraturan Menteri kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, Remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun, dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Jumlah kelompok usia 10-19 tahun di Indonesia menurut sensus penduduk di dunia di perkirakan kelompok remaja berjumlah 1,2 milyar atau 18% dari jumlah penduduk dunia (WHO, 2014).

2.1.8.2 Fase Remaja

Remaja menurut A. M. Yunanta Firdaus & Hidayati (2019) dibagi atas tiga kelompok usia tahap perkembangan, yaitu :

1) *Early adolescence* (remaja awal)

Berada pada rentang usia 12-15 tahun, merupakan masa negatif, karena pada masa ini terdapat sikap dan sifat negatif yang belum terlihat dalam masa kanak-kanak, individu merasa bingung, cemas takut dan gelisah.

2) *Middle adolescence* (remaja pertengahan)

Dengan rentang usia 15-18 tahun, pada masa ini individu menginginkan atau menandakan sesuatu dan mencari-cari sesuatu, merasa sunyi dan merasa tidak dapat dimengerti oleh orang lain.

3) *Late adolescence* (remaja akhir)

Berkisar pada usia 18-21 tahun. Pada masa ini individu mulai stabil dan mulai memahami arah hidup dan menyadari dari tujuan hidupnya. Mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas.

2.1.8.3 Ciri-Ciri Remaja

Ciri-ciri masa remaja menurut Saputro (2018). Masa remaja mempunyai ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelumnya :

1) Masa remaja sebagai periode yang penting

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetaplah penting. Perkembangan fisik yang begitu cepat disertai dengan cepatnya perkembangan mental, terutama pada masa awal remaja. Semua ini menimbulkan perlunya penyesuaian mental serta perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru.

2) Masa remaja sebagai periode peralihan

Pada fase ini, remaja bukan lagi seorang anak dan bukan juga orang dewasa. Kalau remaja berperilaku seperti anak-anak, ia akan diajari untuk bertindak sesuai dengan umurnya. Kalau remaja berusaha berperilaku sebagaimana orang dewasa, remaja sering kali dituduh terlalu besar ukurannya dan dimarahi karena mencoba bertindak seperti orang dewasa.

3) Masa remaja sebagai periode perubahan.

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung cepat.

4) Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode perkembangan mempunyai masalah sendiri-sendiri, namun masalah remaja sering menjadi persoalan yang sulit diatasi baik oleh laki-laki maupun perempuan. Ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini,

banyak remaja yang akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu dengan harapan mereka.

5) Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri

Pada awal tahun-tahun remaja, penyesuaian diri terhadap kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mencari jati diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal seperti sebelumnya.

2.2 Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan referensi penulis pada penelitian yang membahas tentang Sinetron Anak Jalanan terhadap Perubahan Perilaku Anak Remaja karena memiliki pembahasan yang hampir sama. Berikut adalah daftar referensi dapat dilihat pada table dibawah :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

| Nama Peneliti | Judul Penelitian | Metode Penelitian | Hasil Penelitian | Perbedaan |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Diky Wiriyanto Bahari, Ratnamulyani, Kusumadinata | PENGARUH TAYANGAN SINETRON ANAK JALANAN TERHADAP PERILAKU ANAK SDN PAJAJARAN | Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode survey dengan kuesioner yang disebarakan melalui google form. Sedangkan analisis yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah analisis SEM AMOS dengan menggunakan metode kuantitatif. | Persepsi dari tayangan sinetron Anak Jalanan dari instrument durasi menunjukkan penilaian anak terhadap sinetron tersebut kurang baik (3,23) karena waktu yang tidak sesuai dengan jam bermain dan istirahat anak. Hal ini anak harus memilih antara menonton atau belajar. Adapun instrumen kedua menunjukkan persepsi pada penilaian frekuensi yang bernilai baik (4,16). Hal ini menunjukkan | Perbedaan terdapat pada variabel Y. Penelitian terdahulu memiliki 1 variabel X yaitu Sinetron (X) Serta pada variable Y meneliti tentang Perubahan Perilaku <i>Anak SDN PAJAJARAN</i> . Sedangkan pada penelitian ini hanya memiliki 1 variabel Y yaitu <i>Perilaku Remaja</i> . |

| | | | | |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | <p>bahwa anak sering menonton meskipun di waktu jam belajar anak. Pada instrumen ketiga atensi seorang anak menunjukkan persepsi yang sangat baik. Hal ini menunjukkan anak sangat sering memperhatikan alur cerita dan karakter pada sinetron anak jalanan.</p> | |
| Teguh Santoso | <p>Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Sinetron Anak Jalan Pada Perilaku Imitasi Siswa SMP</p> | <p>Metode kuantitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Metode pengumpulan data adalah metode pengumpulan data menggunakan kuesioner.</p> | <p>Berdasarkan hasil pengujian intensitas menonton tayangan sinetron Anak Jalanan terhadap perilaku imitasi siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 24 Surabaya didapatkan nilai signifikansi $0.000 < \alpha : 0.05$ dan nilai korelasi sebesar 0.401 menunjukkan bahwa adanya korelasi intensitas menonton tayangan sinetron Anak Jalanan terhadap perilaku imitasi pada siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 24 Kelas VIII Surabaya.</p> | <p>Perbedaan terdapat pada variabel X dan Y. Penelitian terdahulu memiliki variabel X yaitu Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Sinetron (X) Serta pada variable Y meneliti tentang <i>Perilaku Imitasi Siswa SMP</i>. Sedangkan pada penelitian ini hanya memiliki variabel X dan Y yaitu <i>Tayangan Sinetron dan Perilaku Remaja</i> yang memiliki perbedaan pada objek yang diteliti.</p> |
| Carmia Diahloka | <p>PENGARUH SINETRON TELEVISI DAN FILM TERHADAP PEREKMBA</p> | <p>Metode pengambilan sampel adalah sampling jenuh yang berarti seluruh populasi</p> | <p>Berdasarkan penjelasan mengenai pengaruh secara regresi dan parsial dari</p> | <p>Perbedaan terdapat pada variabel X dan Y. Penelitian terdahulu memiliki</p> |

| | | | | |
|--|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | NGAN MORAL REMAJA SMU dan SMK Arjuna Malang | dijadikan sampel. Teknik analisis data yang di gunakan yakni, analisis regresi linier berganda dengan penggunaan program komputer SPSS versi 21.0 . | masing-masing nilai variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), dimana masing-masing nilai (sig. t) dari variabel bebas (X) menunjukkan angka $< 0,05$, maka dapat dikatakan hipotesis yang ditetapkan dalam penelitian ini dapat diterima. Mengacu pada hasil analisis regresi dan parsial antara variabel bebas (X), dalam penelitian ini diperoleh bahwa variabel film, yakni adegan mesra (X7) mempunyai pengaruh paling signifikan terhadap variabel perkembangan moral remaja (Y1) dengan nilai t tertinggi sebesar 4,856, nilai b sebesar 0,909 | variabel X yaitu Pengaruh Sinetron Televisi dan Film Serta memiliki perbedaan pada variable Y yaitu Remaja SMU SMK Arjuna Malang, sedangkan pada penelitian ini hanya memiliki Variabel X dan Y yaitu Pengaruh Sinetron dan Perilaku Remaja |
|--|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

2.3 Hipotesis

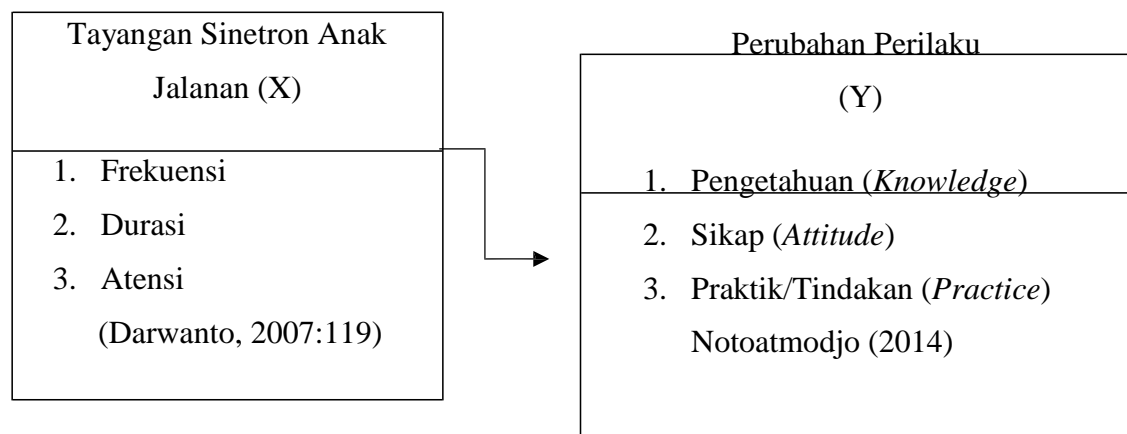
Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Maka para peneliti akan membuat hipotesis dalam penelitiannya, yang bertujuan untuk menjadikannya sebagai acuan dalam menentukan langkah selanjutnya agar dapat membuat kesimpulan terhadap penelitian yang dilakukan.

Ho : Tidak adanya pengaruh menonton sinetron Anak Jalanan di RCTI terhadap perubahan perilaku Remaja.

Ha : Adanya pengaruh menonton sinetron Anak Jalanan di RCTI terhadap perubahan perilaku Remaja.

2.4 Kerangka Konsep

Pada penelitian ini, peneliti mengambil judul penegakan prinsip-prinsip jurnalistik dalam pemberitaan tentang kenakalan remaja di televisi, analisis isi pada program Sinetron Anak Jalanan. Peneliti memposisikan tentang perubahan perilaku anak remaja sebagai variabel penelitian. Dari variabel penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah tentang seberapa besar pengaruh pada program Sinetron Anak Jalanan di RCTI. Peneliti fokus membahas pemberitaan tentang dampak pada perilaku remaja yang ditimbulkan pada program Sinetron Anak Jalanan, dalam penelitian ini peneliti menganalisis tayangan dampak perilaku remaja yang ditimbulkan menggunakan teori analisis isi.



Dari gambar kerangka konsep di atas menjelaskan bahwa pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu Tayangan Sinetron Anak Jalanan (Variabel X) dan Perubahan Perilaku Anak Remaja (Variabel Y). Dari pengertian gambar diatas dapat di simpulkan bahwa bagaimana pengaruh Tayangan Sinetron Anak Jalanan dapat mempengaruhi Perubahan Perilaku Anak Remaja. Dari kerangka konsep diatas pada Variabel X memiliki beberapa dimensi yaitu Frekuensi, Durasi, dan

Atensi. Dimensi Variabel X tersebut akan mempengaruhi Perubahan Perilaku Anak Remaja (Variabel Y) yaitu Pengetahuan, Sikap dan Tindakan