

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Media dalam ilmu komunikasi merupakan alat atau sebuah wadah untuk menyalurkan pesan yang berasal dari komunikator kepada komunikan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindra manusia, seperti mata dan telinga. Pesan – pesan yang diterima pancaindra selanjutnya diproses dalam pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu. Sebelum dinyatakan dalam tindakan.

Media massa pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni media massa cetak dan media massa elektronik. Media cetak yang dapat memenuhi kriteria sebagai media massa adalah surat kabar dan majalah. Sedangkan media elektronik yang memenuhi kriteria media massa adalah radio siaran, televisi, film, dan media on-line (internet).

Media televisi merupakan salah satu media massa yang semakin mendominasi hampir semua waktu luang setiap orang. Karena televisi sangat banyak menyita perhatian masyarakat tanpa mengenal usia, pekerjaan, tempat tinggal, maupun latar belakang pendidikan. Televisi memiliki banyak kelebihan dibanding media lain seperti radio dan majalah, karena media

televisi tidak hanya memiliki audio tetapi juga memiliki visual, dimana manusia bisa leluasa menikmati media tersebut.

Gaya hidup manusia yang berkembang dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya yang berasal dari media massa, khususnya televisi. Televisi merupakan media massa elektronik yang paling banyak diminati oleh masyarakat. Televisi dapat memberikan pengaruh besar terhadap pengetahuan, motivasi, sikap, serta perilaku penontonnya. Televisi dapat memberikan pengaruh yang lebih kuat dibanding dengan radio atau majalah. Hal ini terjadi karena kekuatan audio visual yang dimiliki oleh televisi yang menyentuh segi-segi kejiwaan penontonnya.

Secara umum, fungsi televisi adalah mendisfusikan informasi (*to inform*), mendidik (*to educate*), menghibur (*to entertain*), dan mempengaruhi (*to influence*), yang pada kenyataannya sudah dipenuhi oleh semua stasiun televisi, baik yang dikelola pemerintah maupun swasta.<sup>1</sup> Namun pada era sekarang, para pemilik media massa seakan tidak lagi melihat fungsi mendidik dari televisi. Hal tersebut bisa dilihat dengan banyaknya tayangan – tayangan yang tidak memberikan informasi-informasi yang mendidik, malah kebanyakan hanya menayangkan sesuatu yang bagi mereka itu menguntungkan, seperti halnya sinetron, acara gosip, reality show. Namun bukan berarti tidak ada acara yang mendidik, hanya saja sedikit sekali media yang memberikan tontonan yang terdapat unsur pendidikan didalamnya.

---

<sup>1</sup> Deddy Mulyana dan Idi Subandi Ibrahim, *Bercinta dengan televisi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1997), hlm. 96.

Media massa secara pasti dapat mempengaruhi pemikiran dan tindakan manusia. Media membentuk opini publik untuk membawanya pada perubahan yang signifikan. Dominick (2000) menyebutkan tentang dampak komunikasi massa pada pengetahuan, persepsi, dan sikap – sikap orang. Media massa, terutama televisi, yang menjadi agen sosialisasi (penyebaran nilai – nilai) memainkan peranan penting dalam transmisi sikap, persepsi, dan kepercayaan.

Media dalam studi komunikasi massa, mempunyai dampak yang besar, namun merupakan persoalan yang paling tidak pasti dan paling banyak menimbulkan ketidaksepakatan. Ketidakpastian ini merupakan hal yang lebih mengherankan karena pengalaman sehari-hari menunjukkan contoh dampak kecil yang tidak terhitung banyaknya.

Televisi, sebuah “kotak ajaib” yang diletakkan begitu khusus di salah satu sudut ruang keluarga, saat ini telah menjelma menjadi sebuah dunia atau lingkungan baru, seakan disihir untuk tiada henti bersosialisasi dengan makna-makna dan nilai-nilai kehidupan yang baru. Pakar komunikasi George Gerbner pernah menyatakan bahwa televisi adalah agama masyarakat industri. Sebagai agama baru, televisi telah menggeser agama – agama tradisional. Khutbahnya didengar dengan penuh keharuan dan disaksikan penuh hikmat oleh jemaah yang lebih besar daripada jemaah manapun. Rumah ibadatnya tersebar di berbagai pelosok bumi, ritus - ritusnya diikuti dengan penuh kekhidmatan dan boleh jadi lebih banyak menggetarkan hati dan mempengaruhi bawah sadar manusia daripada ibadat agama-agama yang

pernah ada. Ucapan Gebner agaknya bukan sekedar gertakan. Gaung pun bersambut. Praktisi media terkemuka, Martin Esslin, menyambut era ini sebagai *the Age of Television*, ketika televisi telah menjadi kotak ajaib yang membius para penghuni gubuk-gubuk reyot masyarakat impian di negara – negara Dunia Ketiga. Penelitian ilmiah pun semakin menunjukkan bahwa frekuensi dan lama menonton televisi pada anak – anak, jauh lebih tinggi dibandingkan frekuensi mereka belajar atau mengaji. Itu berarti bahwa proses sosialisasi anak akan lebih banyak dipengaruhi isi siaran televisi daripada petuah guru atau orang tua. Maka tak heran bila televisi kini dianggap sebagai *new parent for lion children* atau bahkan dinobatkan menjadi tuhan kedua.<sup>2</sup>

Di Indonesia telah ada berbagai macam siaran televisi yang berusaha menampilkan tayangan – tayangan yang mempunyai konsep baru untuk menarik perhatian masyarakat. Setiap tayangan yang ditampilkan pasti ada aspek positif yang didapat dari media televisi, namun harus diwaspadai pula efek negatif yang dapat ditimbulkan media televisi tersebut. Karena efek dari media televisi dapat bisa menimbulkan pergeseran nilai, bila pergeseran itu sesuai dengan nilai – nilai yang dianut oleh masyarakat tidak akan menjadi masalah, tetapi berbeda lagi kalau pergeseran nilai itu menuju ke arah negatif. Soal inilah yang harus diwaspadai. Apalagi ketika 80% acara siaran TV didominasi oleh produk asing. Tentu saja preferensi nilai, sikap dan perilakunya yang bukan budaya masyarakat Indonesia, atau bukan berdasarkan ajaran Islam akan menyerbu rumah – rumah hampir tiap saat.

---

<sup>2</sup> Deddy Mulyana dan Idi Subandi Ibrahim, *Bercinta dengan televisi*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1997), hlm. 109.

Proses pembudayaan Barat, atau sebut saja pembaratan melalui televisi, diduga akan jauh lebih massif lagi. Lalu, bukan mustahil masyarakat Indonesia yang mayoritas Islam ini akan mengalami proses deislami yang lambat tapi pasti.

Namun, pengaruh yang terjadi akibat tayangan-tayangan yang ada di televisi tidak hanya disaksikan sewaktu, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama, misalnya peniruan terhadap cara berpakaian atau model rambut seseorang. atau budaya K-POP yang sedang ngetrend dikalangan anak muda. Anak muda akan meniru seseorang atau budaya yang sering ditonton. Pada saat ini, semua stasiun-stasiun televisi yang ada saling berlomba untuk memproduksi tayangan-tayangan yang dapat menarik perhatian khalayak. Salah satunya adalah tayangan sinetron.

Di Indonesia, sinetron atau sandiwara drama yang memiliki banyak episode, digemari oleh masyarakat luas. Dari anak – anak hingga orang tua menjadi konsumtif akan sinetron yang ditayangkan media televisi. Banyak sinetron – sinetron yang mengangkat realitas masyarakat sehari – hari yang mengandung pendidikan, pengalaman hidup, hingga asmara. Contohnya, sinetron tukang bubur naik haji yang mengangkat cerita seorang tukang bubur miskin yang bisa pergi haji yang tayang di RCTI, kemudian ada sinetron Diam diam suka yang ditayangkan di stasiun televisi SCTV, yang mengangkat cerita asmara para pelajar SMA, dan banyak lagi yang lainnya. Namun sayang, sinetron-sinetron yang ditayangkan semakin hari semakin banyak yang tidak bermutu atau bisa disebut tidak berkualitas. Seperti yang

dilansir di media online Kompas.com, pada tanggal 22 Juni 2015 Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) mengumumkan, ada tiga sinetron yang tidak berkualitas berdasarkan survey indeks kualitas secara khusus untuk tiga jenis program televisi, yakni program berita sinetron dan *variety show*. Hal ini dipaparkan oleh Ketua Bidang Penelitian Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia, bahwa hasil penelitian menunjukkan, terdapat tiga sinetron yang tidak berkualitas yakni sinetron *emak ijah pengen ke Mekkah*, *7 manusia harimau*, dan *sinema pintu tobat*. Dari hasil survey dengan kriteria mengenai relevansi cerita, pembentukan watak dan jati diri bangsa, penghormatan keberagaman, norma dan sosial, non – kekerasan, dan non-seksual, indeks kualitas ketiga sinetron tersebut rendah. Skala indeks kualitas itu diukur dari dua bagian. Pertama, menurut tujuan, fungsi, dan arah penyiaran. Kedua, menurut kode etik dan undang – undang dan Pedoman Perilaku Penyiaran Standard Program Siaran (P3SPS).

Sinetron yang digemari anak muda saat ini adalah sinetron *ganteng – ganteng serigala*. Hal itu dapat dibuktikan dengan banyaknya masyarakat yang menonton sinetron tersebut sehingga mencapai rating tertinggi dan menjadi *tranding topic*. Sejak episode pertama, *ganteng – ganteng serigala* sudah mendapat respon positif dan langsung menduduki posisi puncak data kepemisaan dengan rating 4.0 dan *share* 16.2. Namun, semakin lama sinetron yang mencontoh cerita film *Twilight* ini berulang kali menampilkan adegan – adegan mesra yang diperankan aktor aktor anak muda yang sebaiknya tidak ditampilkan, karena konsumen atau penikmat sinetron tidak

hanya orang dewasa tetapi juga anak – anak dan remaja. Bukan menjadi rahasia bila media dapat mempengaruhi perilaku seseorang, bisa menanamkan rasa ingin dan menimbulkan hasrat seseorang, apalagi yang masih remaja, akan mudah menyerap apa yang dia dapat di televisi karena memang televisi mempunyai fungsi mempengaruhi. Cara berperilaku dan berbicara yang ditampilkan akan mudah diterima dan diingat oleh remaja. Sehingga mereka dengan leluasa dapat menirukan, bahkan semakin menyebarkan hal baru yang mereka dapatkan dari sinetron ini. Ditambah lagi dengan pemilihan para pemain yang memiliki wajah serta kemampuan acting yang baik, akan semakin membuat remaja tertarik untuk mengikuti ceritanya.

Pada zaman sekarang para remaja tidak lagi sungkan untuk melakukan dan bahkan memamerkan kemesraan saat berpacaran kepada orang lain. Sehingga membuat perilaku remaja seperti itu menjadi hal yang wajar dalam berpacaran. Padahal hal tersebut merupakan hal yang menyimpang dan tidak pantas. Melalui media sosial internet facebook atau web, terlihat para remaja dengan bangga memamerkan kedekatan atau kemesraan mereka di jejaring sosial.

Karena fenomena dan faktor faktor tersebut, peneliti ingin mengetahui adakah pengaruh terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa akibat seringnya menonton sinetron GGS atau ganteng ganteng serigala yang terdapat adegan adegan mesra didalamnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah:

1. Apakah menonton adegan mesra sinetron GGS (Ganteng Ganteng Serigala) berpengaruh terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa di MTS Darul Ulum Waru Sidoarjo ?
2. Sejauh mana pengaruh menonton adegan mesra sinetron GGS (Ganteng Ganteng Serigala) berpengaruh terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa di MTS Darul Ulum Waru Sidoarjo ?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh menonton adegan mesra sinetron GGS (Ganteng Ganteng Serigala) terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa di MTS Darul Ulum Waru Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh menonton adegan mesra sinetron GGS (Ganteng Ganteng Serigala) terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa di MTS Darul Ulum Waru Sidoarjo.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi bagi pengembangan ilmu komunikasi pada kajian komunikasi massa maupun media massa. Serta mampu melengkapi penelitian sebelumnya dan

menjadi rujukan dan masukan bagi penelitian selanjutnya mengenai efek yang bisa didapatkan dari sinetron.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Mahasiswa Ilmu Komunikasi

Penelitian ini juga diharapkan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa yang berkonsentrasi pada program ilmu komunikasi. Khususnya broadcasting agar dapat memproduksi film yang edukatif dan mengandung rasa nasionalisme bagi publik terutama bagi anak – anak atau remaja.

### b. Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan masyarakat dapat mengambil nilai – nilai positif akan pentingnya pengawasan dalam menjaga remaja dari dampak negatif tayangan televisi.

### c. Pemerhati komunikasi

Dengan adanya penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan bagi pemerhati komunikasi khususnya di Fakultas Dakwah dan Komunikasi agar dapat menajalin relasi yang erat lembaga komunikasi agar tercipta keteraturan tayangan bagi publik.

### **E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

1. Nama : Nikmatuz Zahroh  
Judul : Pengaruh sinetron yang muda yang bercinta di rcti terhadap perilaku remaja di Dusun Dungus Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo.  
Jenis : Skripsi, 2013, Kuantitatif  
Hasil Temuan : Dalam penelitian ini, sinetron yang muda yang bercinta di rcti terhadap perilaku remaja di Dusun Dungus Kecamatan Sukodono Kabupaten Sidoarjo memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku remaja dengan bukti nilai koefisien korelasinya sebesar 0,731. Penelitian ini diperlukan dengan hasil perbandingan antara r table dan r hitung yang mana menghasilkan r hitung lebih besar dibandingkan r table ( $0,731 > 0,294$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Nama : Mochammad Idrus  
Judul : Pengaruh sinetron tukang bubur naik haji terhadap perilaku bermasyarakat warga Menanggal Kelapa Gading kelurahan Menanggal kecamatan Gayungan Surabaya  
Jenis : Skripsi, 2013, Kuantitatif

Hasil Temuan : Dalam penelitian ini bahwa sinetron tukang bubur naik haji tidak memiliki pengaruh terhadap perilaku bermasyarakat warga menanggal kelapa gading kelurahan menanggal kecamatan Gayungan Surabaya yang diketahui tingkat pengaruhnya sebesar -0,324 yang tergolong pengaruh sedang.

3. Nama : Prisca Agustina

Judul : Dampak tayangan (Drama Korea) “Boys Before Flower” di televisi dalam perubahan sikap dan perilaku remaja.

Jenis : Skripsi, 2013, Kualitatif

Hasil Temuan : Dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa tayangan tersebut dapat menimbulkan perasaan senang, sedih , dan marah dalam satu waktu. Dan pada dampak perilaku yang bisa ditimbulkan adalah seperti peniruan bahasa fan fashion yang digunakan dalam tayangan (Drama Korea) “Boys Before Flower”.

## F. Definisi Operasional

### 1. Menonton Adegan Mesra

Menurut W.J.S Porwadarminta bahwa menonton merupakan aktivitas melihat pertunjukkan, gambar hidup, dan sebagainya.<sup>3</sup>

Adegan adalah suatu unit yang menggerakmajukan sebuah cerita. Definisi teknik dari sebuah adegan adalah tempat dan waktunya, apakah di dalam ruangan atau di luar ruangan, apakah waktunya siang hari atau malam hari.<sup>4</sup>

Adegan juga dapat diartikan sebagai bagian babak dalam lakon (sandiwara film). Sedangkan Kemesraan adalah perwujudan dari cinta. Menurut Dr. Sarlito Sarwono, “kemesraan adalah adanya rasa ingin membelai atau dibelai, rasa kangen jika jauh dan lama tidak bertemu, adanya ucapan-ucapan yang mengungkapkan rasa sayang.<sup>5</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa menonton adegan mesra adalah aktivitas seseorang dalam melihat gambaran atau sebuah babak sandiwara cinta dalam suatu sinetron atau perwujudan sebuah perasaan seseorang terhadap orang lain seperti rasa ingin berpelukan, rasa kangen, dan ucapan – ucapan romantis.

### 2. Sinetron GGS ( Ganteng Ganteng Serigala)

Sinetron adalah istilah untuk serial drama sandiwara bersambung yang disiarkan oleh stasiun televisi. Istilah ini diperkenalkan pertama kali di Indonesia oleh Soemardjono, salah seorang pendiri dan mantan pengajar

<sup>3</sup> Fred Wibowo, *Dasar – Dasar Produksi Film* (Jakarta : Gramedia, 1997), hlm.33

<sup>4</sup> Fred Suban, *Yuk... Nulis Skenario Sinetron* (Jakarta : PT Gramedia,2009),hlm. 146.

<sup>5</sup> Supartono Widyosiswoyo, *Ilmu Budaya Dasar* (Bogor : Ghalia Indonesia,2001), hlm. 75

institut kesenian Jakarta. Dalam bahasa Inggris, sinetron disebut soap opera. dan dalam bahasa Spanyol, sinetron biasa disebut telenovela. Umumnya sinetron terkait dengan aktivitas kehidupan sehari-hari beserta dinamikanya. Terutama tentang pernak pernik kehidupan manusia. Semisal cinta, keluarga, konflik, persahabatan, percekocokan, dan cerita lainnya. Sebuah sinetron dapat hadir dihadapan pemirsa dengan berpuluh puluh atau beratus ratus episode.<sup>6</sup>

Sinetron ganteng ganteng serigala adalah sebuah sinetron yang ditayangkan di SCTV. Sinetron ini diproduksi oleh Amanah Surga Productions. Pemainnya antara lain Kevin Julio, Jessica Mila, Ricky Harun, Aliando Syarief, Dicky Smash, Dahlia Poland, Michelle Joan, Prilly Latuconsina, dan masih banyak lagi. Sinetron GGS ini bercerita tentang kehidupan vampire dan manusia serigala yang mempunyai cinta segitiga dengan seorang manusia. Sinetron GGS ini banyak mengangkat kisah realitas anak muda yang sedang mengalami jatuh cinta. Sinetron ini lebih banyak mengandung unsur percintaan daripada unsur pendidikan. Seperti judul sinetron ini yakni ganteng ganteng serigala para pemain yang memainkan peran manusia serigala memiliki paras yang ganteng atau tampan.

### 3. Perilaku Komunikasi Berpacaran

Perilaku komunikasi merupakan suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun non verbal yang ada pada

---

<sup>6</sup> Abdul Aziz Saefudin, *Republik Sinetron* (Yogyakarta: Leutika,2010), hlm. 22-23.

tingkah laku seseorang. Rogers menyatakan bahwa perilaku komunikasi merupakan suatu kebiasaan dari individu atau kelompok dalam menerima atau menyampaikan pesan yang diindikasikan dengan adanya partisipasi, hubungan dengan sistem sosial, kekosmopolitan, hubungan dengan agen pembaharu, keaktifan mencari informasi, pengetahuan mengenai hal-hal baru. Segala aktivitas yang bertujuan untuk mencari dan memperoleh informasi dari berbagai sumber dan untuk menyebarluaskan informasi kepada pihak manapun yang memerlukan. Perilaku komunikasi pada dasarnya berorientasi pada tujuan dalam arti perilaku seseorang pada umumnya dimotivasi dengan keinginan untuk memperoleh tujuan tertentu.

Menurut DeGenova & Rice, pacaran adalah menjalankan suatu hubungan dimana dua orang bertemu dan melakukan serangkaian aktivitas bersama agar dapat saling mengenal satu sama lain.

Jadi, perilaku komunikasi berpacaran berpacaran dalam penelitian ini adalah tindakan antara seorang siswa MTS dengan lawan jenisnya yang melakukan serangkaian aktivitas bersama yang dimotivasi dengan keinginan untuk memperoleh tujuan tertentu, salah satunya untuk saling mengenal satu sama lain, dan segala aktivitas yang dijalani bertujuan untuk mencari informasi dan pengetahuan dengan hal – hal yang baru.

## G. Kerangka Teori dan Hipotesis

### 1. Kerangka Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 2 teori yaitu teori pembelajaran sosial dan teori kultivasi. Teori pembelajaran sosial merupakan teori yang menjelaskan bagaimana manusia itu belajar dengan apa yang diterimanya dan teori kultivasi menjelaskan dampak dari media televisi bagi penontonnya.

Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional (*behavioristik*). Teori pembelajaran sosial ini dikembangkan oleh Albert Bandura (1986). Teori ini menerima sebagian besar dari prinsip-prinsip teori-teori belajar perilaku, tetapi memberi lebih banyak penekanan pada kesan dari isyarat-isyarat pada perilaku, dan pada proses-proses mental internal. Jadi, dalam teori pembelajaran sosial akan menggunakan penjelasan-penjelasan *reinforcement eksternal* dan penjelasan-penjelasan *kognitif internal* untuk memahami bagaimana belajar dari orang lain. Dalam pandangan belajar sosial “manusia” itu tidak didorong oleh kekuatan-kekuatan dari dalam dan juga tidak “dipukul” oleh stimulus-stimulus lingkungan.

Teori belajar sosial menekankan bahwa lingkungan-lingkungan yang dihadapkan pada seseorang secara kebetulan. Lingkungan-lingkungan itu kerap kali dipilih dan diubah oleh orang itu melalui perilakunya sendiri. Bandura berpendapat bahwa belajar itu terjadi melalui model atau contoh. Prasangka sebagai sikap, merupakan hak yang terbentuk melalui proses

belajar. Dalam kaitan dengan terbentuknya prasangka ini peran media massa tidak dapat ditinggalkan. Bagaimana peran media massa baik media cetak maupun media elektronik, kedua-duanya merupakan sumber yang sangat berperan dalam pembentukan prasangka. Prasangka yang telah terbentuk pada suatu kelompok, adanya kemungkinan akan diperkuat oleh media massa yang ada.<sup>7</sup>

Inti dari teori pembelajaran sosial adalah pemodelan (*modelling*), dan permodelan ini merupakan salah satu langkah paling penting dalam pembelajaran terpadu. Ada dua jenis pembelajaran melalui pengamatan (*observational learning*). Pertama, pembelajaran melalui pengamatan dapat terjadi melalui kondisi yang dialami orang lain atau *vicarious conditioning*. Kedua, pembelajaran melalui pengamatan meniru perilaku suatu model meskipun model itu tidak mendapatkan penguatan atau pelemahan pada saat pengamat itu sedang memperhatikan model itu mendemonstrasikan sesuatu yang ingin dipelajari oleh pengamat tersebut dan mengharapkan mendapat pujian atau penguatan apabila menguasai secara tuntas apa yang dipelajari itu. Model tidak harus diperagakan oleh seseorang secara langsung, tetapi dapat juga menggunakan seseorang pemeran atau visualisasi tiruan sebagai model.

Sama seperti pendekatan teori pembelajaran terhadap kepribadian, teori pembelajaran sosial menyatakan bahwa sebagian besar tingkah laku manusia adalah sebagian daripada hasil pemerolehan, dan prinsip

---

<sup>7</sup> Bimo Walgito, *Psikologi Sosial* (Yogyakarta : Andi Yogyakarta, 2003), hlm. 96 – 97.

pembelajaran sudah mencukupi untuk menjelaskan bagaimana tingkah laku berkembang.

Teori *Cultivation* atau kultivasi yaitu teori yang menyatakan bahwa menyaksikan televisi dalam jangka panjang berdampak pada persepsi, sikap, dan nilai-nilai orang. Teori ini berasal dari program riset jangka panjang dan ekstensif yang dilakukan George Gerbner beserta para koleganya di *Annenberg School of Communication*.<sup>8</sup>

- a. Persepsi adalah pandangan atau pengertian, yaitu bagaimana seseorang memandang atau mengartikan sesuatu.<sup>9</sup> Jadi, seseorang mempunyai persepsi yang berbeda-beda dalam memahami sesuatu, meskipun yang dipahami itu merupakan sesuatu yang sama.
- b. Sikap adalah sekelompok keyakinan dan perasaan yang melekat tentang obyek tertentu dan kecenderungan untuk bertindak terhadap obyek tersebut dengan cara tertentu.<sup>10</sup>
- c. Nilai-nilai adalah kepercayaan yang berlangsung lama bahwa suatu modus tingkah laku atau keadaan akhir suatu keberadaan secara pribadi atau sosial lebih disukai daripada modus tingkah laku atau akhir suatu keberadaan yang berlawanan.<sup>11</sup>

---

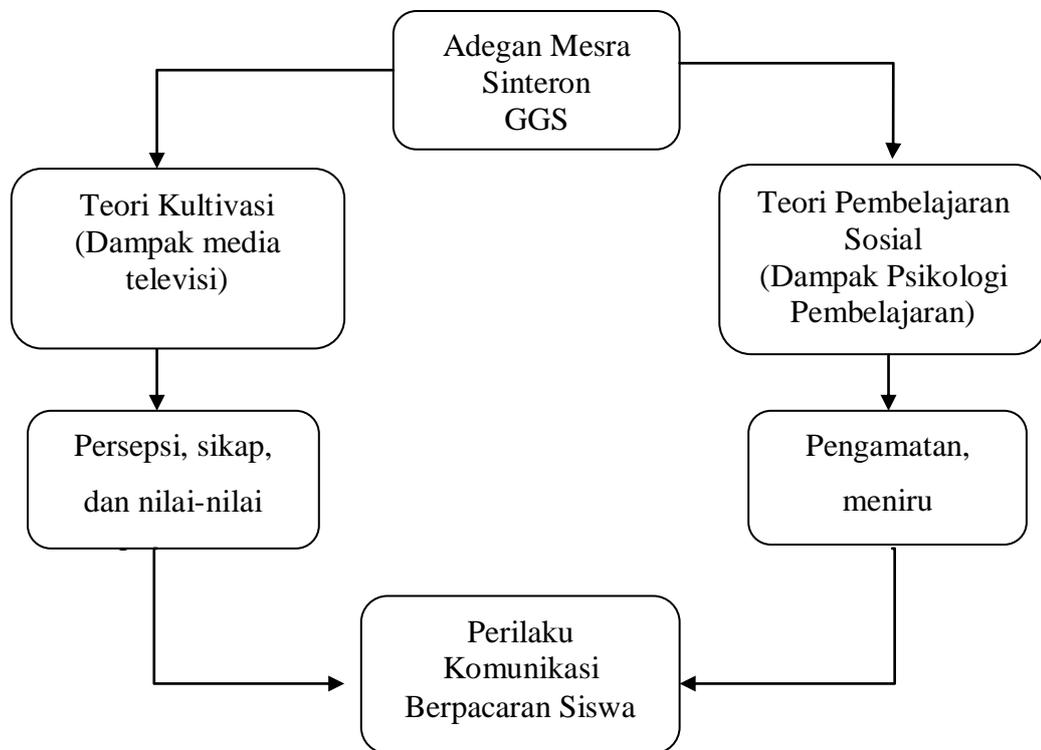
<sup>8</sup> Werner J. Severin, James W. Tankard, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 351.

<sup>9</sup> Alex Sobur, *Psikologi Umum* (Bandung: CV Pustaka Jaya, 2011), hlm. 445.

<sup>10</sup> Ibid hal 359

<sup>11</sup> Ibid hal 374

## 2. Alur Pikir Penelitian



**Bagan 1.1**

Kerangka Pikir Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dalam penelitian ini bentuk hipotesis yang digunakan adalah hipotesis asosiatif/hubungan, dengan rumusan hipotesis alternatifnya ( $H_a$ ) dan ( $H_0$ ) sebagai berikut :

$H_a$  : Adegan mesra sinetron GGS berpengaruh terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa.

$H_0$  : Adegan mesra sinetron GGS tidak berpengaruh terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa.

## H. Metode Penelitian

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti ialah pendekatan survey. Metode survey adalah metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Tujuannya untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu. Dalam survey proses pengumpulan dan analisis data sosial bersifat sangat terstruktur dan mendetail melalui koesioner sebagai instrumen utama untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden yang diasumsikan mewakili populasi secara spesifik.<sup>12</sup>

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksplanatif. Jenis penelitian ini, periset menghubungkan atau mencari sebab akibat antara dua atau lebih konsep (variabel) yang akan diteliti. Periset perlu melakukan kegiatan berteori untuk menghasilkan dugaan awal (hipotesa) antara variabel satu dengan lainnya.<sup>13</sup>

Dalam penelitian ini peneliti bermaksud meneliti tentang pengaruh menonton adegan mesra sinetron GGS terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa. Dengan kata lain, apakah dengan sering menonton adegan – adegan mesra yang terdapat pada sinetron GGS dapat berpengaruh pada perilaku komunikasi berpacaran siswa.

---

<sup>12</sup> Rachmat Kriyantono, *Riset Komunikasi* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 59.

<sup>13</sup> Ibid, hlm 69

## 2. Subyek, Obyek, dan Lokasi Penelitian

### a. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa siswi kelas 2 di MTS Darul Ulum Waru yang suka menonton sinetron GGS dan mempunyai pacar.

### b. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah mengenai pengaruh menonton sinetron GGS terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa.

### c. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu sekolah MTS Darul Ulum Waru Sidoarjo. Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena di MTS Darul Ulum yang merupakan sekolah agama mempunyai beberapa kasus pada siswanya. Salah satunya pelecehan seksual seperti memegang pantat siswi cewek. Kemudian ada pula kasus yang pacaran disekolah. Inilah yang menjadi alasan kenapa peneliti memilih lokasi penelitian di Mts Darul Ulum ini.

## 3. Teknik Sampling

### a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Dalam penelitian kata populasi digunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok obyek yang menjadi sasaran penelitian.<sup>14</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Siswi kelas 2 MTS Darul Ulum Waru yang

---

<sup>14</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta : Prenada Media Group,2009), hlm. 99.

sering menonton sinetron GGS dan yang mempunyai pacar. Maka jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 50 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari sebuah populasi yang dianggap dapat mewakili dari populasi tersebut. Untuk menentukan besarnya sampel menurut Arikunto apabila subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya penelitian populasi. Jika subyeknya lebih besar dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25 %.<sup>15</sup>

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian populasi. Dalam penelitian ini digunakan sampel dari semua populasi karena berdasarkan jumlah populasi kurang dari 100 orang, yakni 50 orang.

c. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel didefinisikan sebagai segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian dan sering pula variabel penelitian itu dinyatakan sebagai gejala yang akan diteliti. Dalam penelitian variabel dibedakan dalam ragamnya yang berbentuk berbeda-beda namun dalam penelitian ini menggunakan *independent variable* (variabel bebas), dan *dependent variable* (variabel tergantung).<sup>16</sup>

Variabel pengaruh adalah variabel yang diduga sebagai penyebab atau pendahulu dari variabel lainnya. Sedangkan variabel tergantung

---

<sup>15</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta : Prenada Media Group, 2009), hlm. 130.

<sup>16</sup> Muhammad idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial* (Yogyakarta : PT. Gelora Aksara Pratama, 2009), hlm. 79.

adalah variabel yang diduga sebagai akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel yang mendahuluinya.<sup>17</sup> Variabel dalam penelitian ini adalah :

Var X : Menonton adegan mesra sinetron GGS

Indikator : a - c

Var Y : Perilaku komunikasi berpacaran

Indikator : a - f

Indikator Variabel :

Indikator menonton adegan mesra sinetron GGS :

- a. Intensitas menonton
- b. Frekuensi Menonton
- c. Persepsi tentang adegan mesra sinetron GGS

Indikator perilaku komunikasi berpacaran :

- a. Jalan Beduaan
- b. Berpelukan
- c. Bergandengan tangan
- d. Berciuman
- e. Mengatakan kata – kata romantis
- f. Saling perhatian

---

<sup>17</sup> Rachmat Kriyantono, *Riset Komunikasi* (Jakarta : Kencana Prenada Group,2012). hlm. 21.

#### d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

##### 1) Angket

Biasanya metode angket disebut sebagai metode kuesioner atau dalam bahasa Inggris disebut *questionnaire* (daftar pertanyaan). Metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Setelah diisi, angket dikirim kembali ke peneliti. Bentuk umum sebuah angket terdiri dari bagian pendahuluan berisikan petunjuk pengisian angket, bagian identitas, pekerjaan, jenis kelamin, status pribadi, dan sebagainya. Kemudian baru memasuki bagian isi angket.<sup>18</sup>

Dalam penelitian ini, angket terdiri dari nama, kelas, umur, dan jenis kelamin, setelah itu baru terdapat isi angket yang mempunyai 25 soal dari indikator variabel. Angket ini diberikan kepada siswa-siswa di kelas 2 di MTS Darul Ulum yang suka menonton sinetron GGS dan yang mempunyai pacar.

##### 2) Observasi

Observasi meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra. Teknik ini dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara teliti.<sup>19</sup> Dalam hal ini, akan

---

<sup>18</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta : Prenada Media Group, 2009), hlm. 123.

<sup>19</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 199.

dilakukan interaksi sosial dalam waktu yang cukup lama antara peneliti dengan subyek dalam lingkungan subyek sambil mengumpulkan data.

### 3) Dokumentasi

Dokumen ialah setiap bahan tertulis ataupun film, lain dari *Record*.

Dokumen digunakan dalam penelitian sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan bahkan meramalkan.<sup>20</sup>

### e. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah teknik untuk mencari hasil dari penelitian, hasil dari penelitian lapangan harus segera diolah agar mendapatkan hasil dari hipotesis yang didapat. Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode penelitian ilmiah, karena dengan analisis tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan penelitian data.

adapun langkah – langkah yang digunakan peneliti dalam menganalisis data, yaitu :

- 1) Menyiapkan data
- 2) Editing adalah kegiatan yang dilaksanakan setelah peneliti menghimpun data dilapangan. Proses editing ini dimulai dengan memberi identitas pada instrumen penelitian yang terjawab. Kemudian memeriksa satu persatu lembaran instrumen pengumpulan data, kemudian memeriksa poin poin jawaban yang tersedia.

---

<sup>20</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2005), hlm. 216-217.

- 3) Pengkodean setelah tahap editing selesai dilakukan, kegiatan berikutnya adalah mengklasifikasi data - data tersebut melalui tahap koding, maksudnya adalah data yang telah diedit tersebut diberi identitas sehingga memiliki arti tertentu pada saat analisis.
- 4) Tabulasi adalah memasukkan data pada tabel – tabel tertentu dan mengatur angka-angka serta menghitungnya. Ada dua jenis tabel yang dipakai untuk mendeskripsikan data sehingga memudahkan peneliti untuk memahami struktur dari sebuah data yaitu tabel data dan tabel kerja.<sup>21</sup>
- 5) Untuk menjawab rumusan di muka, maka peneliti menggunakan rumus

#### 1. Analisis Korelasi Product Moment

Alat analisis ini digunakan untuk melihat hubungan antara var x dan var y, dengan skala pengukuran minimal internal dan jumlah sampel besar (>30). Dalam penelitian ini, korelasi product momen digunakan untuk mengetahui pengaruh menonton adegan mesra sinetron GGS terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa di MTS Darul Ulum Waru dengan menggunakan rumus :

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$

---

<sup>21</sup> M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta : Prenada Media Group, 2009), hlm. 168.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{N \cdot SD_x \cdot SD_y}$$

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}}$$

Untuk menguji Hipotesis dengan menggunakan Product Moment, peneliti menggunakan Program SPSS *For Windows* 16.0.

## I. Sistematika Pembahasan

Peneliti membuat sistematika pembahasan agar penelitian yang dilakukan dapat dengan mudah dipahami isinya baik oleh peneliti sendiri serta pembaca, sistematika pembahasan tersebut terdiri dari:

**BAB I** : Pendahuluan. Bab ini berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian hasil penelitian terdahulu, definisi konsep, kerangka pikir penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

**BAB II** : Kajian Teoretis. Bab ini berisi tentang kajian pustaka yang berupa pembahasan yang berkaitan dengan pengaruh menonton sinetron GGS terhadap perilaku komunikasi berpacaran siswa, serta kajian teori yang berisi tentang teori- teori komunikasi yang berkaitan dengan fokus penelitian.

**BAB III** : Penyajian Data. Bab ini berisi tentang Deskripsi Subyek, Obyek, dan Wilayah Penelitian. Subyek penelitian

mendeskripsikan informan dan alasan pemilihan informan. Obyek penelitian yaitu mendeskripsikan sinetron GGS itu sendiri, dimana pengaruh yang dapat ditimbulkan oleh sinetron tersebut terhadap perilaku komunikasi remaja. Sedangkan wilayah penelitian adalah remaja yang suka menonton sinetron ganteng-ganteng serigala. Kemudian Deskripsi Data Penelitian yang terkait dengan fokus penelitian yang diajukan.

**BAB IV** : Analisis Data. Bab ini berisi tentang pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

**BAB V** : Penutup. Bab ini berisi tentang simpulan, rekomendasi atau saran dari penelitian.