BAB IV

ANALISIS DATA

A. Pengaruh Regresi Tentang Budaya Bantengan Terhadap Perilaku Anak di Desa Japanan Kecamatan Kemlagi Kabupaen Mojokerto

Setelah data berhasil diuji menggunakan teknik korelsi *product moment* dan diperoleh r_{xy} sebesar 0,012% kemudian hasil tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan jumlah responden 50 remaja Desa Japanan Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto dengan taraf signifikasi 90% diperoleh nilai 0,851%. Maka jika dibandingkan dengan nilai r_{xy} hitung (0,012%) lebih kecil dari nilai r_{tabel} (0,851%) atau dapat dikatakan 0,012 < 0,851. Jika melihat analisis interpretasi angka korelasi menurut Prof. Sugiyono, hasil dari perhitungan *product moment* dalam penelitian tentang pengaruh budaya bantengan terhadap perilaku anak di desa japanan kecamatan kemlagi kabupaten mojokerto termasuk dalam kategori "sangat lemah".

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh sangat lemah 0,012% dalam kategori "sangat lemah" yang signifikan antara pengaruh budaya bantengan terhadap perilaku anak di desa japanan kecamatan kemlagi kabupaten mojokerto dan hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini dapat diterima.

Setelah diuji dengan menggunakan tekniik regresi, diperoleh hasil 99,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya pengaruh budaya bantengan 99,3% terhadap perilaku anak di Desa Japanan Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto.

Berdasarkan hasil pen tentang pengaruh budaya bantengan terhadap perilaku anak di Desa Japanan Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto. Dari hasil penyebaran kuesioner, peneliti menjelaskan seberpa banyak responden yang menjawab 50% atau lebih dalam kategori poin tertinggi (sangat setuju) dan (setuju) dari pernyataan variabel x.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari 50 responden menunjukkan bahwa nilai tertinggi dari variabel x yaitu sebanyak 30 responden atau 50% responden yang menjawab sangat setuju pada pernyataan nomor 30 yang berbunyi "Bantengan ini selalu diiringi sekelompok orang yang memainkan musik khas bantengan dengan alat berupa gong, kendang, dan lain-lain.". Dan pada pernyataan nomor 18 yang berbunyi "seni bantengan tidak memerlukan suatu panggung tertentu" menjawab setuju sebanyak 20 responden atau 50%.

Hal ini menunjukkan bahwasannya dalam seni bantengan dengan diirigi music-musik tradisional, masyarakat sangat setuju selain itu juga masyarakat bias menganal atau melestarikan music-musik tradisional dari pada seni bantengan yang hanya di jadikan tontonan yang tidak berfanfaat bagi masyarakat terutama anak-anak kecil.

Selanjutnya untuk hasil kuesioner variabel y, dari 50 responden yang menjawab 50% atau lebih dalam kategori poin tertinggi (sangat setuju) dan dalam kategori poin tertinggi kedua (setuju) terdapat pada pernyataan nomor 21 yang berbunyi "budaya bantengan adalah salah satu tradisi yang masih digemari oleh masyarakat dijaman modern" sebanyak 38% .

Hal tersebut membuktikan bahwa Kesenian Bantengan sangatlah menjadi sorotan masyarakat terutama anak-anak kecil yang termasuk kategori anak-anak sampai dengan dewasa. Mereka sangat antusias dengan melihat pertunjukan Seni Bantengan dimanapun pertunjukan itu di adakan, terutama di Desa Japanan Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto.

B. Analisis Teoritis

Setelah peneliti melakukan penggalian data dengan tema pengaruh budaya bantengan terhadap perilaku anak di Desa japanan kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto maka selanjutnya hasil yang telah diperoleh dari hasil angket, peneliti akan merelevansikannya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan teori. Sebagai alat untuk melihat realitas sesuai dengan hasil lapangan serta menjadikan penelitian ini lebih akurat dan valid.

Seorang Antropolog, yaitu E. B. Tylor (1971), pernah mencoba memberikan definisi mengenai kebudayaan yaitu kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, keercayaan, kesenian, moral, hokum, adat istiadat dan lain kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Dengan kata lain kebudayaan mencakup semuanya yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan terdiri dari segala sesuatu yang dipelajari dari pola-pola perilaku yang normative.Artinya mencakup segala cara-cara atau pola-pola berfikir, merasakan, dan bertindak.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat.Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri.Istilah untuk pendapat itu adalah *Cultural-Determinism*. Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai *superorganic*. Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.

Kehidupan manusia yang berkembang dari waktu ke waktu, baik cepat atau lambat akan mengalami perubahan. Pertumbuhan demografi, akan mendorong pertumbuhan dan perkembangan aspek kehidupan manusia lainnya. Kembali kepada perubahan sosial sebagai suatu proses, hakekatnya, tidak ada yang tidak mengalami perubahan di dunia ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tidak ada yang abadi dalam kehidupan ini. Yang abadi itu hanyalah Tuhan dan "perubahan" itu sendiri. Perubahan ini abadi adanya. Sampai kemanapun, perubahan itu akan tetap terjadi. Pengertian lain menurut Selo Sumardjan, perubahan adalah segala perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi system sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap dan pola-pola perikelakuan di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat.

Masyarakat cenderung menilai kesenian bantengan hanya sebatas sebagai hiburan semata, namun masyarakat tidak mengetahui latar belakang dan maksud dari kesenian tersebut.Maka dari itu penelitian ini lebih memfokuskan kepada penilaian masyarakat terhadap kesenian bantengan, apakah kesenian bantengan tersebut bernilai negative atau positive serta apakah kesenian bantengan ini memiliki pengaruh dalam kehidupan masyarakat. Kesenian Bantengan tidak berpengaruh terhadap masyarakat yang melihatnya terutama pada anak-anak yang gemar sekali melihat kesenian bantengan tersebut.

Karena seni bantengan adalah seni yang tradisional atau sebuah pertunjukan budaya tradisi yang menggabungkan unsur sendra tari, music, dan syair yang sangat kental dengan nuansa magis. Pemain bantengan yakin bahwa permainnya akan semakin menarik apabila telah masuk tahap *trance* yaitu tahapan pemain memegang kepala Bantengan menjadi kesurupan arwah leluhur banteng (Dhanyangan). Menurut Mead dia mempunyai 3 aspek dalam pemikirannya yaitu ***Perkembangan Anak*** Mead sangat tertarik pada asal-usul diri. Ia melihat percakapan isyarat sebagai latar belakang bagi diri, tetapi hal itu tidak menyangkut diri, karena dalam percakapan semacam itu orang tidak menempatkan dirinya sendiri sebagai objek. Mead menurut asal-usul diri melalui dua tahap dalam perkembangan masa kanak-kanak. ***Tahap Bermain.*** Pertama adalah tahap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain (*play stage*). Dalam tahap ini anak-anak mengambil sikap orang lain tertentu untuk dijadikan sikapnya sendiri. Meski binatang juga bermain, namun hanya manusialah "yang bermain dengan orang lain". ***Tahap Permainan.*** Tahap selanjutnya adalah tahap permainan (*game stage*) yang diperlukan agar manusia dapat mengembangkan diri menurut makna istilah ini sepenuhnya. Dalam tahap bermain-main (*play*), anak mengambil peran orang lain yang berlainan, sedangkan dalam tahap permainan (*game*) anak harus mengambil peran orang lain mana pun yang terlibat dalam permainan.

Menurut George Herbert Mead dia merupakan pengaruh terpenting bagi Blummer, sosiologi selanjutnya dalam teori interaksionisme sombolik yang terkenal melalui bukunya, *Mind, Self and Society* dan beberapa buku selanjutnya merupakan karya penting Mead. Mead memperkenalkan dialektika hubungan antara manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam. Bagi Mead, individu merupakan makhluk yang sensitif dan aktif. Keberadaan sosialnya sangat mempengaruhi bentuk lingkungannya (secara sosial maupum dirinya sendiri) secara efektif, sebagaiman lingkungannya mempengaruhi kondisi sensitivitas dan aktifitasnya. Mead menekankan bahwa individu itu bukanlah merupakan "budak masyarakat". Dia membentuk masyarakat sebagaimana masyarakat membentuknya.

Bagi Mead, tertib masyarakat akan terjadi manakala ada komunikasi yang dipraktikkan melalui simbol-simbol. Untuk menjelaskan sifat spesifik komunikasi ini, maka komunikasi simbolis antar manusia harus dibandingkan dengan komunikasi antar hewan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id