











































No	Item Pertanyaan	Tanggapan Jawaban					Skor Total
		SS	S	KS	TS	STS	
		5	4	3	2	1	
	Perasaan						
28	Menonton tayangan film animasi Shaun The Sheep membuat perasaan anak senang	53 57,6%	39 42,4%				92 100%
	<b>Pandangan</b>						
29.	Pandangan anak, tayangan film animasi <i>Shaun The Sheep</i> merupakan film animasi yang menarik, lucu, dan mengarahkan ke hal positif.	59 64,1%	32 34,8%	1 1,1%		-	92 100%
	<b>30 Keinginan</b>						
	<b>Menonton tayangan film animasi <i>Shaun The Sheep</i> akan timbul rasa keinginan anak untuk berulang-ulang kali menontonnya</b>	<b>62 57,4%</b>	<b>30 32,6%</b>			- -	<b>92 100%</b>

Sumber : Data Hasil Olahan Penehtian, 2012

Berdasarkan tabel 8 terlihat bahwa jawaban responden mengenai perasaan dari indikator aspek afektif pada item 28 yakni, 57,6% responden menjawab sangat setuju, dan 42,4% menjawab setuju, dan tidak ada yang menjawab kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Untuk tanggapan jawaban responden mengenai pandangan dari indikator aspek afektif pada item 29 yakni, sebanyak 64,1% menjawab sangat setuju, 34,8% menjawab setuju, dan hanya 1,1% menjawab kurang setuju. Dari tanggapan respon diatas menunjukkan bahwa anak-anak Sekolah Dasar memiliki pandangan yang positif, menarik dan lucu ketika menonton tayangan film animasi *Shaun The Sheep*.

Sedangkan tanggapan responden mengenai perasaan dari indikator aspek afektif pada item 30 yakni, sebanyak 67,4% menjawab sangat setuju, dan 32,6% menjawab setuju. Hal ini memperlihatkan bahwa anak-anak memiliki rasa keinginan untuk berulang kali menonton tayangan film animasi *Shaun The Sheep*.

### 3. Konatif

Komponen konatif adalah aspek yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak. Ada juga yang menyebut komponen ini sebagai aspek behavior. Efek behavioral merujuk pada perilaku nyata yang dapat diamati yang meliputi pola-pola tindakan, kegiatan, atau kebiasaan berperilaku

Tabel 9

#### Tanggapan Responden Pada Indikator Konatif

No	Item Pertanyaan	Tanggapan Jawaban					Skor Total
		SS	5	KS	TS'	STS	
		5	4	3	2	1	
<b>Perubahan Perilaku</b>							
31	Menonton film animasi Shaun The Sheep merubah tingkah laku anak	31 33,7%	61 66,3%	-			92 100%
32.	Setelah menonton film animasi Shaun The Sheep, anak ingin memiliki boneka Shaun The Sheep	60 65,2%	32 34,8%				92 100%
33	Setelah menonton film animasi Shaun The Sheep, anak mau membeli aksesoris Shaun The Sheep	73 79,3%	19 20,7%				92 100%
Mencontoh Perilaku							
34.	Menonton tayangan film animasi Shaun The Sheep meniru tokoh yang mau bekerjasama, jujur dan menolong	27 29,3%	48 52,2%	17 18,5%	-	-	92 100%
35.	Menonton tayangan film animasi Shaun The Sheep anak akan meniru perilaku usil tokoh	49 53,3%	38 41,3%	5 5,4%	-		92 100%

S umber : Data Hasil Olahan Penelitian, 2012

Berdasarkan tabel 9 terlihat bahwa jawaban responden mengenai perubahan perilaku dari indikator aspek behavior atau konatif pada item 31 didominasi oleh alternatif jawaban setuju yaitu sebesar 66,3%. Sedangkan tanggapan jawaban responden pada item 32 yakni, 65,3% responden menjawab sangat setuju, 34,8% menjawab setuju, dan tidak ada yang menjawab kurang setuju, Lidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Begitu juga tanggapan jawaban responden pada item 33 yakni 79,3% responden menjawab sangat setuju, dan 20,7% menjawab setuju. Untuk tanggapan jawaban responden mengenai mencontoh perilaku dari indikator aspek behavior atau konatif pada item 34 yakni, 30% menjawab sangat setuju, 48% menjawab setuju, dan 22% menjawab kurang setuju. Tidal( ada yang menjawab tidak setuju, maupun sangat tidak setuju. Sedangkan tanggapan jawaban responden pada item 35 yakni, 53,3% responden menjawab sangat setuju, 38% menjawab setuju, dan 8,7% menjawab kurang setuju. Dari tanggapan respon diatas menunjukkan bahwa anak-anak memiliki perubahan perilaku setelah menonton tayangan film animasi *Shaun The Sheep*.

### Regresi Linear Sederhana

Penulis menggunakan analisis regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh tayangan film animasi "*Shaun The Sheep*" terhadap perilaku di Kota Pekanbaru dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan menggunakan program *SPSS 17.0 for windows*. Adapun rumus yang digunakan adalah  $Y = a + b X$

Keterangan :

$Y$  = subjek variabel Lavan^an film kartun *Shaun The Sheep*

$X$  - subjek variabel Perilaku Anak

$a$  = konstanta (harga  $Y$  bila  $X = 0$ )

$b$  = koefisien regresi, yang inenunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel bebas ( $X$ ) yang didasarkan pada hubungan variabel terikat ( $Y$ )

$n$  = jumlah sampel.

Tabel 10

Rekapitulasi Perhitungan Statistik

Mo	Variabel	Koefisien Regresi	T Hitung	$t$ label	Signifikansi	KET
1	Konstanta	39,871				
2	Tayangan Film Animasi <i>Shaun The Sheep</i>	0,212	3.202	1,986	0.002	Signifikar,

Sumber : Data Olahan Hasil Penelitian, 2012

Berdasarkan Tabel 10 terlihat hasil regresi linear sederhana diperoleh nilai koefisien regresi pada penelitian ini adalah  $Y = 39,871 + 0,212X$ . Bilangan konstanta ( $a$ ) sebesar 39,871 dan koefisien variabel tayangan film animasi *Shaun The Sheep* sebesar 0,212 dengan  $t$  hitung 3,202 lebih besar jika dibandingkan dengan  $t$  tabel 1,986 dan tingkat signifikansi 0,002 lebih kecil dibanding  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan perhitungan statistik yang diperoleh, hipotesis untuk penelitian ini adalah  $H_a$  yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara tayangan film animasi *Shaun The Sheep* terhadap Perilaku Anak Sekolah Dasar Negeri di Kota Pekanbaru.

### Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat ketepatan yang paling baik dalam analisa regresi, hal ini ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi ( $R^2$ ) antara 0 (nol) sampai dengan 1 (satu). Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan dari beberapa variabel dalam pengertian yang lebih jelas. Koefisien determinasi akan menjelaskan seberapa besar perubahan atau variasi suatu variabel bisa dijelaskan oleh perubahan atau variasi pada variabel yang lain (Santosa & Ashari, 2005:125). Untuk analisisnya dengan menggunakan output SPSS 17 dapat dilihat pada Label "Model Summary".

Tabel. 5.19 Model Summary<sup>a</sup>

Model	R	R Square	Adji.sted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.320 <sup>b</sup>	.102	.092	3.511	.102	10.253	1	90	.002

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan Tabel "Model Summary" dapat disimpulkan bahwa nilai  $R = 0,320$  dan koefisien korelasi ( $R = 0,320$  atau  $0,320 \times 0,320$ ). Hal ini menunjukkan pengertian bahwa perilaku anak SDN ( $y$ ) dipengaruhi sebesar 10,2 % oleh tayangan film animasi Shaun The Sheep ( $x$ ), sedangkan sisanya ( $100\% - 10,2\% = 89,8\%$ ) dijelaskan oleh faktor lain di War penelitian ini.

## Simpulan

Secara umum penelitian ini menunjukkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa kondisi penilaian responden terhadap variabel-variabel penelitian ini secara umum sudah baik. Hal ini dapat ditunjukkan dari banyaknya tanggapan kesetujuan yang tinggi dari responden terhadap indikator-indikator dari variabel penelitian. Dari hasil tersebut selanjutnya diperoleh bahwa  $0,002 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima yang artinya tayangan film animasi Shaun The Sheep memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku anak Sekolah Dasar di Kota Pekanbaru. Penjelasan hasil pembahasan penelitian sebagai berikut:

Menurut ilmu psikologi, anak usia antara 8-12 tahun belum mampu membedakan kenyataan dan fantasi. Usia ini masih rawan untuk menonton televisi sendirian. Akibat rangsangan ini, anak akan mengalami banyak benturan. Tidak heran bila ada tayangan-tayangan yang amoral maupun moral, bila diperkuat oleh realitas di lingkungan tempat dia tumbuh dan berkembang, bisa menjadi perilaku dan menanamkan pemahaman tentang apa yang ia lihat di televisi adalah benar.

Pembentukan perilaku didasarkan pada stimulus yang diterima melalui panca indra yang kemudian diberi arti dan makna berdasarkan pengetahuan, pengalaman dan keyakinan yang dimilikinya. Anak sebagai individu yang masih labil dan mencari jati diri sangat rentang dengan perilaku meniru yang akhirnya akan terinternalisasi dan membentuk kepada kepribadiannya.

Seperti tayangan film kartun, dimana banyak film kartun yang mengarahkan kekerasan dan perilaku agresif, sebagai contoh film kartun Naruto, Tom dan Jerry, Doraemon dan lain-lainnya. Dari hasil penelitian mengenai pengaruh tayangan film animasi *Shaun The Sheep* terhadap perilaku anak (Studi Kasus Sekolah Dasar Negeri di Kota Pekanbaru) telah menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara tayangan film animasi *Shaun The Sheep* terhadap perilaku anak

Apa yang diungkapkan oleh teori Kultivasi telah terbukti, bahwa anak-anak meniru apa yang dilihatnya, baik dalam keseharian maupun dalam media massa. Maka ada anggapan bahwa media adalah yang telah membentuk sebagian dari kepribadian anak-anak. Jika media televisi secara gamblang menyajikan adegan-adegan visual dalam program



untuk anak-anak, maka dari situ pada mulanya anak-anak melakukan proses peniruan. Artinya, dengan kondisi seperti itu, maka sangat ideal jika televisi menjadikan dirinya sebagai salah satu media pembelajaran yang positif bagi anak-anak.

Menurut teori kultivasi, media massa khususnya televisi diyakini memiliki pengaruh yang besar atas sikap dan perilaku penontonnya (*behavior effect*). Begitu juga hasil penelitian telah terbukti, bahwa terdapat pengaruh signifikan antara tayangan film animasi *Shaun The Sheep* terhadap perilaku anak Sekolah Dasar di Kota Pekanbaru sebesar 10,2% dan 9,8% sisanya dipengaruhi faktor lain diluar penelitian ini. Responden anak mendapatkan informasi yang positif melalui tayangan film animasi, tetapi tidak dapat dimungkiri juga anak membawa dampak negatif dari tayangan tersebut seperti meniru tingkah *Shaun* yang jahil sebagai salah satu contoh episode *the boat* yang mengajarkan anak meniru adegan mereka menjadi "bajak laut" yang terjadi perkelahian antara *Shaun* dan Si Bab: pada akhirnya merusak kapal milik peternak. Sebenarnya televisi bisa memberikan penekanan terhadap pesan-pesan khusus pada anak-anak, misalnya melalui teknik *close-up*, penggunaan grafis atau animasi, sudut pengambilan gambar, teknik editing, serta trik-trik lainnya yang menimbulkan kesan tertentu.





## Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro. 2010. *Metode Penelitian Untuk Public Relatios Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Ashari & Santosa, Purbaya Budi. 2005. *Analisa Statistik Dengan Microsoft Excel & SPSS*. Yogyakarta: Andi
- Baran, J. Stanley. 2006. *Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture*
- Baron, R.A., dan Berne, D. 2000. *Psikologi Sosial*. Edisi 2. Fdisi 10. Penerjemah : Raini Juwita. Jakarta : Erlangga
- Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2003. *Film Art, An Introduction*. Boston: Mc Craw Hill Companies
- Cangara, Hafied, 2005. *Pengantar Komunikasi*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Dayakismi & Hudaniah, 2003. *Psikologi Sosial*. Malang : UMM Press
- Endannoko, Eko .2007. *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Griffin, Emory A. 2004. *A First Look At Communication Theory*. New York: McGraw-Hill.
- Harahap. 2006. *Tayangan "Little Krishna" dan Pemenuhan Kebutuhan akan Hiburan ( Studi Korelasional tentang Hubungan Tayangan "Little Krishna" di MNCTV terhadap Pemenuhan Kebutuhan akan Hiburan di Kalangan Masyarakat Tamil India di kampung Madras, Kota Medan)*
- Hayward. Susan. 2006. *Cinema Studies : Key Concept*, Third Editions. New York. Routledge.
- Hogg, A., & Vaughan, CM. 2002. *Social Psychology (3rd edition.)* London : Prentice Hall
- Jahja, Saktiyanti, R & Irvan, M. 2006. *Menilai Tanggung Jawab Sosial Televisi*. UPN "Veteran" Jawa Timur Jakarta: Pustaka
- Notoatmodjo. S. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Raklunat, jalaluddin. 2006. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sarltrock. J. W. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Serverin, Werner J dan James W. Tankard. 2005. *Teori Komunikasi*. Kencana : Jakarta

