

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Di era modern saat ini, media massa masih menjadi alat pemenuh kebutuhan informasi bagi masyarakat. Dengan adanya kecanggihan teknologi komunikasi, informasi atau pesan yang akan disampaikan kepada khalayak, semakin mudah dan cepat. Media massa yang masih digunakan hingga saat ini adalah televisi, radio, majalah, surat kabar, dan internet.<sup>1</sup>

Televisi menjadi salah satu media massa yang masih digunakan oleh khalayak, karena dalam penyampaian pesan atau informasi dari media ini mudah untuk dimengerti dan diserap oleh khalayak. Pesan yang dihasilkan oleh televisi berbentuk gambar dan suara. Selain itu televisi dapat di tonton oleh semua umur, mulai dari anak-anak hingga lansia, sehingga televisi memberikan berbagai macam tayangan seperti, film animasi, sinetron, *talkshow*, hingga berita.<sup>2</sup>

Salah satu tayangan televisi yang menjadi primadona di kalangan anak atau pra remaja adalah film animasi. Film ini menjadi favorit bagi mereka, karena animasi memiliki alur cerita dan gambar yang divisualisasikan ke dalam bentuk kartun yang menarik serta menghibur. Animasi sendiri dibuat dari gambar-gambar atau benda mati, yang diatur sedemikian rupa sehingga terlihat seperti ilusi bergerak, dan kata “animasi” berasal dari bahasa Yunani yaitu

---

<sup>1</sup> Jalaluddin, Rakhmat. 2011. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. hal. 237.

<sup>2</sup> Sri, Desti. 2005. Dampak Tayangan Film Di Televisi Terhadap Perilaku Anak. FIKOM Universitas INDONUSA Esa Unggul. Jakarta.hal. 2. Available at: <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Kom/article/view/170/155> (diakses 24 Juni 2019)

“*anima*”, yang memiliki arti nafas atau jiwa. Sehingga animasi berarti mengkreasikan kehidupan dan memberikan kehidupan pada suatu benda mati.<sup>3</sup>

Di Indonesia sudah banyak film serial animasi yang ditayangkan dalam program televisi contohnya seperti, Kiko, Adit dan Sopo Jarwo, Spongebob Squarepants, Kungfu Panda Series, Upin Ipin, Naruto, Tom and Jerry, Doraemon, We Bare Bears, The Amazing World of Gumball, The Powerpuff Girls, Steven Universe, dan masih banyak lagi.

Penelitian ini mengambil tema tentang film serial animasi Spongebob Squarepants khususnya pada tokoh Mr. Krabs. Penelitian ini berangkat dari adanya permasalahan tentang peneguran tayangan anak yang dilakukan oleh KPI terhadap film serial animasi Spongebob Squarepants. Seperti yang dilansir dari Kompas.com, pada tahun 2014 KPI pernah memberikan sanksi pada tayangan anak, salah satunya adalah Spongebob Squarepants. Sanksi tersebut tercantum di laman KPI dengan nomor 2200/K/KPI/09/14 yang diterbitkan pada 19 September 2014. Saat itu, KPI berpendapat bahwa acara ini memiliki dampak buruk bagi perkembangan fisik dan mental, khususnya bagi anak-anak. Karena tayangan ini mengandung kekerasan dan adegan berbahaya. Kemudian pada tahun 2016, terjadi pemotongan adegan dan pemberian sensor pada sejumlah tayangan serial tersebut yang menuai kontroversi. Salah satu yang menjadi perbincangan saat itu adalah karakter Sandy tupai yang disensor karena mengenakan bikini. Kemudian permasalahan film animasi ini kembali muncul di tanggal 15

---

<sup>3</sup> Farhan, Ahmad. 2017. Pengaruh Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Fiqh Pada Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Al-Husna. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. hal.31. Diakses dari: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/34335/1/Ahmad%20Farhan> (diakses 24 Juni 2019)

September 2019, tayangan *The Spongebob Squarepants* kembali mendapat teguran dari KPI, karena mengandung unsur kekerasan.<sup>4</sup>

Berbicara tentang *Spongebob Squarepants*, film serial animasi ini ditayangkan setiap hari pada pukul 11.30 dan 13.00 WIB pada salah satu stasiun televisi di Indonesia, yaitu GTV. Film serial animasi ini menceritakan tentang kehidupan bawah laut di dalam Kota Bikini Bottom, dengan tokoh utamanya yaitu *Spongebob Squarepants*. Namun tidak hanya itu, dalam film serial animasi ini setiap episodenya tidak semua akan memperlihatkan sisi dari kehidupan *Spongebob* saja, tetapi juga memperlihatkan sisi kehidupan dari tokoh-tokoh lain, salah satunya adalah Mr. Krabs.

Tokoh Mr. Krabs dalam film serial animasi ini menarik untuk dibahas lebih dalam, karena tokoh tersebut memiliki bentuk yang unik, yaitu seekor kepiting tua yang memakai kemeja dan celana pendek, serta memiliki suara yang mirip seperti bajak laut. Tokoh ini memiliki sifat yang khas, yaitu pelit dan terobsesi dengan uang, walaupun dia sangat kaya tetapi dia tidak peduli dan enggan untuk berbagi dengan yang lain.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap Episode *Safe Deposit Krabs*, *Life of Crime*, dan *Whale of a Birthday*, tokoh ini memiliki sifat yang bermacam-macam dan muncul dalam episode tersebut, sehingga peneliti membagi sifat tokoh ini ke dalam Tabel Kategori Sifat. Di dalam tabel ini terdapat 2 kategori sifat dari Mr. Krabs yaitu Sifat Positif dan Sifat Negatif. Maka dari itu tabel ini akan digunakan sebagai tolok ukur dalam menentukan sifat yang memiliki kemungkinan, dapat ditiru oleh para Pra Remaja.

---

<sup>4</sup> Rosiana, Haryanti, *Tak Hanya Indonesia, SpongeBob Tuai Banyak Kontroversi di Negara Asalnya*, Kompas.com, 15 September 2019. Available at: <https://www.kompas.com/tren/read/2019/09/15/203000965/tak-hanya-indonesia-spongebob-tuai-banyak-kontroversi-di-negara-asalnya?page=all> (diakses: 18 September 2019)

Tayangan animasi Spongebob Squarepants ini menjadi salah satu tayangan favorit di kalangan anak-anak, salah satunya pra remaja. Maka dari itu penelitian ini berfokus pada pra remaja, dan ditekankan pada perkembangan Kognitifnya. Menurut Piaget dalam perkembangan Kognitif, pada usia ini mulai terjadi perubahan pada kemampuan berpikir yang logis dan bukan tentang hal yang bersifat abstrak, sudah rasional, imajinatif, dapat menggali objek untuk memecahkan masalah, serta mengerti akan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi di saat ini atau di lingkungannya.<sup>5</sup>

Film animasi yang disiarkan oleh TV dan ditonton oleh para pra remaja ini, memiliki efek atau dampak yang akan mempengaruhi beberapa hal seperti, berperilaku, cara bertindak, dan lain-lain, sehingga penelitian ini selain menggunakan Teori Imitasi juga menekankan pada Efek Behavioral. Efek Behavioral berhubungan dengan perilaku yang berasal dari diri khalayak, berupa tindakan, kebiasaan berperilaku, serta kegiatan yang dapat diamati.<sup>6</sup> Selain penekanan pada Efek Behavioral, penelitian ini juga menggunakan Teori Imitasi.

Teori Imitasi yang dikembangkan oleh Albert Bandura memiliki dasar yaitu, sebagai teori belajar sosial. Pengertian imitasi dalam teori ini adalah teknik pengembangan tingkah laku manusia dengan meniru dari apa yang ditafsirkan melalui observasi terhadap sebuah model yang menjadi objek observasinya.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Sarayati, Safirah. 2016. Analisis Faktor Perilaku Seksual Pada Anak Sd Di Sdn Dukuh Kupang Ii – 489 Kecamatan Dukuh Pakis Kelurahan Dukuh Kupang Surabaya. Program Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan. Universitas Airlangga Surabaya: 14. Available online at: <http://repository.unair.ac.id/29636/> (diakses 19 Agustus 2019)

<sup>6</sup> Nida, Fatma Laili Khoirun. 2014. Persuasi dalam Media Komunikasi Massa. Dosen Dakwah dan Komunikasi STAIN. Kudus: 90. Available at: <https://studylibid.com/doc/486122/persuasi-dalam-media-komunikasi-massa> (diakses 26 Maret 2019)

<sup>7</sup> Barida, Muya. 2016. Pengembangan Perilaku Anak Melalui Imitasi. Jurnal Care Edisi Khusus Temu Ilmiah: 13. Available at: <https://studylibid.com/doc/83678/ti.02.01---e-journal-ikip-pgri-madiun> (diakses 1 April 2019)

Teori ini memiliki tujuan yaitu agar manusia bisa lebih banyak menguasai respon baru dengan cara mengamati perilaku manusia lain (model), sehingga manusia tidak harus bereksperimen untuk membuat perilaku baru.<sup>8</sup>

Berdasarkan pengertian teori imitasi, maka dari itu penelitian ini akan menggunakan teori imitasi sebagai pisau analisis guna untuk mencari tahu apakah pra remaja akan melakukan perilaku imitatif atau peniruan setelah menonton tokoh Mr. Krabs dalam film serial animasi Spongebob, serta apa saja sifat yang mereka tiru.

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki ketertarikan terhadap 3 penelitian terdahulu yang mengangkat tema tentang film serial animasi Spongebob Squarepants dengan pembahasan yang berbeda, seperti membahas unsur yang terdapat dalam adegan, cara menyikapi tayangan anak, dan pengaruh animasi ini terhadap pola pikir dan perilaku anak. Maka dari itu, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu yang digunakan seperti milik Novri Kusuma Wijaya dengan judul “Kekerasan Dalam Program Anak (Analisis Isi Kualitatif Adegan kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants)” Dalam penelitian tersebut berbicara tentang adegan yang mengandung unsur kekerasan dalam film serial animasi Spongebob Squarepants yang dibagi menjadi 2 kategori yaitu kekerasan secara fisik dan psikologis.<sup>9</sup>

Begitu juga dalam penelitian milik Mubassimah Al khoeriyah, dengan judul penelitiannya “Upaya Orang Tua Mengatasi Perilaku Buruk Anak dalam Menonton Film Kartun Spongebob Squarepants di Lingkungan Kemiling Kelurahan Langkapura Baru

---

<sup>8</sup> Barida, Muya. Ibid. Hal. 16.

<sup>9</sup> Wijaya, Novri Kusuma. 2013. Kekerasan Dalam Program Anak (Analisis Isi Kualitatif Adegan kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants). Fakultas Komunikasi Dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Available at: [http://eprints.ums.ac.id/27273/12/02\\_naskah\\_publicasi.pdf](http://eprints.ums.ac.id/27273/12/02_naskah_publicasi.pdf) (diakses: 2 April 2019)

Darussalam”, memiliki kesimpulan bahwa orang tua memiliki peranan penting dalam menentukan tontonan anak dan menjadi *gate keeper* terakhir. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa dari 8 orangtua memiliki upaya yang tidak jauh berbeda di dalam mengatasi perilaku buruk anak dalam menonton film kartun Spongebob Squarepants.<sup>10</sup>

Penelitian milik Evi Anawati dengan judul “Pengaruh Tayangan ‘Spongebob Squarepants GTV’ Terhadap Perkembangan Pola Pikir Dan Perilaku Anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin.” Penelitian tersebut berbicara tentang pengaruh dari tayangan Spongebob Squarepants terhadap pola pikir dan perilaku anak, selain itu hasil dari penelitian tersebut adalah film animasi Spongebob digemari oleh anak-anak.<sup>11</sup>

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah, dalam penelitian ini akan menggunakan sifat dari tokoh Mr. Krabs sebagai objek penelitian dalam memberikan perilaku imitatif terhadap siswa dan siswi kelas 4-6 SD Don Bosko Semarang sebagai subjek penelitian ini.

Subjek penelitian ini akan diambil dari para siswa dan siswi kelas 4 hingga 6 SD, karena berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat pra survei, para siswa pada kelas 4,5,dan 6 ini mudah untuk mengungkapkan atau menyampaikan pesan yang ingin diutarakan, bahasa yang digunakan masih sederhana namun bisa untuk dimengerti, berbicara apa adanya, para siswa mengetahui informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini, informasi dari para siswa mudah untuk digali lebih dalam dan mereka dapat menjawab pertanyaan yang

---

<sup>10</sup> Al khoeriyah, Mubassimah. 2018. Upaya Orang Tua Mengatasi Perilaku Buruk Anak Dalam Menonton Film Kartun Spongebob Squarepants Di Lingkungan Kemiling Kelurahan Langkapura Baru Darussalam. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung. Available at: <http://repository.radenintan.ac.id/3670/1/Skripsi%20Full%201.pdf> (diakses: 2 April 2019)

<sup>11</sup> Nahwati, Evi. 2018. Pengaruh Tayangan ‘Spongebob Squarepants GTV’ Terhadap Perkembangan Pola Pikir Dan Prilaku Anak SD Negeri Kebun Bunga 9 Banjarmasin. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin. Available at: <http://repository.uniska-bjm.ac.id/365/> (diakses: 23 Maret 2020)

diberikan peneliti dengan baik. Sehingga siswa ini diharapkan dapat mengerti dan dapat memberi informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang masalah tersebut, perlu dilakukan penelitian dengan judul Perilaku Imitatif dari Tokoh Mr. Krabs dalam Film Serial Animasi Spongebob Squarepants Terhadap Pra Remaja.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seperti apa perilaku imitatif dari tokoh Mr. krabs dalam film serial animasi spongebob squarepants terhadap pra remaja?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seperti apa perilaku imitatif yang dilakukan oleh siswa kelas 4-6 SD Don Bosko Semarang, setelah menonton tokoh Mr. Krabs dalam film animasi Spongebob Squarepants.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi 2 bentuk, yaitu:

### **a. Manfaat Teoritis**

Peneliti berharap dari hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang efek behavioral dalam efek komunikasi massa, dan dapat memberikan gambaran seperti apa perilaku imitatif yang dilakukan oleh anak khususnya di usia pra remaja dari tayangan serial animasi.

b. Manfaat Praktis

Menjadi referensi atau data tambahan untuk para peneliti yang meneliti tentang tayangan anak. Selain itu manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan baru untuk masyarakat dan mahasiswa tentang perilaku imitatif yang dihasilkan oleh sebuah tayangan televisi kepada khalayaknya, serta dapat menjadi masukan untuk lembaga komisi penyiaran KPI serta stasiun televisi tentang menyiarkan informasi atau pesan.

**1.5. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas 4-6 SD Don Bosko Semarang dengan kriteria yang akan dijelaskan pada BAB III. Objek dalam penelitian ini adalah sifat dari tokoh Mr. Krabs yang di bagi menjadi 2 kategori yaitu sifat positif dan sifat negatif. Data primernya adalah hasil dari wawancara dengan subjek penelitian, dan data sekunder yang digunakan peneliti di dapat dari sumber pustaka seperti penelitian terdahulu, buku dan juga jurnal. Dalam teknik penarikan sampel, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sample*, dengan bertujuan untuk mengambil atau memilih siswa yang dapat dipilih sebagai subjek. Pada penelitian ini, peneliti telah menyebarkan kuesioner kepada semua siswa dan siswi SD Don Bosko Semarang, dari kelas 4 hingga kelas 6. Berdasarkan hasil pengambilan *Purposive Sample* yang telah dilakukan oleh peneliti, jumlah siswa yang berkenan untuk mengisi kuesioner penelitian ini yaitu sebanyak 60 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis dan interpretasi data, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan



Huberman, teknik ini memiliki tiga aktivitas analisis data yang digunakan secara serempak, yaitu Reduksi Data, Data Display, Penarikan Kesimpulan/Verifikasi.

### 1.6. Lokasi dan Tatakala Penelitian

Penelitian ini akan di lakukan di SD Don Bosko Semarang dengan siswa dan siswi kelas 4-6. Peneliti menunjuk SD Don Bosko Semarang sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini memiliki jumlah siswa yang tidak terlalu banyak, sehingga peneliti mudah untuk mengambil sampel yang bisa digunakan sebagai subjek penelitian.

Penelitian ini akan dilakukan selama:

**Tabel 1.1. Tabel Tatakala Penelitian**

NO	WAKTU 2019	Okt	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt	Nov	Des
	TAHAP											
1.	Penentuan Topik	<b>V</b>	<b>V</b>									
2.	Pengumpulan Data			<b>V</b>	<b>V</b>	<b>V</b>						
3.	Penulisan Proposal						<b>V</b>	<b>V</b>	<b>V</b>	<b>V</b>	<b>V</b>	<b>V</b>

NO	WAKTU 2020 TAHAP	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Juli	Agust
4.	Seminar Proposal	V						
5.	Analisis Data		V	V				
6.	Penulisan Laporan				V	V	V	
7.	Sidang Akhir							V

### 1.7. Sistematika Penulisan Laporan Akhir

Sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang pengertian dasar dari televisi, animasi, film serial animasi Spongebob beserta berita tentang permasalahan peneguran tayangan anak yang dilakukan oleh KPI terhadap film animasi ini, dan mengulik tokoh Mr. Krabs. Membahas pula tentang salah satu khalayak dari film animasi tersebut, yaitu Pra Remaja dengan perkembangan kognitifnya. Selain itu juga membahas tentang pengertian dari Efek Behavioral dari efek komunikasi massa, dan dalam penelitian ini akan menggunakan Teori Imitasi sebagai pisau analisisnya.

Pada bab ini juga menjelaskan tentang perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, lokasi dan tatakala penelitian, serta sistematika penelitian.

## BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan menjelaskan secara lebih dalam tentang televisi, animasi, Tokoh Mr. Krabs dalam film serial animasi Spongebob, pra remaja dalam perkembangan kognitif, efek komunikasi behavioral, dan Teori Imitasi. Pada bab ini pula terdapat kerangka pemikiran penelitian yang akan menjelaskan alur dari penelitian ini.

## BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas jenis penelitian yang akan digunakan, subjek dan objek yang dipakai, jenis dan sumber data, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis yang akan digunakan.

## BAB IV: PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan membahas tentang analisis dalam pengambilan data dan penyajian data, serta menemukan informasi yang didapat selama melakukan penelitian, sebagai hasil penelitian. Selain itu juga mengemukakan kelemahan dalam penelitian ini.

## BAB V: SIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang hasil atau kesimpulan yang didapat setelah melakukan penelitian, yang dibahas pada BAB IV.