

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia adalah negara yang mempunyai semboyan Bhineka Tunggal Ika yang artinya Berbeda-beda tapi tetap satu jua, sesuai dengan pasal 36 A yang berbunyi ‘Lambang Negara ialah Garuda Pancasila dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika’. Dari semboyan tersebut dapat diketahui bahwa Indonesia mempunyai berbagai keberagaman dalam sebuah negara. Keberagaman tersebut antara lain adalah keberagaman suku, agama, ras, bahasa dan masih banyak lagi. Semboyan Bhineka tersebut juga di jabarkan dalam butir-butir Pancasila, butir-butir tersebut antara lain dalam sila pertama yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa, butir-butir di dalamnya yang menjelaskan tentang Bhineka Tunggal Ika terutama mengenai kerukunan antar umat beragama antara lain butir ke tiga yaitu ‘Mengembangkan sikap hormat menghormati dan bekerjasama antara pemeluk agama dengan penganut kepercayaan yang berbeda-beda terhadap Tuhan Yang Maha Esa’. Sedangkan butir ke 4 yaitu ‘Membina kerukunan hidup di antara sesama umat beragama dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa’. Dan butir ke 5 sila 1 yaitu ‘Mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.’

Butir-butir di atas kemudian dijabarkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 yaitu pasal 29 tentang agama terutama ayat ke 2 yaitu ‘Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu.’

Sedangkan dalam sila ke dua yaitu Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab, juga terdapat butir-butir yang menjabarkan tentang Bhineka Tunggal Ika, antara lain butir ke dua menyebutkan

yaitu ‘Mengakui persamaan derajat, persamaan hak dan kewajiban asasi setiap manusia, tanpa membeda-bedakan suku, keturunan, agama, kepercayaan, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit dan sebagainya.’ Butir 4 yaitu ‘Mengembangkan sikap saling tenggang rasa dan tepa selira.’ Dan butir ke 5 yaitu ‘Mengembangkan sikap tidak semena-mena terhadap orang lain.’ Serta butir ke 6 yaitu ‘Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.’

Dalam sila ke 3 yaitu Persatuan Indonesia terdapat beberapa butir yang sesuai dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika yaitu butir pertama yang berbunyi ‘Mampu menempatkan persatuan, kesatuan, serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara sebagai kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan.’

Dalam sila 4 yaitu Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, terdapat butir yang mencerminkan semboyan Bhineka Tunggal Ika yaitu butir pertama yang berbunyi ‘Sebagai warga negara dan warga masyarakat, setiap manusia Indonesia mempunyai kedudukan, hak dan kewajiban yang sama.’ Butir ke 2 yaitu ‘Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain.’

Sedangkan sila ke 5 yaitu Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia, terdapat butir yang mencerminkan semboyan Bhineka Tunggal Ika yaitu butir permama yang berbunyi ‘Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan kegotongroyongan.’ Butir 2 yang berbunyi ‘Mengembangkan sikap adil terhadap sesama.’ Serta butir 4 yang berbunyi ‘Menghormati hak orang lain.’

Butir –butir tersebut dijabarkan kembali dalam pasal-pasal dalam Undang-Undang Dasar 1945 yaitu antara lain pasal 27 yang berbunyi: Segala warga negara bersamaan kedudukannya di dalam hukum dan pemerintahan dan wajib menjunjung hukum dan pemerintahan itu dengan tidak ada kecualinya.Sedangkan BAB XA tentang Hak Asasi Manusia antara lain Pasal 28A

yang berbunyi Setiap orang berhak untuk hidup serta berhak mempertahankan hidup dan kehidupannya. Salah satu ayat dalam Pasal 28B yang berbunyi: Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Dan Pasal 28C, salah satu ayatnya berbunyi : Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Dalam pasal tersebut tercantum jelas bahwa setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh manfaat dari seni dan budaya, serta bebas mengembangkan seni budaya tersebut tanpa ada intervensi atau gangguan dari pihak manapun

Dalam Pasal 28E ayat 1 berbunyi : Setiap orang bebas memeluk agama dan beribadat menurut agamanya, memilih pendidikan dan pengajaran, memilih pekerjaan, memilih kewarganegaraan, memilih tempat tinggal di wilayah negara dan meninggalkannya, serta berhak kembali. Dalam pasal ini terlihat jelas bahwa negara sangat menjamin kebebasan dalam beragama, sehingga tidak berhak warga negara lain memaksakan agama dan kepercayaan mereka, apalagi sampai menimbulkan konflik, seperti yang tercantum dalam Pasal 28E ayat 2 yaitu : Setiap orang berhak atas kebebasan meyakini kepercayaan, menyatakan pikiran dan sikap, sesuai dengan hati nuraninya. Kebebasan di sini dapat berarti tanpa ada pemaksaan sehingga menimbulkan konflik, Selain itu negara juga menjamin kebebasan dalam hal kebudayaan, yaitu pasal 32 yang berbunyi:

1. Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya.
2. Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional.

Dengan adanya aturan-aturan di atas diharapkan bahwa warga negara Indonesia dapat menghormati hak-hak sesama warga negara Indonesia yang dijamin oleh negara, namun kenyataannya dengan adanya keberagaman yang terdapat di Indonesia sering membuat tercabutnya hak-hak yang dimiliki oleh warga negara karena berbagai alasan, terutama karena alasan konflik yang terjadi di Indonesia. Walaupun terdapat aturan yang sangat jelas mengatur hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia, namun sering terjadi konflik yang bersumber dari keberagaman tersebut, sering juga disebut sebagai konflik mengenai SARA (Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan)

Keberagaman sering menjadi memicu adanya konflik, baik konflik antar suku, konflik antar agama, konflik antar etnis, konflik antar golongan dan konflik-konflik yang lainnya. Konflik-konflik tersebut sering memicu adanya kerusuhan yang mengakibatkan hilangnya nyawa beberapa orang. Indonesia termasuk negara yang luas dengan berbagai macam suku, budaya, etnik, ras, dan agama. Dari Sabang sampai Merauke pastinya ada sesuatu yang berbeda dan menarik di setiap daerah. Hal ini yang seharusnya membuat Indonesia sangat indah. Penuh dengan 'warna'. Namun tak lepas dari realitas yang ada, Indonesia mengalami berbagai macam masalah. Salah satu diantaranya adalah konflik antar ras. Perbedaan yang seharusnya membuat Indonesia sangat indah itulah yang justru memecah belah negara kita tercinta ini. Menurut Ketua Komnas HAM, Ifdal Kasim (Adelin, 2011:1), pemicu konflik ada empat yaitu : (1) Ketimpangan ekonomi, (2) Agama, (3) Superioritas etnik, (4) Kebijakan yang muncul dari pemerintah.

1. Ketimpangan ekonomi

Pastinya dalam struktur masyarakat terdapat kecemburuan sosial. Antara itu dari segi materi yang dimiliki, ataupun tingkat keberhasilan seseorang. Namun hal itu melanggar hak asasi manusia apabila kecemburuan sosial tersebut disertai dengan tindakan anarkis. Contohnya dapat

dilihat dari kasus konflik kecemburuan pribumi terhadap orang keturunan Tiong Hua. Orang Tiong Hua dianggap sebagai pendatang, namun mereka terlihat lebih sukses. Sebenarnya hal ini mendapat pengaruh historis dimana pada struktur sosial yang diatur oleh kolonialisme Belanda hierarki keturunan Tiong Hua lebih tinggi derajatnya dibanding pribumi. Rasa kecemburuan ini mengalami puncaknya pada saat kejadian tahun 1998. Banyak toko yang dijarah dan dibakar, orang keturunan dibunuh, wanita-wanitanya diperkosa dsb.

2. Agama

Ada 6 agama resmi yang diakui oleh pemerintah Indonesia yakni Islam, Kristen Protestan, Kristen Katolik, Budha, Hindu dan Konghucu. Namun dalam pelaksanaannya, ada ormas-ormas yang melakukan tindakan radikal. Mereka memiliki fanatisme dalam agama yang mereka anut sehingga agama lain di mata mereka salah. Misalnya Front Pembela Islam (FPI). Mereka mengatasnamakan agama Islam untuk melakukan aksi anarkis terhadap kaum minoritas. Contohnya ada aksi yang terjadi di Ciketing dan pembakaran rumah yatim piatu milik yayasan Ahmadiyah. Namun seperti yang kita semua ketahui, tidak ada satupun agama di dunia ini yang mengajarkan kepada umatnya untuk berlaku jahat. Kasus lain adalah konflik lintas agama yang terjadi di Poso, Sulawesi Tengah. Kerusuhan ini dibagi menjadi tiga bagian . Kerusuhan Poso I (25-29 Desember 1998), Poso II (17-21 April 2000), dan Poso III (16 Mei-15 Juni 2000). Hal ini melibatkan kelompok Muslim dan Kristen.

3. Superioritas etnik

Stigmatisasi merupakan hal yang erat kaitannya dengan konflik antar ras. Sudah ada anggapan negatif terlebih dulu. Contohnya adalah peristiwa sampit yang terjadi di Kalimantan antara suku Dayak dengan suku Madura. Etnosentisme juga merupakan hal yang memicu konflik. Dimana satu suku menganggap bahwa sukunya/rasnya yang paling hebat.

4. Kebijakan yang muncul dari pemerintah

Kadangkala pemerintah mengeluarkan kebijakan yang hanya menguntungkan satu kelompok saja. Contohnya adalah undang-undang penodaan agama. Undang-undang ini menimbulkan banyak pertentangan karena ada pasal-pasal karet. Artinya bisa diinterpretasikan kemana-mana terutama yang menguntungkan penganut agama manapun yang sedang berkuasa. Akibatnya kelompok-kelompok minoritas bisa dikenai pasal tuduhan penodaan agama seperti yang terjadi pada Ahmadiyah. (Adelin, 2011:1)

Seperti diketahui, Asia Tenggara dijadikan obyek pusran konflik dunia pasca perang dunia II. Kawasan ini menjadi “target” perebutan pengaruh bagi kubu Komunis maupun Liberalis, yang ditandai dengan pembentukan pakta militer SEATO (South East Asia Treaty Organizations) oleh Amerika Serikat dan sekutu, dan upaya perluasan Pakta Warsawa Uni Soviet di Vietnam pasca kejatuhan Vietnam Selatan. Salah satu daerah di Indonesia yang sering terjadi konflik adalah daerah Ambon, Kerusuhan Ambon pertama dan kedua juga diawali dengan persoalan sepele yang berujung ke konflik etnis.

Pada kerusuhan 15 Juli 1999, diawali dengan bentrok di pulau Saparua, menurut hasil investigasi pemerintah, diakibatkan oleh dendam pribadi yang memicu amuk massa lantaran rekayasa pihak-pihak tertentu. Awalnya pecah kerusuhan di Desa Siri Sori Islam, Desa Ullath, Siri Sori Amalatu dan Saparua pada tanggal 15 dan 16 Juli 1999. Peristiwa tersebut menyulut kerusuhan di Kotamadya Ambon dan daerah-daerah pinggirannya. Akibatnya, beberapa rumah dan bangunan yang menjadi kantor pemerintah terbakar, dan puluhan korban meninggal dunia.

Selanjutnya adalah kerusuhan yang terjadi pada hari Ahad (11/9/2011), Kerusuhan dipicu oleh hal yang sepele, yakni kecelakaan seorang tukang ojeg. Kepala Divisi Humas Mabes Polri, Inspektur Jenderal Anton Bachrul Alam menjelaskan, kematian tukang ojek bernama Darmin

Saiman ditunggangi isu pembunuhan yang beredar via pesan pendek (SMS). Emosi warga pun memuncak, sehingga terjadi amuk massa. Jika ditelisik lebih jauh, kerusuhan di Ambon yang sudah terjadi beberapa kali, semua akibat hasutan informasi berantai. Isu yang tidak berdasar fakta sengaja dihembuskan untuk menyulut emosi kelompok-kelompok yang kerap bertikai. Akibatnya, emosi tak terkendali membuat kekacauan di kota Ambon. Parahnya, persoalan kemudian dibelokkan ke masalah berbau SARA. (HP,2011:1)

Selain di Ambon, daerah lain yang terjadi konflik adalah Papua, konflik yang terjadi di Papua sangat kompleks, selain konflik yang terjadi antara aparat pemerintah dengan gerakan pro-kemerdekaan, juga terjadi konflik antar suku, dan konflik antar agama. Konflik yang sering ditampilkan oleh media adalah konflik gangguan keamanan yang dilakukan oleh OPM (yaitu gerakan Papua Merdeka). Konflik tersebut terjadi antara aparat pemerintah dengan anggota gerakan Papua Merdeka. Konflik antar suku salah satunya terjadi sejak September 2007 tepatnya di daerah kabupaten Mimika, distrik Tembapapura, konflik tersebut terjadi antara warga kampung Banti dan Kimbeli. Perang antar suku tersebut menewaskan 12 orang, enam orang dari tiap suku. Guna menyelesaikan konflik antar warga di Distrik Tembapapura, dua orang panglima suku dari kedua belah kubu yang berperang ditangkap.

Polres Mimika juga menggelar sweeping senjata tajam berupa busur dan anak panah, tombak, senapan angin, dan kampak. Dari operasi itu aparat menyita sedikitnya 1130 anak panah, 272 busur panah, 10 pucuk senapan angin, 30 tombak, 130 mata panah, lima ketapel, dua tulang kasuari, empat bilah parang, sebuah sangkur dan dua kapak, 106 buah busur panah, 765 anak panah, 148 mata panah, 2 pucuk senapan angin, enam bilah parang, sebuah pisau, empat tombak besi, dua buah senter, sebuah ketapel, sebuah tulang kasuari dan dua tang. (ANT/ABI.2008:1). Ada dugaan bahwa perang suku dipicu oleh kematian salah seorang pria dari

suku Dani bernama Magai yang akhirnya menimbulkan kecurigaan bahwa yang bersangkutan dibunuh oleh suku lain.(ANT/CN08,2007:1)

Selain itu pada tahun 2006 juga terjadi konflik di Papua yang dipicu oleh 'Pranata Balas Dendam' yang ada di Papua. Seperti yang diberitakan di Suara Merdeka CyberNews yaitu Para antropolog berpendapat, sulitnya penyelesaian pertikaian antar-suku di Timika, Papua, karena adanya pranata balas dendam dalam kebudayaan masyarakat Papua."Adanya pranata balas dendam dalam masyarakat Papua membuat pranata rekonsiliasi dari suku-suku bangsa di Irian (Papua) bersifat temporer atau sementara," ujar J.Emmed, antropolog yang juga ketua program S1 Departemen Antropologi FISIP UI. Emmed mengatakan, meski semua dendam terbalaskan ataupun "impas", konflik semacam itu kemungkinan masih akan terus terjadi. Misalnya, ada satu anak dari sebuah suku yang diculik, maka keesokan harinya akan ada penculikan balasan dari suku yang bersangkutan, dan begitu seterusnya.(ANT/CN09, 2006:1)

Konflik yang terjadi di Papua ternyata bukan hanya konflik antar suku, selain itu juga terdapat konflik antar agama yang terjadi antara umat Islam dan Kristen. Penyebab utamanya yaitu perpindahan penduduk Muslim dari daerah lain di Indonesia ke Papua yang terus berlangsung. Munculnya kelompok-kelompok baru yang bersifat eksklusif di masyarakat Islam maupun Kristen yang telah memperkuat persepsi bahwa agama yang lain adalah musuh. Dimulai pada tahun 2005, ketika masyarakat Kristen menggalang massa untuk mencegah dibangunnya sebuah Islamic Centre dan mesjid di daerah dimana misionaris Jerman membawa agama Kristen masuk ke Papua pada pertengahan abad kesembilanbelas. Kemarahan masyarakat Muslim merembet hingga keluar Papua; banyak warga Muslim di Indonesia, yang baru mengetahui tentang sejarah pedagang Muslim di daerah tersebut, melihat Islam sebagai agama asli penduduk Papua dan menganggap penolakan pembangunan mesjid, sebagai hal yang tidak dapat ditolerir.

Para pemuka gereja setempat demimelihat reaksi tersebut percaya bahwa mereka harus memperkuat identitas Kristen Manokwari, sehingga pada tahun 2007 membuat rancangan peraturan ke DPRD yang menanamkan nilai-nilai dan symbol-simbol Kristen ke dalam pemerintah daerah dan mendiskriminasikan Muslim dalam prosesnya. Rancangan peraturan tersebut hingga saat ini akhirnya tidak pernah diundangkan tetapi telah memicu kemarahan diantara masyarakat Muslim di seluruh Indonesia dan semakin menambah perasaan terancam di kedua belah pihak. (Anonim, 2008:2)

Selain di Papua konflik juga terjadi di Makasar, bahkan konflik tersebut salah satunya adalah konflik antar mahasiswa yang berangkat dari keributan sepele antara warga organisasi mahasiswa daerah yang satu dengan yang lainnya, karena banyak organisasi mahasiswa di Makasar yang mengelola asrama untuk menampung mahasiswa dari kabupaten/kota tertentu, sehingga jika terjadi keributan mengenai permasalahan sepele akan menimbulkan konflik antar suku di antara para mahasiswa tersebut. (Nara,2008:1)

Konflik di Indonesia ternyata bukan hanya konflik antar agama saja tetapi juga terjadi konflik antar golongan dalam satu agama yang sama. Konflik antar umat agama juga terjadi di Jawa , salah satunya adalah konflik antar umat islam dengan para pengikut Ahmadiyah, sehingga muncul SKB 3 menteri mengenai kasus Ahmadiyah. SKB 3 menteri merupakan hasil dari konflik antar golongan dalam satu agama yaitu agama Islam, karena di Indonesia sendiri terdapat berbagai macam golongan yang berdasarkan agama terutama agama Islam, karena agama Islam merupakan agama terbesar di Indonesia, sehingga banyak organisasi atau golongan yang berdasarkan Islam. Salah satu konflik tersebut adalah konflik yang terjadi antara umat islam dengan kelompok Ahmadiyah yang juga sama-sama memeluk agama Islam. Isi dari SKB 3 menteri tersebut antara lain:

1. Memberi peringatan dan memerintahkan untuk semua warga negara untuk tidak menceritakan, menafsirkan suatu agama di Indonesia yang menyimpang sesuai UU No 1 PNPS 1965 tentang pencegahan penodaan agama.
2. Memberi peringatan dan memerintahkan bagi seluruh penganut, pengurus Jemaat Ahmadiyah Indonesia (JAI) sepanjang menganut agama Islam agar menghentikan semua kegiatan yang tidak sesuai dengan penafsiran Agama Islam pada umumnya. Seperti pengakuan adanya Nabi setelah Nabi Muhammad SAW.
3. Memberi peringatan dan memerintahkan kepada anggota atau pengurus JAI yang tidak mengindahkan peringatan tersebut dapat dikenani sanksi sesuai peraturan perundangan.
4. Memberi peringatan dan memerintahkan semua warga negara menjaga dan memelihara kehidupan umat beragama dan tidak melakukan tindakan yang melanggar hukum terhadap penganut JAI.
5. Memberi peringatan dan memerintahkan kepada warga yang tidak mengindahkan peringatan dan perintah dapat dikenakan sanksi sesuai perundangan yang berlaku. (Tarakan, 2008:1)

Salah satu pemicu adanya konflik antar agama adalah adanya SKB 2 menteri menyangkut pendirian rumah ibadat, yang penting dalam SKB tersebut adalah butir 1 dan ke 2 yaitu :

1. Daftar nama dan Kartu Tanda Penduduk pengguna rumah ibadah paling sedikit 90 (sembilan puluh) orang yang disahkan oleh pejabat setempat sesuai dengan tingkat batas wilayah.
2. Dukungan masyarakat setempat paling sedikit 60 (enam puluh) orang yang disahkan oleh lurah/kepala desa. (Zikri,2010:1)

Dari SKB di atas terlihat jelas adanya diskriminasi yang dilakukan melalui peraturan pemerintah, sebab peraturan tersebut lebih memihak kepada golongan mayoritas daripada minoritas. Sehingga peraturan tersebut bertentangan dengan UUD 1945 pasal 29 terutama ayat

ke 2 yaitu 'Negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agamanya masing-masing dan untuk beribadat menurut agamanya dan kepercayaannya itu. Namun SKB tersebut seolah-olah menjadikan pertentangan antar agama karena agama-agama minoritas merasa dianak tirikan. Selain itu juga terjadi konflik di daerah Tarakan, Kalimantan Timur, tepatnya di Kampung Juata Permai, peristiwa tersebut memicu bentrokan yang lebih luas, bahkan merambat hingga ke dalam kota. Informasi dari Tarakan menyebutkan, lima orang tewas dalam pertikaian ini.(Margiyanto, 2011.1). Selain kejadian tersebut terdapat juga konflik yang sangat besar di Sampit yaitu konflik yang terjadi antara Suku Dayak dengan Etnis Madura dengan korban jiwa sebanyak 383 orang, sedangkan yang luka-luka sebanyak 38 orang (Saragih, 2009:1)

Konflik etnis dapat terjadi jika : Pertama, konflik etnis dapat terjadi, jika dua etnis yang berbeda hidup dan beraktivitas di dalam area yang berdekatan. Kedua, pemerintahan yang berkuasa biasanya adalah pemerintahan yang lemah, sehingga tidak mampu mencegah dua kelompok etnis yang berbeda untuk saling berseteru, ataupun untuk menjamin keamanan dari individu maupun kelompok di masyarakat tersebut.(Wattimena, 2010:1)

Konflik-konflik tersebut menjadi bahan yang sangat menguntungkan bagi para wartawan sebab tanpa harus berusaha keras mencari bahan berita, sebab banyak yang dapat dijadikan sebagai bahan berita dari sebuah konflik yang terjadi di masyarakat. Bahkan jika saat terjadi konflik di daerah misalnya konflik antar suku yang terjadi di Sampit antara suku Madura dan suku Dayak, maka media massa berlomba-lomba menayangkan konflik tersebut secara eksklusif bahkan jika memungkinkan akan menayangkan perang antara suku tersebut secara langsung dari tempat kejadian. Tayangan televisi selain membawa banyak informasi tetapi juga banyak membawa hal yang tidak baik seperti adegan kekerasan, penganiayaan, gambar korban

kekerasan atau laporan mengenai konflik antar suku yang terjadi, yang mengerikan tiap hari bisa disaksikan di hampir seluruh stasiun televisi swasta.

Tayangan kriminalitas dan kekerasan atau bahkan tayangan konflik antar suku seperti perang antar suku di Sampit sudah menjadi menu harian televisi terutama dalam tayangan berita di televisi. Tayangan itu hadir di tengah keluarga, masuk ruang tamu, bahkan ruang tidur. Penayangannya pun tidak lagi memperdulikan waktu. Ada yang malam, sore, atau siang hari. Seakan publik haus berita criminal dan kekerasan dan konflik. Anak-anak pun seakan layak belajar dan mengenal berbagai jenis kekerasan dan kriminalitas

Pengelola televisi sepertinya kurang peka, bagi anak-anak, televisi pada siang dan sore merupakan “teman bermain”, “guru”, bahkan pengganti orang tua yang masih bekerja. Menurut berbagai studi, tayangan televisi terbukti mempunyai pengaruh kuat antara lain “Seeing is believing” yaitu dengan melihat orang menjadi lebih percaya. Apa yang tampak di televisi dianggap sebagai realitas bermakna. Adanya learning sosial norms karena tayangan kekerasan yang terus menerus, bisa dianggap cara yang dibenarkan untuk menyelesaikan masalah (Subiyakto, 2004:1)

Tayangan kekerasan di televisi memiliki efek segera atau jangka pendek dan jangka panjang, penelitian yang dilakukan di Universitas British Columbia mengenai perilaku anak di berbagai wilayah sebelum dan sesudah masuknya televisi. Pada tahun 1970an Tannis Macbeth Willems dan para peneliti lainnya dari Universitas British Columbia membandingkan tingkat kekerasan pada anak kelas satu dan dua sekolah dasar dari dua kota Kanada yang satu mempunyai TV dan yang lain tidak bisa menerima TV karena terhalang deretan pegunungan. Ketika kota pegunungan itu akhirnya bisa menerima televisi, tingkat pukul memukul, gigit menggigit, dan dorong mendorong pada anak meningkat sebesar 160 % (Muhajir, 2007:1)

Penelitian lain dilakukan di Amerika mengenai kekerasan di televisi bahkan Presiden Amerika Serikat Bill Clinton menjadikan isu “Anak-anak dan Televisi” sebagai tema kampanye di dua kali masa jabatannya. Di tahun 1993 pengumpulan pendapat yang dilakukan “Los angeles Time” mengungkapkan bahwa 4 dari 5 (80%) orang Amerika menganggap kekerasan di televisi membawa pengaruh terhadap kekerasan di dunia nyata. Presiden Amerika Serikat Bill Clinton menjadikan isu “Anak-anak dan Televisi” sebagai tema kampanye di dua kali masa jabatannya. Dan dengan tema tersebut pula mengantarkannya sebagai presiden Amerika Serikat yang memberi harapan ; para psikolog Universitas Michigan dengan dikomandani oleh Leonardo Eron dan Rowell Huesmann, selama beberapa dasawarsa mengikuti kebiasaan menonton kekerasan di TV merupakan factor yang paling dekat hubungannya dengan perilaku kekerasan atau agresif, melebihi factor kemiskinan, ras atau perilaku orang tua (Muhajir, 2007:1)

Tahun 1960 ada penelitian mengenai perilaku agresif yang dilakukan oleh anak karena pengaruh televisi. Bahkan hal tersebut sangat berpengaruh ketika mereka tumbuh dewasa. Di tahun 1960, Eron memulai pengkajian longitudinal yang luar biasa terhadap sekitar 800 anak usia delapan tahun. Ia mendapati anak yang berjam-jam menonton televisi yang menayangkan adegan kekerasan cenderung agresif di ruang kelas maupun di tempat bermain. 11 dan 22 kemudian peneliti tersebut mengecek kembali anak-anak ini dan mendapatkan anak usia 8 tahun yang agresif tadi menjadi jauh lebih agresif ketika mencapai usia 19 dan 30 tahun serta membuat masalah yang lebih besar dalam rumah tangga maupun di masyarakat. Bahkan peneliti ini juga mendapati bahwa seorang anak yang tidak agresif pada usia 8 tahun, tetapi menonton acara kekerasan di TV dalam jumlah yang cukup banyak, ia akan menjadi lebih agersif pada usia 19 tahun dibanding rekan-rekan sebaya yang tidak menyaksikan kekrasan di TV. (Muhajir, 2007:1)

Tayangan televisi sekarang ini banyak sekali yang menayangkan tindakan kekerasan, dimarahi dengan bentakan bahkan ditampar. Karena tontonan anak kelewat jarang, maka tontonan yang demikian jadi menu utama tontonan anak-anak. Padahal apa yang terjadi pada usia anak-anak, akan membekas, teringat, terjadi “cuci otak” dan membentuk kepribadian saat dewasa. Akibat menonton dalam jumlah waktu yang lama (tidak proporsional) ada semacam kelaziman bahwa apa yang terjadi di televisi adalah sesuatu yang wajar, normal, norma standart, biasa terjadi di kehidupan sekitar kita. Berangkat dari pengertian yang demikian timbullah peniruan sekaligus identifikasi akibat imitasi dalam waktu yang lama. Hasilnya anak-anak lebih impulsive (menurutkan) apa yang diinginkan dan menjadi tak terkendali (Anonim, 2005:1)

Anak-anak mencoba menirukan, dan mempraktekkan apa yang dilihat dan didengar dan dipertontonkan di televisi. Pada sebagian masyarakat dan hasil beberapa penelitian, secara umum dampak negative menonton televisi tidak mendidik secara kognitif (pengetahuan), tidak membina keimanan, menurunkan semangat kerja dan belajar, tidak kreatif, malas, menjadi sangat hobi belanja, egois, tidak berperasaan, bebal dalam menangkap nilai-nilai kebaikan. Hasil penelitian Starkey dan Swinford dalam Myrna Ratna M menyebutkan, kebiasaan menonton televisi secara pasti menurunkan kemampuan anak untuk membaca. Baik buku umum terlebih buku pelajaran. (Anonim, 2005:1)

Menurut Seto Mulyadi (kak Seto) bahwa Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) tidak punya gigi untuk mengontrol tayangan televisi. Oleh karena itu tayangan televisi minim unsur pendidikan “dari laporan Departemen Kominfo yang saya ketahui, tayangan yang mempunyai unsur pendidikan tak sampai 1%, hanya 0,007%. Jadi jika bicara soal pendidikan, jangan menonton televisi. Matikan saja televisi anda.” ujar Seto (Anonim, 2008:1). Bahkan sekarang ini sudah muncul generasi televisi, yaitu mereka yang menonton tayangan program televisi sebagai

bagian yang tidak mungkin dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Jika seseorang tidak menonton tayangan televisi dalam satu hari, ia akan merasakan resah, gelisah seperti ada sesuatu yang kurang dalam menjalani kegiatan di hari itu.

Melihat perkembangannya sekarang, menurut George Gerbner televisi telah menjadi agama baru. Menggeser agama-agama tradisional. Khotbahnya di dengar dengan penuh keharuan dan disaksikan penuh hikmat oleh jemaat yang lebih besar daripada jemaat manapun. Pendapat Gerbner di dukung Martin Esslin sebagai *The Age of Television*, televisi telah menjadi kotak ajaib yang membina para penghuni gubuk-gubuk reyot masyarakat di negara Dunia Ketiga. Frekuensi dan lama menonton televisi pada anak-anak, jauh lebih tinggi dibandingkan frekuensi mereka belajar atau mengaji. Proses sosialisasi anak lebih besar dipengaruhi isi siaran televisi daripada petuah guru atau orang tua. Tak mengherankan bila televisi kini dianggap sebagai *new parent for a million children*, atau bahkan dinobatkan sebagai “Tuhan Kedua”. (Irkham,2004:1)

Selain tayangan kekerasan, tayangan konflik terutama konflik antar suku menjadi tayangan yang sering ditayangkan dalam media televisi, apalagi Indonesia sebagai negara yang mempunyai beragam suku, sangat rentan terjadi konflik. Sehingga konflik tersebut menjadi salah satu komoditas bagi para wartawan dalam mengumpulkan berita. Selain konflik itu sendiri yang menjadi bahan pemberitaan bagi media, keberadaan suku yang beragam di berbagai dunia terutama di Indonesia yang mempunyai suku yang sangat beragam, menjadi bahan yang sangat menarik yang dapat ditampilkan di tayangan media.

Tayangan televisi yang sangat kental nuansa kesukuan adalah tayangan talent show ‘ajang pencarian bakat’ seperti *Indonesia Idol*, *Idola Cilik*, *AFI*, dan lain-lain. Ajang pencarian bakat tersebut antara lain bertujuan untuk mencari bakat-bakat yang berada di seluruh wilayah Indonesia yang mempunyai beragam suku. Orang-orang dari berbagai macam suku di Indonesia

diadu untuk mencari siapa yang terbaik, salah satu ajang pencarian bakat tersebut adalah Idola Cilik yang disiarkan di RCTI. Idola Cilik adalah suatu ajang pencarian penyanyi cilik yang disiarkan oleh RCTI pada tahun 2008. Idola Cilik merupakan kontes menyanyi terbesar kedua di RCTI setelah Indonesian Idol. Seluruh Kontestan Idola Cilik yang telah terseleksi akan dikarantina di sebuah asrama dan diberikan pelatihan-pelatihan berupa koreografi, olah vokal, performance, personality dan tata busana. Seluruh kontestan Idola Cilik yang telah terseleksi setiap minggunya akan diadu dalam Pentas Idola Cilik. Penampilan para kontestan akan dikomentari oleh para komentator, antara lain Ira Maya Sopha, Winda Viska Ria, Duta Sheila on 7, dan Dave Hendrik. Dukungan murni berasal dari SMS pemirsa.(Wikipedia,2010:1)

Dalam acara tersebut anak-anak dari berbagai suku yang ada di Indonesia diadu dalam sebuah kontes menyanyi untuk mendapatkan siapa penyanyi terbaik (dari daerah mana atau dari suku mana?). Dalam acara tersebut sangat kental persaingan antar suku yang terjadi, apalagi sistem yang dipakai menggunakan dukungan SMS (Pesan Singkat) dari Handphone. Dengan adanya SMS dukungan dari pemirsa yang paling banyak adalah pemenang dalam acara tersebut, sehingga sering kualitasnya diragukan, dan sering disebut penyanyi karbitan (tanpa melalui proses yang panjang) karena hanya dengan beberapa bulan saja dapat menjadi penyanyi terkenal. Sehingga jika memenangkan sebuah ajang pencarian bakat di televisi dapat diartikan sebagai keunggulan dari suku yang memenangkan kontes tersebut, karena kemenangan tersebut dapat menunjukkan suku mana yang lebih unggul dibandingkan dengan suku yang lain. Karena arus informasi yang ada di media hampir di seluruh Indonesia merupakan arus informasi terpusat yaitu arus informasi dari pusat menuju daerah, pusat dari informasi tersebut adalah Jakarta, sehingga jika dapat memenangkan sebuah ajang pencarian bakat di Jakarta maka orang-orang

dari daerah akan merasa bangga. Kebanggaan tersebut bukan hanya milik dari seorang yang memenagkan kontes tersebut namun juga kebanggaan terhadap suku dari sang pemenang kontes.

Selain acara idola cilik juga terdapat acara televisi di Indonesia yang menampilkan keberagaman antar suku, yaitu acara Keluarga Minus yang ditayangkan di Trans TV. Situasi Komedi (Sitkom) berjudul Keluarga Minus kiranya bisa menjadi salah satu hiburan keluarga dilayar kaca televisi Indonesia. Di sini Anda bisa menemukan keanekaragaman Indonesia. Sitkom Keluarga Minus merupakan sebuah gambaran keluarga urban di Indonesia yang tampil sebagai format ideal sebagai etalase bangsa, dimana semua bisa berkaca dari situasi maupun peristiwa yang ditampilkan. (Suryanto,2011:1)

Gambaran keluarga sederhana, yang tinggal di sebuah kompleks perumahan sederhana dari seorang pegawai dinas pariwisata. Keluarga Minus ditampilkan dengan ragam etnis maupun suku dan lingkungan yang beragam untuk memperlihatkan sebuah nilai pluralis dari sebuah bangsa yang majemuk. Dan ini pula mungkin yang terbias dari sebuah nilai yang dikandung teleplay ini untuk ditampilkan dari sebuah keluarga dalam mengusung nilai dasar dari falsafah bangsa yaitu Bhineka tunggal Ika. Lebih dari itu, seperti judulnya, juga akan menampilkan plus minusnya keluarga mereka. (Suryanto,2011:1). Keluarga Minus adalah serial komedi televisi dari Indonesia yang dibintangi oleh Minus Karoba. Program ini diproduksi oleh Trans TV dan Inkalook dan awalnya hanya disiarkan di Trans TV. Humor dalam acara ini lebih bersifat verbal. Karakter utamanya sering berbicara pada foto. (Anonim, 2012:1).

Karakter utama dalam sinetron ini merupakan suku dari Indonesia timur, dimana karakter dalam sinetron ini lebih banyak menampilkan bahasa-bahasa bullying dengan panggilan-panggilan yang tidak sesuai dengan nama karakter tersebut. Namun dalam keluarga minus yang lebih ditonjolkan adalah adanya ketimpangan dalam keanekaragaman suku yang ada di

dalamnya, sebab sering karakter utama yang bukan dari suku mayoritas sering diolok-olok oleh karakter yang lain yang merupakan cerminan dari suku-suku mayoritas di masyarakat. Bahkan dari keterangan yang menyebutkan bahwa karakter utama sering berbicara dengan foto, dapat diartikan bahwa karakter utama dari sinetron tersebut mempunyai kecerdasan di bawah rata-rata. Dan karakter utama sering ditampilkan hanya kelucuan dan kekocakan bahkan lebih kepada kebodohan dari karakter utama dalam menghadapi permasalahan, sehingga karakter utama sering dikerjai dan sering dimanfaatkan oleh karakter-karakter yang lain.

Selain Keluarga Minus di Trans TV, juga terdapat sinetron lain yang mengetengahkan budaya local sebagai pusat cerita. Sinetron tersebut lebih menonjolkan Pulau Komodo sebagai tempat asal dari pemeran utama. Sinetron tersebut berjudul Si Kriwil yang di tayangkan di RCTI. Dalam sinetron ini nama pemeran utama yaitu nabas diganti dengan nama Si Kriwil karena rambut dari pemeran utama tersebut tidak lurus seperti kebanyakan suku di Jawa, tapi rambut dari pemeran utama tersebut kribo atau kriwil, sehingga pemeran utama dari sinetron tersebut diubah dari Nabas menjadi Si Kriwil. Si KRIWIL merupakan sebuah Sinetron yang mengangkat kearifan budaya lokal, dengan setting pulau Komodo. Sinetron ini memberikan nuansa berbeda dengan sinetron yang sedang tayang, karena Si KRIWIL adalah tontonan sehat untuk keluarga Indonesia, di saat demam drama bernuansa religi, justru Si KRIWIL tampil beda. Setting pulau Komodo diambil dalam rangka mendukung pulau Komodo sebagai salah satu keajaiban dunia, yang masih diperbincangkan di UNESCO. Kriwil atau NABAS (Julian Liberty) adalah bocah sebuah suku kepulauan di Tenggara Nusantara yang ditinggal mati orang tuanya. Kriwil adalah pewaris, yang dipersiapkan untuk memimpin sukunya. Namun keluguannya, membawanya harus berpetualang di Jakarta. Disinilah KRIWIL mengalami banyak masalah. Dari mulai shock culture hingga masalah logika. (Anonim,2010:1)

Dalam sinetron anak si Kriwil, ditampilkan bahwa karakter utama sering mengalami ketidakadilan dimana dalam beberapa adegan ditampilkan bahwa karakter utama diperlakukan seperti pembantu, di rumah tempat dia tinggal. Karakter utama sering tidak diperlakukan seperti kebanyakan anak-anak lainnya yang dapat bermain bebas, namun karakter utama sering mendapat bullying, baik bullying dari ucapan (nama) yaitu dengan memanggil nama tidak nama asli tapi sebutan yang disesuaikan dengan keadaan fisik dari pemeran utama terutama rambut dari pemeran utama tersebut, selain itu juga terdapat bullying dalam tindakan dan perlakuan, misalnya memperlakukan pemeran utama berbeda dari pemeran-pemeran lain, antara lain dengan menjadikan pemeran utama seperti pembantu di rumah yang pemeran utama tempati.

Tayangan televisi di Indonesia sangatlah beragam antara lain ada sinetron, talent show, talk show, berita, features, acara infotainment, acara musik, reality show, acara memasak, serta kartun anak-anak. Salah satu program yang terdapat dalam media televisi adalah program tayangan anak-anak. Tayangan anak-anak menurut majalah *Kidia* (Kritis! Media Untuk Anak) membagi tayangan anak menjadi tiga yaitu yang mempunyai kategori 'Aman', kategori 'Hati-hati', dan kategori 'Bahaya'. Tayangan televisi yang mempunyai kategori "Aman" bagi anak, bukan hanya tayangan yang menghibur, melainkan juga memberikan manfaat lebih. Manfaat tersebut misalnya, pendidikan, memberikan motivasi, mengembangkan sikap percaya diri anak dan penanaman nilai-nilai positif dalam kehidupan. Sekalipun aman, orangtua dihibau untuk mendampingi anak-anak menonton TV. Tayangan dengan kategori Aman antara lain adalah: *Varia Anak* (TVRI), *Bocah Petualang*, *Laptop Si Unyil*, *Jalan Sesama*, *Cita-citaku*, *Si Bolang ke Kota*, *Buku Harian si Unyil* (TRANS7), *Surat Sahabat*, *Cerita Anak*, *Main Yuk!* (TRANS TV), *Dora The Explorer*, *Go! Diego Go!*, *Chalkzone*, *Backyardians* (TV G) dan *Masa Kalah Sama Anak-anak* (TV One) (Anonim. 2009:1)

Sementara, tayangan yang masuk dalam kategori "Hati-hati", adalah tayangan anak yang dinilai relatif seimbang antara muatan positif dan negatifnya. Seringkali, tayangan yang masuk kategori ini memberikan nilai hiburan serta pendidikan dan nilai positif, namun juga dinilai mengandung muatan negatif seperti kekerasan, mistis, seks dan bahasa kasar yang tidak mencolok. Tayangan dengan kategori Hati-Hati antara lain adalah : Idola Cilik Seleb, Rapor Idola Cilik Seleb, Doraemon, Pentas Idola Cilik, Rapor Pentas Idola Cilik (RCTI), Casper, Harveytoon (TPI), Transformers (AN TV), Pokemon Series, Bakugan Battle Brawlers, Konser Eliminasi 6 AFI Junior (IVM), New Scooby Doo Movie (TRANS7), SpongeBob Squarepants, Avatar : The Legend of Aang, Carita De Angel (TV G). (Anonim, 2009:1)

Tayangan yang masuk dalam kategori "Bahaya" merupakan tayangan yang mengandung lebih banyak muatan negatif, seperti kekerasan, mistis, seks dan bahasa kasar. Kekerasan dan mistis dalam tayangan yang masuk dalam kategori ini dinilai cukup intens. Sehingga, bukan lagi menjadi bentuk pengembangan cerita, tapi sudah menjadi inti cerita. Tayangan dalam kategori ini, disarankan untuk tidak disaksikan anak. Tayangan dengan kategori Bahaya antara lain adalah : Tom & Jerry, Crayon Sinchan (RCTI), Si Entong, Tom & Jerry, Si Entong 2 (TPI), Popeye Original, Oggy & The Cockroaches (AN TV), Detective Conan, Dragon Ball, Naruto 4 (INDOSIAR), Tom & Jerry (TRANS7), One Piece, Naruto (TV G). (Anonim, 2009:1). Program acara televisi saat ini sangat beragam bahkan bukan hanya program dari Indonesia saja tetapi juga banyak menayangkan program acara dari negara lain. Program televisi dari negara lain terutama menguasai pangsa pasar anak-anak yaitu program tayangan anak yang berupa kartun. Dari hasil penelitian setiap hari, anak menonton TV selama 3,5 jam dan mencapai 5 jam pada hari libur, artinya anak-anak menonton TV selama 1600 jam dalam setahun dan ini tidak sebanding dengan waktu belajar anak yang dalam setahun hanya 740 jam! (Anonim, 2006:2)

Tayangan kartun sangat banyak ragamnya mulai dari yang mempunyai kategori aman antara lain Dora the Explorer, sampai pada tayangan kartun yang mempunyai kategori bahaya yaitu Crayon Shinchan, Dragon Ball, Naruto dan lain-lain. Tayangan kartun yang terkenal saat ini salah satunya adalah Upin-Ipin, yang merupakan tayangan kartun dari Malaysia. Upin dan Ipin adalah sebuah film animasi anak-anak yang dirilis pada 14 September 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Film ini diproduksi oleh Les' Copaque. Awalnya film ini bertujuan untuk mendidik anak-anak agar menghayati bulan Ramadhan. Kini, Upin & Ipin sudah mempunyai tiga musim. Di Indonesia, Upin & Ipin hadir di TPI. Di Turki, Upin & Ipin disiarkan di Hilal TV. Film ini berdurasi 5-7 menit setiap episodenya (Wikipedia,2010:1)

Film Upin-Ipin sangat terkenal bahkan film tersebut menjadikan TPI (MNC TV) menjadi salah satu stasiun televisi yang meraih peringkat nomor satu di Indonesia. Meledaknya tayangan anak kembar gundul itu bahkan mampu menyaingi program anak di televisi lain, seperti Si Bolang dan Laptop Si Unyil. “Sejak setahun lalu, rating tayangan anak TPI meningkat drastis,” ujar Nana Putra, Managing Director TPI, dalam jumpa wartawan, di Cilindak Town Square, beberapa waktu lalu. (Hidayah, 2010:1). Tayangan animasi Upin-Ipin sangat terkenal hal tersebut dapat dilihat dari account Facebook Upin-Ipin sendiri telah mencapai 3.491.518 orang yang menyukai Upin-Ipin. Dan dari Nielsen Audiens Measurement (periode juli-september 2010) diperoleh data bahwa rating Upin-Ipin adalah 3.6% dengan jumlah penonton 1870.000 orang perbandingan penonton adalah lebih banyak wanita daripada pria yaitu 1005:866 (dalam ribuan). Dalam Upin-Ipin terdapat beberapa nilai-nilai pembelajaran termasuk juga dalam pembelajaran sosial mengenai kehidupan sehari-hari. Salah satu dampak dari tayangan animasi Upin-Ipin adalah bahwa tayangan tersebut mempengaruhi penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak-anak yang sering menonton tayangan animasi Upin-Ipin akan lebih

sering menggunakan Bahasa Melayu sebagai bahasa dalam kehidupan sehari-hari daripada bahasa Indonesia. Salah satu tulisan di Tempo Interaktif menyebutkan bahwa 'Film yang diproduksi Les' Copaque ini memang banyak mempengaruhi anak-anak Indonesia. Tidak sedikit dari mereka yang mencoba berbicara dengan logat Melayu.' (Faisol, 2010:1).

Walaupun di Indonesia terdapat beberapa daerah yang menggunakan logat Melayu sebagai bahasa sehari-hari namun tayangan animasi Upin-Ipin tersebut tidak hanya ditayangkan di daerah yang menggunakan logat Melayu saja tetapi di seluruh Indonesia, sehingga dengan seringnya anak-anak menonton Upin-Ipin akan dapat mempengaruhi kosakata atau bahkan bahasa dalam keseharian. Seperti penelitian yang dilakukan oleh The National Opinion Research Center sejak tahun 1974-1990 menemukan bahwa menonton televisi memperburuk kosakata, sedangkan membaca koran memperbaikinya (Chairulakhmad,2007:1). Hal tersebut juga terjadi dalam tayangan animasi Upin-Ipin yang telah mempengaruhi kosakata atau bahkan bahasa yang sering digunakan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari

Kosakata atau bahasa adalah salah satu bentuk dan simbol dari kebudayaan, sehingga jika bahasa sudah terpengaruh maka budaya Indonesia secara tidak langsung juga akan terpengaruh. Pengenalan budaya sebaiknya dilakukan sejak mulai dari anak-anak sebab fase anak-anak adalah fase meniru. Seorang anak baru bisa membedakan yang baik dan yang buruk saat berusia sembilan tahun (Myrna,2006:1). Televisi sangat besar pengaruhnya bagi anak-anak, apalagi anak-anak hanya mampu menerima tanpa menyaring apa yang telah diterima dari televisi tersebut. Sehingga orang tua perlu waspada terhadap tayangan apa yang dikonsumsi oleh anak-anak mereka. Salah satu yang perlu dilakukan oleh orang tua adalah mengawasi anak-anak mereka dalam mengonsumsi tayangan televisi sebab anak-anak mempunyai daya imitasi

(peniruan) yang kuat. Terutama dalam hal kosakata bahasa yang diucapkan sehari-hari sebab kosakata atau bahasa adalah salah satu ciri atau symbol dari sebuah kebudayaan.

Dalam tayangan animasi Upin-Ipin sangat kental unsur-unsur kebudayaan yang ditampilkan misalnya agama dan etnis sebab para tokoh cerita dalam Upin-Ipin bukan hanya dari satu etnis saja tetapi dari berbagai macam etnis antara lain etnis melayu (Indonesia dan Malaysia), cina, dan india. Selain berbagai macam etnis dalam cerita Upin-Ipin tokoh-tokohnya juga mempunyai agama yang berbeda-beda. Etnis melayu dapat dilihat dari tokoh Upin-Ipin (Malaysia) dan Susanti (Indonesia). Etnis cina dapat dilihat dari tokoh Meymey. Dan Etnis India dapat dilihat dari tokoh Jarjit serta Rajoo, dan Devi. Dan selain etnis yang berbeda-beda dalam Upin-Ipin juga terdapat lebih dari satu agama. Sebab walaupun Upin-Ipin diproduksi oleh Malaysia yang penduduknya dominan islam namun dalam Upin-Ipin juga ditampilkan Agama Konghuchu yang dipeluk oleh Meymey (salah satu teman Upin-Ipin).

Dalam khazanah kebudayaan, kita mengenal apa yang disebut rekayasa kebudayaan (cultural engineering). Kartun Upin Ipin disebut-sebut sebagai contoh rekayasa kebudayaan tersebut, dimana sedari dini anak-anak diberikan pemahaman tentang bagaimana berinteraksi dengan pihak yang berbeda. Ini untuk menghindarkan diri dari bom waktu rasialisme yang dapat melanda Malaysia. (Iqbal,2011:1). Selain hal tersebut diatas Upin-Ipin juga dapat dianggap sebagai duta budaya bagi Malaysia, dimana saat Indonesia dan Malaysia sedang berseteru maka Upin-Ipin muncul untuk meredam kemarahan dari warga negara Indonesia tentang kasus TKI dan kasus klaim produk budaya kita, bahkan seakan menggambarkan bahwa semua orang di Malaysia adalah seperti dalam tayangan animasi Upin-Ipin, semua orang baik tanpa pernah menyakiti orang lain. Malaysia telah sukses menjadikan Upin-Ipin sebagai duta budaya, dan

telah membawa dampak besar terhadap budaya Indonesia, terutama kepada anak-anak Indonesia yang sangat terpengaruh oleh bahasa yang digunakan dalam Upin-Ipin

Padahal bahasa adalah salah satu identitas bangsa Indonesia, seperti tertuang dalam butir ke tiga sumpah pemuda bahwa ‘kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan bahasa Indonesia, sedangkan dengan adanya Upin-Ipin, maka bahasa Indonesia tidak lagi menjadi identitas bangsa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari namun telah berganti dengan bahasa Melayu yang lebih bangga dan sering digunakan daripada bahasa Indonesia. Sehingga salah satu pertanyaan yang penting adalah bagaimana identitas budaya bangsa Indonesia setelah masuknya Upin-Ipin ke Indonesia

Tayangan animasi Upin-Ipin merupakan tayangan yang unik sebab dalam tayangan tersebut banyak terdapat etnis-etnis tertentu yang hidup dalam sebuah kampong tanpa ada perselisihan dan pertentangan ataupun konflik yang terjadi antar etnis, semua etnis yang ada di dalam tayangan tersebut dapat hidup rukun tanpa ada konflik. Saling menghargai antar etnis juga dapat dilihat dalam tayangan tersebut.

Upin-Ipin merupakan salah satu tayangan yang menampilkan relasi antar etnis sehingga penelitian ini ingin menggambarkan hubungan antara hubungan antara motif pencarian kepuasan, kualitas tayangan dengan tingkat kepuasan khalayak terhadap relasi antar budaya dalam tayangan Upin-Ipin

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Indonesia adalah negara yang mempunyai semboyan Bhineka Tunggal Ika yang artinya Berbeda-beda tapi tetap satu jua, sesuai dengan pasal 36 A yang berbunyi ‘Lambang Negara ialah Garuda Pancasila dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika’. Dari semboyan tersebut dapat diketahui

bahwa Indonesia mempunyai berbagai keberagaman dalam sebuah negara. Keberagaman tersebut antara lain adalah keberagaman suku, agama, ras, bahasa dan masih banyak lagi.

Namun walaupun Indonesia mempunyai semboyan seperti itu namun di Indonesia sendiri masih saja sering terjadi konflik terutama konflik yang dipicu oleh SARA yaitu (Suku Agama Ras dan Antar Golongan). Contoh konflik antar agama adalah Konflik lintas agama yang terjadi di Poso, Sulawesi Tengah. Kerusuhan ini dibagi menjadi tiga bagian . Kerusuhan Poso I (25-29 Desember 1998), Poso II (17-21 April 2000), dan Poso III (16 Mei-15 Juni 2000). Hal ini melibatkan kelompok Muslim dan Kristen. Sedangkan konflik antar suku contohnya adalah peristiwa sampit yang terjadi di Kalimantan antara suku Dayak dengan suku Madura. Etnosentisme juga merupakan hal yang memicu konflik. Dimana satu suku menganggap bahwa sukunya/rasnya yang paling hebat.

Namun walaupun beragam Suku, Agama yang ada di Indonesia, namun sangat jarang tayangan di televisi Indonesia yang mengupas tentang keberagaman tersebut (terutama mengenai kerukunan yang terjadi antar agama dan suku), yang lebih sering ditayangkan adalah mengenai konflik yang terjadi antar suku dan agama, sehingga sangat jarang media pembelajaran terutama anak-anak mengenai kerukunan antar agama dan antar suku. Namun salah satu tayangan yang membidik hal tersebut adalah tayangan animasi Upin-Ipin

Upin dan Ipin adalah sebuah film animasi anak-anak yang dirilis pada 14 September 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Film ini diproduksi oleh Les' Copaque. Awalnya film ini bertujuan untuk mendidik anak-anak agar menghayati bulan Ramadhan. Kini, Upin & Ipin sudah mempunyai tiga musim. Di Indonesia, Upin & Ipin hadir di TPI. Di Turki, Upin & Ipin disiarkan di Hilal TV. Film ini berdurasi 5-7 menit setiap episodenya (Wikipedia,2010.1)

Masalah dalam Upin-Ipin adalah bahwa kenyataan di lapangan Upin-Ipin sudah banyak mempengaruhi penggunaan bahasa bahkan sering disebut bahwa Upin-Ipin merusak penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Karena banyak anak-anak yang tergolong penikmat Upin-Ipin menggunakan bahasa Melayu (bahasa yang digunakan dalam dialog Upin-Ipin) sebagai bahasa keseharian mereka. Dan mereka jarang menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa keseharian padahal bahasa adalah salah satu symbol kebudayaan dan sebagai identitas bangsa. Selain penggunaan bahasa, yang menjadi perhatian utama adalah bahwa Indonesia mempunyai permasalahan dalam relasi atau hubungan antar budaya sehingga terjadi berbagai macam konflik, dan Upin-Ipin menjadi salah satu contoh dari relasi antar berbagai budaya yang ditampilkan melalui tokoh-tokoh dalam cerita tersebut

Produk buatan Malaysia ini sangat digemari oleh pemirsanya di Indonesia karena dipandang banyak nilai-nilai positif yang di bawa oleh tayangan ini. Nilai-nilai positif tersebut antara lain dapat dilihat melalui kerukunan antar etnis dan antar agama yang ditampilkan dalam tayangan tersebut. Tayangan animasi Upin-Ipin merupakan tayangan yang unik sebab dalam tayangan tersebut banyak terdapat etnis-etnis tertentu yang hidup dalam sebuah kampong tanpa ada perselisihan dan pertentangan ataupun konflik yang terjadi antar etnis, semua etnis yang ada di dalam tayangan tersebut dapat hidup rukun tanpa ada konflik. Saling menghargai antar etnis juga dapat dilihat dalam tayangan tersebut.

Upin-Ipin merupakan salah satu tayangan yang menampilkan relasi antar etnis sehingga penelitian ini ingin menggambarkan hubungan antara hubungan antara motif pencarian kepuasan, kualitas tayangan dengan tingkat kepuasan khalayak terhadap relasi antar budaya dalam tayangan Upin-Ipin

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara motif pencarian kepuasan, kualitas tayangan dengan tingkat kepuasan khalayak terhadap relasi antar budaya dalam tayangan Upin-Ipin

1.4. SIGNIFIKANSI PENELITIAN

1.4.1. Akademis

Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman mengenai alternative fungsi tayangan animasi Upin-Ipin selain sebagai media hiburan yaitu sebagai media pembelajaran yang baik terutama mengenai relasi antar budaya yang ditampilkan dalam serial Upin-Ipin dan juga mengenai kerukunan antar etnis dan kerukunan antar agama yang ditampilkan dalam serial Upin-Ipin tersebut. Selain itu memberikan sudut pandang dan alternative bagi penelitian dalam ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi massa serta membantu memahami efek dari tayangan tersebut terutama dalam hal relasi antar budaya yang ditampilkan dalam tayangan tersebut

1.4.2. Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman bagi lembaga media mengenai nilai-nilai dalam tayangan anak terutama dalam hal relasi antar budaya yang ditampilkan dalam tayangan tersebut. Dan diharapkan lembaga media dapat mengaplikasikannya dalam tayangan anak-anak buatan Indonesia

1.4.3. Sosial

Penelitian ini diharapkan mampu membantu pembaca dalam memberikan pemahaman mengenai nilai edukasi dalam suatu tayangan anak-anak dalam hal ini adalah tayangan animasi Upin-Ipin serta agar para pembaca lebih cermat dalam memilih tayangan televisi yang baik untuk keluarga

karena efek dari tayangan tersebut sering luput dari perhatian khalayak media. Terutama mengenai relasi antar budaya yang ditampilkan dalam Upin-Ipin

1.5. KERANGKA KONSEPTUAL

1.5.1. Paradigma

Paradigma adalah merupakan seperangkat keyakinan dasar (*basic belief system*) yang berkaitan dengan prinsip-prinsip utama. Sebuah paradigma menurut penganutnya, akan merepresentasikan suatu *world view* yang mendefinisikan sifat dunia (realitas), tempat atau posisi individu di dalamnya dan jarak kemungkinan hubungan antara dunia realitas dan bagian-bagiannya. Secara ringkas dapat didefinisikan bahwa paradigma merupakan suatu keyakinan dasar yang bersandar pada asumsi-asumsi ontologi, epistemologi, metodologi dan aksiologi.

Ontologi yaitu pertanyaan-pertanyaan tentang realitas dari dunia, yang kedua adalah pertanyaan epistemologis yaitu pertanyaan-pertanyaan mengenai sifat hubungan antara individu dengan realita yang terjadi di dunia, pertanyaan ketiga adalah pertanyaan metodologi yaitu pertanyaan-pertanyaan mengenai alat-alat untuk melakukan penelitian dan menemukan kebenaran, dan pertanyaan terakhir adalah pertanyaan aksiologi yaitu pertanyaan-pertanyaan mengenai nilai-nilai yang ada di dunia.

Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik karena penelitian ini lebih kepada alat untuk mengkaji dan mempelajari kejadian-kejadian sosial sehingga hukum-hukum kausal dapat ditemukan, dijelaskan dan didokumentasikan (Rahardjo,2006:7)

1.5.1.1. Ontologi

Analisis secara ontologis menyebutkan bahwa paradigma positivistik melihat realitas sebagai suatu yang objektif dan tunggal dan terpisah dari peneliti. Dalam kaitanya dengan penelitian ini bahwa undang-undang yang mengatur mengenai keberagaman yang ada di Indonesia antara lain

mengenai keberagaman Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan, dan negara menjamin keberagaman tersebut termasuk dalam hal ini adalah hak dan kewajiban sebagai warga negara yang beragam seperti semboyan Bhineka Tunggal Ika adalah merupakan suatu realitas yang ada, dan pelaksanaan atau implementasinya dari Bhineka Tunggal Ika adalah suatu yang bisa dilihat.

Dan dalam kenyataannya undang-undang tersebut telah mengalami beberapa pelanggaran terutama saat terjadi konflik yang bersumber dari SARA (Suku, Agama, Ras dan Antar Golongan), sehingga terdapat tayangan anak-anak yang menampilkan keberagaman namun tanpa adanya konflik di dalamnya, sehingga diharapkan dapat menjadi panutan bagi anak-anak tentang relasi antar budaya yang beragam dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tayangan yang menampilkan relasi antar budaya tersebut adalah Upin-Ipin

1.5.1.2. Epistemologi

Analisis secara epistemologis paradigma positivistik melihat bahwa peneliti bersifat independen.. Posisi peneliti dalam penelitian ini adalah terpisah dari objek yang diteliti. Peneliti melihat adanya ketidaksesuaian antara semboyan bangsa Indonesia Bhineka Tunggal Ika dengan kenyataan yang sering terjadi konflik SARA di Indonesia, namun di Indonesia terdapat tayangan anak-anak yang menampilkan keberagaman namun tanpa adanya konflik di dalamnya, sehingga diharapkan dapat menjadi panutan bagi anak-anak tentang relasi antar budaya yang beragam dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tayangan yang menampilkan relasi antar budaya adalah Upin-Ipin, dengan adanya kenyataan tersebut maka peneliti ingin mengetahui hubungan antara motif pencarian kepuasan, kualitas tayangan dengan tingkat kepuasan khalayak terhadap relasi antar budaya dalam tayangan Upin-Ipin, dengan jalan menggunakan kuesioner sebagai alat dalam penelitian ini

1.5.1.3. Aksiologi

Secara aksiologi tujuan intrinsik dari paradigma-paradigma tersebut adalah bahwa paradigma positivisme beranggapan, pengetahuan adalah bebas nilai dan tidak bias serta tidak memasukkan pandangan pribadi peneliti dalam penelitian ini contohnya berita dianggap objektif. Dalam penelitian ini acara anak-anak dianggap sebagai panutan dan pelajaran bagi anak-anak dalam menghadapi kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal ini tentang relasi antar budaya yang beragam dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tayangan yang menampilkan relasi antar budaya tersebut adalah Upin-Ipin

1.5.1.4. Metodologi

Secara metodologi paradigma positivistik memfokuskan pada pembuktian dari hipotesis. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu metode campuran (mix metodologi). Menurut Dr Sunarto dalam buku *Mix Metodologi dalam penelitian komunikasi* menyebutkan bahwa triangulasi banyak digunakan sebagai suatu cara untuk meningkatkan hasil penelitian (validitas) melalui berbagai macam sumber (Ishak, 2011: 22).

Penelitian ini menggunakan strategi triangulasi konkuren yaitu penelitian yang mengumpulkan data kuantitatif dan data kualitatif secara konkuren (dalam satu waktu), kemudian mencari kombinasi dari data-data tersebut. dalam strategi ini menerapkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk menutupi/menyeimbangkan kelemahan-kelemahan satu metode dengan metode yang lain (atau sebaliknya, kekuatan satu metode menambah kekuatan metode yang lain) (Creswell, 2010: 313-325). Sesuai dengan tujuan penelitian dimana untuk mengetahui hubungan antara motif pencarian kepuasan, kualitas tayangan dengan tingkat kepuasan khalayak terhadap relasi antar budaya dalam tayangan Upin-Ipin dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan menggunakan pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup dalam kuesioner.

1.5.2. State Of The Art

Dalam penelitian hubungan antara hubungan antara motif pencarian kepuasan, kualitas tayangan dengan tingkat kepuasan khalayak terhadap relasi antar budaya dalam tayangan Upin-Ipin ini menggunakan teori Uses and Gratification. Teori ini sebelumnya juga pernah digunakan oleh beberapa mahasiswa di berbagai Universitas untuk melakukan penelitian terutama penelitian dalam skripsi, peneliti menemukan empat penelitian yang menggunakan teori Uses and Gratification. Dalam penelitian-penelitian tersebut dua diantaranya menggunakan metode penelitian deskriptif dan dua yang lainnya merupakan penelitian mengenai pengaruh terpaan iklan, sedangkan peneliti menggunakan metode campuran (Mix Methodologi), yaitu metode yang menggabungkan antara penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif (lihat lampiran)

1.5.3. Uses And Gratification

Teori tentang Uses and Gratification dalam The Uses of Mass Communication menurut Blumler dan Katz's menyebutkan bahwa penelitian tersebut bukan menanyakan apa yang media lakukan terhadap khalayak namun menanyakan tentang apa yang khalayak lakukan dengan media, sehingga muncul konsep mengenai khalayak aktif. Dalam paradigma gratifikasi disebutkan bahwa penelitian tersebut dimulai dengan melihat dua factor yaitu pertama adalah efek yang dominan yang terjadi setelah perang dunia ke II dimana para peneliti komunikasi memberi perhatian lebih kepada pendekatan mengenai penerimaan secara individu yang berbeda-beda.

Yang kedua adalah bahwa dalam asumsi tersebut terdapat suatu hal yang hilang secara mendasar. Menurut Blumler and Katz's menyebutkan bahwa deskripsi yang dimengerti oleh khalayak mempunyai orientasi untuk memilih bentuk-bentuk content media. Operasionalisasi dari hal tersebut adalah variable sosial dan psikologi merupakan adalah asumsi yang dapat memberikan peningkatan differensiasi dari bentuk-bentuk konsumsi media yang berbeda-

beda. Namun dalam studi ini tidak di buat khusus untuk mempelajari penerimaan media studi ini lebih menekankan kepada hubungan antara kelompok rujukan dan integrasi yang umum dilakukan oleh khalayak media. Dalam penelitian gratifikasi media terdapat empat tipe yaitu (surveillance, korelasi, sosialisasi dan hiburan) yang merupakan fungsi-fungsi dari media massa. Sedangkan McQuail berpendapat bahwa bahasa merupakan titik awal untuk melakukan penelitian mengenai interaksi antara media dengan khalayak. Dimana interaksi tersebut mempunyai beberapa bentuk yang berbeda antara lain: hubungan personal, identitas personal dan surveillance. Menurut Blumler and Katz's menyebutkan bahwa data yang diperoleh dari penelitian Uses and Gratification dapat digunakan untuk menjelaskan mengenai hubungan antara proses komunikasi dengan motif dan ekspektasi dari khalayak

Beberapa asumsi dasar dalam penelitian Uses and Gratification. Menurut Katz's bahwa deskripsi dari pendekatan Uses and Gratification adalah bahwa kebutuhan sosial dan psikologi yang merupakan kebutuhan dasar dari khalayak, yang dibuat sesuai dengan ekspektasi dari media massa atau sumber daya yang lain, yang terbentuk atas berbagai terpaan media yang berbeda-beda atau berdasarkan aktifitas yang lain, yang merupakan hasil dari kebutuhan akan gratifikasi dan konsekuensi yang lain, atau mungkin berdasarkan kejadian yang tidak disengaja.

Selain itu ada beberapa asumsi dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa ahli. Asumsi tersebut adalah bahwa khalayak adalah aktif dimana penggunaan sebagian besar media dapat dibayangkan sebagai pemenuhan dari tujuan masing-masing khalayak, dan berkompetisi dengan sumber-sumber pemenuhan kepuasan yang lain, sehingga ketika inisiatif khalayak dalam memenuhi kebutuhan akan pilihan media, konsumsi media akan memenuhi derajat kepuasan yang diinginkan oleh khalayak, termasuk pemilihan content media sendiri tidak bisa digunakan dalam memprediksi derajat kepuasan secara akurat karena karakteristik dari

struktur media yang menjadikan derajat dari pemenuhan kepuasan itu berbeda di setiap waktu, dan pada akhirnya untuk mendapatkan kepuasan tersebut mereka harus mempunyai sumber content media tersebut, mengekspose content tersebut ke khalayak, atau situasi sosial yang menggantikan tempat dalam ekspose media itu sesuai dengan derajat kepuasan mereka.

Unsur-unsur yang menyangkut model Uses and Gratification yaitu:

1. Khalayak dipandang bersikap aktif artinya peranan penting manfaat media massa diasumsikan berorientasi pada sasaran.
2. Dalam proses komunikasi massa, banyak inisiatif pengaitan antara gratification kebutuhan dan pilihan media yang terletak pada khalayak.
3. Media bersaing dengan sumber pemenuhan kebutuhan yang lain (Severin, 2005: 353-365)

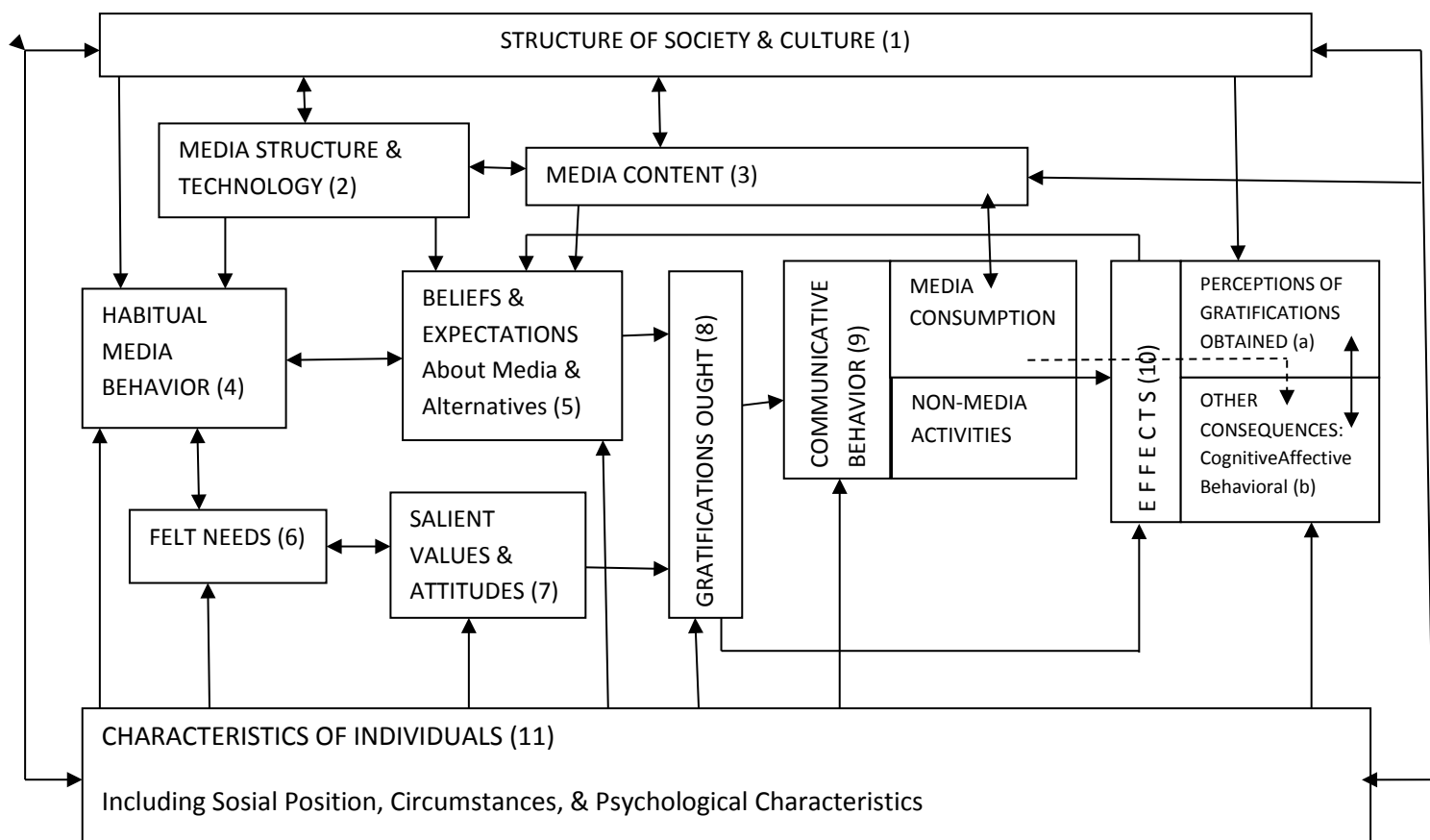
Pengembangan teori media gratifikasi, menurut McQuail and Gurevitch melihat bahwa penelitian gratifikasi mungkin merupakan pengikut dari penelitian structural/cultural, action/motivasi, atau bahkan posisi fungsional. Selain itu menurut Wenner's observasi dari gratifikasi adalah integrasi multidimensional dari afiliasi, utilitarian dan konsistensi teoritis. Sedangkan Rosengreen and Windahl's menyebutkan bahwa penelitian gratifikasi adalah merupakan integrasi dari tiga teori komunikasi massa yaitu differensiasi individu, kategori sosial dan relasi sosial. Beberapa penelitian gratifikasi yang dilakukan adalah ekspektasi dari nilai-nilai yang disampaikan oleh media serta hubungannya dengan kepuasa khalayak, proses transaksional dari gratifikasi dan efek, dan dimensi dari aktifitas khalayak.

Palmgreen mengadakan penelitian mengenai proses gratifikasi media berhubungan kepada ekspektasi utama khalayak terhadap media dengan nilai-nilai dari teori yang ada. Sedangkan Cancian berpendapat bahwa fungsionalisme dapat menjelaskan mengenai bentuk-

bentuk sosial dari tindakan dalam bentuk-bentuk efek atau konsekuensi tertentu, dari bentuk bentuk tindakan yang kita lakukan sehari-hari.

Beberapa umpan balik dari penelitian gratifikasi antara lain adalah kebutuhan sosial dan psikologi , nilai-nilai, kepercayaan, yang memeberikan peningkatan terhadap motif tindakan , yang mana dapat memberikan petunjuk kepada kepercayaan, nilai-nilai dalam lingkungan sosial kepada pencarian berbagai kepuasan terhadap konsumsi media dan tindakan non media yang lain. Proses gratifikasi merupakan interaksi antara struktur sosial dan karakteristik individu, salah satu inti dari teori gratifikasi adalah terpaan media. (Palmgreen,1985:7-11)

MODEL PALMGREEN (1984)



Media massa telah lama diketahui memiliki potensi untuk menyampaikan informasi dan menyusun isu-isu masyarakat (Littlejohn,2009:199). Isu-isu atau masalah dalam masyarakat

terutama masyarakat di Indonesia adalah bahwa Indonesia merupakan negara yang mempunyai banyak budaya sehingga Indonesia mempunyai semboyan Bhineka Tunggal Ika yaitu berbeda-beda tetapi tetap satu jua, sesuai dengan pasal 36A. Semboyan tersebut dapat diartikan bahwa Indonesia merupakan negara yang mempunyai keberagaman dalam berbagai bidang terutama dalam bidang SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan), keberagaman tersebut sering memicu terjadinya konflik diantara anggota kelompok tersebut.

Salah satu tayangan di Indonesia yang mengangkat isu mengenai keberagaman adalah tayangan animasi Upin-Ipin, yang dalam tayangan tersebut menampilkan tokoh dari berbagai latar belakang yang berbeda-beda. Tokoh-tokoh tersebut antara lain adalah keluarga Upin-Ipin yaitu (Upin, Ipin, Kak Ros dan Opah) yang mewakili dari latar belakang dari suku melayu, kemudian ada teman-teman Upin-Ipin yang mempunyai berbagai macam suku bangsa, antara lain adalah Jarjit yang merupakan keturunan India, Susanti yang merupakan anak dari Indonesia, serta Meimei yang merupakan keturunan dari Cina, kehidupan yang ditampilkan dalam tayangan animasi Upin-Ipin ini sangat mirip dengan kehidupan yang berada di Indonesia. Karena Indonesia sendiri memiliki berbagai macam suku, selain suku-suku asli Indonesia sendiri, juga terdapat berbagai suku-suku bangsa dunia yang merupakan penduduk Indonesia. Suku-suku tersebut antara lain adalah Arab, Cina, India dan masih banyak lagi yang lain.

Tayangan animasi Upin-Ipin ini dapat mencerminkan kehidupan di Indonesia, oleh karena itu tayangan ini dapat dengan mudah masuk kedalam dan diterima oleh khalayak televisi di Indonesia. Karena dalam tayangan ini bukan sentimen kesukuan yang ditampilkan, namun kerukunan dari berbagai macam suku-suku tersebut yang lebih ditonjolkan dalam tayangan ini. Sehingga tayangan ini dapat memperoleh perhatian dari khalayak Indonesia.

Khalayak televisi Indonesia merindukan tayangan yang bukan hanya memperlebar jarak konflik yang berdasarkan SARA namun juga merindukan tayangan yang lebih menengahkan mengenai kerukunan antar Suku, Agama dan Ras. Tayangan animasi Upin-Ipin diharapkan dapat memuaskan apa yang selama ini dicari oleh khalayak Indonesia yang menantikan tayangan yang bukan hanya menampilkan kekerasan dan konflik yang terjadi di berbagai daerah di Indonesia dengan berbagai alasan terutama SARA tetapi juga tayangan yang menampilkan kerukunan antar berbagai suku yang dapat terwakili oleh tayangan animasi Upin-Ipin.

Selain menampilkan keberagam suku, tayangan animasi Upin-Ipin juga menampilkan keberagaman dalam bidang agama, sebab selain menampilkan agama mayoritas di Malaysia yaitu islam, Upin-Ipin juga menampilkan agama yang menjadi minoritas yaitu khonghucu. Penggambaran keberagaman agama tersebut sangat baik, sebab dalam Upin-Ipin tidak terdapat konflik yang disebabkan karena perbedaan agama. Sehingga tayangan animasi Upin-Ipin dapat diterima di negara lain yang mempunyai keberagaman yang sama seperti di Indonesia yang mempunyai latar belakang yang hampir sama. Selain sebagai negara serumpun, Indonesia dan Malaysia juga mempunyai masyarakat majemuk dengan berbagai keberagaman di dalamnya. Keberagaman yang sering menimbulkan konflik adalah adanya keberagaman suku dan agama. Namun dalam tayangan animasi Upin-Ipin keberagaman tersebut menjadi suatu kekuatan yang ditonjolkan, bahwa walupun beragam tetap dapat berinteraksi dengan baik

Khalayak dari Upin-Ipin juga merupakan khalayak yang aktif karena khalayak tersebut membuat accout Facebook yang follower nya bukan hanya ratusan namun sampai ribuan, dan mereka dapat membahas mengenai segala sesuatu mengenai Upin-Ipin serta bertukar informasi mengenai tayangan tersebut, serta interpretasi mereka mengenai tayangan Upin-Ipin tersebut. Sehingga dengan mereka membuat komunitas tertentu, para khalayak Upin-Ipin dapat bertukar

informasi, dapat mengetahui mengenai episode-episode terbaru Upin-Ipin, serta selain hal itu komunitas yang dibuat oleh para khalayak Upin-Ipin juga dapat dijadikan sebagai sarana menyampaikan kritik dan saran sesuai dengan interpretasi dari khalayak Upin-Ipin.

Khalayak aktif dari tayangan animasi Upin-Ipin sering kali aktivitas yang dilakukan oleh khalayak tersebut adalah untuk mencari kepuasan sesuai dengan harapan dan tujuan dari khalayak tersebut dalam menggunakan media. Kepuasan tersebut terutama saat kebutuhan khalayak dalam penggunaan media terpenuhi. Menurut penelitian yang dilakukan Katz, Blumler, dan Gurevitch mengenai kebutuhan individu dan manfaat media, mengemukakan bahwa kebutuhan khalayak akan media sesuai dengan asal usul dan psikologis kebutuhan, yang melahirkan harapan-harapan akan media massa atau sumber lain yang mengarah pada berbagai pola paparan media yang berbeda (atau ketertarikan dalam berbagai aktivitas lain) yang menghasilkan gratifikasi kebutuhan maupun konsekuensi-konsekuensi lain, mungkin merupakan konsekuensi-konsekuensi yang paling tidak diniatkan. (Severin, 2005:353-365).

Nilai dalam sebuah film adalah nilai hiburan, nilai pendidikan, dan nilai artistik. Nilai hiburan adalah bahwa film tersebut dapat menghibur penonton. Nilai pendidikan adalah pesan-moral dalam sebuah film. Nilai-nilai artistik adalah sebuah film diharapkan mempunyai nilai seni atau mempunyai rasa seni. Nilai artistik antara lain: teknis (kualitas gambar, kualitas suara), isi (karakter, jalan cerita, setting, bahasa, humor) (Effendi.2008:1)

Dalam penelitian gratifikasi terdapat enam kategori penelitian. Pertama adalah sumber sosial dan psikologi dari kepuasan media, kedua adalah pendekatan nilai-nilai yang menjadi ekspektasi dari media, ketiga adalah aktifitas khalayak, keempat adalah kepuasan yang diharapkan dan didapatkan, kelima adalah kepuasan dan konsumsi media, keenam adalah kepuasan dan efek media. Sumber sosial dan psikologi dari kepuasan media, khalayak dari media

massa tidak akan mendapat pengalaman dari media massa jika mereka anonym dan individual yang terisolasi, namun pengalaman tersebut akan mereka dapatkan jika mereka merupakan anggota dari sebuah kelompok sosial tertentu atau partisipan dari sebuah budaya. Studi empiris dari sumber sosial, dari penelitian yang dilakukan terdapat dua kesimpulan yaitu pertama fakta empiris yang cukup diakumulasikan dari penggunaan media massa digunakan untuk melihat struktur sosial dan proses sosial yang ada di masyarakat, kedua merupakan tahap awal untuk mempelajari teori-teori yang ada. Sumber daya psikologis, digunakan untuk mempelajari kepuasan penggunaan media terkait variable personal.

Pendekatan nilai-nilai yang menjadi ekspektasi dari media, merupakan salah satu karakteristik potensial yang digunakan dalam penelitian kepuasan penggunaan media dalam meneliti tentang khalayak aktif. Ekspektasi dapat didefinisikan sebagai probabilitas dari kepuasan khalayak dari berbagai tindakan, keuntungan yang didapatkan dari media, antisipasi yang efektif tentang prospek tertentu beserta konsekuensinya, serta kepuasan yang diharapkan khalayak dari media. Tindakan khalayak dapat dilihat dari: pertama ekspektasi merupakan sebuah probabilitas yang diterima dari objek tertentu yang diharapkan atau tindakan tersebut merupakan konsekuensi dari semua terpaaan media, kedua evaluasi merupakan derajat dari efek , positif atau negative atau merupakan hasil dari tindakan yang diakibatkan oleh media.

Aktifitas khalayak, uses and gratification menganggap bahwa khalayak mencocokkan pengalaman mereka secara aktif, berdasarkan hal itu maka didapatkan persetujuan dengan kepuasan tertentu yang mereka harapkan dan kemampuan menerima dari berbagai sumber media untuk mendapatkan kepuasan tersebut. Orientasi dari khalayak berdasarkan tiga hal yaitu selektivitas, keterlibatan secara langsung, serta penggunaan media, sedangkan dalam yang diteliti adalah aktifitas sebelum diterpa media, saat diterpa meda dan setelah terpaaan media tersebut.

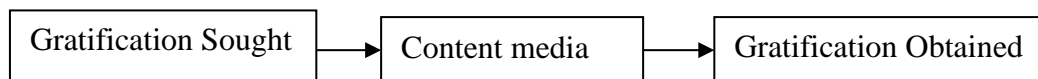
Kajian tentang media dan pemilihan isi media, dalam hal ini yang digunakan untuk membuat meneliti khalayak aktif adalah selektifitas dan penggunaan media yaitu untuk melihat hubungan antara kepuasan yang di dapat oleh khalayak dengan menggunakan isi media yang dipilih. Aktifitas dan pemaknaan, pemaknaan dalam hal ini adalah pengaruh emosional yang diterima oleh khalayak setelah terpaan isi media. Selanjutnya adalah mengenai studi empiris yang lain yaitu intinya bahwa khalayak tidak hanya memilih content media secara acak namun khalayak menentukan content mana yang sesuai untuk memenuhi kepuasan dalam diri mereka.

Kepuasan yang diharapkan (motif) dan didapatkan, motif dalam mengkonsumsi media adalah kepuasan yang diharapkan dan kepuasan yang didapatkan. Hasil dari penelitian yang ada adalah bahwa kepuasan yang diinginkan oleh individu terdapat korelasi yang kuat dengan kepuasan yang diinginkan. Karena seringkali berbeda antara kepuasan yang diharapkan (motif) dengan kepuasan yang didapatkan dari penggunaan media. Kepuasan dan konsumsi media, penelitian mengenai hubungan antara kepuasan dan konsumsi media selalu berhubungan dengan dua hal yaitu pertama adalah tipe dari kepuasan media, kedua adalah kajian investigasi dari asosiasi empiris antara kepuasan yang diharapkan atau didapatkan di satu sisi dan kalkulasi dari terpaan media atau pemilihan isi media.

Kepuasan dan efek, terdapat hubungan antara kepuasan khalayak dengan efek media termasuk dalam hal ini adalah pengetahuan, kemandirian, kelakuan, persepsi atas realitas sosial, agenda-setting, diskusi dan berbagai efek politis. Perspektif teoritis menurut Blumler menawarkan tiga hipotesis, yaitu: pertama motivasi kognitif yang akan memfasilitasi untuk mendapatkan informasi, kedua diversifikasi dan motivasi untuk melarikan diri memberikan citarasa dari ekspektasi khalayak atas persepsi situasi sosial, ketiga adalah motivasi identitas personal

yang akan meningkatkan efek dari media. Dimana hal-hal diatas seting dimanipulasi oleh media untuk mendapatkan efek yang diinginkan oleh media. (Palmgreen,1985:7-11)

Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, maka peneliti akan lebih focus kepada isi media yaiitu pada kualitas tayangan yang didasari atas motif dalam menggunakan media untuk mendapatkan kepuasan yang khalayak cari dari isi media tersebut terutama mengenai relasi antar budaya terutama mengenai kerukunan antar umat beragama dan kerukunan antar etnis



Motif adalah sebuah alasan kenapa seseorang melakukan sesuatu. McQuail merumuskan motif serta motivasi dalam menggunakan media massa, yaitu:

1. Motif Informasi
2. Motif Identitas Pribadi
3. Motif Integrasi dan Interaksi Sosial
4. Motif Hiburan (McQuail.2010:420-448)

Pola menonton televisi dapat dibagi menjadi dua bagian antara lain seberapa sering menonton tayangan televisi serta kualitas dari tayangan tersebut. Pengukuran penggunaan media oleh khalayak terkait aspek keseringan menonton tayangan televisi dapat dibagi menjadi frekuensi dan durasi dari tayangan yang ditonton (Sunarto dkk,2011,6), sedangkan untuk kualitas isi tayangan dapat dilihat melalui unsur artistik dari tayangan televisi tersebut. Nilai artistik antara lain: teknis (kualitas gambar, kualitas suara), isi (karakter, jalan cerita, setting, bahasa, humor) (Effendi.2008:1). Gratifikasi (kepuasan) adalah keadaan dimana kebutuhan dan keinginan terpenuhi (melalui tayangan media). Kepuasan khalayak dalam penggunaan media mempunyai beberapa hasil yaitu:

1. Pengalihan
2. Hubungan personal
3. Identitas pribadi atau psikologi individu
4. Pengawasan

Kebutuhan yang dapat dipenuhi oleh khalayak antara lain:

1. Kebutuhan kognitif
2. Kebutuhan afektif
3. Kebutuhan integrative personal
4. Kebutuhan integrative sosial
5. Kebutuhan pelepasan ketegangan (Severin, 2005: 353-365)

Dari berbagai motif dan kebutuhan tersebut, dapat diperoleh khalayak melalui tayangan televisi atau melalui isi media. Isi media dalam penelitian ini adalah tayangan animasi Upin-Ipin sebab tayangan animasi Upin-Ipin tersebut merupakan salah satu tayangan anak yang populer di kalangan anak-anak, yang dapat mewakili relasi antar budaya yang ada di Indonesia, terutama relasi dalam hal agama dan suku. Sebab dalam tayangan tersebut ditampilkan mengenai kerukunan antara antar suku dan kerukunan anatar agama. Sehingga diharapkan anak-anak mendapatkan kepuasan saat menyaksikan tayangan tersebut, terutama kepuasan mengenai relasi antar budaya yang dapat diperoleh dari tayangan animasi Upin-Ipin tersebut.

Content media dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain adalah bahwa isi media dipengaruhi oleh perilaku dan proses sosialisasi para pekerja media. Model pendekatan *communication centered* menganggap bahwa factor intrinsik psikologi personalnya, perilaku professional, personal dan politik membuat mereka memproduksi sebuah realitas sosial dimana merupakan persetujuan antar kelompok-kelompok sosial.

Isi media dipengaruhi oleh rutinitas media. Pendekatan rutinitas orang ini menganggap bahwa isi media dipengaruhi oleh cara-cara pekerja komunikasi dan perusahaan dalam mengorganisir kerja mereka. Isi media dipengaruhi oleh kekuatan dan institusi budaya. Pendekatan ini menganggap penting faktor eksternal dari komunikator dan organisasi seperti kekuatan ekonomi budaya. (Reese dan Shoemaker, 1991: 27). Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa salah satu yang mempengaruhi isi media adalah faktor budaya. Sehingga faktor budaya tersebut dapat tercermin dalam isi media yang diproduksi, termasuk dalam hal ini adalah tayangan animasi Upin-Ipin.

1.5.4. Budaya (Kebudayaan)

Budaya atau Kebudayaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan menjadi pedoman tingkah laku manusia. Selain itu kebudayaan juga dapat diartikan sebagai penciptaan, penertiban, dan pengolahan nilai-nilai insani sehingga menjadi makin sempurna, dimana di dalamnya tercakup usaha memanusiation diri di dalam alam lingkungan hidupnya, baik secara fisik maupun sosial. (Djoko, 2011: 22)

Unsur-unsur kebudayaan antara lain adalah: bahasa, kepercayaan, pengetahuan dan teknologi, nilai, norma dan sanksi, symbol, kesenian. Bahasa dalam hal ini merupakan 'gudang kebudayaan'. Bahasa menjadi alat/sarana utama untuk mengkomunikasikan, membahas, *share*-kan dan mewariskan arti-arti kebudayaan kepada generasi selanjutnya. Norma dan sanksi, norma adalah tolok ukur yang ditetapkan sebagai pedoman bagi setiap aktifitas manusia, sedangkan sanksi adalah ganjaran atau hukuman yang memungkinkan seseorang mematuhi norma yang berlaku

Kesenian termasuk kebudayaan material, kesenian adalah cara pengungkapan (sekapresi) nilai secara artistik, selain itu karya seni juga dapat dijadikan media komunikasi antar sesama. Pengetahuan dan teknologi yang dimiliki oleh suatu bangsa digunakan untuk membangun kebudayaan materialnya. Melalui pengetahuan dan teknologi yang dimiliki oleh suatu bangsa, maka bangsa tersebut mampu membangun lingkungan fisik, sosial, dan psikologi yang khas.

Nilai menjelaskan bagaimana seharusnya sesuatu itu terjadi. Nilai itu sangat luas dan abstrak. Nilai mengacu pada apa atau sesuatu yang oleh manusia atau masyarakat dianggap paling berharga. Timbulnya nilai berasal dari pandangan hidup suatu masyarakat (Pandangan hidup: muncul dari sikap manusia terhadap tuhan Allah, terhadap alam semesta dan terhadap sesamanya. Sikap ini dibentuk dari berbagai pengalaman yang memadai sejarah kehidupan masyarakat yang bersangkutan). Ada standart kebenaran yang harus dimiliki oleh nilai, yakni sesuatu yang diinginkan semua orang, dan layak dihormati. Ironisnya meskipun nilai layak dihormati, namun jarang ditaati oleh manusia.

Kendati demikian nilai inilah yang menentukan suasana kehidupan kebudayaan dan masyarakat. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa setiap orang manusia atau masyarakat selalu memperjuangkan dan membela nilai-nilai terlebih nilai-nilai dasar yang sama, seperti: kasih, kebaikan, keadilan, keindahan, persaudaraan, persahabatan, perdamaian, dsb. Nilai-nilai dasar inilah yang menyatukan umat manusia dari berbagai latar kebudayaan, yang mengatasi perbedaan kaum, bangsa dan bahasa. Perjuangan ini menunjukkan bahwa pada dasarnya manusia memiliki martabat dan cita-cita yang sama. (Djoko, 2011: 29)

Symbol atau lambang adalah sesuatu yang mampu mengekspresikan sebuah makna terdalam dari suatu maksud. Simbol tersebut antara lain adalah mitos, bahasa, agama dan sebagainya. (Djoko, 2011: 30-31).Kesamaan lingkungan seperti geografis, kesamaan nasib,

keluarga, nilai-nilai, praktik keagamaan, kebiasaan, dan adat istiadat dari komunitas budaya ikut membentuk identitas komunitasnya (Djoko, 2011: 34). Parsons menjabarkan sistem budaya ke dalam empat simbolisasi yaitu simbolisasi kognitif (ilmu pengetahuan), simbolisasi ekspresif (bahasa-seni), simbolisasi evaluative (norma-norma termasuk di dalamnya adalah hukum), dan simbolisasi pendasaran (agama dan ideologi) (Nugroho. 2011: xxi). Dalam kehidupan manusia mempunyai beberapa aspek yaitu aspek sosial ekonomi, sosial politik, sosial budaya, sosial religious, moralitas dan lingkungan hidup. (Nugroho, 2011: 1).

Dari keterangan di atas menyebutkan bahwa agama merupakan salah satu symbol dari kebudayaan, yang menurut Parsons agama masuk kedalam simbolisasi pendasaran, yang masuk kedalam aspek sosial religius, sedangkan kesamaan lingkungan seperti geografis, kesamaan nasib, keluarga, dapat diartikan sebagai suatu identitas dari sebuah suku dalam sebuah budaya. selain itu dalam buku Antropologi disebutkan bahwa sistem sosial budaya meliputi bahasa, kesenian, religi, sistem teknologi, sistem ekonomi, sistem pengetahuan, organisasi sosial (suku) (Waridah, 2000: 70). Salah satu fungsi media adalah menjadi sarana pendidikan bagi masyarakat. Pendidikan mengenai nilai-nilai budaya yang dianggap penting dalam masyarakat. Nilai-nilai budaya salah satunya adalah relasi antar kultur yang menurut kamus besar bahasa Indonesia relasi adalah hubungan, perhubungan, pertalian. Sedangkan kultur adalah kebudayaan (budaya), sehingga relasi antar kultur dapat diartikan sebagai hubungan antar budaya.

Dalam suatu hubungan terdapat suasana yang harmonis (rukun) atau dapat juga menjadi suasana konflik. Dalam penelitian ini lebih fokus kepada hubungan yang harmonis yaitu hubungan yang rukun. Rukun (kerukunan) mempunyai arti baik dan damai, tidak bertengkar, arti dari kerukunan tersebut merupakan nilai-nilai yang dapat disoialisasikan terhadap masyarakat. Kerukunan itu sendiri banyak macamnya, ada kerukunan antar umat beragama, kerukunan antar

umat seagama, kerukunan antar umat beragama dengan pemerintah, kerukunan antar suku, dan lain-lain. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan penelitian mengenai relasi antar budaya terutama mengenai kerukunan antar umat beragama dan kerukunan antar suku

Salah satu sosialisasi yang dilakukan oleh media adalah dalam hal kerukunan antar umat beragama dan kerukunan antar suku. Kerukunan umat beragama dan kerukunan antar suku adalah kondisi hubungan antar umat beragama yang ditandai oleh adanya suasana harmonis, serasi, damai, akrab, saling menghormati, toleran dan kerjasama dalam kehidupan bermasyarakat baik intern maupun antar umat beragama. Kerukunan beragama berarti hubungan sesama umat beragama dilandasi toleransi, saling pengertian, saling menghormati, menghargai kesetaraan dalam pengamalan ajaran agamanya dan kerjasama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Hamdan,2006:1). Karena agama dan suku merupakan simbol-simbol dari kebudayaan maka tanda-tanda dalam kerukunan antar agama juga terjadi dalam kerukunan antar suku (etnis). Yang ditandai dengan suasana harmonis, serasi, damai, akrab, saling menghormati. Yang dilandasi toleransi, saling pengertian, saling menghormati, menghargai kesetaraan dan kerjasama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara didalam Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan Pancasila dan UUD RI tahun 1945

Menurut Hasbullah tanda-tanda yang ditunjukkan dalam kerukunan antar agama dan kerukunan antar suku (etnis) termasuk kedalam nilai edukasi. Nilai edukasi dapat dilihat dari keseluruhan tanda-tanda yang digunakan antara lain yaitu nilai-nilai nurani (*values of being*) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Values of being terdiri dari kejujuran, keberanian, cinta damai dan disiplin. Sedangkan values of giving terdiri dari dapat dipercaya, hormat, kasih sayang, tidak egois, ramah, murah hati serta adil (Hasbullah,1999:2). Namun dalam penelitian

ini, peneliti tidak hanya akan menggunakan sebagian dari nilai-nilai tersebut, yaitu nilai cinta damai, saling menghormati dan kasih sayang.

Nilai-nilai tersebut disampaikan oleh media melalui konten yang mereka buat, salah satu konten anak-anak yaitu Upin-Ipin, yang dapat dikonsumsi oleh khalayak sesuai dengan motif khalayak dalam menggunakan isi media sehingga konten tersebut dapat memberikan kepuasan yang mereka butuhkan. Terutama kepuasan mengenai relasi antar budaya yaitu kerukunan antar agama dan kerukunan antar suku yang ditampilkan dalam tayangan animasi Upin-Ipin tersebut.

1.6. HIPOTESIS PENELITIAN

1. Ada hubungan antara motif pencarian kepuasan dengan kualitas tayangan
2. Ada hubungan antara motif pencarian kepuasan dengan tingkat kepuasan khalayak
3. Ada hubungan antara kualitas tayangan dengan tingkat kepuasan khalayak
4. Ada hubungan antara motif pencarian kepuasan, kualitas tayangan dengan tingkat kepuasan khalayak

1.7. DEFINISI KONSEPTUAL DAN DEFINISI OPERASIONAL

1.7.1. Definisi Konseptual

Konsep kepuasan khalayak Upin-Ipin terbagi menjadi dua yaitu motif (Gratification Sought) yaitu sebuah alasan kenapa seseorang melakukan sesuatu dan kepuasan (Gratification Obtained) yaitu keadaan dimana kebutuhan dan keinginan terpenuhi (melalui tayangan media), kepuasan terhadap tayangan animasi Upin-Ipin dikur berdasarkan kesenjangan (dispendency) antara Gratification Sought dan Gratification Obtained. Semakin kecil dependencynya maka semakin memuaskan media tersebut. Sedangkan semakin besar dependencynya maka semakin tidak memuaskan media tersebut, sedangkan Isi tayangan dapat diketahui melalui kualitas tayangan animasi Upin-Ipin

Relasi antar kultur (budaya), dapat diartikan sebagai hubungan antar budaya. Dimana hubungan tersebut dapat dilihat berdasarkan symbol-simbol kebudayaan yang ada antara lain adalah mitos, bahasa, agama, suku dan sebagainya. Symbol-simbol kebudayaan tersebut tercermin dalam nilai-nilai yang ada dalam sebuah kebudayaan. Hubungan dapat berarti hubungan yang harmonis (rukun) dan hubungan yang konflik. Hubungan antar budaya dalam penelitian ini lebih kepada hubungan yang harmonis yaitu kerukunan dan focus kepada kerukunan antar agama dan kerukunan antar suku yang dilihat dari nilai-nilai yang berada dalam suatu budaya, yaitu nilai cinta damai, saling menghormati dan kasih sayang.

1.7.2. Definisi Operasional

Unsur-unsur yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dari kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif di dapat dari hasil survei yang dilakukan oleh peneliti mengenai hubungan antara hubungan antara motif pencarian kepuasan, kualitas tayangan dengan tingkat kepuasan khalayak terhadap relasi antar budaya dalam tayangan Upin-Ipin. Sedangkan data kualitatif di dapat dari hasil pertanyaan terbuka yang ada dalam kuisioner yang disebar oleh peneliti. Sesuai dengan metode campuran (mix methodologi).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner, sedangkan data kualitatif di dapat dari pertanyaan terbuka yang ada dalam kuesioner mengenai tayangan animasi Upin-Ipin. Terutama mengenai kerukunan antar agama dan kerukunan antar suku (etnis), agama (islam dan non islam) dan etnis (melayu, cina dan india). Kerukunan tersebut dapat dicerminkan melalui nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Nilai-nilai tersebut antara lain adalah cinta damai, saling menghormati dan kasih sayang. Data kuantitatif yaitu kesenjangan antara motif dan kepuasan yang diperoleh khalayak melalui tayangan animasi Upin-Ipin. motif tersebut antara lain adalah motif informasi, motif identitas

pribadi, motif integrasi dan interaksi sosial, serta motif hiburan. Motif-motif tersebut kemudian dikaitkan dengan nilai-nilai dalam kerukunan antar budaya.

1. Motif informasi dalam kerukunan antar budaya yaitu: Dapat mengetahui berbagai peristiwa baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitar

Indikatornya adalah:

- a. Mencari berita tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat melalui tayangan Upin-Ipin
 - b. Mencari bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis melalui tayangan Upin-Ipin
 - c. Memuaskan rasa ingin tahu melalui tayangan Upin-Ipin
2. Motif identitas pribadi yaitu dapat menemukan penunjang nilai-nilai yang berkaitan dengan diri responden tersebut. Baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitar. Serta mengidentifikasi nilai-nilai tersebut dalam media

Indikatornya adalah:

- a. Menemukan nilai-nilai yang dapat menunjang kehidupan dalam tayangan Upin-Ipin
 - b. Mengidentifikasi nilai-nilai tersebut sesuai dengan nilai-nilai pribadi dalam tayangan Upin-Ipin
 - c. Meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri melalui nilai-nilai yang ada dalam tayangan Upin-Ipin
3. Motif integrasi dan interaksi sosial yaitu dapat menjalankan peran sosial menurut nilai-nilai dalam kerukunan antar budaya, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitar

Indikatornya adalah:

- a. Memperoleh pengetahuan berdasarkan empati sosial sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam tayangan Upin-Ipin

- b. Menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial melalui tayangan Upin-Ipin
 - c. Mengidentifikasi diri melalui nilai-nilai dalam tayangan Upin-Ipin
4. Motif hiburan yaitu bisa mendapatkan hiburan saat menonton tayangan Upin-Ipin

Indikatornya adalah:

- a. Melepaskan diri melalui tayangan Upin-Ipin
- b. Bersantai melalui tayangan Upin-Ipin
- c. Penyaluran emosi melalui tayangan Upin-Ipin (McQuail.2010:420-448)

Sedangkan untuk kualitas isi tayangan dapat dilihat melalui unsur artistik dari tayangan televisi tersebut.

Indikatornya adalah:

Nilai artistik antara lain: teknis (kualitas gambar, kualitas suara)

- a. Kualitas gambar pada tayangan Upin-Ipin
- b. Kualitas suara pada tayangan Upin-Ipin

isi (karakter, jalan cerita, bahasa, humor)

- a. Karakter pada tayangan Upin-Ipin
- b. Jalan cerita pada tayangan Upin-Ipin
- c. Penggunaan bahasa pada tayangan Upin-Ipin
- d. Humor pada tayangan Upin-Ipin (Effendi.2008:1)

Selain motif dan pola menonton, kepuasan yang diperoleh khalayak juga perlu di ketahui. Kepuasan tersebut antara lain kepuasan informasi, kepuasan dalam identitas pribadi, kepuasan dalam interaksi dan intergrasi sosial, serta kepuasan dalam hiburan.

1. Kepuasan dalam informasi yaitu setelah menyaksikan tayangan animasi Upin-Ipin maka khalayak memperoleh kepuasan dengan memperoleh informasi terutama informasi mengenai kerukunan antar budaya

Indikatornya adalah:

- a. Menemukan informasi mengenai hal-hal yang dapat mempengaruhi diri sendiri melalui tayangan Upin-Ipin
 - b. Menemukan nilai-nilai yang dapat membantu seseorang dalam melakukan sesuatu
 - c. Menemukan nilai-nilai yang dapat membantu dalam menuntaskan sesuatu
2. Kepuasan dalam identitas pribadi yaitu setelah menyaksikan tayangan animasi Upin-Ipin maka khalayak memperoleh kepuasan dengan menemukan nilai-nilai dalam tayangan Upin-Ipin tersebut.

Indikatornya adalah:

- a. Menemukan nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai penguatan dari nilai-nilai pribadi dalam tayangan Upin-Ipin
 - b. Menemukan nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai penambah keyakinan dari nilai-nilai pribadi dalam tayangan Upin-Ipin
 - c. Menemukan nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai sarana pemahaman diri melalui tayangan Upin-Ipin
3. Kepuasan dalam interaksi dan integrasi sosial yaitu setelah menyaksikan tayangan Upin-Ipin maka khalayak memperoleh kepuasan dengan menjalankan peran sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai dalam kerukunan antar budaya

Indikatornya adalah:

- a. Menemukan manfaat sebagai sarana mempererat pertemanan melalui Upin-Ipin

- b. Lebih berempati terhadap teman
 - c. Dapat mengidentifikasi diri sendiri
4. Kepuasan dalam hiburan yaitu setelah menyaksikan tayangan animasi Upin-Ipin maka khalayak dapat memperoleh hiburan dari tayangan tersebut

Indikatornya adalah:

- a. Sarana pelepasan emosi
- b. Sarana melepaskan diri dari rutinitas
- c. Sarana bersantai (Severin, 2005: 353-365)

Indikator-indikator tersebut kemudian dihubungkan dengan relasi antar budaya yang tercermin melalui kerukunan antar agama dan kerukunan antar suku (etnis), agama (islam dan non islam) dan etnis (melayu, cina dan india). Kerukunan tersebut dapat dicerminkan melalui nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Nilai-nilai tersebut antara lain adalah cinta damai, saling menghormati dan kasih sayang.

- a. Cinta damai adalah saling bekerja sama, dan saling mengasihi.

Cinta damai
saling bekerja sama
saling mengasihi

- b. Saling menghormati adalah adegan dimana para pemeran saling menghormati dan menghargai orang lain

Hormat
saling menghormati
menghargai orang lain

- c. Kasih sayang adalah adegan dimana para pemeran saling menyayangi satu sama lain dan tidak saling membenci (Hasbullah,1999:2)

Kasih sayang
saling menyayangi satu sama lain
tidak saling membenci

Untuk mengukur data tersebut, pemberian skor digunakan dengan menggunakan skala sikap Likert dengan menggunakan lima alternative jawaban. Scoring dilakukan dengan cara menentukan skor dari tiap item dari tiap-tiap kuesioner sehingga diperoleh skor total dari tiap-tiap kuesioner tersebut untuk masing-masing individu. Selanjutnya hasil yang diperoleh akan diinterpretasikan.

Adapun skor untuk tiap-tiap item adalah sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS)	mendapatkan skor 5
Setuju (S)	mendapatkan skor 4
Tidak Tahu (TT)	mendapatkan skor 3
Tidak Setuju (TS)	mendapatkan skor 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	mendapatkan skor 1

Atau skor tersebut juga dapat diganti dengan:

Sering	mendapatkan skor 5
Pernah	mendapatkan skor 4
Kadang-kadang	mendapatkan skor 3
Tidak Pernah	mendapatkan skor 2
Tidak Tahu	mendapatkan skor 1

Penelitian kuantitatif dan kualitatif ini melalui kuesioner yang berisi pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka adalah motif, kualitas tayangan serta kepuasan mengenai relasi antar budaya yang tercermin dari nilai-nilai kerukunan antar umat beragama dan kerukunan antar suku, motif, kualitas tayangan serta kepuasan tersebut didasarkan pada operasionalisasi konseptual yang dibuat oleh peneliti

1.8. METODA PENELITIAN

1.8.1. Desain Penelitian

Tipe penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian yaitu metode campuran (*mix methodologi*). Menurut Dr Sunarto dalam buku *Mix Methodologi* dalam penelitian komunikasi menyebutkan bahwa triangulasi banyak digunakan sebagai suatu cara untuk meningkatkan hasil penelitian (validitas) melalui berbagai macam sumber (Ishak, 2011: 22). Dalam *mix methodologi* terdapat beberapa strategi yaitu :

- a. Strategi eksplanatoris sekuensial yaitu strategi yang diterapkan dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama yang diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap kedua yang dibangun berdasarkan hasil awal kuantitatif
- b. Strategi eksploratoris sekuensial yaitu melibatkan pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap pertama, yang kemudian diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kuantitatif pada tahap kedua yang didasarkan pada hasil-hasil tahap pertama
- c. Strategi transformatif sekuensial yaitu merupakan proyek dua tahap (kuantitatif dilanjutkan kualitatif ataupun sebaliknya) dengan perspektif teoritis tertentu (seperti gender, ras, teori ilmu sosial) yang turut membentuk prosedur-prosedur di dalamnya

- d. Strategi triangulasi konkuren yaitu proses pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif secara konkuren (dalam satu waktu), kemudian membandingkan dua database ini untuk mengetahui apakah ada konvergensi, perbedaan-perbedaan, atau beberapa kombinasi
- e. Strategi embedded konkuren yaitu penelitian konkuren yang mempunyai metode primer yang memandu proyek dan database sekunder yang memainkan peran pendukung dalam prosedur-prosedur penelitian
- f. Strategi transformative konkuren yaitu mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara serempak serta didasarkan pada teoritis tertentu

Penelitian ini menggunakan strategi triangulasi konkuren yaitu penelitian yang mengumpulkan data kuantitatif dan data kualitatif secara konkuren (dalam satu waktu), kemudian mencari kombinasi dari data-data tersebut. Dalam strategi ini menerapkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk menutupi/menyeimbangkan kelemahan-kelemahan satu metode dengan metode yang lain (atau sebaliknya, kekuatan satu metode menambah kekuatan metode yang lain) (Creswell, 2010: 313-325). Sesuai dengan tujuan penelitian dimana untuk mengetahui hubungan antara hubungan antara motif pencarian kepuasan, kualitas tayangan dengan tingkat kepuasan khalayak terhadap relasi antar budaya dalam tayangan Upin-Ipin dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan tertutup dan terbuka tersebut berdasarkan pada operasionalisasi konseptual yang dibuat oleh peneliti

1.8.2. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah tayangan anak, Salah satu tayangan anak dari Malaysia yang sangat terkenal yaitu Upin-Ipin karena program tersebut mempunyai rating 3.8 dibanding program yang lainnya. Tayangan yang diproduksi oleh Les Copaque ini telah memperoleh berbagai penghargaan antara lain adalah penghargaan Animasi Terbaik dalam Festival Film

Internasional Kuala Lumpur, serta Best On-Screen Chemistry dalam Anugerah Shout! 2009. Tayangan ini juga telah mempunyai penonton kurang lebih 49,525,104 orang (Nielsen periode juli-september 2010)

1.8.3. Subjek Penelitian

Karena objek dari penelitian ini adalah tayangan anak-anak, maka subjek dari penelitian ini adalah anak-anak yang menonton tayangan animasi Upin-Ipin. Pada penelitian ini, peneliti memilih tempat penelitian di kota Semarang. Sebab di kota Semarang banyak berkumpul berbagai macam suku budaya serta agama yang berbeda-beda, dan mereka semua dapat hidup rukun. Dengan kenyataan tersebut, peneliti berasumsi bahwa penduduk di kota Semarang, dapat menjaga kerukunan antar umat beragama dan kerukunan antar suku budaya, sehingga peneliti dapat mengetahui relasi antar kultur dari berbagai budaya yang berbeda. Keberagaman tersebut antara lain keberagaman agama dan etnis (suku). Berdasarkan asumsi di atas maka peneliti mengambil tempat penelitian di kota Semarang. Dan sebagai subjek dari penelitian tersebut adalah anak-anak di kota Semarang.

Dalam penelitian ini peneliti menentukan bahwa populasi dari penelitian ini adalah anak-anak di kota Semarang. Dan peneliti memfokuskan penelitian ini pada anak-anak Sekolah Dasar yang berada di Kota Semarang. Dari populasi tersebut peneliti mengambil sample dengan cara multistage random sampling. Dengan teknik ini, penentuan responden terpilih dilakukan secara acak berdasarkan tahapan-tahapan tertentu. Tahap pertama menentukan lokasi penelitian yaitu sekitar wilayah kota Semarang. Tahap kedua menentukan 1 kecamatan yang dipilih secara acak. Tahap ketiga menentukan 1 desa secara acak. Tahap keempat menentukan 1 SD secara acak. Multistage random sampling ini di gunakan oleh peneliti untuk menentukan daerah serta sekolah yang akan digunakan sebagai subjek penelitian. Dari hasil multistage random sampling tersebut,

diperoleh hasil bahwa SD ISLAM NU PUNGKURAN adalah lokasi penelitian, yang mempunyai jumlah siswa sebanyak 127 orang. Namun peneliti hanya mengambil sample sebanyak 100 siswa. Kerangka sample (*sample frame*) ditentukan di tingkat SD. Pada SD terpilih penentuan responden dilakukan secara menyeluruh (total sampling)

1.8.4. Jenis Data

Karena penelitian ini menggunakan metode campuran (Mix Method) jadi jenis data yang ada dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dan kualitatif tersebut diperoleh melalui kuesioner yang berisi pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka tentang motif, pola menonton serta kepuasan mengenai relasi antar budaya yang tercermin dari nilai-nilai kerukunan antar umat beragama dan kerukunan antar etnis.

Relasi antar budaya dapat tercermin melalui kerukunan antar agama dan kerukunan antar suku (etnis), agama (islam dan non islam) dan etnis (melayu, cina dan india). Kerukunan tersebut dapat dicerminkan melalui nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Nilai-nilai tersebut antara lain adalah cinta damai, saling menghormati dan kasih sayang yang tercermin dari kegiatan sehari-hari para khalayak penonton Upin-Ipin

1.8.5. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu

Data primer yaitu data yang diperoleh dari data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh melalui kuesioner yang berisi pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka yaitu mengenai motif, pola menonton serta kepuasan mengenai relasi antar budaya yang tercermin dari nilai-nilai kerukunan antar umat beragama dan kerukunan antar etnis

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari studi kepustakaan yang digunakan sebagai referensi untuk menjelaskan hasil temuan penelitian melalui pendekatan teoritis yang relevan

1.8.6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melakukan teknik survei dengan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Tujuan dari kuesioner tersebut adalah untuk mencari informasi mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden tidak memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan tersebut (Kriyantono.2007:93). Daftar pertanyaan tersebut disesuaikan dengan tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui pola konsumsi khalayak, motif serta kepuasan khalayak setelah menyaksikan tayangan animasi Upin-Ipin

Library research. Teknik pengumpulan data dengan studi pustaka dinilai sesuai untuk penelitian ini. dalam banyak literature, studi pustaka disejajarkan dengan beberapa istilah seperti metode documenter, studi literature, tinjauan literature, serta studi dokumen atau studi record

1.8.7. Analisis Dan Interpretasi Data

Analisis data kuantitatif menggunakan koefisien korelasi Kendall tau yaitu :

$$\tau = \frac{2S}{n(n-1)}$$

Keterangan:

- τ = Koef korelasi Kendall tau (besarnya antara -1 s/d 1)
- S = selisih jumlah rank X dan Y
- n = Banyaknya sampel

Untuk menguji koefisien korelasi Kendall tau yang diperoleh signifikan digunakan hipotesis:

$$H_0: \rho_s = 0$$

$$H_0: \rho_s \neq 0$$

1.9. KRITERIA KUALITAS PENELITIAN

Dengan menggunakan aturan metodologis, paradigma positivistik dengan menggunakan Mix Methodologi maka kualitas penelitian yang diharapkan dipenuhi adalah:

1.9.1. Validitas

Merupakan derajat ketepatan antara data objek sebenarnya dengan data penelitian. Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Validitas dalam penelitian kualitatif menunjukkan sejauh mana tingkat interpretasi dan konsep-konsep yang diperoleh memiliki makna yang sesuai antara peneliti dengan partisipan. Sedangkan validitas dalam penelitian kuantitatif diukur dari kemampuan seseorang dalam memahami arti dan kesimpulan dari angka-angka yang ada dalam instrument khusus. Dengan kata lain, partisipan dan peneliti memiliki kesesuaian dalam mendeskripsikan suatu peristiwa terutama dalam memaknai peristiwa tersebut, dan peneliti mampu memahami dan menyimpulkan angka-angka yang ada dalam instrument khusus

1.9.2. Reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan (Sugiyono: 364). Dalam penelitian kualitatif suatu realitas itu bersifat majemuk/ganda, dinamis, selalu berubah, sehingga tidak ada yang konsisten, dan berulang seperti semula. Situasi senantiasa berubah demikian juga perilaku manusia yang berada di dalamnya. Pelaporan penelitian kualitatif juga bersifat individu, atau berbeda antara satu orang dengan orang yang lain. Bahkan untuk objek yang sama. Dalam penelitian kuantitatif realitas bersifat objektif. Setiap orang dalam masyarakat mendefinisikan realitas dengan cara yang sama, sebab mereka menganut makna yang sama. Reliabilitas penelitian dipengaruhi oleh definisi konsep dan definisi yang dirumuskan

berbeda-beda menurut pengetahuan peneliti, metode pengumpulan dan analisis data, situasi dan kondisi sosial, status dan kedudukan peneliti di hadapan responden, serta hubungan peneliti dengan responden.

1.9.3. Objektivitas

Objektivitas menunjukkan derajat kesepakatan antara banyak orang terhadap suatu data (Sugiyono: 364) . Maksud dari pengertian ini didasarkan pada prosentase kebenaran yang disampaikan oleh orang banyak. Penelitian kualitatif sering dikatakan subjektif dan reflektif. Dalam penelitian kualitatif tidak digunakan instrument yang standart tetapi peneliti bertindak sebagai instrument. Data dikumpulkan secara verbal diperkaya dan diperdalam dengan hasil pengamatan, mendengar, persepsi, pemaknaan/penghayatan peneliti. Namun demikian peneliti meskipun melibatkan diri, segi subjektifitas dari peneliti tetap harus terjaga, yaitu dengan jalan disiplin dan jujur terhadap dirinya. Sebab penelitian kualitatif harus memiliki objektifitas pula. Penelitian kuantitatif bersifat objektif. Setiap orang dalam masyarakat mendefinisikan realitas dengan cara yg sama, sebab mereka menganut makna yg sama. Objektifitas disini berarti data yang ditemukan dianalisis secara cermat dan teliti, disusun, dikategorikan dengan sistematis, dan ditafsirkan berdasarkan pengalaman, kerangka berfikir, persepsi peneliti tanpa prasangka dan kecenderungan-kecenderungan tertentu

Untuk menguji validitas dan reliabilitas maka dipergunakan peer group discussion dengan teknik triangulasi, yaitu menganalisa jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya, dengan data empiris (sumber data yang tersedia) serta melalui data kuantitatif yang didapat dari penelitian. Disini jawaban subjek dicrosscek dengan dokumen yang ada. Pendapat tentang triangulasi data yang akan digunakan untuk mengukur keabsahan data tersebut mengandung makna, bahwa dengan menggunakan model triangulasi dapat mempertinggi validitas, memberi

kedalaman hasil penelitian sebagai pelengkap apabila data yang diperoleh dari sumber pertama masih terdapat kekurangan. Agar data yang diperoleh semakin dapat dipercaya, maka data yang diperoleh tidak hanya dari satu sumber saja, tetapi berasal dari sumber-sumber lain yang terkait dengan subjek penelitian. Dalam penelitian ini data yang diperoleh adalah data kuantitatif yang didukung dengan data kualitatif kemudian di crosscheck dengan peer group discussion

1.10. KETERBATASAN PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti memiliki keterbatasan-keterbatasan yang tidak dapat dihindari, yaitu keterbatasan literature tentang relasi antar kultur, serta sumber informasi yang ada. Akhirnya sumber yang digunakan peneliti tidak semua literature ilmiah, laporan dan berbagai artikel di internet yang relative uptodate juga digunakan dalam penelitian ini. Kedua berupa sumber informasi yaitu informan yang digunakan belum dapat mencerminkan keseluruhan keberagaman yang ada di Indonesia misalnya belum mencerminkan keberagaman seluruh agama yang ada di Indonesia, serta informan yang digunakan juga belum mencerminkan keberagaman suku seluruh Indonesia.