

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Program televisi untuk anak-anak seperti kartun dan animasi merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih ketika anak-anak sedang membutuhkan hiburan. Tayangan kartun dan animasi yang menampilkan karakter-karakter lucu dan menggemaskan biasanya ditujukan untuk anak-anak, namun pada kenyataannya ada kartun dan animasi yang di dalamnya terdapat unsur-unsur kekerasan verbal dan fisik yang dilakukan para tokohnya. Seperti mengejek, mengancam, memukul, menendang dan sebagainya yang dibalut dengan adegan lucu serta menarik. Hal tersebut jelas tidak baik untuk ditonton oleh anak-anak apalagi hingga mereka mencontoh tindakan tersebut. Walaupun dalam adegan kekerasan tersebut justru menjadi sumber tawa bagi anak-anak. Adanya persepsi lucu dalam tindakan kekerasan itulah yang sering disalahartikan. Unsur menghibur yang dibalut dengan tindakan kekerasan seolah dapat menghilangkan arti dari tindakan kekerasan tersebut. Bahwa tindakan kekerasan itu akan menjadi terlihat biasa ketika sering ditampilkan pada program-program televisi. Anak-anak belum bisa menentukan mana tayangan televisi yang baik untuk ditonton dan mana yang tidak baik sehingga diperlukan adanya pendampingan dari orangtua yang menjalankan fungsinya sebagai penjaga (*gatekeeper*) dan memberikan penyaringan serta pemahaman ketika anak-anak menonton televisi, khususnya pada program kartun anak.

Kartun Doraemon bercerita mengenai anak laki-laki pemalas bernama Nobita. Lalu datanglah Doraemon sebuah robot dari masa depan yang akan menolong Nobita agar masa depan Nobita menjadi lebih baik. Latar belakang pada kehidupan sehari-hari, Nobita sering mendapatkan nilai jelek dan juga diganggu oleh teman-temannya yaitu Giant dan Suneo. Sehingga membuat Doraemon mengeluarkan benda dari masa depan yang berada di dalam kantungnya di mana dapat membantu Nobita dalam menyelesaikan permasalahan yang kerap dihadapi oleh Nobita.

Beberapa karakter penting yang ada di dalam program kartun Doraemon:

1. Doraemon



Gambar 1.1
Karakter Doraemon

Doraemon merupakan robot kucing yang di dalam kartun Doraemon dikisahkan datang dari masa depan untuk menolong kehidupan Nobita di masa sekarang. Doraemon dikenal mempunyai kantong ajaib yang melekat di badannya yang dapat mengeluarkan

berbagai macam alat yang dapat digunakan untuk membantu Nobita ketika sedang berada di dalam masalah.

2. Nobita



Gambar 1.2
Karakter Nobita dalam kartun Doraemon

Nobita diceritakan dalam kartun Doraemon sebagai pelajar kelas 5 sekolah dasar yang pemalas dan bodoh. Selalu diganggu oleh Giant, Suneo dan juga teman-teman lainnya. Sehingga didatangkan Doraemon dari masa depan untuk menolong Nobita agar masa depannya menjadi lebih baik.

3. Giant



Gambar 1.3
Karakter Giant dalam Kartun Doraemon

Giant salah satu karakter yang terdapat di kartun Doraemonyang selalu mengganggu Nobita. Mempunyai tubuh yang besar menjadi salah satu kekuatan tersendiri bagi Giant, apalagi sifatnya yang tempramental dan juga sering melakukan kekerasan seperti memukul hingga berkelahi untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Nobita, Suneo dan teman lainnya sering dijadikan sasaran oleh Giant.

4. Suneo



Gambar 1.4
Karakter Suneo dalam Kartun Doraemon

Suneo yang merupakan teman Giant digambarkan merupakan seorang anak dari keluarga kaya yang selalu memamerkan mainan terbaru yang dibelikan kedua orangtuanya kepada teman-temannya. Hal ini sering membuat Nobita merengek kepada Doraemon agar mengeluarkan alat yang sama atau lebih keren dibanding punya Suneo. Terkadang Suneo bersama Giant membully Nobita, namun

terkadang Suneo juga menjadi sasaran *bully* oleh temannya sendiri yaitu Giant.

Serial tayangan kartun Doraemon digambarkan bahwa tokoh utama yaitu Nobita sering dijadikan bahan *bully* oleh temannya yaitu Suneo dan Giant. Nobita menerima berupa kekerasan verbal dan fisik di mana di dalam serial Doraemon sering terlihat Giant dan Suneo melontarkan ejekan kepada Nobita dan juga melakukan kekerasan fisik kepada Nobita, Sizuka dan teman lainnya. Latar belakang cerita dalam kehidupan sehari-hari seperti bersekolah dan bermain dengan lingkup cerita soal pertemanan membuat kartun Doraemon seperti merefleksikan kehidupan nyata. Menampilkan adegan kekerasan secara verbal dan fisik seperti mengejek, mengancam dan memukul sering terdapat dalam kartun Doraemon ini.

1. Episode Minggu, 7 Januari 2018 dengan judul “Baterai Giant yang Tidak Terbatas.”

Pada episode kali ini, kartun Doraemon menceritakan sebuah alat Doraemon dengan fungsi seperti baterai yang dapat menyimpan energi yang berasal dari amarah manusia. Kemudian Doraemon, Nobita bersama Suneo menggunakan alat tersebut untuk digunakan pada mobil mainannya dengan menyerap energi amarah dari Giant yang diketahui bahwa emosi Giant cukup tinggi.



Gambar 1.5

Suneo yang sedang melontarkan ejekan kepada Giant

Suneo melontarkan sebuah ejekan kepada Giant dengan bunyi “Giant Gendut.”



Gambar 1.6

Suneo bersembunyi dari Giant

Lalu Suneo bersembunyi agar Giant mengira bahwa yang berkata adalah Nobita.



Gambar 1.7
Ekspresi marah Giant ketika ia mendengar dirinya diejek



Gambar 1.8
Giant yang mengira ejekan berasal dari Nobita langsung mengejar
Kemudian Giant (menggunakan kaos berwarna putih) mendengar dan berkata “Apa kamu bilang Nobita?” sembari mengejar Nobita dan Doraemon. Namun mereka terselamatkan oleh alat Doraemon yang dapat menyerap rasa marah dari seseorang.



Gambar 1.9
Suneo tertawa sembari melontarkan ejekan dan melempar bola ke arah Giant



Gambar 1.10
Muka Giant yang terkena lemparan Bola Suneo

Lalu Suneo berkata lagi “Hai gajah” dengan melempar bola ke arah Giant (Gambar 1.9) dan mengenai muka Giant (Gambar 1.10) , hal tersebut membuat Giant marah dan berlari mengejar Suneo. Lagi-lagi dengan bantuan alat dari Doraemon, Suneo dapat terselamatkan.



Gambar 1.11
Suneo tertawa puas ketika melihat Giant terjatuh



Gambar 1.12
Giant yang kesabarannya sudah habis langsung menghajar Suneo



Gambar 1.13
Suneo dan Giant terlibat dalam pertengkar



Gambar 1.14

Muka babak belur Suneo akibat berkelahi dengan Giant

Ternyata, Giant terpeleset bola dan jatuh sehingga membuat Suneo tertawa (Gambar 1.11) hingga akhirnya Giant meradang lagi dan mengejar Suneo. Namun kali ini alat yang diberikan oleh Doraemon tidak dapat membantu Suneo hingga akhirnya Giant memukul Suneo (Gambar 1.12 dan Gambar 1.13) sampai Suneo babak belur (Gambar 1.14).

Tabel 1.1 Kekerasan dalam kartun Doraemon edisi 7 Januari 2018 dengan judul "Baterai Giant yang Tidak Terbatas"

Jenis Kekerasan	Bentuk Kekerasan	Pemeran	Jumlah
Verbal	Mengejek - "Giant Gendut" - "Hai Gajah!"	Suneo	1
Fisik (Non Verbal)	Memukul	Giant	1
Jumlah			2

**data diolah sendiri oleh peneliti*

2. Episode Minggu, 25 Februari 2018 dengan judul “Kerang Pengubah Sifat”, “Teror Pizza Buatan Giant.”

Episode Minggu, 25 Februari 2018 terdapat dua judul yang di dalamnya terdapat kekerasan verbal dan fisik. Pada judul “Kerang Pengubah Sifat” bercerita tentang Nobita, Shizuka, Giant dan Suneo mendapatkan pekerjaan rumah dari sekolahnya. Ketika Suneo dan Giant bingung cara mengerjakannya, Nobita dan Shizuka merencanakan untuk mengerjakannya bersama. Lalu Suneo dan Giant yang mendengar percakapan antara Nobita dan Shizuka, mereka justru mengejek Nobita.



Gambar 1.15
Suneo dan Giant mengganggu Nobita dan Shizuka yang sedang berjalan bersama

Suneo berkata “Menurutku gak usah percaya dengan omongan Nobita.” Dan Giant menimpali dengan berkata “Benar itu paling-paling nanti si nobita baru satu soal sudah menyerah.” Dan nobita membela dirinya dengan berkata “Apaan sih tidak kok.”



Gambar 1.16
Suneo dan Giant yang suka mengejek Nobita

Tidak sampai di situ, Giant masih mengejek Nobita dengan berkata “Ga salah lagi ya kan?” dan Suneo menimpali “Ya kan?” Lalu mereka tertawa bersama. Karena diejek Giant dan Suneo, Nobita bercerita kepada Doraemon dan dia memberikan sebuah alat bernama Kerang Pengubah Sifat yang dapat merubah sifat seseorang ketika kerang tertentu ditempelkan di tubuh. Dengan menggunakan jubah yang membuat badan tidak terlihat, Doraemon dan Nobita masuk ke rumah Suneo yang di dalamnya terdapat Giant juga yang sedang mengerjakan pekerjaan rumah. Doraemon menempelkan kerang kepada Giant dan Suneo yang membuat mereka berdua adu mulut.



Gambar 1.17
Giant yang marah menarik baju Suneo

Giant menarik baju Suneo karena Ia berpikir Suneo menertawakannya, padahal Doraemon dan Nobita yang sedang tertawa.

Giant : memangnya lucu?

Suneo: aku nggak ketawa kok

Giant: bohong aku dengar sendiri!

Judul lain yaitu “Teror Pizza Buatan Giant” yang juga tayang pada hari yang sama juga terdapat beberapa kekerasan verbal. Judul ini menceritakan ketika Suneo mengajak Nobita, Shizuka dan Giant datang ke rumahnya untuk mencoba Pizza yang berasal dari Italia. Giant yang baru pertama kali mencoba Pizza merasa senang dan terobsesi untuk membuat toko pizza sendiri. Lalu Giant meminta tolong kepada Doraemon agar meminjamkan alat agar Giant dapat mempunyai toko pizzanya sendiri. Pada episode ini, terdapat kekerasan verbal seperti Nobita mengejek Giant “Kecuali kamu siapa sih di dunia ini yang belum pernah

makan pizza” hingga emosi Giant naik dan Giantpun mengancam Nobita agar mau menolongnya dengan menarik baju Nobita.



Gambar 1.18
Nobita sedang mengejek Giant yang tidak pernah makan pizza



Gambar 1.19
Giant yang mendengar ejekan dari Nobita langsung menarik baju Nobita

Tabel 1.2
Kekerasan dalam kartun Doraemon edisi 25 Februari 2018 dengan judul
“Kerang Pengubah Sifat” dan “Teror Pizza Buatan Giant.”

Jenis Kekerasan	Bentuk Kekerasan	Pemeran	Jumlah
Verbal	Mengejek	Suneo	1
		Giant	1
		Nobita	1
Fisik (Non Verbal)	Menarik baju Suneo	Giant	1
	Menarik baju Nobita		1
Jumlah			5

**data diolah sendiri oleh peneliti*

3. Episode Minggu, 11 Maret 2018 terdapat beberapa kekerasan verbal dan fisik pada judul “Belanja Lintas Zaman” dan “Mesin Pengganti Mesin.”

Judul “Belanja Lintas Zaman” menceritakan tentang sebuah alat milik Doraemon yang digunakan oleh Nobita untuk membeli barang-barang yang berasal dari masa lalu dan juga masa depan. Suatu ketika, Nobita menawarkan kepada teman-temannya dan Giant menantang Nobita untuk membawakan mainan pada masa lalu dengan harga yang murah. Namun Nobita pesimis dengan berkata “Mana ada mainan dengan harga seratus yen?” lalu Giant mengancam Nobita dengan “Kalau kamu tidak bawa, rasakan akibatnya.” Dengan mengepalkan tangan keatas.



Gambar 1.20
Ekspresi Giant ketika mengancam Nobita

Sedangkan pada judul “Mesin Pengganti Mesin” menceritakan tentang alat yang dimiliki oleh Doraemon yang disalahgunakan oleh Giant untuk menyiksa Nobita. Giant menjadikan Nobita sebagai kendaraan roda empat dan roda dua dengan menggunakan alat pengganti mesin milik Doraemon.



Gambar 1.21
Giant yang sedang menggunakan Nobita sebagai kendaraan roda empat di bawah kontrol alat Doraemon



Gambar 1.22
Giant masih menggunakan Nobita sebagai kendaraan roda dua di bawah kontrol alat Doraemon

Tabel 1.3
Kekerasan dalam kartun Doraemon edisi 11 Maret 2018 dengan judul “Belanja Lintas Zaman” dan “Mesin Pengganti Mesin.”

Jenis Kekerasan	Bentuk Kekerasan	Pemeran	Jumlah
Verbal	Mengancam	Giant	1
Fisik (Non Verbal)	Menggunakan tubuh sebagai kendaraan	Giant	1
Jumlah			2

**data diolah sendiri oleh peneliti*

Tabel 1.4
Rating dan Share Program Kartun Doraemon selama tiga minggu terakhir

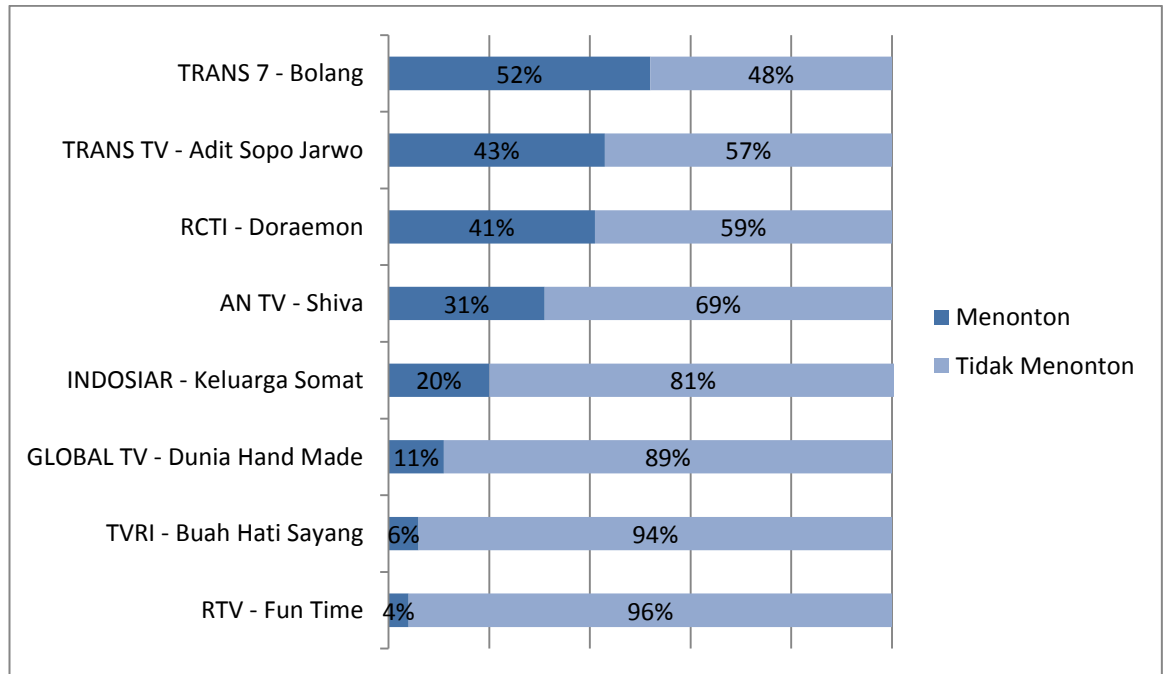
Tanggal	Rating / Share	Peringkat
24 Desember 2017	2.1 / 18 %	18
31 Desember 2017	2.2 / 17.4 %	13
07 Januari 2018	2.2 / 17.3 %	18

Sumber: https://web.facebook.com/ratingtv96/?_rdc=1&_rdr

Data *rating* acara televisi pada Minggu, 24 Desember 2017 menunjukkan bahwa tayangan kartun Doraemon ditonton rata-rata 2,1 pemirsa dari kelompok sampel atau potensi total dan mendapatkan 18 % penonton televisi ketika kartun Doraemon ditayangkan serta mendapatkan peringkat ke 18 dari ratusan program yang disiarkan oleh seluruh stasiun televisi pada hari tersebut. Pada 31 Desember 2017 tayangan kartun Doraemon ditonton rata-rata 2,2 pemirsa dari kelompok sampel atau potensi total dan mendapatkan 17,4 % penonton televisi ketika kartun Doraemon tayang dan menduduki peringkat 13 dari sekian banyak program yang tayang pada hari Minggu. Tayangan kartun Doraemon juga mendapatkan rata-rata yang sama pada minggu selanjutnya yaitu pada 07 Januari 2018 dengan rata-rata ditonton 2,2 pemirsa dari kelompok sampel atau potensi total dan mendapatkan 17,3 % penonton pada hari Minggu tersebut sehingga menduduki peringkat 18.

Kartun Doraemon selalu mendapatkan *rating* dan *share* yang tinggi. Hal ini dapat diartikan bahwa para penonton antusias dalam kehadiran kartun Doraemon untuk dipilih menjadi program hiburan pada hari Minggu yang ditayangkan oleh RCTI setiap hari Minggu pukul 08.00 wib. Selain data *rating* dan *share* di atas, menurut survei periode I 2017 yang dilakukan oleh KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) Doraemon termasuk salah satu program televisi yang banyak ditonton oleh masyarakat Indonesia dimana dalam hasil survei tersebut Doraemon menduduki peringkat ketiga.

Diagram 1.1
Pemeringkatan Program Televisi Anak-Anak



Sumber: Ekspose Survei KPI periode I 2017

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) dalam melihat kualitas program televisi pada 2017 bahwa program anak-anak sudah memenuhi standar kualitas program televisi yang sudah ditetapkan oleh KPI yaitu sebesar 3,04 dari standarnya yaitu 3,00.

Tabel 1.5
Indeks Kualitas Program Anak-anak Berdasarkan Indikator

ASPEK KUALITAS	INDEKS
Relevansi cerita	3,06
Informatif dan merangsang kognisi anak	2,92
Edukatif	2,97
Menghormati nilai dan norma sosial di masyarakat	3,02
Empati sosial	3,07
Menghormati orang dan kelompok tertentu	3,03
Tidak bermuatan kekerasan	2,99
Tidak bermuatan pornografi	3,22
INDEKS RATA-RATA	3,04

Sumber: Ekspose Survei KPI periode I 2017

Meskipun secara keseluruhan program televisi untuk anak-anak sudah memenuhi standar kualitas program televisi pada periode I 2017 sebesar 3,04, aspek pada program-program yang bermuatan kekerasan masih rendah di mana hanya sebesar 2,99. Hal tersebut dapat diartikan bahwa di dalam program televisi yang diperuntukkan bagi anak-anak masih mengandung unsur-unsur kekerasan. Baik kekerasan verbal maupun fisik.

Tabel 1.6
Penilaian Responden: Indeks Indikator Kualitas Program Anak-Anak

ASPEK KUALITAS	PROGRAM ACARA							
	Shiva	Dunia Hand Made	Keluarga Somat	Doraemon	Fun Time	Bolang	Adit Sopo Jarwo	Buah Hati Sayang
	AN TV	GLOBAL TV	INDOSIAR	RCTI	RTV	TRANS 7	TRANS TV	TVRI
Relevansi Cerita	3,20	3,22	3,26	3,29	3,22	3,48	3,36	3,28
Informatif & merangsang kognisi anak	3,05	3,46	3,17	3,22	3,22	3,49	3,26	3,31
Edukatif	3,17	3,35	3,25	3,16	3,22	3,52	3,36	3,31
Menghormati nilai dan norma sosial di masyarakat	3,18	3,40	3,31	3,17	3,22	3,49	3,38	3,37
Empati social	3,17	3,29	3,28	3,18	3,16	3,46	3,35	3,32
Menghormati orang dan kelompok tertentu	3,15	3,28	3,21	3,11	3,14	3,44	3,29	3,32
Tidak bermuatan kekerasan	3,18	3,34	3,28	3,23	3,18	3,43	3,36	3,26
Tidak bermuatan pornografi	3,29	3,39	3,37	3,26	3,14	3,45	3,34	3,28
INDEKS KUALITAS	3,17	3,34	3,27	3,20	3,19	3,47	3,34	3,31

Sumber: Ekspose Survei KPI periode I 2017

Data Nielsen TV Audience Measurement pada periode April – Juni 2016 menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja lebih banyak menonton televisi pada waktu pagi di akhir pekan (<http://www.nielsen.com/id/en/press-room/2016/GEN-Z-KONSUMEN-POTENSIAL-MASA-DEPAN.html>, diakses pada tanggal 10 Januari 2018 pukul 19:05 wib).

Kondisi keluarga yang sibuk dan jarang berkumpul membuat anak sering bergaul dengan orang-orang tidak tepat. Khusus kekerasan kepada anak secara psikis sehingga terjadi bullying terjadi karena anak lebih cenderung tipe peniru sehingga suka meniru-niru yang seharusnya tidak dilakukan ketika anak-anak, lalu timbullah bullying (http://banjarmasin.tribunnews.com/2017/07/26/kekerasan-anak_cenderung-meningkat-salah-satu-penyebabnya-sms, diakses pada tanggal 19 Oktober 2017 pada pukul 21:11 wib). Walaupun orangtua sibuk dan memberikan waktu yang sedikit untuk berinteraksi dengan anak-anaknya, orangtua masih mempunyai fungsi penting dalam masa tumbuh kembang anak-anaknya.

Kartun Doraemon masuk ke dalam kategori Hati-hati. Tayangan yang masuk dalam kategori ini relatif seimbang antara muatan positif dan muatan negatif. Isi media dalam kategori ini sering kali memberikan nilai hiburan serta pendidikan dan nilai-nilai positif, namun juga terdapat muatan negatif seperti kekerasan, mistis, seks dan bahasa kasar sekalipun tidak

banyak dan tidak dominan. Maka pendampingan orangtua lebih diperlukan ketika anak menonton tayangan yang masuk dalam kategori hati-hati. Hal tersebut dikarenakan anak-anak membutuhkan orangtua untuk memberikan pertimbangan dan penjelasan serta penekanan tentang mana yang baik untuk ditiru dan mana yang tidak baik (<http://kidia.org/daftar-acara-tv-untuk-anak-kategori-hati-hati-januari-2017/> , diakses pada tanggal 10 Maret 2018 pada pukul 12.30 wib).

Menurut Huston dan Ripke (dalam Santrock, 2012 : 378) orangtua berperan sebagai penjaga dan memberikan penyaring ketika anak-anak menganggap tanggung jawab yang lebih, dan mengatur kehidupan mereka sendiri. Keluarga sebagai tempat pendidikan pertama bagi anak-anak merupakan faktor terpenting dalam pembentukan kebiasaan dan perilaku anak. Orangtua harus secara aktif mengawasi perilaku anak ketika dirumah apabila sedang mengerjakan pekerjaan rumah, tugas, atau dengan mengajak untuk berbincang. Selain itu, mengawasi anak ketika bermain *game* dan juga menonton televisi.

Parental Mediation atau pendampingan orangtua adalah semua kegiatan interaksi yang dilakukan antara orangtua dan anak untuk membahas mengenai televisi. Menurut Chakroff dan Nathanson (dalam Calvert, 2008 : 553) terdapat tiga bentuk *parental mediation* yang dapat digunakan oleh orangtua, *Active Mediation* merupakan mediasi yang melibatkan diskusi antara orangtua dan anak. *Restrictive Mediation* merupakan bentuk mediasi yang terdapat batasan atau peraturan mengenai

televisi di rumah. Peraturan ini dapat berupa jumlah waktu anak diperbolehkan untuk menonton televisi, kapan anak dapat melihat televisi, dan pembatasan konten atau tayangan yang spesifik yang dapat ditonton oleh anak. Dan bentuk yang terakhir adalah *Coviewing Mediation*, di mana orangtua menonton televisi bersama dengan anak, namun tidak ada diskusi mengenai tayangan yang sedang atau sudah ditonton diantara keduanya.

Secara umum, istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan suatu perilaku, baik terbuka, tertutup, menyerang, maupun bertahan, yang disertai penggunaan kekuatan terhadap orang lain. Kekerasan terbuka adalah kekerasan yang dapat dilihat, misalnya perkelahian, sedangkan kekerasan tertutup adalah kekerasan yang tidak secara langsung, seperti mengancam. Di sisi lain, ada pula istilah kekerasan agresif, yakni kekerasan yang dilakukan tidak untuk perlindungan diri, tetapi dilakukan untuk mendapatkan sesuatu. Sementara itu, istilah kekerasan defensif adalah kekerasan yang dilakukan untuk perlindungan diri (Rasyid, 2013 : 73).

Kekerasan bisa dibagi dalam dua kategori besar, kekerasan fisik dan verbal. Dalam tayangan televisi, bisa ditemukan kekerasan fisik yang terlihat dalam bentuk pukulan, tendangan dan tindakan fisik yang menyakitkan bahkan melukai orang lain. Kekerasan verbal muncul ketika seseorang marah-marah atau mengucapkan kata-kata kasar dan bentuk dialog lain yang menimbulkan perasaan negatif. (<https://fisip.uajy.ac.id/2013/05/17/lagi-anak-dan-tayangan-kekerasan-di-televisi/>, diakses pada tanggal 15 Oktober 2017 pukul 20:59 wib).

Program atau isi siaran bermuatan kekerasan adalah program atau isi siaran bermuatan kekerasan adalah program yang dalam penyajiannya memunculkan efek suara berupa hujatan, kemarahan yang berlebihan, pertengkaran dengan suara seolah orang membanting atau memukul sesuatu, dan atau visualisasi gambar yang nyata-nyata menampilkan tindakan, seperti pemukulan atau perusakan secara eksplisit dan vulgar (Rasyid, 2013 : 65).

Menurut Nel (dalam Rasyid, 2013:85) terdapat tiga bentuk kekerasan estetik di dalam media, yaitu horor regresif, horor transgresif, dan gambar / simbol. Kekerasan dalam bentuk horor regresif mau menunjuk pada selera publik akan kekejaman yang menyeramkan dan melampaui akal sehat. Perhatian diarahkan pada yang nyata, namun tidak harus otentik. Motif utamanya digerakkan oleh ketertarikan pada hal yang mengeras dan membuat merinding pemirsa. Pada intinya, horor transgresif berupa tayangan tentang kekerasan dalam konfigurasi seni yang baru pada bagian yang belum tereksplorasi dan terlarang. Selanjutnya, dalam gambar/simbol, penonton diajak untuk melampaui tatanan nyata yang kontekstual. Kekerasan ditolerir sehingga pada akhirnya menjadi indah.

1.2. Rumusan Masalah

Program televisi seperti kartun dan animasi merupakan salah satu pilihan untuk anak-anak sebagai media hiburan. Menampilkan tokoh-tokoh yang lucu dengan cerita yang ringan, sebuah tayangan kartun maupun animasi memang cocok untuk anak-anak.

Namun, pada tayangan kartun anak saat ini tak sedikit yang menambahkan unsur kekerasan di dalamnya. Seperti berkelahi, memukul, mendorong, mengejek, mengancam dan sebagainya. Salah satu contoh tayangan kartun anak yang memuat unsur kekerasan di dalamnya adalah kartun Doraemon. Kartun Doraemon terdapat adegan kekerasan verbal seperti mengejek dan mengancam serta terdapat kekerasan fisik seperti memukul yang berlanjut hingga berkelahi. Adegan kekerasan yang ada di dalam tayangan kartun seperti mengejek dan memukul justru menjadi sumber kelucuan dari sebuah tayangan kartun anak. Kekerasan yang ada di dalam sebuah kartun yang biasanya diperuntukkan bagi anak-anak akan menjadi sebuah hal biasa ketika anak-anak sering melihat adegan tersebut di televisi. Pada masa anak-anak tengah hingga akhir, anak-anak belum mampu untuk menentukan sendiri tayangan kartun yang sesuai. Sehingga anak-anak membutuhkan pendampingan dari orangtua ketika menonton kartun anak Doraemon.

Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pendampingan yang dilakukan oleh orangtua atau *parental mediation* ketika anak-anak menonton kartun Doraemon.

1.3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk pendampingan yang dilakukan oleh orangtua ketika anak-anak menonton

tayangan kartun anak Doraemon dengan beberapa bentuk mediasi orangtua atau *parental mediation*.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Akademis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan penjelasan mengenai bentuk *parental mediation* atau pendampingan orangtua ketika anak menonton kartun anak Doraemon, dengan menggunakan *Parental Mediation Theory* dan Teori Konsistensi.

1.4.2 Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pentingnya orangtua dalam mendampingi anak menonton kartun Doraemon. Serta dapat memberikan tambahan informasi kepada orangtua untuk lebih memahami program-program yang baik untuk ditonton oleh anak-anak tanpa adanya unsur kekerasan verbal maupun fisik di dalamnya.

1.4.3 Sosial

Hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi masyarakat luas, khususnya orangtua yang mempunyai anak yang menonton program kartun anak Doraemon agar memberikan pendampingan ketika anak-anak menonton televisi.

1.5. Kerangka Teori

1.5.1. Paradigma Penelitian

Menurut Bogdan dan Biklen (dalam Afifuddin, 2012: 53) menyebut paradigma sebagai kumpulan longgar dari sejumlah asumsi yang dipegang bersama, konsep atau proposisi yang mengarahkan cara berpikir dan penelitian. Paradigma sebagai suatu ideologi dan praktik suatu komunitas ilmuwan yang menganut suatu pandangan yang sama atas realitas, memiliki seperangkat kriteria yang sama untuk menilai aktivitas penelitian, dan menggunakan metode serupa.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme, di mana paradigma konstruktivisme memahami dan menggambarkan tindakan sosial yang terjadi di dalam interaksi manusia. Pemilihan penggunaan paradigma konstruktivisme karena pada penelitian ini akan mencari penjelasan mengenai tindakan yang dilakukan orangtua untuk mendampingi ketika anak menonton tayangan kartun anak Doraemon.

1.5.2. *State of The Art*

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai topik yang sama yaitu mengenai pendampingan yang dilakukan oleh orangtua dalam menonton kartun Doraemon.

Kelly Mendoza (2009) dalam jurnal *Surveying Parental Mediation: Connections, Challenges and Questions for Media Literacy*, melakukan penelitian terhadap tiga strategi mediasi orangtua dalam membuat koneksi, tantangan, dan membuat pertanyaan untuk melek media. Jurnal ini berusaha untuk mendalami mediasi orangtua yaitu *Coviewing*, *Restrictive*, dan *Active Mediation* dalam membuat hubungan dengan melek media dengan cara membandingkan antara keduanya. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah *parental mediation* dan *media literacy theory*. Hasil dari penelitian tersebut adalah ditemukan bahwa orangtua lebih intens mendampingi anak ketika menonton program hiburan anak-anak dan menemukan bahwa tidak ada perbedaan antara menonton program edukasi secara disengaja atau pasif. Penelitian ini juga menemukan bahwa orangtua dari anak-anak yang lebih kecil lebih banyak menggunakan *intentional coviewing*, terutama pada konten hiburan. Pada *Restrictive Mediation*, strategi penggunaan bentuk mediasi orangtua yang satu ini direkomendasikan untuk orangtua ketika menjaga anak-anaknya. Hal tersebut penting untuk mempertimbangkan tujuan dan sasaran untuk *restrictive* dalam melek media. Selanjutnya *Active Mediation* dan melek media. Menggunakan pernyataan deklaratif dalam *active mediation* adalah salah satu cara untuk orangtua dalam mendemonstrasikan nilai dan kepercayaan mereka mengenai media yang bertujuan untuk

memberikan pengaruh nilai pada anaknya. Ringkasnya, *active mediation* memunculkan isu mengenai fungsi dari berbagi nilai dan kepercayaan dalam mendorong melek media, pendekatan pedagogis oleh orangtua dan bagaimana model penyelidikan melek media cocok pada model yang positif, negatif atau netral *active mediation*.

Persamaan antara penelitian yang akan diteliti dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Kelly Mendoza adalah topik yang diambil secara garis besar sama. Yaitu mengenai *parental mediation (covieing, restrictive, active)*. Namun terdapat perbedaan diantara kedua penelitian tersebut, penelitian yang sudah dilakukan oleh Kelly Mendoza fokus tiga bentuk mediasi orangtua, daripada fokus pada faktor apa yang mempengaruhi dan bagaimana orangtua melakukan mediasi tersebut, dan menghubungkan ke dalam permasalahan mengenai pemahaman melek media yang dimiliki oleh orangtua. Sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti, akan berfokus pada bagaimana pendampingan yang dilakukan pada anak ketika anak-anak menonton kartun Doraemon. Rujukan yang digunakan oleh peneliti yang berasal dari jurnal milik Kelly Mendoza adalah penggunaan *parental mediation theory* dari Amy Nathanson.

Sujala S.Nair dan P.E Thomas (2012) dalam jurnal *A Thematic Study on the cause and effects of Television Violence on Children*, melakukan penelitian mengenai penyebab dan dampak

dari kekerasan dalam televisi pada anak-anak. Karena televisi mempunyai efek mempengaruhi yang kuat dalam mengembangkan sistem nilai dan membentuk tingkah laku. Namun, saat ini program dalam televisi adalah kekerasan. Kekerasan di sini dapat diartikan sebagai sesuatu yang menyakitkan atau membunuh atau dapat hanya sebuah tekanan fisik atau emosional. Anak-anak yang melihat kekerasan di dalam sebuah program televisi, yang terlihat sangat nyata, sering diulang akan lebih suka untuk meniru apa yang mereka lihat. Dampak dari kekerasan dalam televisi mungkin secara cepat terlihat dalam perilaku anak. Sehingga komunikasi antara orangtua dan anak mengenai televisi dibutuhkan apabila anak untuk mengembangkan pertahanan yang memadai untuk menghindari pengaruh dari televisi. Penelitian dengan menggunakan metode deskriptif ini, menggunakan teori Belajar Sosial dari Albert Bandura. Hasil dari penelitian tersebut adalah media bukan satu-satunya akar dari permasalahan ini, tapi juga ada di tangan orangtua yang dapat menolong dalam membantu memantau anak-anak mereka dan mengajari mereka mengenai apa yang benar dan salah. Tingkah laku orangtua sendiri mempunyai efek yang sangat kuat pada anak-anak daripada mengisolasi anak-anak dari pengalaman dan beberapa acara. Dan penelitian ini memberikan saran dengan orangtua membuat batas total waktu media (dengan media hiburan) anak-

anak untuk tidak lebih dari 1 hingga 2 jam per hari dan untuk memindahkan televisi dari kamar anak-anak.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Sujala S.Nair dan P.E Thomas dengan penelitian yang akan diteliti adalah pada pokok permasalahan yang ada pada program televisi bahwa di dalamnya terdapat kekerasan yang dapat membahayakan anak-anak, sehingga dibutuhkan adanya pendampingan dari orangtua ketika anak menonton program tersebut. Selain itu, metode yang digunakan sama yaitu metode deskriptif. Sedangkan perbedaannya adalah pada ketika peneliti mengacu pada satu program yaitu Kartun Doraemon, Sujala S.Nair dan P.E Thomas hanya mengambil program televisi yang terdapat kekerasan di dalamnya secara keseluruhan tanpa adanya spesifikasi program. Rujukan yang diambil dari jurnal ini adalah penggunaan metode deskriptif kualitatif untuk dapat mendeskripsikan peristiwa yang sedang terjadi dalam situasi tertentu.

1.5.3. Kerangka Berpikir

Kartun Doraemon menjadi salah satu tayangan kartun di televisi yang dipilih untuk ditonton sebagai hiburan di hari Minggu. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil rating dan share dimana kartun Doraemon selalu mendapatkan rating dan share pada peringkat 20 besar. Target penonton dari kartun Doraemon sendiri

yaitu anak-anak diatas umur 7 tahun yang simbolnya sering terlihat selama program tayang. Tayangan kartun Doraemon memang disajikan untuk anak-anak dengan menampilkan tokoh kartun dan terdapat adegan lucu yang dapat membuat tertawa. Namun nyatanya, dalam kartun Doraemon terdapat kekerasan verbal dan fisik yang sering ditampilkan seperti mengejek dan mengancam sebagai kekerasan verbal dan juga memukul hingga berkelahi sebagai kekerasan fisik. Padahal menurut KPI, salah satu aspek kualitas dari sebuah tayangan kartun adalah tidak bermuatan kekerasan. Pada masa anak-anak mereka cenderung untuk mencontoh apa yang ditonton dan diketahui, apalagi kartun Doraemon menampilkan latar belakang kehidupan sehari-hari yang dibuat seakan-akan nyata. Sehingga tindakan yang ada di dalam kartun seperti mengejek, mengancam dan memukul merupakan hal yang biasa saja atau lumrah apabila dilakukan. Adanya unsur kekerasan di dalam kartun Doraemon membuat dibutuhkan pendampingan yang dilakukan oleh orang tua ketika anak menonton kartun Doraemon. Berdasarkan Young Media Australia (dalam Garvis, 2011: 24) terpapar dari konten yang mengandung kekerasan dapat meningkatkan resiko bahwa anak-anak mungkin dapat mengembangkan skrip mental kekerasan yang bersifat gender (laki-laki sebagai pahlawan atau pelaku dan perempuan sebagai korban).

Orang tua harus dapat memberikan arahan dan menjelaskan kepada anak mengenai tayangan yang boleh ditonton, dan mendampingi serta memberikan penjelasan yang rasional dan mudah untuk diterima oleh anak-anak mengenai isi atau karakter yang ada di dalam tayangan kartun Doraemon yang ditonton. Selain itu, orang tua juga dapat mengawasi anak-anak ketika menonton tayangan kartun Doraemon sehingga anak dapat berhati-hati, orang tua juga memberikan bimbingan kepada anak untuk menonton tayangan kartun di televisi yang tidak terdapat adegan kekerasan di dalamnya.

Parental Mediation Theory

Nathanson dan Botta (dalam Mendoza, 2009: 30) mendefinisikan tiga bentuk dari mediasi orang tua dalam penelitian mereka, dikategorisasikan sebagai *coviewing*, *restrictive mediation*, dan *active mediation*.

Coviewing Mediation

Bentuk mediasi *coviewing* yaitu aktivitas yang mudah dengan menonton televisi bersama anak tanpa ada sedikitpun diskusi mengenai isi dan penggunaan media tersebut. Karena apabila terdapat sedikit diskusi mengenai program yang sedang ditonton maupun hal-hal yang terkait dengan televisi maka akan termasuk pada bentuk *active mediation*. Pada bentuk mediasi *coviewing*, anak akan kurang untuk merasakan realitas pada isi televisi karena ketika

orangtua menerapkan mediasi ini tidak ada komunikasi antara orangtua dan anak yang terjadi untuk membahas mengenai isi program, tokoh maupun iklan. Namun dengan menerapkan *coviewing mediation*, dapat dengan mudah memperbolehkan anak-anak untuk menonton televisi sehingga intensitas menonton televisi lebih banyak. Bentuk mediasi ini diterapkan dengan beberapa kemungkinan, pertama, orangtua dan anak menonton bersama karena keduanya menyukai program tersebut dengan program pilihan orangtua atau program pilihan anak. Kemungkinan kedua adalah, orangtua dan anak menonton bersama karena anak ingin juga menonton program yang ditonton oleh orangtua dan sebaliknya.

Restrictive Mediation

Restrictive mediation yaitu memberikan peraturan dalam memediasi menonton televisi pada anak-anak. Peraturan yang dapat diterapkan seperti jumlah lamanya waktu yang diperbolehkan untuk anak menonton televisi dan kapan saja anak boleh menonton televisi serta lebih memberikan spesifikasi terkait isi program yang boleh ditonton oleh anak yang sesuai dengan perlambangan. Perlambangan pada program yang sedang ditayangkan di televisi yaitu sebuah simbol sebagai kode penggolongan program televisi yang disesuaikan dengan umur penonton. Sesuai pada P3SPS (Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran) tahun 2012 terdapat lima penggolongan program siaran:

1. P (Pra-Sekolah)

Tayangan dengan simbol 'P' berarti program tersebut diperuntukkan bagi anak-anak usia pra-sekolah, yakni khalayak berumur 2-6 tahun.

2. SU (Semua Umur)

Tayangan yang terdapat simbol SU berarti bahwa tayangan tersebut dapat ditonton oleh semua umur, namun hanya diperbolehkan bagi anak-anak yang sudah berusia di atas 2 tahun.

3. A (Anak-anak)

Program dengan simbol A berarti program tersebut dapat ditonton oleh khalayak anak-anak dengan usia 7-12 tahun.

4. R (Remaja)

Program yang terdapat simbol R diperuntukkan bagi khalayak yang berusia 13-17 tahun.

5. D (dewasa)

Program ini hanya diperbolehkan bagi khalayak dengan usia 18 tahun ke atas. Sehingga tidak diperbolehkan untuk anak-anak dan remaja untuk menonton program dengan simbol D.

Anak-anak yang orangtuanya menerapkan bentuk mediasi ini tidak akan merasakan realitas televisi seperti realitas pada dunia nyata, sehingga dapat mengurangi penerimaan dampak negatif dari televisi pada anak-anak. Karena terdapat peraturan yang diberikan oleh orangtua dalam memediasi anak ketika menonton televisi seakan orangtua sudah menyaring terlebih dahulu apa yang akan ditonton oleh anak. Penetapan peraturan mengenai menonton televisi di rumah dapat ditetapkan begitu saja dengan orangtua atau terdapat negosiasi terlebih dahulu antara orangtua dan anak sebelumnya. Adanya negosiasi dalam penetapan peraturan mengenai mediasi orangtua, dapat mempengaruhi anak untuk memahami dan memenuhi apa yang sudah diharapkan oleh orangtua.

Active Mediation

Mediasi aktif yang juga dapat diketahui sebagai diskusi, yaitu berbicara dengan anak mengenai televisi, seperti mendiskusikan program, isi program dan iklan. Walaupun diskusi yang dilakukan bersifat positif maupun negatif mengenai program televisi yang sedang ditonton. Pada bentuk mediasi aktif, orangtua akan menunjukkan beberapa hal yang dilakukan dalam program tersebut baik atau buruk. Selain itu orangtua akan mencoba untuk menjelaskan realitas dalam televisi berbeda dengan realitas pada dunia nyata, sehingga terdapat diskusi antara orangtua dan anak dan

anak memahami apa yang seharusnya dapat ditiru dan mana yang tidak baik. Pada *active mediation* dibutuhkan komunikasi antara orangtua dan anak yang baik. Ketika orangtua menerapkan tipe komunikasi keluarga terbuka, orangtua tersebut mempunyai karakteristik yang demokratis. Orangtua yang menggunakan tipe komunikasi terbuka akan lebih sering untuk mendampingi anak ketika menonton televisi. Hal ini dikarenakan komunikasi orangtua dapat dengan aktif mengarahkan penggunaan media anak-anak dan menjelaskan persepsi pada realitas di televisi dan dampak negatif yang akan didapat dari menonton televisi.

Menurut Bybee dan Valkenburg (dalam Izrael, 2013 : 509) mereka menemukan bahwa ibu lebih sering untuk membatasi anak-anak untuk menonton televisi dibandingkan dengan ayah. Dan ditemukan pula menurut Paavonen (dalam Izrael, 2013 : 509) orangtua yang mempunyai tingkat pendidikan yang lebih tinggi akan lebih sering untuk membatasi anak-anaknya, namun ibu dengan tingkat pendidikan yang rendah akan lebih sering untuk menerapkan *coviewing mediation* dibandingkan dengan yang mempunyai tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Sehingga, komunikasi antara orangtua dan anak bersifat penting agar orangtua dapat merepresentasikan isi program televisi dan memberikan arahan kepada anak mengenai sebuah program. Dibutuhkan pendampingan yang dilakukan oleh orang tua ketika

anak menonton tayangan yang terdapat kekerasan di dalamnya. Yaitu dengan berkomunikasi menggunakan berbagai bentuk dari mediasi orang tua atau *parental mediation*. Memahami pengalaman komunikasi antara orang tua dan anak sebagai pendamping anak ketika menonton tayangan televisi.

Teori ini dapat diaplikasikan pada penelitian ini karena pada teori mediasi orang tua terdapat beberapa bentuk yang dapat diterapkan oleh orang tua dalam melakukan pendampingan pada anak ketika anak menonton televisi, khususnya program kartun Doraemon.

Teori Konsistensi

Teori konsistensi bermula pada dasar pemikiran bahwa orang lebih nyaman dengan konsistensi daripada inkonsistensi. Konsistensi adalah prinsip aturan utama dalam proses kognitif dan perubahan sikap yang dapat dihasilkan dari informasi yang mengacaukan keseimbangan ini. Terdapat dua teori mengenai teori konsistensi yaitu Teori Disonansi Kognitif (*cognitive dissonance*) karya Leon Festinger dan Teori Penggabungan Problematis oleh Austin Babrow (Littlejohn, 2009 : 115).

Teori Disonansi Kognitif beranggapan bahwa pelaku komunikasi memiliki beragam elemen kognitif seperti sikap, persepsi, pengetahuan dan perilaku. Elemen tersebut tidak

terpisahkan, tetapi saling menghubungkan satu sama lain dalam sebuah sistem serta setiap elemen dari sistem tersebut akan memiliki satu dari tiga macam hubungan dengan setiap elemen dari sistem lainnya. Jenis hubungan tersebut yaitu kosong atau *tidak berhubungan*, di mana tidak ada elemen yang benar-benar mempengaruhi elemen yang lain; cocok atau *sesuai*, salah satu elemen yang menguatkan atau mendukung elemen yang lain; dan tidak cocok atau *disonansi*, ketidaksesuaian terjadi ketika salah satu elemen tidak dapat diharapkan untuk mengikuti yang lain. Apa yang sesuai atau tidak sesuai untuk seseorang bisa saja tidak terjadi pada orang lain. Festinger menggambarkan beberapa metode untuk menghadapi disonansi kognitif. Pertama, dengan cara mengubah salah satu atau beberapa elemen kognitif (dapat sebuah perilaku atau sikap). Kedua, elemen-elemen baru dapat ditambahkan pada salah satu sisi tekanan atau pada sisi yang lain. Ketiga, mungkin dapat melihat bahwa elemen-elemen yang tidak sesuai biasanya tidak sepenting biasanya. Sebagian besar teori dan penelitian mengenai disonansi kognitif telah berpusat pada beragam situasi di mana disonansi mungkin terjadi. Hal ini termasuk situasi-situasi pada pengambilan keputusan, keterpaksaan, permulaan, dukungan sosial, dan usaha.

Teori ini dapat diaplikasikan pada penelitian ini karena Teori Disonansi Kognitif menjelaskan bagaimana tidak ada kecocokan

antara salah satu elemen yaitu sikap, persepsi, perilaku dan pengetahuan tidak dapat diharapkan untuk mengikuti yang lain. Penggunaan teori Disonansi Kognitif pada penelitian ini terkait dengan salah satu bentuk pada *parental mediation* yaitu *Restrictive Mediation*. *Restrictive mediation*, orangtua menggunakan penerapan peraturan dalam mendampingi anak ketika menonton televisi. Ketika orangtua menerapkan peraturan pada anak, apakah anak akan dapat menerima peraturan tersebut (anak dapat menerapkan peraturan dan menjalani peraturan tersebut dengan baik) atau justru tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orangtua.

Teori Penggabungan Masalah oleh Austin Babrow didasarkan pada tiga dalil. Pertama, ada memiliki kecenderungan alami untuk menyejajarkan harapan-harapan (apa yang dipikir akan terjadi) dan penilaian-penilaian (apa yang diinginkan terjadi). Ketika mencoba untuk menyejajarkan antara harapan dan penilaian dapat menghasilkan tekanan ketika apa yang diinginkan tidak sejajar dengan apa yang diharapkan. Dengan kata lain, sebagai sebuah peraturan, seseorang akan lebih merasa nyaman ketika orang tersebut menyukai hal-hal yang dirasa dapat dimiliki dan cenderung mengharap hal-hal yang disukai. Kedua, menggabungkan harapan dan penilaian dapat menjadi suatu masalah (tidak selalu mudah untuk menyejajarkan harapan dan penilaian). Ketiga, penggabungan masalah berakar dari komunikasi dan diatur melalui komunikasi.

Komunikasi juga merupakan sebuah cara untuk memecahkan atau mengatur penggabungan masalah.

Teori ini dapat diaplikasikan pada penelitian ini karena teori Penggabungan Masalah menjelaskan bahwa akan terdapat tekanan ketika ingin menyejajarkan antara harapan (apa yang dipikir akan terjadi) dengan penilaian (apa yang diinginkan terjadi). Penggunaan teori Penggabungan Masalah pada penelitian ini terkait juga dengan penerapan peraturan oleh orangtua ketika mendampingi anak menonton televisi yaitu dalam bentuk *Restrictive Mediation*. Ketika orangtua mulai menerapkan peraturan, akan terdapat tekanan ketika mencoba untuk menyejajarkan antara apa yang dipikir akan terjadi yaitu anak akan patuh pada peraturan yang dibuat oleh orangtua dengan apa yang diinginkan terjadi yaitu anak dapat secara langsung menyetujui peraturan dan menerapkan dengan baik atau anak tidak menyetujui dan tidak menerapkan peraturan dengan baik. Karena penggabungan antara harapan dan penilaian tersebut dapat menjadi suatu masalah dan untuk memecahkan masalah tersebut dapat diselesaikan melalui komunikasi antara orangtua dan anak, untuk bernegosiasi, mendiskusikan peraturan tersebut sehingga orangtua dapat mendampingi anak dengan baik dan anak dapat terhindar dari dampak negatif menonton televisi.

1.6. Operasionalisasi Konsep

1.6.1. Pendampingan Orangtua

Menurut Parke dan Buriel (dalam Santrock, 2012 : 378) orangtua berperan penting sebagai manajer bagi kesempatan-kesempatan yang dimiliki anak-anak, seperti mengawasi perilaku mereka, dan juga sebagai inisiator sosial serta pengarah. Sehingga perlu adanya pendampingan yang dilakukan oleh orangtua, pada khususnya ketika anak-anak menonton kartun Doraemon. Memberikan pemahaman mengenai tayangan televisi yang disaksikan anak, apakah sesuai dengan umur anak atau tidak. Pendampingan yang dilakukan oleh orangtua dapat diidentifikasi dengan menggunakan beberapa bentuk dari *parental mediation* oleh Amy Nathanson yaitu *active mediation*, *restrictive mediation*, dan *coviewing mediation*. Pendampingan yang dilakukan dapat dengan cara berdiskusi mengenai isi tayangan dan tokoh saat menonton atau setelah menonton tayangan kartun Doraemon. Selain itu dapat dengan memilihkan tayangan kartun di televisi yang hanya boleh ditonton oleh anak dengan menetapkan konten tertentu, menentukan waktu dan durasi anak-anak menonton televisi, hingga menemani anak-anak ketika sedang menonton tayangan kartun di televisi.

1.7. Metodologi Penelitian

1.7.1. Tipe Penelitian

Penelitian mengenai bentuk pendampingan yang dilakukan oleh orangtua pada anak dalam menonton Kartun Doraemon merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian studi deskriptif kualitatif.

1.7.2. Subjek Penelitian

Penentuan subjek penelitian ini akan memilih subjek yang mempunyai kesesuaian dengan tujuan penelitian tanpa memperhatikan kemampuan untuk menggeneralisasi. Sehingga subjek dari penelitian ini adalah 2 orangtua (Ayah dan Ibu) yang mempunyai anak pada usia sekolah (7 – 12 tahun) yang menonton tayangan kartun Doraemon. Karena anak-anak yang sudah memasuki usia sekolah kemampuan kognitifnya turut mengalami perkembangan. Pada usia ini, daya pikir anak berkembang ke arah berpikir konkrit, rasional serta objektif. Sehingga daya ingatnya sangat kuat dan anak-anak pada usia sekolah berada dalam fase belajar.

1.7.3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini berupa teks yang berasal dari hasil *in-depth interview* atau wawancara mendalam yang dilakukan

kepada subjek penelitian yang akan direpresentasikan menggunakan kata-kata.

1.7.4. Sumber Data

1.7.4.1. Data Primer

Sumber data utama dalam penelitian ini berupa kata-kata yang merupakan hasil dari wawancara mendalam dengan subjek penelitian. Penelitian ini melakukan wawancara mendalam pada orangtua yang mempunyai anak pada usia sekolah.

1.7.4.2. Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh secara tidak langsung melalui sumber-sumber kepustakaan yang ada di dalam buku, internet, penelitian terdahulu dan data statistik yang dapat menjadi data tambahan dalam penelitian ini.

1.7.5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam atau *in-depth interview*. Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka (Afifuddin, 2012 : 131).

Wawancara akan dilakukan pada orangtua yang memenuhi klasifikasi sebagai subjek penelitian dimana mempunyai anak yang memasuki usia sekolah dengan menggunakan pedoman atau acuan.

1.7.6. Analisis Data

Menurut Bogdan dan Biklen (1982) (dalam Moleong, 2007 : 248) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistensiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Proses analisis data adalah sebagai berikut (Moleong, 2007 : 247) :

1. Menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber. Yaitu wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya.
2. Reduksi data dengan melakukan abstraksi. Abstraksi merupakan sebuah usaha membuat rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya.
3. Menyusun data tersebut ke dalam satuan-satuan.
4. Kategorisasi yang dilakukan sembari melakukan koding.

5. Mengadakan pemeriksaan terhadap keabsahan data.

1.7.7. Kualitas Data Penelitian (*Goodness Criteria*)

Menurut Lexy Moleong (dalam Afifuddin, 2012 : 150) dalam pemeriksaan data kualitatif, terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut:

1. Derajat kepercayaan (*creadibility*)

Teknik penentuan kredibilitas penelitian adalah memperpanjang masa observasi, melakukan pengamatan yang terus menerus, triangulasi, melakukan pembicaraan dengan orang lain, menganalisis kasus negatif, menggunakan bahan referensi dan mengadakan *member check*.

2. Keteralihan (*transferbility*)

Konsep ini diperlukan dalam penelitian kualitatif untuk memperoleh generalisasi.

3. Kebergantungan (*dependability*)

Konsep ini akan tercapai apabila alat-alat ukur digunakan secara berulang-ulang dan hasilnya serupa. Dalam penelitian kualitatif, alat ukur merupakan manusia atau peneliti itu sendiri.

4. Kepastian (*confirmability*)

Pada penelitian kualitatif, objektivitas diukur melalui orangnya atau peneliti sendiri.