

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Dari sifat ketergantungan tersebut terjadilah komunikasi antar personal yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, lingkungan sosial merupakan suatu tempat atau wadah yang potensial bagi setiap individu dalam melakukan hal yang positif maupun negative, hubungan antar individu menjadi sorotan utama dalam mengetahui sejauh mana keadaan yang dapat menciptakan sebuah konflik yang dapat memancing sebuah kejahatan.

Konflik yang sudah terjadi tersebut dapat diamati dalam bentuk perilaku seseorang, seperti, memukul, mencaci maki, menendang, mengancam, menghancurkan barang-barang, merampas barang bahkan saling menghancurkan satu sama lain seperti perang. Bentuk perilaku tersebut dapat dikategorikan sebagai perilaku agresi. Hal ini diperkuat oleh Taylor dkk (2009:362) yang berpendapat bahwa “konflik terjadi ketika tindakan satu orang mengganggu atau mencampuri tindakan orang lain.” Ketika konflik itu sudah ada, maka emosi dari setiap individu akan muncul dengan sendirinya. Ada berbagai ekspresi emosi yang ditunjukkan oleh mereka. Salah satu diantaranya ekspresi marah yang ditunjukkan dalam perilaku agresif.

Agresif secara umum merupakan perilaku yang menyerang seseorang secara fisik atau verbal yang ditunjukkan dalam bentuk melukai atau membuat orang lain takut. Perilaku agresif tentunya dilakukan dengan memiliki tujuan yang tidak baik dan dilakukan secara sengaja. Dengan demikian unsur ketidaksengajaan tidak dapat dimasukkan ke dalam perilaku agresif, misalnya seseorang yang terpeleset saat berlari kemudian mendorong orang yang berada di depan sehingga orang tersebut ikut terjatuh dan kesakitan ini tidak dapat dikatakan perilaku agresif karena tidak disengaja. Adapun jika dilakukan secara sengaja namun tidak

memiliki niat jahat bahkan untuk membantu orang tersebut seperti dokter bedah yang melakukan operasi kepada pasiennya, secara hukum ini bukan bentuk agresif karena hal ini ditujukan agar pasien tersebut sembuh dari sakit yang diderita.

Perilaku agresif dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti frustrasi, provokasi dan pemaparan kekerasan oleh media. Penelitian ini mengangkat perilaku agresif yang disebabkan oleh audio visual. Kekuatan pengaruh media audio visual disebabkan media jenis ini tidak hanya mampu mengoptimalkan pesan melalui pendengaran, melainkan juga penglihatan dan gerakan sekaligus, di mana pesan bergerak memiliki daya tarik lebih dibandingkan pesan statis.

Dari sinilah mengapa media audio visual seperti televisi lebih berkembang bahkan sudah seperti kebutuhan yang harus dipenuhi oleh masyarakat itu sendiri karena dalam media audio visual ini juga mengandung perkembangan informasi yang ingin diketahui setiap orang. Sebenarnya audio visual juga bermanfaat namun terdapat tayangan yang tidak seharusnya menjadi konsumsi umum, sebab akan menimbulkan bahaya tersendiri untuk masyarakat. Untuk itulah orang tua sebagai pembimbing di rumah lebih waspada untuk mengawasi anak-anaknya dalam menonton setiap tayangan yang dipaparkan.

Akses untuk mendapatkan tayangan kekerasan ini juga sangat mudah didapatkan tidak hanya dari televisi, melainkan internet yang sebagian besar orang memilikinya di rumah. Termasuk yang diakses melalui komputer, laptop atau handphone yang semakin hari semakin pintar sehingga tidak digunakan untuk menelpon tapi juga menampilkan fitur-fitur yang menghubungkan langsung ke internet. Terakhir game bertemakan kekerasan yang menjadi favorit anak-anak atau dari berbagai sumber media lain, dengan adanya beberapa tayangan yang mengandung kekerasan ini dikhawatirkan akan berdampak buruk bagi perkembangan anak karena sejatinya anak-anak sangat mudah untuk meniru apa yang mereka lihat terlebih lagi mereka belum dapat mengolah emosi sepenuhnya.

Anak-anak yang juga berperan sebagai siswa diharapkan melakukan aktifitas yang positif seperti belajar, berpacu dalam prestasi dan berperilaku baik di sekolah, mereka juga dalam masa perkembangan pada tahap remaja awal yang

seharusnya sudah pada aspek mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya. Jadi diharapkan bisa dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan serta dapat menciptakan hubungan yang harmonis dengan siapapun khususnya teman sebaya. Namun pada kenyataannya mereka juga dapat melakukan tindakan agresif sebagai buktinya dengan kita melihat banyaknya aksi tawuran, menindas yang lebih lemah atau dikenal dengan istilah “*Bullying*”, merusak fasilitas sekolah serta masih banyak lagi, hal inipun diperkuat oleh pendapat ahli. Menurut Berkowitz (dalam Osok, 2010:2) “anak-anak yang depresi cenderung sangat mudah menyerang, berkelahi, mengigit, dan melakukan tindakan destruktif.”

Anak-anak ditingkat sekolah dasar memang lebih rentan untuk berperilaku agresif, hal ini dikarenakan belum sepenuhnya mampu untuk mengolah emosi. Anak-anak juga masih memiliki sikap egois yang tinggi dimana semua yang mereka inginkan harus dapat dipenuhi, tentunya jika keinginan tersebut tidak tercapai maka kemungkinan anak berperilaku agresif semakin tinggi. Akan tetapi rasa takut dan kesempatan yang masih menghalangi siswa berperilaku agresif. Jadi penulis mengambil objek penelitian anak-anak ditingkat sekolah menengah pertama, dimana anak-anak ditingkat sekolah menengah pertama sudah memiliki lingkungan yang lebih luas dan permasalahan yang lebih kompleks.

Adapun di sekolah SMP Negeri 4 Gorontalo memiliki jumlah 670 siswa yang terdiri dari tiga tingkatan kelas. Kelas VII berjumlah 310, kelas VIII berjumlah 217 siswa dan kelas IX berjumlah 143 siswa. Dari jumlah tersebut di antaranya memiliki perilaku agresif, ada yang memang sudah sering melakukan tindakan agresif dan ada juga yang ikut-ikutan, tidak menutup kemungkinan siswa yang ikut-ikutan akan terus bertambah. Bentuk perilaku agresif yang mereka lakukan seperti berkelahi dengan teman sekelas, menindas siswa yang dianggap lemah, mengambil uang secara paksa kepada sesama siswa dan kadang-kadang merusak fasilitas sekolah. Hasil observasi awal ini dilakukan pada tanggal 5 juni 2014.

Perilaku agresif yang dilakukan siswa tersebut karena adanya faktor penyebab dan menonton tayangan kekerasan diduga menjadi salah satu penyebabnya. Dalam tayangan televisi misalnya, ada sebuah film yang menceritakan kehidupan anak sekolah dan kemudian film ini menarik minat remaja karena ceritanya yang menarik diikuti. Tentunya apa yang ada dalam film tersebut akan ditiru, yang menakutkan adalah ketika film tersebut banyak mengandung tindakan kekerasan sehingga akan menimbulkan rasa penasaran bagi remaja yang menonton film tersebut dan akhirnya akan dilakukan pula dalam kehidupan sehari-harinya.

Minat menjadi faktor awal seseorang untuk terus mengikuti tayangan yang disiarkan. Berbagai hal dapat mendatangkan minat menonton tayangan kekerasan, mulai dari mendengarkan cerita dari orang tentang tayangan tersebut yang tentunya membuat tertarik, melihat *trailer* tayangan hingga menjadi kecanduan dalam mengonsumsi tayangan yang berbau kekerasan. Tayangan kekerasan yang banyak diminati berasal dari film, untuk anak-anak biasanya akan lebih menyukai film kartun yang bertema aksi kepahlawanan sedangkan remaja lebih suka dengan film aksi (*laga*), *horror*, *drama* dan *komedi* namun tak jarang ada juga remaja yang suka dengan film kartun karena film kartun adalah film gambar bergerak yang disajikan dalam berbagai jenis seperti kartun aksi yakni serial *Naruto*, *One Piece*, *Dragon Ball* yang ditayangkan setiap minggu, bahkan setiap hari. Jika dicermati film-film ini mengandung kekerasan misalnya, memukul, menendang, mencaci, bahkan membunuh, seperti film *Detective Conan* yang menceritakan trik-trik menculik atau membunuh.

Menurut Potter & Warren (dalam Osok, 2010:8) “Kekerasan dalam film kartun adalah bagian integral dari isi film kartun, bahkan frekuensi kekerasan dalam film kartun lebih tinggi dari pada dalam film action, drama atau komedi.” Adapula film kartun jenis komedi yang sebenarnya kelucuan dari film tersebut menyamarkan tindak kekerasan seperti film *Tom and Jerry*, *Popeye* dan *Woody Woodpecker*. Selain film kartun yang digemari remaja ada juga film laga.

Film laga biasanya memerlukan anggaran besar dengan adegan mengejar, menyelamatkan, pertempuran, perkelahian, melarikan diri, gerakan spektakuler dan petualangan untuk membuat penonton terkagum. Film yang menceritakan pertarungan yang sebenarnya berperang melawan bangsa-bangsa atau manusia di darat, di laut, atau di udara dengan memberikan latar belakang kekerasan, film laga sering dipasangkan dengan genre atau jenis lain, seperti petualangan, drama, romantika, ketegangan, dan mereka sering mengambil pendekatan kearah perkelahian.

Selanjutnya tayangan olahraga yang mengandung kekerasan juga tidak luput dari perhatian para remaja, seperti tinju, karate, silat dan yang paling populer adalah gulat, bahkan tayangan gulat ini seperti *Smack Down* ditahun 2006 sangat digemari penonton dari kalangan dewasa sehingga disiarkan beberapa televisi lokal dan yang tadinya tayang di atas jam 23.00 perlahan-lahan maju di pukul 20.00 yang menyebabkan banyak anak-anak dibawah umur yang juga menyaksikan. Kondisi ini kemudian memunculkan banyak kasus kekerasan pada anak sampai ada yang meninggal meskipun dalam tayangan tersebut beberapa kali ditampilkan teks untuk tidak menirunya di rumah, entah ini kesalahan dari pihak stasiun televisi atau lemahnya pengawasan serta bimbingan dari orang tua. Namun tidak dapat diingkari semua ini merupakan akibat yang ditimbulkan oleh kesukaan anak menonton tayangan kekerasan dalam televisi. Hal ini menjadi sebuah pelajaran untuk lebih waspada terhadap apa yang kita tonton.

Jenis film kekerasan lainnya seperti film kepahlawanan (*super hero*) selalu menarik perhatian dan disenangi sehingga anak-anak dan remaja tahan berjam-jam duduk di depan televisi. Diduga selain menghibur, yang terutama membuat “kecanduan” adalah unsur *thrill*, suasana tegang saat menunggu adegan apa yang bakal terjadi kemudian. Tanpa itu, film cenderung datar dan membosankan, apalagi jika mereka telah mengidolakan tokoh-tokoh film itu maka semakin sulit untuk memisahkan mereka dari film tersebut.

Pada dasarnya tidak semua tayangan berkonotasi negatif karena dalam setiap tayangan di audio visual ada pesan atau nilai-nilai moral yang harus dipetik,

oleh sebab itu orang tua harus benar-benar cerdas dalam memilih dan membimbing anaknya ketika menonton sebuah tayangan di media audio visual, khususnya film yang bertemakan kekerasan. Selain orang tua, sekolah juga berperan penting dalam mendidik anak di masa orientasinya terhadap tayangan-tayangan. Efek dari tayangan kekerasan tersebut juga tidak langsung mempengaruhi penontonnya begitu saja tapi baru akan berdampak negatif jika disajikan terus menerus tanpa dapat mengetahui inti dari tayangan tersebut.

Penelitian ini ingin mengetahui hubungan minat menonton tayangan kekerasan dengan sifat agresif pada anak yang dijabarkan ke dalam judul “Hubungan Minat terhadap Tayangan Kekerasan melalui Audio Visual dengan Perilaku Agresif Siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a) Terdapat siswa yang memiliki minat menonton tayangan kekerasan
- b) Terdapat siswa yang menunjukkan perilaku agresif

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat hubungan minat terhadap tayangan kekerasan melalui audio visual dengan perilaku agresif siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Gorontalo?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara minat terhadap tayangan kekerasan melalui audio visual dengan perilaku agresif siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Memperkaya kajian tentang hubungan antara minat terhadap tayangan kekerasan dengan perilaku agresif siswa.
- b. Memberikan kontribusi pengetahuan terhadap siswa dan guru khususnya guru bimbingan dan konseling tentang hubungan antara minat terhadap tayangan kekerasan dengan perilaku agresif siswa dalam kehidupan sehari-sehari.
- c. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi siswa untuk menghindari minat tayangan kekerasan yang mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari.