

PENGARUH TAYANGAN SINETRON ANAK JALANAN DI RCTI TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA (Studi Pada Siswa-siswi SMK KARYA SEMBAWA BANYUASIN Kelas X-XI Tahun Ajaran 2015-2016)

Iin Nopriyanto¹, Dwi Maharani²
Mahasiswa Universitas Bina Darma, Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi
Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 12 Palembang
Pos-el: Iin.nopriyanto@gmail.com., dwimaharani@binadarma.ac.id

***Abstract :** The research entitled Soap Opera Effect Sinetron RCTI Against Anak Jalanan In Adolescent Behavior the Changes of teenager habit, in Students of SMK Karya Sembawa Banyuasin. The purpose of this study was to determine the effect of the soap opera Impressions RCTI Against Anak Jalanan In Adolescent Behavior Changes In Students of SMK Karya Sembawa Banyuasin. This study used quantitative research methods, techniques Data collection techniques using questionnaires, observation, documentation and interview. The population of the study was 524 respondents, the sample used is 90 respondents. Sampling using Non-Probability Sampling is cluster sampling. In this study, the variable X it is impressions, while its variable Y is Youth. After the questionnaires distributed, the results are translated based on the analysis per indikator. Based on the results, it can be concluded that the influence of the teen telenovela. And the correlation between the two variables is high level.*

Keywords: Soap Opera, Youth, Behavior Changes

Abstrak : Skripsi ini berjudul Pengaruh Tayangan Sinetron Anak Jalanan Di RCTI Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Pada Siswa – Siswi SMK Karya Sembawa Banyuasin. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Tayangan Sinetron Anak Jalanan Di RCTI Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Pada Siswa – Siswi SMK Karya Sembawa Banyuasin. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, Teknik pengumpulan data menggunakan tehnik kuisioner, observasi, dokumentasi dan wawancara. Populasi dari penelitian adalah 524 responden, sampel yang digunakan adalah 90 responden. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Non-Probability Sampling* yaitu *cluster sampling*. Pada penelitian ini variabel X nya adalah Tayangan, sedangkan variabel Y nya adalah Remaja. Setelah kuisioner disebar, hasilnya dijabarkan berdasarkan analisis perindikator. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh tayangan sinetron terhadap remaja. Dan hubungan korelasi antara kedua variabel tersebut adalah tingkat tinggi.

Kata Kunci : Sinetron, Remaja, Perubahan Perilaku

1. PENDAHULUAN

Gaya hidup yang semakin berkembang di masyarakat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya yang berasal dari media massa, khususnya televisi. Televisi adalah media dari jaringan komunikasi dengan ciri – ciri yang dimiliki komunikasi massa, yaitu berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesannya bersifat umum, sasarannya menimbulkan keserampakan, dan komunikasinya bersifat heterogen. Televisi dapat memberikan pengaruh

besar terhadap pengetahuan, motivasi, dan sikap serta perilaku penontonnya. (Effendy, 2002:21).

Semua stasiun-stasiun televisi yang ada berusaha dan saling berlomba untuk memproduksi tayangan-tayangan yang menarik perhatian masyarakat dengan konsep-konsep baru, yang kemudian dapat membuat penonton suka, menirukan, dan mengikuti adegan-adegan yang ditampilkannya. Tayangan televisi tersebut pada umumnya dapat mempengaruhi sikap, pandangan, dan perasaan para pemirsanya. Tayangan televisi yang banyak ditampilkan

umumnya merupakan tayangan-tayangan yang penuh dengan khayalan dan cerita fiktif belaka.

Remaja sangat mudah sekali untuk mengikuti gaya hidup dari sinetron yang disiarkan oleh stasiun televisi. Cara berperilaku dan berbicara yang ditampilkan akan mudah diterima dan diingat oleh remaja. Sehingga mereka dengan leluasa dapat menirukan, bahkan semakin menyebarkan hal baru yang mereka dapatkan dari sinetron ini. Ditambah lagi dengan pemilihan para pemain yang memiliki wajah serta kemampuan *acting* yang baik, akan semakin membuat remaja tertarik untuk mengikuti ceritanya.

Fenomena mengenai keadaan seperti ini, menggugah keingintahuan penulis mengenai tujuan dan maksud dari perilaku meniru tayangan sinetron itu sendiri oleh para remaja. Penulis beranggapan bahwa tayangan sinetron Anak Jalanan menyebabkan banyak remaja yang meniru cara berperilaku dan berbicara sebagaimana yang ditampilkan oleh sinetron ini dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dikutip dari sumber teguran langsung pihak Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) tentang aksi perkelahian sekelompok pria. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengambil judul Pengaruh Tayangan Sinetron Anak Jalanan di RCTI Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. (Studi pada siswa-siswi SMK Karya Sembawa, Banyuasin kelas X-XI Tahun Ajaran 2015-2016).

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Teori Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Rusli Ibrahim, 2001).

2.1.2 Faktor-Faktor Pembentuk Perilaku Sosial

Baron dan Byrne mengungkapkan bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu :

- a. Perilaku dan karakteristik orang lain.
- b. Proses kognitif
- c. Faktor lingkungan
- d. Tatar Budaya

2.1.3 Bentuk dan Jenis Perilaku Sosial

Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut Akyas Azhari (2004:161) adalah “suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Defini Komunikasi

Komunikasi merupakan proses pertukaran informasi dari komunikator ke komunikan, untuk menimbulkan / menghasilkan sebuah reaksi.

2.2.1.2 Unsur – Unsur Komunikasi

Terdapat beberapa macam pandangan tentang banyaknya unsur atau elemen yang mendukung terjadinya komunikasi.

- a. Sumber

Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi.

- b. Pesan

Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima.

c. Media

Media yang dimaksud di sini ialah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima.

d. Penerima

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber.

e. Pengaruh

Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan.

f. Tanggapan Balik

Umpan balik adalah salah satu bentuk daripada pengaruh yang berasal dari penerima.

g. Lingkungan

Lingkungan atau situasi ialah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam, yakni lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis dan dimensi waktu.

h. Proses Komunikasi

Mengetahui bahwa komunikasi hakikatnya adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan, maka harus ditinjau melalui dua perspektif, yaitu secara psikologis dan mekanistik.

2.2.2 Televisi

2.2.2.1 Definisi Televisi

Televisi adalah media dari jaringan komunikasi dengan ciri – ciri yang dimiliki komunikasi massa, yaitu berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesannya bersifat

umum, sasarannya menimbulkan keserampakan, dan komunikasinya bersifat heterogen.

2.2.2.2 Karakteristik Televisi

Menurut (Riswandi, 2009) televisi memiliki karakteristik, antara lain:

1. Audiovisual.
2. Berpikir Dalam Gambar.
3. Pengoperasian atau Cara Kerja Yang Kompleks.

2.2.2.3 Fungsi Televisi

Pada dasarnya media massa seperti televisi yang merupakan media komunikasi pandang memiliki beberapa fungsi, antara lain:

1. Fungsi Penerangan
2. Fungsi Pendidikan
3. Fungsi Hiburan

2.2.2.4 Tayangan

Tayangan adalah sesuatu yang ditayangkan (dipertunjukkan); pertunjukan (film dan sebagainya). (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 1151).

2.2.3 Sinetron

2.2.3.1 Definisi Sinetron

Menurut Wawan Kuswandi (1996) “Sinetron merupakan bentuk alur cerita yang menggambarkan permasalahan kehidupan manusia sehari - hari”.

2.2.3.2 Sinetron Anak Jalanan RCTI

Anak Jalanan atau disingkat AJ adalah [sinetron](#) produksi [SinemArt](#) yang ditayangkan [RCTI](#). Sinetron ini mulai tayang pada hari Senin, [12 Oktober 2015](#) pukul 18:30 [WIB](#) di [RCTI](#). Sinetron ini menceritakan tentang seputar kehidupan remaja yang intrik dengan berbagai aktivitas di dalamnya, seperti mempunyai kelompok teman bermain (geng), aksi

perkelahian antar geng , sampai kisah cinta yang romantis.

2.2.3.3 Karakteristik Remaja

Karakteristik pertumbuhan dan perkembangan remaja yang mencakup perubahan *transisi biologis, transisi kognitif, dan transisi sosial*.

2.2.4 Perubahan Perilaku

2.2.4.1 Pengertian Perubahan Perilaku

Perubahan perilaku merupakan suatu paradigma bahwa manusia akan berubah sesuai dengan apa yang mereka pelajari baik dari keluarga, teman, sahabat, ataupun belajar dari diri mereka sendiri. Proses pembelajaran diri inilah yang nantinya akan membentuk seseorang tersebut, sedangkan pembentukan tersebut sangat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan orang tersebut baik dalam kesehariannya ataupun dalam keadaan tertentu.

2.2.4.2 Kerangka Pemikiran

Pada pembahasan kerangka pemikiran, peneliti membuat batasan tentang konsep yang berhubungan dengan permasalahan penelitian.

2.2.4.3 Hipotesis

H₀ Tidak terdapat pengaruh tayangan sinetron

Anak Jalanan di RCTI terhadap perubahan perilaku remaja SMK Karya Sembawa.

H₁ Terdapat pengaruh tayangan sinetron Anak

Jalanan di RCTI terhadap perubahan perilaku remaja SMK Karya Sembawa.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kuantitatif seperti yang di kemukakan oleh (Sugiono. 2014) metode penelitian

kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.3 Objek dan Subjek Penelitian

3.3.1 Objek Penelitian

Menurut Sugiono (2014) Objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Objek pada penelitian ini adalah SMK Karya Sembawa, Banyuasin.

3.3.2 Subjek Penelitian

Meleong (2010) mendeskripsikan subjek penelitian sebagai informan, yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Subjek penelitian ini yaitu siswa – siswi SMK Karya Sembawa, Banyuasin.

3.4 Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini yaitu pengaruh sinetron Anak Jalanan tayangan di RCTI terhadap perubahan perilaku remaja pada siswa-siswi SMK Karya Sembawa Banyuasin. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan populasi dan sampel untuk menentukan jumlah siswa-siswi yang akan menjadi informan dalam penelitian ini.

3.5 Desain Penelitian

a. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian survei merupakan suatu penelitian kuantitatif dengan menggunakan

pertanyaan terstruktur/sistematis yang sama kepada banyak orang, untuk kemudian seluruh jawaban yang diperoleh peneliti dicatat, diolah, dan dianalisis. Pertanyaan terstruktur/sistematis tersebut dikenal dengan istilah kuesioner. Neuman (2003) dikutip dari buku (Prasetyo, 2005). Jadi dalam melakukan penelitian ini, peneliti akan menyebarkan kuesioner yang mana kuesioner tersebut akan dijawab oleh responden.

b. Teknik Analisis Data

Seperti yang dikemukakan oleh Moeloeng (Kriyantoro, 2008). Analisis data adalah proses mengorganisasikan data dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

c. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data yang dimanfaatkan penulis berasal dari dua sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

d. Instrumen Penelitian

Pada instrumen penelitian ini, peneliti menggunakan Skala Likert. (Sugiono, 2014) menjelaskan skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang teretntu dengan fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena telah ditetapkan peneliti secara spesifik yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian, variabel akan diukur dijabarkan sebagai titik tolak ukur menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Penelitian

Setelah Kuesioner selesai dibuat tahap selanjutnya adalah membagikan kepada responden untuk memastikan validitas dan reliabilitas kuesioner yang menjadi alat ukur pada penelitian ini. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas, peneliti lalu melakukan pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuesioner kepada sampel penelitian yang berjumlah 90 orang. Setelah kuesioner selesai dibagikan dan diisi oleh responden, barulah data yang dikumpulkan selanjutnya diolah dalam program komputer SPSS versi 23 dan akan ditabulasikan sedemikian rupa agar dapat dianalisis lebih lanjut.

4.2 Pengujian Instrumen

a. Hasil Uji Validitas

Ketika melakukan analisis data, peneliti mengukur validitas dengan menggunakan teknik rumus *product moment* (Arikunto, 2013:317).

$$\frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{(n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2) \cdot (n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}}$$

Dimana :

n = Jumlah Responden

r_{hitung} = Koefisien korelasi

$\sum X$ = Jumlah Skor item

$\sum Y$ = Jumlah Skor total (seluruh item)

Nilai r kemudian dikonsultabulasi dengan r tabel. Bila r hitung dari rumus diatas lebih besar dari r tabel, maka butir nilai tersebut valid, dan sebaliknya. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) version 23. Dalam penelitian ini, item yang terdapat dalam kuesioner berjumlah 12 item atau pernyataan. Dimana item dari variabel (X) Tayangan, terdapat 6 pernyataan dan item dari

variabel (Y) Perilaku, terdapat 6 pernyataan. Dengan responden 90 siswa.

Adapun batas minimum koefisien korelasi adalah dianggap valid jika 0,207 (dilihat dari tabel product moment) . Jadi apabila koefisien korelasi kurang dari 0,207 maka dalam item tersebut tidak valid.

b. Uji Realibilitas

Setelah melakukan uji validitas, maka dilakukan uji reliabilitas. Pada penelidikan ini peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Rumus *Alpha* :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_i} \right)$$

Ket :

r_{11} = Nilai Reliabilitas.

$\sum S_i^2$ = Jumlah Varians skor tiap-tiap.

S_i = Varians total.

k = Jumlah item.

Pada uji reliabilitas apabila nilai *Alpha* lebih dari interval koefisien yakni 0,600 – 0,800 maka variabel dinyatakan reliabel kategori Tinggi. (Arikunto,2013). Dengan demikian variabel X dan variabel Y dapat dikatakan reliabel dan memenuhi syarat sebagai alat ukur untuk pengambilan data dalam penelitian. Uji pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan SPSS (*Statistic Package for Social Science*) versi 23.

c. Uji Hipotesis Statistik

4.3 Analisis Regresi Linear Sederhana

Di dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu menggunakan metode analisis regresi linear sederhana yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel (X) Tayangan dan variabel (Y) Remaja.

Rumus Regresi Linear Sederhana.

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

Y = Variabel Dependent

X = Variabel Independent

a : Konstant (6,795)

b : Koefisien Regresi (0,667)

Maka jadi $Y=6,795+0,667X$

4.4 Analisis Perindikator

a. Indikator Variabel (X) Tayangan

Tidak Pernah Melewatkan Menonton Tayangan Sinetron Anak Jalanan

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Tidak pernah melewati menonton adalah 10% (10 siswa) menjawab sangat setuju, 32,30% (29 siswa) menjawab setuju, 35,5% (32 siswa) menjawab kurang setuju, 15,5% (14 siswa) menjawab tidak setuju dan 6,7 % (6siswa) menjawab sangat tidak setuju.

b. Mengikuti Alur Cerita Sinetron Anak Jalanan

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Mengikuti Alur Cerita Sinetron adalah 3,3% (3 siswa) sangat setuju, 24,5% (22 siswa) menjawab setuju, 44,4% (40 siswa) menjawab kurang setuju, 21,1% (19 siswa) menjawab tidak setuju dan 6,7 % (6siswa) menjawab sangat tidak setuju.

c. Mengenal Semua Pemain Sinetron Anak Jalanan

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden

terhadap indikator Mengenal Semua Pemain Sinetron Anak Jalanan adalah 15,5% (14 siswa) menjawab sangat setuju, 44,4% (40 siswa) menjawab setuju, 31,1% (28 siswa) menjawab kurang setuju, 5,6% (5 siswa) menjawab tidak setuju dan 3,3 % (3siswa) menjawab sangat tidak setuju.

d. Mengenal Semua Karakter Pemain Sinetron Anak Jalanan

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Mengenal Semua Karakter Pemain Sinetron Anak Jalanan adalah 14,5% (13 siswa) menjawab sangat setuju, 44,4% (40 siswa) menjawab setuju, 31,2% (28 siswa) menjawab kurang setuju, 4,4% (4 siswa) menjawab tidak setuju dan 5,6% (5siswa) menjawab sangat tidak setuju.

e. Menyaksikan Tayangan Sinetron Anak Jalanan Sampai Selesai

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Menyaksikan Tayangan Sinetron adalah 8,9% (8 siswa) menjawab sangat setuju, 33,3% (30 siswa) menjawab setuju, 36,7% (33 siswa) kurang setuju, 14,4% (13 siswa) menjawab tidak setuju dan 6,7% (6 siswa) menjawab sangat tidak setuju.

f. Tidak Mengganti Channel Ketika Sedang Menonton Sinetron Anak Jalanan

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Tidak Mengganti Channel

Ketika sedang Menonton Sinetron Anak Jalanan adalah 7,8% (7 siswa) menjawab sangat setuju, 16,7% (15 siswa) menjawab setuju, 41,1% (37 siswa) menjawab kurang setuju, 17,7% (16 siswa) menjawab tidak setuju dan 16,7% (15 siswa) menjawab sangat tidak setuju.

g. Indikator Variabel (Y) Remaja Mengikuti Sifat Salah Satu Tokoh Sinetron Anak Jalanan.

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Mengikuti Sifat salah Satu Tokoh Sinetron Anak Jalanan adalah 8,9% (8 siswa) menjawab sangat setuju, 44,4% (40 siswa) menjawab setuju, 30,0% (27 siswa) menjawab kurang setuju, 11,1% (10 siswa) menjawab tidak setuju dan 5,6% (5siswa) menjawab sangat tidak setuju.

h. Merubah Pola Pikir TerhadapGeng Motor Setelah Menonton Sinetron Anak Jalanan

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Merubah Pola Pikir Terhadap Geng motor adalah 12,2% (11 siswa) menjawab sangat setuju, 35,6% (32 siswa) menjawab setuju, 28,8% (26 siswa) menjawab kurang setuju, 16,7% (15 siswa) menjawab tidak setuju dan 6,7% (6siswa) menjawab sangat tidak setuju.

i. Sikap Yang Menjadi Arogan Setelah Menonton Sinetron Anak Jalanan

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Sikap yang menjadi arogan

setelah menonton sinetron anak jalanan adalah 3,3% (3 siswa,) menjawab sangat setuju, 20,0 % (18 siswa) menjawab setuju, 35,6% (32 siswa) menjawab kurang setuju, 20,0% (18 siswa) menjawab tidak setuju dan 21,1% (19siswa) menjawab sangat tidak setuju.

j. Mengikuti Gaya Berpakaian Dari Sinetron Anak Jalanan

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Mengikuti Fashion Dari Sinetron Anak Jalanan adalah 15,5% (14 siswa) menjawab sangat setuju, 38,9% (35 siswa) menjawab setuju, 21,1% (19 siswa) menjawab kurang setuju, 18,9% (17 siswa) menjawab tidak setuju dan 5,6% (5siswa) menjawab sangat tidak setuju.

k. Mengikuti Bahasa Yang Digunakan Oleh Pemain Sinetron Anak Jalanan

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Mengikuti Bahasa Yang Digunakan Oleh Pemain adalah 4,4% (4 siswa) menjawab sangat setuju, 41,% (37 siswa) menjawab setuju, 27,9% (25 siswa) menjawab kurang setuju, 23,3% (21 siswa) menjawab tidak setuju dan 3,3% (3siswa) menjawab sangat tidak setuju.

l. Menginspirasi Menggunakan Motor Sport Setelah Menonton Sinetron Anak Jalanan.

Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada 90 responden, maka hasil yang didapat menunjukkan bahwa jawaban responden terhadap indikator Mengikuti Sifat salah Satu

Tokoh Sinetron Anak Jalanan adalah 14,4% (13 siswa) menjawab sangat setuju, 14,4% (13 siswa) menjawab setuju, 41,1% (37 siswa) menjawab kurang setuju, 23,4% (21siswa) menjawab tidak setuju dan 6,7 % (6siswa) menjawab sangat tidak setuju.

4.5 Uji Hipotesis

Setelah koefisien regresi linear sederhana diperoleh, maka dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah pengaruh antara variabel X dengan Variabel Y signifikasi atau tidak signifikasi.

4.6 Hasil Penelitian

4.6.1 Deskriptif Penelitian

Penelitian ini dimulai dari awal maret 2016 dimana peneliti melakukan pra penelitian terlebih dahulu di SMK Karya Sembawa untuk melihat respon seberapa besar dari siswa – siswi mengetahui tayangan sinetron Anak Jalanan di RCTI, target dari penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas X (sepuluh) dan XI (sebelas). Setelah mengetahui hasil dari pra penelitian dapat dihasilkan bahwa: Berdasarkan prapenelitian ke Sekolah SMK Karya Sembawa Banyuasin pada tanggal 30 maret 2016 dengan membagikan 20 lembar kuesioner kepada sebagian siswa – siswi kelas kelas X (sepuluh) dan XI (sebelas) atau secara acak, untuk mengetahui respon siswa – siswi terhadap tayangan sinetron “Anak Jalanan” ini, dan fakta hasil yang di dapat dari membagikan kuesioner kepada siswa – siswi SMK Karya Sembawa, ternyata dari 20 lembar kuesioner yang di bagikan, mereka mengetahui tayangan sinetron “Anak Jalanan” tersebut.

4.7 Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti membagikan kuisisioner kepada 90 responden yang merupakan siswa – siswi SMK Karya Sembawa Banyuasin. Kuisisioner ini terdiri dari 12 pernyataan, dimana 6 pernyataan pada variabel X (tayangan) dan 6 pernyataan untuk variabel Y (Remaja). Untuk mengetahui pengaruh tayangan sinetron terhadap remaja, maka peneliti mengumpulkan beberapa hasil perhitungan yang telah didapat melalui program SPSS versi 23, berdasarkan perhitungan tersebut dapat dijelaskan bahwa.

a. Variabel (X) Tayangan

Secara keseluruhan data hasil penelitian yang mencakup penilaian dari seluruh responden. Pada dimensi pertama (isi tayangan) untuk indikator Tidak Pernah Melewatkan Menonton Tayangan Sinetron Anak Jalanan dari tabel 4.4.1.1 per indikator, dapat dilihat bahwa 32,30% responden menjawab setuju, oleh dari itu responden memberikan jawaban yang baik pada indikator pertama yaitu tentang Tidak pernah melewati menonton tayangan sinetron Anak Jalanan.

Selanjutnya pada dimensi isi tayangan yang keempat, untuk indikator Mengenal semua karakter pemain sinetron Anak Jalanan di tabel 4.4.1.4 per indikator dapat dilihat hasil 44,4% responden menjawab setuju. Hasil responden memberikan jawaban cukup baik.

Pada dimensi Durasi, untuk indikator Menyaksikan tayangan sinetron Anak Jalanan sampai selesai, pada tabel 4.4.1.5 per indikator dilihat hasil 33,3% responden menjawab setuju, berarti responden memberikan jawaban yang

baik mengenai menyaksikan sinetron Anak Jalanan sampai selesai.

Selanjutnya pada dimensi Durasi, untuk indikator yang terakhir tentang Tidak mengganti channel ketika sedang menonton tayangan sinetron Anak Jalanan pada tabel 4.4.1.6 per indikator dapat dilihat hasil 41,1% responden menjawab kurang setuju, berarti responden memberikan jawaban yang cukup baik untuk tidak mengganti channel ketika sedang menonton tayangan sinetron Anak Jalanan.

b. Variabel (Y) Remaja

Secara keseluruhan data hasil penelitian yang mencakup penilaian dari seluruh responden. Pada variabel Y (remaja) terdapat satu dimensi yaitu dimensi Perilaku. Dimana terdapat enam indikator yang akan peneliti berikan hasil dari jawaban responden. Pada dimensi Perilaku untuk indikator yang pertama Mengikuti sifat salah satu tokoh sinetron Anak Jalanan pada Tabel 4.4.2.1 per indikator, dapat dilihat bahwa 44,4% responden menjawab setuju. Hasil dari responden memberikan jawaban yang baik untuk mengikuti sifat salah satu tokoh sinetron Anak Jalanan.

Selanjutnya untuk dimensi perilaku pada indikator yang ketiga Sikap yang menjadi arogan, setelah mengikuti alur cerita sinetron Anak Jalanan pada tabel 4.4.2.3 dapat dilihat hasil 35,6% responden menjawab kurang setuju, hasil dari responden memberikan jawaban yang baik untuk sikap yang menjadi arogan setelah menonton sinetron Anak Jalanan. Berarti responden bersikap biasa-biasa saja/tidak bersikap arogan setelah menonton sinetron tersebut.

Terakhir pada dimensi perilaku untuk indikator Menginspirasi menggunakan motor sport pada tabel 4.4.2.6 per indikator dapat dilihat 41,1% responden menjawab kurang setuju. Hal ini menunjukkan responden memberikan jawaban yang cukup baik pada indikator Menginspirasi menggunakan motor sport seperti yang ada pada sinetron Anak Jalanan.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berkaitan dengan pengaruh tayangan sinetron Anak Jalanan di RCTI terhadap perubahan perilaku remaja, responden lebih banyak memberikan jawaban kearah setuju terhadap pernyataan yang diberikan melalui kuisisioner. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dari tayangan sinetron Anak Jalanan memiliki pengaruh kepada siswa-siswi SMK Karya Sembawa, yaitu 41,1% untuk indikator meniru gaya bahasa yang diperankan oleh pemain sinetron Anak Jalanan dan 38,9% untuk indikator mengikuti cara berpakaian pemain sinetron Anak Jalanan. Dan selebihnya dipengaruhi oleh fakto – faktor lain yang tidak disebutkan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Arikunto, Suharsimi.2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Cet. Ke 15. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta.
- Ardianto, Elvinaro dkk. 2009. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Rekatama Media
- Cangara, Hafield. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Cet. Ke 12. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. 2010.*Ilmu Komunikasi*,. Bandung. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- Darmawan, Candra. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Palembang: Grafika Telindo Press.
- Effendy, Onong Uchjana. 2002. *Hubungan Masyarakat Suatu Studi Komunikologis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kuswandi, Wawan. 1996. *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media Televisi*. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurudin, 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.
- Prasetyo, Bambang. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta. PT RajaGrafindo Persada.
- Riswandi. 2009. *Ilmu Komunikasi*. Cet. Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cet. Ke.21. Bandung. CV. ALFABETA
- Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher

Sumber Referensi :

- Puput Tri Hartanti, Suyahmo, Makmuri 2015. Pengaruh Sinetron Religius Terhadap Moralitas Remaja Di Desa Tamanrejo Kecamatan Limbangan Kendal. Univ. Negeri Semarang
- Muzakki. Muhammad. 2015. Pengaruh Pelayanan Primaa Pusat Pelayanan Mahasiswa (PPM) Universitas Bina Darma Terhadap Tingkat Kepuasan Mahasiswa Dalam Mendapatkan Informasi.
- Fathi Khairunnisa Chan. Dynda. 2016. Pengaruh Senam Ritmik Gada Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Pada Kelompok B TK Anugerah Indah Palembang.