

## STUDI DESKRIPTIF MENGENAI FREKUENSI MENONTON TELEVISI DAN MAIN GAME ELEKTRONIK PADA ANAK DI SEMARANG

Dinie Ratri Desiningrum<sup>1</sup>  
Unika Prihatsanti<sup>2</sup>

### Abstract

*Not all mass media content beneficial to audiences. Children are the most vulnerable group of viewers with the negative impact from television and technological advances of the internet and video games. This study aims to capture the data in the form frequency of watching television and playing electronic games on children in Semarang.*

*The spread of datas were done by using two questionnaires, namely the frequency of watching television and playing electronic games. Sampling technique was used in incidental technique. The research method used was quantitative and the results were analyzed with descriptive statistics.*

*The study found that most children in Semarang watching television and playing electronic games for more than 2 (two) hours per day, while the government recommends consumption of televisions and other electronic audiovisual media is a maximum of two hours each day, under parental guidance. This study is one fact which indicates that the alert of television and electronic games has not been noticed by parents, then it is further expected that research about the negative impact of television and electronic games.*

**Keyword:** *frequency of watching television, playing electronic games, children*

Anak adalah 'aset' bangsa. Hal ini disetujui oleh semua orang. Namun kita tidak bisa memilih bahwa anak kita akan lahir dan hidup pada saat keadaan atau negara dalam keadaan seperti apa. Saat ini kemajuan dalam hal ilmu dan teknologi semakin pesat. Sebenarnya hal ini merupakan suatu tantangan bagi bangsa untuk mampu bersaing dengan negara lain dalam memajukan ilmu dan teknologi itu sendiri.

Satu hal yang perlu kita waspadai yaitu merebaknya kemajuan media yang berkaitan dengan teknologi seperti televisi, internet dan video game, yang bisa dikonsumsi oleh seluruh rakyat Indonesia secara bebas. Media literasi, yang diterjemahkan menjadi 'melek media', adalah kemampuan untuk memilah, mengakses, dan menganalisis isi media. Media literasi adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siapa saja, sehubungan dengan banyaknya media massa yang ada di tengah-tengah kita.

Fakta berbicara bahwa tidak semua isi media massa bermanfaat bagi khalayak. Banyak di antaranya yang tidak mendidik dan hanya mengedepankan kepentingan pemilik/pengelola media untuk mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya. Media literasi bermaksud membekali khalayak dengan kemampuan untuk memilah dan menilai isi media massa secara kritis, sehingga khalayak diharapkan hanya memanfaatkan isi media sesuai dengan kepentingannya.

<sup>1</sup> Staf Pengajar di Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro

<sup>2</sup> Staf Pengajar di Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro

Media massa merupakan media yang digunakan secara massal untuk menyebarluaskan informasi kepada khalayak. Informasi itu bisa berupa hiburan, atau pendidikan. Media massa terdiri dari media cetak dan media elektronik. Yang termasuk media cetak adalah koran, majalah, tabloid, *newsletter*, dan lain-lain. Sedangkan media elektronik adalah televisi dan film (media audiovisual), juga radio (media audio). Fungsi media massa setidaknya ada empat, yaitu menginformasikan (*to inform*), mendidik (*to educate*), membentuk opini atau pendapat (*to persuade*), dan menghibur (*to entertain*). Media literasi muncul didorong kenyataan bahwa fungsi media massa lebih dominan dalam hal menghibur, dan mengabaikan fungsi mendidik.

Fakta kedua menunjukkan bahwa anak merupakan kelompok pemirsa yang paling rawan terhadap dampak negatif siaran televisi dan kemajuan teknologi berupa internet dan video *game*. Pengaruh media terhadap anak ini makin besar, teknologi semakin canggih & intensitasnya semakin tinggi. Padahal orangtua tidak punya waktu yang cukup untuk memperhatikan, mendampingi & mengawasi anak. Anak lebih banyak menghabiskan waktu menonton televisi dan bermain *game* melalui *playstation* dan komputer ketimbang melakukan hal lainnya. Mereka akan belajar bahwa kekerasan itu menyelesaikan masalah. Mereka juga belajar untuk duduk di rumah dan menonton, bukannya bermain di luar dan berolahraga. Hal ini menjauhkan mereka dari pelajaran-pelajaran hidup yang penting, seperti bagaimana cara berinteraksi dengan teman sebaya, belajar cara berkompromi dan berbagi di dunia yang penuh dengan orang lain.

Semarang adalah salah satu kota besar di Indonesia. Jumlah populasi masyarakat Semarang sampai saat ini terus berkembang, dan jumlah kelahiran dan kesehatan balita dan

anak-anak tergolong baik (Kompas Jawa Tengah, 10 Oktober 2010). Semua orangtua tentu ingin memiliki anak yang cerdas, kreatif, berprestasi dan berakhlak mulia. Pendidikan anak yang demikian tidak dapat terjadi secara instan, melainkan melalui suatu proses pembelajaran anak terhadap lingkungannya. Banjirnya informasi melalui media televisi dan aktivitas anak yang berkaitan dengan game elektronik dapat menghambat bahkan mengganggu perkembangan anak, sehingga hal ini harus diantisipasi oleh orangtua. Berdasarkan semua paparan di atas, peneliti bermaksud untuk melihat gambaran secara deskriptif mengenai frekuensi menonton televisi dan main *game* elektronik pada anak di Semarang.

### Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui frekuensi menonton televisi dan bermain *game* elektronik pada anak di Semarang.

### Metode Penelitian

Populasi penelitian ini adalah anak-anak dalam keluarga yang tersebar di Kota Semarang, dengan pertimbangan untuk mengontrol homogenitas subyek atas pengaruh lingkungan biografis. Jumlah subyek dihitung dengan proporsi atau pendekatan statistik yang tepat sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku (Sugiyono, 2005). Besarnya sampel yang digunakan pada metode kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan rumus Slovin. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *nonprobability sampling* yaitu *accidental sampling*, dimana subjek adalah mereka yang ditemui dan sesuai dengan kriteria tujuan penelitian, dan diperoleh 100 subyek penelitian

Metode pengumpulan data dengan menggunakan *interview* dan angket. Pengumpulan data dilakukan oleh penulis terhadap anak dan keluarga di Semarang.

Hasil penelitian diolah dengan pendekatan analisis teoretik-deskriptif yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal yang diolah dengan metode statistika, dalam hal ini adalah frekuensi menonton televisi dan main game elektronik pada anak di Semarang. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah analisis deskriptif melalui *sum* dan *mean* dengan alat bantu SPSS (*statistical package for social sciences*) versi 17.0. Statistika deskriptif ditujukan untuk mencari proporsi maupun frekuensi dari karakteristik subyek penelitian.

**Hasil Penelitian**

**Persiapan Alat Ukur**

Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat ukur penelitian, yaitu angket untuk menjangar data frekuensi menonton acara televisi dan bermain *game* elektronik. Subyek dalam penelitian ini adalah 100 anak yang tersebar di Kota Semarang.

Angket diberikan dalam bentuk tabel, untuk menjangar berapa jam anak menonton acara televisi dan bermain *game* elektronik, apa saja acara televisi yang ditonton anak-anak Semarang, dan apa saja jenis *game* elektronik yang dimainkan anak. Untuk anak kelas 1-3 SD, angket dipandu dan ditulis oleh penulis dan untuk anak kelas 4-6 SD, mereka mengisi sendiri angket tersebut.

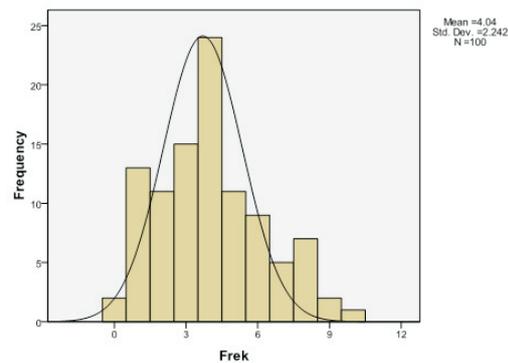
**Hasil Analisis Data dan Interpretasi**

**Sebaran Data Menonton Televisi**

Data Statistik Menonton Televisi

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4.04
Median		4.00
Mode		4
Std. Deviation		2.242
Variance		5.029
Sum		404

Histogram

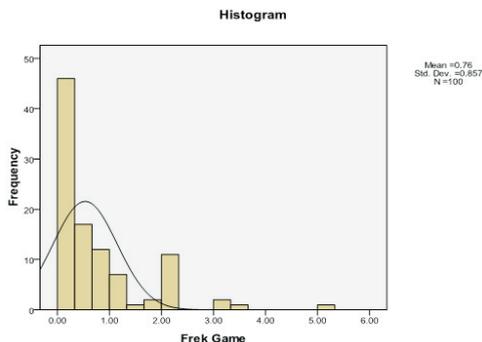


**Grafik Frekuensi Menonton Televisi pada Anak di Semarang**

**Sebaran Data Bermain Game Elektronik**

Data Statistik Bermain Game Elektronik

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		.7645
Median		.4000
Mode		.30
Std. Deviation		.85739
Variance		.735
Sum		76.45



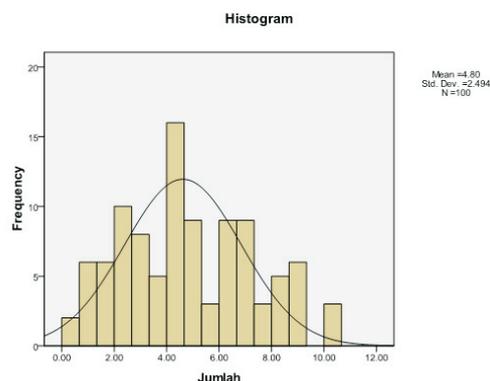
**Grafik Frekuensi Bermain Game Elektronik pada Anak di Semarang**

**Sabaran Data Menonton Televisi dan Bermain Game Elektronik**

**Data Statistik Televisi dan Game**

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4.8045
Median		4.5500
Mode		4.30 <sup>a</sup>
Std. Deviation		2.49383
Variance		6.219
Sum		480.45

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown



**Grafik Menonton Televisi dan Bermain Game Elektronik pada Anak di Semarang**

Dari keseluruhan data di atas, tampak bahwa data rekapitulasi menonton televisi dan bermain *game* elektronik cukup tersebar secara normal.

**Diskusi**

Anak merupakan buah hati dalam keluarga. Setiap orangtua tentunya menginginkan anaknya menjadi anak-anak yang berkualitas baik, yaitu cerdas, kreatif, berprestasi dan berakhlak mulia. Anak yang demikian tidak dapat dibentuk secara *instant*. Dibutuhkan suatu pendidikan baik dan positif yang berkesinambungan, dan semua itu tentunya tidak lepas dari tanggungjawab orangtua. Orangtua seringkali tidak waspada, apa saja yang dilakukan anak dan apa saja yang dikonsumsi anak setiap harinya, baik secara fisik maupun psikologis.

Anak dihujani oleh berbagai informasi secara audiovisual melalui berbagai media massa, termasuk diantaranya adalah televisi dan *game* elektronik. Jika orangtua tidak ikut mendampingi dan mengawasi kegiatan tersebut, maka anak akan secara bebas menyerap semua informasi yang diterima dari lingkungannya tanpa *filter*.

Penelitian ini menghasilkan sebuah data mengenai frekuensi menonton televisi dan bermain game elektronik pada anak-anak di Semarang. Melalui data 100 orang anak, ditemukan bahwa rata-rata anak di Semarang menonton televisi lebih dari 4 jam setiap harinya, dan rata-rata bermain *game* elektronik hampir satu jam setiap harinya. Data penjumlahan frekuensi menonton televisi dan bermain *game* elektronik pada anak-anak di Semarang menunjukkan rata-rata hampir 5 jam setiap harinya. Adapun rincian datanya adalah, 17 anak menonton televisi ditambah bermain game elektronik selama 2 (dua) jam atau kurang, dan sisanya sebanyak 83 anak menonton televisi ditambah bermain *game*

elektronik selama lebih dari dua jam setiap harinya, bahkan 25 diantaranya mengkonsumsi televisi ditambah *game* elektronik selama lebih dari 6 jam setiap harinya.

Fakta ini sangat memprihatinkan, karena berdasarkan hasil penelitian mengenai literasi media di Jakarta 2009 (artikel [www.literasimedia.com](http://www.literasimedia.com)), konsumsi sehat televisi dan media visual elektronik untuk anak adalah maksimal 2 (dua) jam setiap harinya. Itupun harus diwaspadai acara televisi apa dan jenis *game* elektronik apa yang dikonsumsi anak-anak.

Data penunjang dalam lampiran, menunjukkan bahwa mayoritas acara televisi yang ditonton anak di Semarang adalah kartun pagi, sore dan malam, lalu kuis dan *reality show*, Opera Van Java, Indonesia Mencari Bakat, Sinetron, dan film malam, dimana acara-acara tersebut sangat diperlukan pendampingan dari orangtua.

### **Simpulan dan Saran**

#### **Simpulan**

Penelitian deskriptif ini menghasilkan data mengenai anak-anak di Semarang berupa rata-rata dari frekuensi menonton televisi dan bermain *game* elektronik setiap harinya. Data tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan anak-anak di Semarang menonton televisi dan bermain *game* elektronik selama lebih dari 2 (dua) jam setiap harinya. Saran dari pemerintah berkaitan dengan media literasi melalui hasil penelitian di Jakarta, konsumsi televisi dan media audiovisual elektronik lainnya adalah maksimal dua jam setiap harinya, di bawah pendampingan orangtua.

#### **Saran**

Berdasarkan fakta hasil penelitian ini, maka penulis menyarankan :

1. Dilakukan penelitian lanjutan mengenai konsumsi televisi dan media elektronik lainnya terhadap subyek dengan jumlah yang lebih besar di Semarang ataupun di kota-kota besar lainnya, untuk dijadikan data empirik mengenai waspada televisi dan media elektronik bagi anak.
2. Hasil penelitian ini ditindaklanjuti dengan melakukan beberapa penelitian mengenai dampak negatif media bagi anak dan literasi media pada anak.

**Daftar Pustaka**

- Cavanaugh, John C., & Blanchard-Fields, Fredda. (2006). *Adult Development and Aging*. Thompson Wadsworth, USA.
- Corey, Gerald. (2005). *Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy*, E. Koeswara. Jakarta: PT Refika Aditama
- Gable, Sara. (2002). *Creativity in Young Children, Information From Human Environmental Science Extention*, Gogle search.
- Hadi. S. (1990). *Metodologi Research II*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hurlock, E. (2004). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Ike Junita Ekomadyo. (2005). *Prinsip Komunikasi Efektif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Malik, Dedy Djamaluddin & Iriantara, Yosol. (1993). *Komunikasi Persuasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Media Literasi, *Artikel Ilmiah* [www.medialiterasi.com](http://www.medialiterasi.com) 2010.
- Nevid Jeffrey S., Rathus, Greene. (2005). *Psikologi Abnormal, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Papalia, D. E., Olds, S. W., Feldman, R. D. 2004. *Human development (9th ed)*. Mc Graw Hill, New York.
- Rakhmat, J. (1992). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Reni Akbar – Hawadi. (2001). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Grasindo
- Santrock, J. W. (2005). *Psychology. Updated Seventh Edition*. McGraw Hill, New York.
- Siegel, S. (1997). *Statistik Non Parametrik untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Gramedia.
- Singgih D. Gunarsa, D, S. (2004). *Konseling dan Psikoterapi*, Jakarta: PT BPK Gunung Mulia