

Opini Siswa Mengenai Tayangan Kartun *Spongebob Squarepants*

Adrian Firas Setiadi, A. Sigit Pramono Hadi

Program Studi Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Inter Studi

Jl Wijaya II No 62 Jakarta 12160

adrianfiras95@gmail.com

Abstract—This study aims to find out and understand students' opinions about the *Spongebob Squarepants* cartoon program because the *Spongebob Squarepants* cartoon program has been reprimanded for presenting a fighting scene which is considered to have a negative impact on the audience, especially children. The content is deemed inappropriate for display because it can lead to children's opinions so that there is a misperception. The research method used is quantitative research methods with descriptive research. The population taken by the researcher was 7th grade students of SMPN 3 Bogor 2020/2021. The sampling technique used is probability sampling with a sample size of 65 people. The research was analyzed quantitatively using SPSS software. The results of the research findings showed that students' opinions about the *Spongebob Squarepants* cartoon show were positive. This is shown in the dimension of trust, respondents have a positive opinion on the *Spongebob Squarepants* cartoon show with the item "I realize the importance of seeing the good side of the *Spongebob Squarepants* cartoon (such as about friendship)" as the strongest, then in the value dimension the respondent has an opinion that is quite positive on the *Spongebob Squarepants* cartoon show with the item "I judge the blur in the scene Sandy" the squirrel "wearing a bikini should be done" as the strongest, and finally on the expectation dimension, respondents have a positive or even very positive opinion with the item "I hope to take the good things from the cartoon *Spongebob Squarepants* "as the most powerful.

Keywords— *Broadcasting, Spongebob Squarepants, Opinion.*

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami opini siswa mengenai tayangan kartun *Spongebob Squarepants* karena program kartun *Spongebob Squarepants* pernah ditegur karena dinilai menyajikan adegan berkelahi yang dinilai dapat berdampak buruk bagi penonton, terutama anak-anak. Konten tersebut dirasa tidak pantas ditayangkan karena dapat menggiring opini anak-anak sehingga terjadi salah persepsi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan penelitian deskriptif. Populasi yang diambil oleh peneliti adalah Siswa/Siswi kelas VII SMPN 3 Bogor 2020/2021. Teknik sampling yang di gunakan adalah probability sampling dengan jumlah sampel sebanyak 65 orang. Penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan software SPSS. Hasil temuan penelitian menunjukkan opini siswa mengenai tayangan kartun *Spongebob Squarepants* adalah positif. Hal ini ditunjukkan pada dimensi kepercayaan, responden memiliki opini yang positif terhadap tayangan kartun *Spongebob Squarepants* dengan item "Saya menyadari pentingnya untuk melihat sisi baik dari kartun *Spongebob*

Squarepants (seperti tentang persahabatan)" sebagai yang paling kuat, lalu pada dimensi nilai responden memiliki opini yang cukup positif terhadap tayangan kartun *Spongebob Squarepants* dengan item "Saya menilai blur pada adegan Sandy "si tupai" memakai bikini sudah seharusnya dilakukan" sebagai yang paling kuat, dan terakhir pada dimensi pengharapan responden memiliki opini yang positif atau bahkan hampir sangat positif dengan item "Saya berharap dapat mengambil hal baik dari kartun *Spongebob Squarepants*" sebagai yang paling kuat.

Kata Kunci— *Penyiaran, Spongebob Squarepants, Opini.*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan yang sangat pesat terjadi pada industri pertelevisian di Indonesia, setelah 27 tahun TVRI berdiri sebagai satu-satunya saluran televisi yang dapat ditonton oleh penduduk Indonesia, barulah pada sekitar tahun 1989, pemerintah memberikan surat izin beroperasi kepada beberapa kelompok usaha Bimantara untuk membuka sebuah stasiun televisi RCTI yang merupakan saluran televisi kedua di Indonesia, disusul dengan kemunculan stasiun TV SCTV, Indosiar, ANTV dan TPI yang mengutamakan program berita (Askurifai, 2009)

Sebagai salah satu media hiburan yang mampu memberikan beraneka ragam pilihan, stasiun televisi berupaya untuk menjangkau permintaan berbagai kalangan usia pemirsanya. Dengan berkembangnya industri televisi, program tayangannya pun semakin beragam. Televisi menghadirkan berbagai tontonan gratis yang dapat dinikmati oleh pemirsanya kapan saja. Semakin beragamnya kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat, setiap stasiun televisi pun ikut berusaha memberi yang terbaik.

Karena persaingan pihak stasiun televisi pun dituntut untuk menciptakan dan menayangkan program-program yang menarik. Terlebih media televisi mempunyai fungsi yaitu menayangkan dan memberi informasi kepada khalayak luas (Effendy, 2003).

Tetapi, banyak tayangan televisi yang dirasa berdampak negatif oleh para penonton. Tayangan seperti sinetron, drama televisi bahkan tayangan kartun pun banyak yang mendapat sanksi dari Komisi Penyiaran Indonesia. Tayangan-tayangan tersebut dirasa tidak mendidik atau memberikan tayangan yang dianggap negatif. KPI melayangkan sanksi terhadap program-program televisi

yang dirasa memberi dampak negatif terhadap para penonton.

Sanksi yang artinya ancaman hukuman, merupakan alat yang memaksa agar suatu kaidah, seperti undang-undang tidak dilanggar, namun ditaati (J.C.T Simorangkir, Rudy T. Erwin, 2006). Sanksi pidana pada awalnya hanya satu macam sanksi kriminal berupa hukuman yang tujuannya untuk pencegahan (*prevention*) (Asshiddiqie & Syafa'at, 2012).

KPI merupakan pihak yang bertujuan untuk mewakili kepentingan rakyat di bidang penyiaran dengan selalu memperhatikan tujuan yang diamanatkan Undang-undang Nomor 32 tahun 2002 Pasal 3: "Penyiaran diselenggarakan dengan tujuan untuk memperkuat integrasi nasional, terbinanya watak dan jati diri bangsa yang beriman dan bertaqwa, mencerdaskan kehidupan bangsa, memajukan kesejahteraan umum, dalam rangka membangun masyarakat yang mandiri, demokratis, adil, dan sejahtera, serta menumbuhkan industri penyiaran Indonesia".

Belakangan ini banyak program yang ditegur KPI karena kontennya yang dirasa kurang mendidik. Salah satunya program kartun Spongebob Squarepants yang ditegur karena dinilai menyajikan adegan berkelahi yang dinilai dapat berdampak buruk bagi penonton, terutama anak-anak. Konten tersebut dirasa tidak pantas ditayangkan karena dapat menggiring opini anak-anak sehingga terjadi salah persepsi.

SpongeBob SquarePants adalah sebuah serial animasi buatan Stephen Hillenburg yang diterbitkan oleh perusahaannya sendiri United Plankton Pictures Inc, merupakan animasi terpopuler yang ditayangkan di jaringan tv kabel Nickelodeon. SpongeBob Squarepants berpusat pada protagonis eponim dan beragam karakter utama, pendukung, dan berulang. Spongebob di sini merupakan karakter utama yang memiliki sahabat bernama Patrick sang bintang laut yang biasanya melakukan kegiatan sehari-hari bersama di dunia bawah laut. Selain Patrick, Spongebob pun memiliki sahabat lain yaitu Sandy "si tupai" yang memiliki karakter jenius dan pemberani. Lalu Spongebob pun juga memiliki tetangga bernama Squidward, gurita yang dikenal sebagai karakter dengan sifat yang cuek terhadap omongan orang. Dan terakhir ada Plankton yang terus berusaha untuk mencuri resep dari tempat dimana Spongebob bekerja. Spongebob Squarepants ini biasa ditayangkan di saluran GTV pada jam 6.30-9.30 dan 11.00-15.00. SpongeBob Squarepants adalah acara berperingkat teratas di jaringan yang melayani kelompok usia 2-11 tahun meskipun mempertahankan pengikut pemirsa yang cukup besar di atas kelompok sasarannya (Rice, 2009).

Namun, ada beberapa unsur kekerasan yang terdapat pada tayangan kartun Spongebob Squarepants ini, yang dikhawatirkan jika anak menonton tayangan kekerasan akan mempengaruhi perkembangannya. Tidak hanya itu, di negara asalnya Amerika Serikat, film ini pun menuai beberapa kontroversi terkait dengan kandungan kekerasan hingga mendukung gay dan pemanasan global. Dr. Angeline S.Lillard selaku pakar psikolog di Universitas

Virginia beranggapan bahwa bila anak-anak di usia Balita (2-5 tahun) dan ABG rutin menonton SpongeBob SquarePants akan mengalami kelemahan berpikir. Ini juga dapat mempengaruhi kemampuan berkonsentrasi. Karena SpongeBob adalah sebuah film kartun beralur cepat yang berlatar belakang di bawah lautan.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut, terlebih karena tayangan ini masih ditonton oleh masyarakat banyak. Identifikasi masalah penelitian ini adalah untuk mengetahui opini siswa mengenai tayangan kartun Spongebob Squarepants. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami opini siswa mengenai tayangan kartun Spongebob Squarepants.

II. LANDASAN TEORI

A. Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama di sini maksudnya adalah sama makna. Hal yang senada diungkapkan oleh Hafied Cangara, komunikasi berpangkal pada perkataan Latin *communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih.

Selain itu, Deddy Mulyana memberikan beberapa pendapat para ahli antara lain, Theodore M.Newcomb yang berkata "Komunikasi merupakan setiap tindakan komunikasi dipandang sebagai suatu transmisi informasi, terdiri dari rangsangan yang diskriminatif, dari sumber kepada penerima". Lalu Carl.I.Hovland yang mengatakan "Komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambanglambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikate)". Berikutnya Gerald R.Miller mengatakan "Komunikasi terjadi ketika suatu sumber menyampaikan suatu pesan suatu penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima". Everett M.Rogers berpendapat bahwa "Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk merubah tingkah laku mereka". Raymond S.Ross juga berpendapat "Komunikasi (internasional) adalah suatu proses menyortir, memilih dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator". Lalu Mary B. Cassata dan Molefi K. Asante berkata "Komunikasi adalah transmisi informasi dengan tujuan mempengaruhi khalayak". Dan yang terakhir pendapat dari Harold Laswell "Cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut, Who says what and with channel to whom with what effect? atau siapa yang mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan pengaruh bagaimana" (Deddy Mulyana, 2015).

Komunikasi juga berfungsi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman bagi manusia (Hadi, 2020)

B. Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi dimana pesan yang dapat diterima secara serentak dan cepat melalui media elektronik maupun cetak (D Mulyana & Rakhmat, 2010).

Media massa didefinisikan sebagai wadah atau sarana orang untuk mencari dan mendapatkan informasi (Widoawati, 2012).

Media massa juga berperan besar dalam mewujudkan informasi dan menyuguhkan hiburan yang dibutuhkan masyarakat (Mustika, 2019).

C. Teori Opini

Pada buku *Modern Public Opinion*, William Albright berkata bahwa pernyataan mengenai sesuatu yang bertentangan disebut dengan opini (Abdurrahman, 1993). Menurut buku *Opini Publik* (Sunarjo, 1997) opini merupakan jawaban terbuka (*overt*) terhadap suatu persoalan atau *issue* ataupun jawaban yang diajukan secara tertulis maupun lisan. Opini juga dianggap sebagai tanggapan lisan individu terhadap rangsangan yang umumnya diajukan sebagai pertanyaan.

Jadi bisa disimpulkan bahwa opini merupakan pendapat seseorang yang dapat diutarakan melalui kata-kata, tulisan atau cara-cara lain yang mengandung arti.

D. Proses Terbentuknya Opini

Opini publik dapat terbentuk karena pengaruh dari proses komunikasi. Dengan media massa melalui proses komunikasi masyarakat dapat memperoleh pengetahuan dan informasi tentang persoalan yang sedang terjadi. Opini publik akan terbentuk oleh media sehingga terjadi perubahan. Sikap dan mentalitas masyarakat adalah hasil perubahan dari opini yang berkembang di masyarakat (Sudjadi et al., 2014).

E. Komponen Opini

Setiap opini memiliki tiga komponen yaitu yang pertama adalah Kepercayaan. Kepercayaan mengacu pada sesuatu yang diterima khalayak, benar atau tidak berdasarkan pengalaman masa lalu, pengetahuan dan informasi sekarang dan persepsi yang berkesinambungan. Berikutnya adalah Nilai. Nilai melibatkan kesukaan-kehidupan, cinta dan kebencian, hasrat dan ketakutan, bagaimana orang menilai sesuatu dan intensitas penilaiannya apakah kuat, lemah, netral. Dan yang terakhir adalah Pengharapan. Mengandung citra seseorang tentang apa keadaannya setelah tindakan. Pengharapan, ditentukan dari pertimbangan terhadap sesuatu yang terjadi pada masa lalu, keadaan sekarang, dan sesuatu yang kira-kira akan terjadi jika dilakukan perbuatan tertentu (Rivers, William L.; Mathews, 1994).

F. Jenis Jenis Opini

Opini memiliki berbagai jenis, ada opini individual, opini pribadi, opini kelompok, opini mayoritas, opini minoritas, opini massa dan opini umum. Opini individual merupakan pendapat perorangan entah itu setuju atau tidak

setuju tentang apa yang terjadi di masyarakat.

Opini pribadi merupakan pendapat asli seseorang mengenai suatu masalah sosial. Berbanding terbalik dengan Opini Kelompok, dimana pendapat yang terdapat pada kelompok tertentu mengenai suatu masalah sosial yang menyangkut kepentingan orang banyak.

Sementara pengertian Opini Mayoritas merupakan pendapat dari bagian masyarakat yang lebih besar daripada bagian masyarakat lainnya yang berkaitan dengan suatu masalah pro dan kontra. Sedangkan opini minoritas merupakan kebalikan dari opini mayoritas yaitu pendapat dari bagian masyarakat yang lebih sedikit dari bagian masyarakat lainnya.

Opini massa merupakan hasil dari perkembangan pendapat masyarakat yang berbeda menyangkut kepentingan umum. Dan terakhir opini umum, yang berarti pendapat masyarakat yang menyangkut kepentingan umum (Effendy, 2003).

G. Opini Audiens

James N Druckman dalam artikelnya berjudul *On the Limits of Framing Effects: Who Can Frame?* Menjelaskan bahwa "*framing* yang berbeda-beda di media dapat mempengaruhi opini audiens sehingga terjadinya opini yang berbeda-beda di benak audiens" (Druckman, 2001).

H. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang membahas tentang opini sebelumnya pernah dilakukan oleh Karra Sugianto (2017), dengan jurnal berjudul "Opini Pemirsa Surabaya Terhadap *Blur* dalam Program Acara di Televisi", yang menjabarkan tentang opini. Kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa Opini Pemirsa Surabaya terhadap *Blur* dalam Program Acara di Televisi adalah netral.

Penelitian lain terkait kekerasan di film kartun Spongebob Squarepants juga pernah diteliti oleh Nopri Kosuma Wijaya (2013), dengan skripsi berjudul "Kekerasan dalam Program Anak (Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants)", yang menjelaskan tentang adegan kekerasan pada kartun Spongebob Squarepants. Kesimpulan penelitian ini bahwa unsur kekerasan psikologis lebih mendominasi dan lebih besar dibandingkan dengan unsur kekerasan fisik dari tayangan program cinema animasi kartun anak SpongeBob Squarepants yang ditayangkan pada periode tanggal 01 - 08 Mei 2013.

I. Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, peneliti menjadikan opini sebagai variabel nya. Dimana dalam variabel tersebut terdapat beberapa dimensi, yaitu dimensi kepercayaan, dimensi nilai, dan dimensi pengharapan. Untuk mengetahui nilai dari setiap nilai dari dimensi tersebut, peneliti menggunakan cara dengan menyebar kuisioner kepada target penelitian, yaitu siswa kelas 7 SMPN 3 Bogor. Penyebaran kuisioner ini bertujuan untuk memahami opini siswa mengenai tayangan kartun spongebob squarepants.

J. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena adanya variabel yang akan diteliti dan penelitian akan dilaksanakan di SMPN 3 Bogor. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan penelitian deskriptif. Menurut (Suharsimi, 2013) metode penelitian kuantitatif adalah: “Penelitian kuantitatif sesuai dengan namanya, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya”.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Opini (Variabel X). Variabel X ini memiliki 3 dimensi yaitu Kepercayaan, Nilai, dan Pengharapan.

Penelitian ini akan menggunakan Kuesioner dengan Skala Likert. Pendapat ‘Sangat Tidak Setuju’ diwakili skala 1, ‘Tidak Setuju’ diwakili skala 2, ‘ragu-ragu’ diwakili skala 3, ‘Setuju’ diwakili skala 4, dan ‘Sangat Setuju’ diwakili skala 5.

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil oleh peneliti adalah Siswa/Siswi kelas VII SMPN 3 Bogor 2020/2021 yang berjumlah 316. Peneliti menggunakan populasi Siswa/Siswi kelas VII SMPN 3 bogor dikarenakan menurut Lembaga Survei Nielsen, program Spongebob Squarepants lebih efektif menjangkau penonton usia 5-14 tahun, terlebih menurut (Mustika, 2019) usia anak kelas 7 yang berkisar 14 tahun masih belum produktif. Sehingga berkemungkinan masih menonton kartun. Syarat untuk menjadi responden dalam penelitian ini adalah siswa atau siswi SMPN 3 Bogor kelas VII yang masih menonton kartun Spongebob Squarepants dalam jangka waktu 2019-2020.

Teknik yang di gunakan adalah *probability sampling* dengan menggunakan sampling acak sederhana.

Menurut (Suharsimi, 2013) “Sampel berfungsi untuk mewakili keseluruhan populasi yang dijadikan objek untuk penelitian”. Untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian, peneliti berpedoman kepada ketentuan sebagaimana dikemukakan oleh (Suharsimi, 2013) bahwa “Apabila kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subjeknya lebih besar, maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%”. Berdasarkan pedoman Suharsimi Arikunto, peneliti mengambil 20% dari populasi 316 sebagai sampel, yaitu 63,2 yang digenapkan menjadi 65 orang.

Penelitian ini menggunakan teknik penyebaran kuisisioner, dimana responden yang diberi kuisisioner adalah siswa/siswi SMPN 3 Bogor Kelas VII T.A 2020/2021. Dan penilaian data jawaban responden menggunakan skala likert.

Setelah data dari responden terkumpul maka dilakukanlah analisis data. Menurut (Sugiyono, 2017) analisis data yaitu “mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan”.

Dalam penelitian ini rata-rata dari tiap jumlah skor yang diberikan responden ditiap butir pertanyaan ingin diketahui, agar nantinya dapat disimpulkan sejauh mana pertanyaan tersebut disetujui oleh para responden.

Rumus Rata-Rata (Mean)

$$X = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X + X_n}{n}$$

Keterangan:

X = Mean data

Xn = Variabel ke-n

N = Banyaknya data atau jumlah sampel

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas menggunakan program SPSS. Menurut (Sugiyono, 2010) “Validitas suatu butir pertanyaan dapat dilihat pada hasil *output* SPSS pada tabel dengan judul *Item-Total Statistic*. Menilai kevalidan masing-masing butir pertanyaan dapat dilihat dari nilai *Corrected item-Total Correlation* masing-masing butir pertanyaan. Suatu butir pertanyaan dikatakan valid jika nilai r-hitung yang merupakan nilai dari *Corrected item-Total Correlation* > 0,30”.

Menurut (Sugiyono, 2010) hasil pengukuran kepada objek yang sama dan menghasilkan data yang sama merupakan definisi dari reliabilitas.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan penelitian diperoleh dari penyebaran kuesioner. Data penelitian diawali dengan pengujian validitas dan reliabilitas kuesioner dengan melibatkan 30 orang. Pengujian validitas penelitian menggunakan rumus *KMO and Bartlett's test*. Sedangkan, pengujian reliabilitas penelitian menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Data penelitian dikatakan valid apabila hasil nilai > 0,50. Kemudian, data penelitian dikatakan reliabel apabila hasil nilai Cronbach's Alpha > 0,60.

Setelah data penelitian dinyatakan valid dan reliabel dilanjutkan dengan penyebaran kuesioner sebanyak 65 responden.

TABEL 1 HASIL UJI VALIDITAS

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.721
Bartlett's Test of Sphericity.	Approx. Chi-Square	379.020
	df	153
	Sig.	.000

Sumber: Pengolahan SPSS Peneliti, 2020.

Mengacu hasil data penelitian pada tabel 1 uji validitas penelitian variabel Opini, dengan melibatkan 30 orang dan penghitungan rumus menggunakan *KMO and Bartlett's test* diketahui dengan jelas bahwa nilai dari pernyataan kuisisioner (0,721) artinya pernyataan kuisisioner telah dinyatakan valid.

TABEL 2 HASIL UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
.951	18

Berdasarkan data penelitian pada tabel 2, mengenai hasil uji reliabilitas dapat diketahui dengan jelas yakni variabel Opini memperoleh nilai Cronbach's Alpha (0,951) artinya sebanyak 18 item pernyataan kuesioner dinyatakan reliabel.

Setelah melakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas, peneliti menyebarkan kuisisioner kepada 65 responden.

TABEL 3 IDENTITAS RESPONDEN

Apakah anda murid SMPN 3 Bogor kelas 7 Tahun Ajaran 2020/2021?

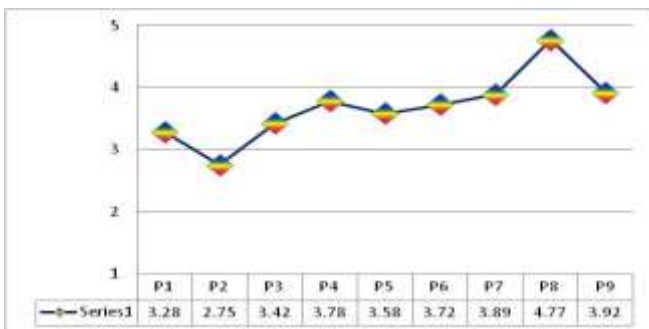
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	65	100.0	100.0	100.0

Apakah anda menonton tayangan kartun Spongebob Squarepants dalam rentang waktu 2019-2020?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	65	100.0	100.0	100.0

Berdasarkan hasil data penelitian pada tabel 3 mengenai karakteristik responden, dapat diketahui bahwa 100% responden merupakan murid SMPN 3 Bogor kelas 7 Tahun Ajaran 2020/2021 dan menonton tayangan kartun Spongebob Squarepants dalam rentang waktu 2019-2020.

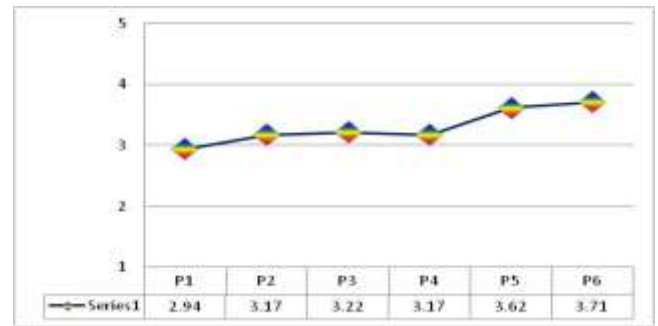
TABEL 4.1 GRAFIK BERDASARKAN DIMENSI KEPERCAYAAN



Bentuk grafik kontinum pada Tabel 4.1 dimensi "Kepercayaan" berkisar antara 2,75 sampai 4,77 dengan angka terendah (2,75) pada indikator ke-2 "Saya mengetahui bahwa tayangan kartun Spongebob Squarepants dianggap membawa pada pengaruh buruk" dan angka tertinggi (4,77) pada indikator ke-8 "Saya menyadari pentingnya untuk melihat sisi baik dari kartun Spongebob Squarepants (seperti tentang persahabatan)" dengan rata-rata mean 3,68 yang berarti bahwa responden memiliki opini yang positif terhadap tayangan kartun Spongebob Squarepants dilihat dari segi "Kepercayaan". Berdasarkan indikator dengan nilai tertinggi, responden masih memiliki kepercayaan terhadap tayangan kartun Spongebob Squarepants karena pada tayangan Spongebob masih

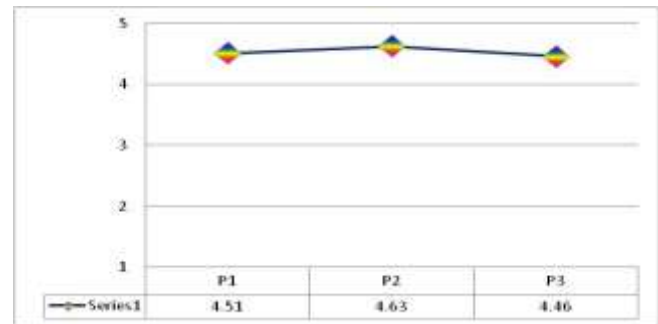
terlihat sisi baiknya seperti tentang persahabatan antara Spongebob dan Patrick.

TABEL 4.2 GRAFIK BERDASARKAN DIMENSI NILAI



Bentuk grafik kontinum pada Tabel 4.2 dimensi "Nilai" berkisar antara 2,94 sampai 3,71 dengan angka terendah (2,94) pada indikator ke-1 "Saya menyukai kartun Spongebob Squarepants saat adegan kekerasan karena itu hanya candaan semata" dan angka tertinggi (3,71) pada indikator ke-6 "Saya menilai *blur* pada adegan Sandy "si tupai" memakai bikini sudah seharusnya dilakukan" dengan rata-rata mean 3,31 yang berarti bahwa responden memiliki opini yang cukup positif terhadap tayangan kartun Spongebob Squarepants dilihat dari segi "Nilai". Responden menilai kartun Spongebob Squarepants masih cukup positif meskipun pada adegan sandy si tupai memakai bikini sudah seharusnya *blur*. Responden masih menilai Spongebob acara yang membawa cukup positif walaupun beberapa waktu lalu sempat terbawa kasus dan mendapat teguran dari KPI. Walaupun begitu, responden masih menganggap Spongebob tidak membawa aura negatif.

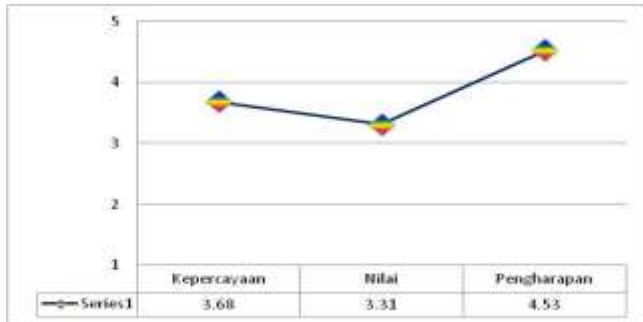
TABEL 4.3 GRAFIK BERDASARKAN DIMENSI PENGHARAPAN



Bentuk grafik kontinum pada Tabel 4.3 dimensi "Pengharapan" berkisar antara 4,46 sampai 4,63 dengan angka terendah (4,46) pada indikator ke-3 "Saya berharap tidak menimbulkan pemikiran yang negatif saat melihat *blur* pada adegan Sandy "si tupai" memakai bikini" dan angka tertinggi (4,63) pada indikator ke-2 "Saya berharap dapat mengambil hal baik dari kartun Spongebob Squarepants" dengan rata-rata mean 4,53 yang berarti bahwa responden memiliki opini yang sangat positif. Artinya responden sangat berharap bahwa kartun Spongebob Squarepants kedepannya bisa belajar menjadi

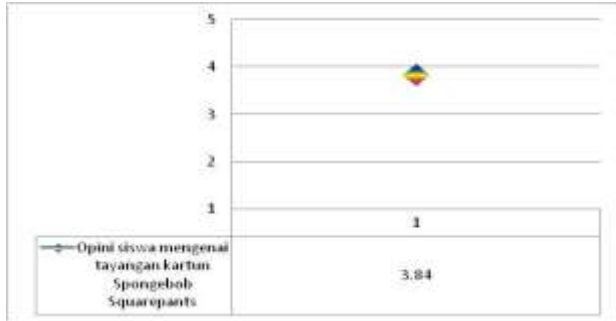
lebih baik seperti menghilangkan adegan-adegan kekerasan yang seharusnya ditayangkan pada kartun Spongebob Squarepants. Responden juga sangat berharap agar acara Spongebob dapat membawa konten yang lebih menarik dan bermanfaat di kemudian hari.

TABEL 4.4 GRAFIK BERDASARKAN BEBERAPA DIMENSI DALAM VARIABEL OPINI



Opini siswa mengenai tayangan kartun Spongebob Squarepants dilihat dari akumulasi 3 dimensi opini, pembentukan grafik kontinumnya berkisar antara 3,31 sampai 4,53 yang dapat diartikan bahwa responden memiliki opini yang cukup positif bahkan sampai ada yang “sangat positif”nya pada dimensi pengharapan. Ini menandakan bahwa mereka memiliki pengharapan yang tinggi terhadap tayangan kartun Spongebob Squarepants, mereka berharap bisa mengambil hal-hal baik/positif dari tayangan kartun tersebut.

TABEL 5 REKAPITULASI MEAN



Opini siswa mengenai tayangan kartun Spongebob Squarepants memiliki opini yang cukup positif atau bahkan positif karena memiliki nilai 3,84 mendekati angka 4. Nilai 3,84 ini didapat dari hasil Tabel 4.4 Grafik berdasarkan Dimensi Opini. Nilai yang didapat ini lebih tinggi dari penelitian terdahulu Karra Sugianto dengan Opini Pemirsa Surabaya Terhadap *Blur* dalam Program Acara di Televisi dengan 3,08.

$$\frac{3,68 (\text{kepercayaan}) + 3,31(\text{Nilai}) + 4,53 (\text{Pengharapan})}{3 (\text{Jumlah Dimensi})}$$

Sehingga didapatkan hasil rata-rata(mean) 3,84 yang berarti cukup positif atau bahkan positif karena mendekati angka 4.

IV. KESIMPULAN

Pada dimensi kepercayaan, responden memiliki opini yang positif terhadap tayangan kartun Spongebob Squarepants, lalu pada dimensi nilai responden memiliki opini yang cukup positif terhadap tayangan kartun Spongebob Squarepants, dan terakhir pada dimensi pengharapan responden memiliki opini yang positif.

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa opini siswa mengenai tayangan kartun Spongebob Squarepants adalah positif dilihat dari “Tabel 5 Rekapitulasi Mean”.

V. SARAN

Oleh karena terdapat angka yang rendah pada indikator kedua pada dimensi kepercayaan, bahwa ternyata responden masih percaya bahwa tayangan kartun Spongebob Squarepants memberi dampak yang positif, bukan pengaruh buruk.

Lalu terdapat angka yang rendah pada indikator pertama pada dimensi nilai, hendaknya jangan dimunculkan tayangan kekerasan karena film kartun Spongebob Squarepants ini masih banyak ditonton oleh anak dibawah umur.

Yang terakhir terdapat angka yang rendah pada indikator ketiga pada dimensi pengharapan, ternyata responden tidak berpikiran negatif saat melihat blur pada adegan sandy “tupai” memakai bikini. Ada baiknya pihak televisi memberi potongan adegan saat adegan sandy “tupai” memakai bikini.

Dari sisi penyiaran, alangkah baiknya pembuat konten atau *content creator* dapat mempertimbangkan ketiga dimensi dari opini (kepercayaan, nilai, pengharapan) dalam pembuatan konten/program kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurrahman, O. (1993). *Dasar-dasar Public Relations*. Bandung: Alumni.
- [2] Askurifai, B. (2009). *Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*. Widya Pajajaran.
- [3] Asshiddiqie, J., & Syafa'at, M. A. (2012). *Teori Hans Kelsen Tentang Hukum, Konstitusi*.
- [4] Druckman, J. N. (2001). On the limits of framing effects: Who can frame? *Journal of Politics*. <https://doi.org/10.1111/0022-3816.00100>
- [5] Effendy, O. U. (2003). *Hubungan Masyarakat suatu studi komunikologis (Public Relations a communicative study)* (Tjun Surjaman (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- [6] Hadi, S. P. (2020). Analisis Dampak Gaya Komunikasi Juru Bicara KPK Terhadap Persepsi Publik. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 5(1), 1–13.
- [7] J.C.T Simorangkir, Rudy T. Erwin, dan J. T. P. (2006). *Kamus Hukum*. Sinar Grafika.
- [8] Mulyana, D, & Rakhmat, J. (2010). Komunikasi antarbudaya. In *Penantar Komunikasi antarbudaya*.
- [9] Mulyana, Deddy. (2015). Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar. *Biomass Chem Eng*.
- [10] Mustika, T. (2019). PENGARUH TERPAAN MEDIA TERHADAP REPUTASI LEMBAGA PEMERINTAH. *Inter*

Script: *Journal of Creative Communication*.
<https://doi.org/10.33376/is.v1i1.350>

- [11] Rice, J. L. (2009). SpongeBob SquarePants: Pop culture tsunami or more? *Journal of Popular Culture*.
<https://doi.org/10.1111/j.1540-5931.2009.00724.x>
- [12] Rivers, William L.; Mathews, C. (1994). *Etika Media Massa dan Kecenderungan untuk melanggarnya*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [13] Sudjadi, F. A., Pantow, J. T., & Koagouw, F. V. I. . (2014). PERANAN TELEVISI DALAM PEMBENTUKAN OPINI PADA MASYARAKAT LINGKUNGAN I KELURAHAN TOSURAYA SELATAN KECAMATAN RATAHAN (Studi tentang Opini Masyarakat terhadap calon Presiden Joko Widodo) Oleh : Farieda Angellya Sudjadi Julia T Pantow Ferry V . I . A Koagou. III(3).
<https://media.neliti.com/media/publications/92603-ID-peranan-televisi-dalam-pembentukan-opini.pdf>
- [14] Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Bisnis. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D. *Bandung: Alfabeta*.
- [15] Sugiyono. (2017). Penelitian Kuantitatif. *Pemaparan Methodenelitian Kuantitatif*.
- [16] Suharsimi, A. (2013). Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi). *Jakarta: Rineka Cipta*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- [17] Sunarjo, D. S. (1997). *Opini Publik*. Yogyakarta: Liberty Offset.
- [18] Widoawati, D. (2012). Efek Media Massa Terhadap Khalayak. *Jurnal Adzikra*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>