



**DAMPAK FILM KARTUN NARUTO TERHADAP
PERILAKU PADA ANAK**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana

Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

Disusun oleh :

DEWANTORO WIDODO

44107010127

UNIVERSITAS MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

JAKARTA

2011



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Judul : DAMPAK FILM KARTUN NARUTO TERHADAP
PERILAKU PADA ANAK
Nama : Dewantoro Widodo
Nim : 44107010127
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 23 Juni 2011

Mengetahui,
Pembimbing

(Dicky Andika, S.Sos, M.Si)



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : DAMPAK FILM KARTUN NARUTO TERHADAP
PERILAKU
PADA ANAK
Nama : Dewantoro Widodo
Nim : 44107010127
Bidang Studi : Broadcasting

Mengetahui,

Ketua Sidang

(Afdal Makkuraga Putra S.Sos, MM, M.Si)

(.....)

Penguji Ahli

(Feni Fasta, SE, M.Si)

(.....)

Pembimbing

(Dicky Andika, S.Sos, M.Si)

(.....)



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : DAMPAK FILM KARTUN NARUTO TERHADAP
PERILAKU PADA ANAK
Nama : Dewantoro Widodo
Nim : 44107010127
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 18 Juli 2011

Disetujui dan Diterima Oleh

Pembimbing

(Dicky Andika, S.Sos, M.Si)

Kaprodi Broadcasting

(Feni Fasta, SE, M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dra. Diah Wardhani. M.Si)

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Peneliti telah berusaha dengan sebaik-baiknya karangan ilmiah mengenai “Dampak Film Kartun Naruto Terhadap Perilaku Pada Anak”. Akan tetapi peneliti menyadari masih banyak kekurangan baik mengenai isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, mohon kiranya penguji memberikan saran yang dapat membangun guna menyempurnakan penelitian ini.

Skripsi ini dapat terselesaikan oleh peneliti tidak terlepas dari bantuan dan saran-saran yang di berikan oleh pihak lain baik moril ataupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dicky Andika, S.Sos, M.Si, selaku pembimbing terbaik, yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat serta meluangkan waktunya yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Afdal Makkuraga Putra S.Sos. MM, M.Si, selaku ketua sidang skripsi yang telah menyatakan saya tidak layak lagi untuk menjadi mahasiswa dan di nyatakan lulus.
3. Ibu Feni Fasta, SE, M.Si, selaku penguji ahli pada saat sidang skripsi sekaligus pembimbing akademik terbaik selama perkuliahan berlangsung dari semester 1-8 yang selalu memberikan motivasi bagi peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan ini sampai selesai.

4. Bapak Drs Riswandi M.Si, selaku ketua sidang outline yang menyatakan saya untuk terus lanjut ke penelitian.
5. Dosen-dosen fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan pengetahuannya kepada peneliti selama perkuliahan berlangsung.
6. Para Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah melayani peneliti selama perkuliahan.
7. Kepada kepala sekolah, guru-guru dan murid SDN KEBON JERUK 12 PAGI JAKARTA BARAT yang telah bersedia untuk di adakannya penelitian.
8. Kedua orangtuaku (Papa Sunarko dan Mama Sri Melati) yang telah membiayai pendidikan hingga sekarang dan seluruh keluarga (alm.Mas Yudi, Mas Susan, Mba Nova, kakak Rini, dan adik-adik Diva serta Fajar).
9. My sweetie Rifka Agnestiany, yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan Skripsi, tetap setia ya yank ... !
10. Teman-teman seperjuangan semasa kuliah BLEDOOST.COM yang doyan makan dan jalan-jalan, Trias (big boz), Anjanu (aboel), Dony, Fahrul, Ilham, dan seluruh angkatan Broadcasting 07 yang lainnya.

Wassalam, Wr, Wb.

Jakarta, 25 Juni 2011

Dewantoro Widodo

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....	i
ABSTRAKSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Perumusan Masalah.....	8
1.3	Tujuan Penelitian.....	8
1.4	Signifikansi Penelitian.....	9
1.4.1	Signifikansi Akademis.....	9
1.4.2	Signifikansi Praktis.....	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Pengertian Komunikasi.....	9
2.1.1	Proses Komunikasi.....	10
2.1.2	Efek Komunikasi.....	10
2.2	Komunikasi Massa.....	11
2.2.1	Pengertian komunikasi Massa.....	11
2.2.2	Proses Komunikasi Massa.....	11
2.2.3	Efek Komunikasi Massa.....	11

2.2.4	Unsur-unsur Komunikasi massa.....	12
2.2.5	Fungsi Komunikasi Massa.....	14
2.2.6	Media Massa.....	15
2.2.7	Karakteristik Media Massa.....	15
2.2.8	Fungsi Media Massa.....	16
2.3	Televisi Sebagai Saluran Media Massa.....	17
2.3.1	Pengertian Televisi.....	17
2.3.2	Fungsi Televisi.....	18
2.3.3	Kekuatan dan Pengaruh Televisi.....	18
2.4	Program Televisi.....	18
2.4.1	Pengertian Progam Televisi.....	18
2.4.2	Khalayak Televisi.....	19
2.4.3	Segmentasi Khalayak.....	19
2.5	Film Kartun.....	20
2.5.1	Film Animasi Dwi Matra.....	22
2.5.2	Film Animasi Tri Matra.....	24
2.6	Perilaku	24
2.7	Dampak komunikasi Media Massa.....	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Tipe Penelitian.....	30
3.2	Metode Penelitian.....	31
3.3	Populasi dan Sampel.....	32
3.4.1	Populasi.....	32
3.4.2	Sampel.....	32
3.4.3	Penarikan Sampel.....	33
3.4	Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep.....	34
3.4.1	Definisi Konsep.....	34
3.4.2	Operasionalisasi Konsep.....	35
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.3.1	Data Primer.....	39
3.3.2	Data Sekunder.....	39
3.6	Teknik Analisis Data dan Pengolahan data.....	39
3.6.1	Analisis Data.....	39
3.6.2.	Pengolahan Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Tentang Film Kartun Naruto.....	43
-----	---	----

4.2	Gambaran Umum Waktu, Lokasi, dan Obyek Penelitian.....	44
4.3	Hasil Penelitian.....	47
4.3.1	Karakteristik Responden.....	47
4.3.2	Terpaan Media.....	49
4.3.3	Dampak Kognitif.....	54
4.3.4	Dampak Afektif.....	59
4.3.5	Dampak konatif.....	64
4.3.6	Akumulatif Data.....	77
4.4	Pembahasan.....	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	88
5.2	Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	3.3.3.1 Sampel.....	33
Tabel	3.4.2 Operasionalisasi konsep.....	35
Tabel	3.6.1.1 Skor Skala Likert.....	41
Tabel	3.6.2.2 Akumulasi Skala Likert.....	42
Tabel	4.3.1.1 Jenis Kelamin.....	47
Tabel	4.3.1.2 Usia.....	48
Tabel	4.3.2.1 Terpaan Media Frekuensi menonton berapa kali menonton film kartun Naruto.....	49
Tabel	4.3.2.2 Terpaan Media Jangka waktu menonton berapa lama Durasi menonton film kartun Naruto.....	50
Tabel	3.3.2.3 Terpaan Media Intensitas menonton film kartun Naruto sampai dengan selesai.....	51
Tabel	3.3.2.4 Terpaan Media Minat menonton Yang di sukai dari film kartun Naruto.....	52
Tabel	3.3.2.5 Terpaan Media Lokasi menonton Dimana menonton film kartun Naruto.....	53
Tabel	4.3.3.1 Dampak Kognitif Pengetahuan terhadap film kartun Naruto.....	54

Tabel 4.3.3.2	Dampak Kognitif pengetahuan	
	Jadwal film kartun Naruto.....	55
Tabel 4.3.3.3	Dampak Kognitif pengetahuan Segmentasi	
	film kartun Naruto.....	56
Tabel 4.3.3.4	Dampak Kognitif Pengetahuan terhadap	
	isi dari film kartun Naruto.....	57
Tabel 4.3.3.5	Dampak Kognitif Pengetahuan terhadap	
	tokoh-tokoh Naruto.....	58
Tabel 4.3.4.1	Dampak Afektif Bagaimana pendapat anda	
	mengenai film kartun Naruto.....	59
Tabel 4.3.4.2	Dampak Afektif Apakah anda setuju dengan	
	jadwal tayang film kartun Naruto.....	60
Tabel 4.3.4.3	Dampak Afektif Apakah anda setuju dengan pesan	
	yang disampaikan dalam film kartun Naruto.....	61
Tabel 4.3.4.4	Dampak Afektif Apakah anda setuju dengan	
	cerita pada film Naruto.....	62
Tabel 4.3.4.5	Dampak Afektif Bagaimana pendapat anda	
	mengenai tokoh-tokoh film Naruto.....	63
Tabel 4.3.5.1	Dampak Konatif Melakukan tingkah laku tokoh	
	dalam film Naruto.....	64
Tabel 4.3.5.2	Dampak Konatif Meniru ucapan khas tokoh Naruto.....	65
Tabel 4.3.5.3	Dampak Konatif Meniru jurus-jurus tokoh naruto	
	saat berkelahi.....	66
Tabel 4.3.5.4	Dampak Konatif Menjadikan Naruto sebagai	
	tokoh favorit.....	67

Tabel 4.3.5.5 Dampak Konatif Menjadikan tokoh Naruto layak untuk menjadi panutan.....	68
Tabel 4.3.5.6 Dampak Konatif Menjadikan film Naruto sebagai bahan perbincangan.....	69
Tabel 4.3.5.7 Dampak Konatif Terinspirasi oleh tokoh Naruto.....	70
Tabel 4.3.5.8 Dampak Konatif Marah jika ada yang menjelekkkan Naruto.....	71
Tabel 4.3.5.9 Dampak Konatif Menganjurkan teman untuk menonton Naruto.....	72
Tabel 4.3.5.10 Dampak Konatif Berpenampilan ala Naruto.....	73
Tabel 4.3.5.11 Dampak Konatif Mengenakan atribut Naruto.....	74
Tabel 4.3.5.12 Dampak Konatif Menyisihkan uang saku untuk membeli atribut Naruto.....	75
Tabel 4.3.5.13 Dampak Konatif Menyanyikan <i>sound track</i> Naruto.....	76
Tabel 4.3.6.1 Akumulatif Dampak Kognitif.....	78
Tabel 4.3.6.2 Akumulatif Dampak Afektif.....	79
Tabel 4.3.6.3 Akumulatif Dampak Konatif.....	80
Tabel 4.3.6.3 Akumulatif Data Keseluruhan.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

- **Surat keterangan telah menyebarkan kuesioner**
- **Kuesioner**
- **Coding Sheet**
- **Rating**
- **Data Diri (CV)**