



**EFEK KOGNITIF DAN AFEKTIF TAYANGAN FILM KARTUN
NARUTO DI *GLOBAL TV* TERHADAP SISWA/I DI
SDN KARANGSARI 2, TANGERANG, BANTEN**

SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi

Diajukan oleh :

Nama : Vilan Kumboro
NIM : 44105010127
Bidang Study : Broadcasting

**PROGRAM STUDI BROADCASTING
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2010**



**Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Program Studi Broadcasting**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Nama : Vilan Kumboro
Nim : 44105010127
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Progam Studi : Broadcasting
Judul : EFEK KOGNITIF DAN AFEKTIF TAYANGAN FILM NARUTO DI
GLOBAL TV TERHADAP SISWA-SISWI SDN KARANGSARI 2
TANGERANG, BANTEN

Jakarta, 5 Februari 2010

Mengetahui,

Pembimbing

(Drs. Riswandi.M.si)



**Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Program Studi Broadcasting**

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG

Nama : Vilan Kumboro
Nim : 44105010127
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Broadcasting
Judul : EFEK KOGNITIF DAN AFEKTIF TAYANGAN FILM NARUTO DI
GLOBAL TV TERHADAP SISWA-SISWI SDN KARANGSARI 2
TANGERANG, BANTEN

Jakarta, 10 Maret 2010

Mengetahui,

1. Ketua Sidang

Drs.Hardiyanto,M.Si (.....)

2. Penguji Ahli

Dicky andika.S.sos.,M.Si (.....)

3. Pembimbing Skripsi I

Drs.Riswandi.M.Si (.....)



**Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Program Studi Broadcasting**

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Vilan Kumboro
Nim : 44105010127
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Broadcasting
Judul : EFEK KOGNITIF DAN AFEKTIF TAYANGAN FILM NARUTO DI
GLOBAL TV TERHADAP SISWA-SISWI SDN KARANGSARI 2
TANGERANG, BANTEN

Jakarta, 10 Maret 2010

Mengetahui,

1. Ketua Sidang

Drs.Hardiyanto,M.Si

(.....)

2. Penguji Ahli

Dicky Andika.S.sos,M.Si

(.....)

3. Pembimbing Skripsi I

Drs.Riswandi.M.Si

(.....)



**Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Program Studi Broadcasting**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Vilan Kumboro
Nim : 44105010127
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Broadcasting
Judul : EFEK KOGNITIF DAN AFEKTIF TAYANGAN FILM NARUTO DI
GLOBAL TV TERHADAP SISWA-SISWI SDN KARANGSARI 2
TANGERANG, BANTEN

Jakarta, 10 Maret 2010

Disetujui dan diterima oleh,
Dosen Pembimbing I

(Drs. Riswandi.Msi)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Kepala Jurusan Broadcasting

(Dra. Diah Wardhani, M.Si)

(Ponco Budi Sulistyo.,S.sos, M.Comm)

UNIVERSITAS MERCU BUANA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
BROADCASTING

Judul : Efek Kognitif dan Afektif Tayangan Film kartun Naruto di Global TV Terhadap Siswa-Siswi
SDN Karang Sari 2, Tangerang, Banten
Nama : Vilan Kumboro
Nim : 44105010-127
Bibliografi : 95 Halaman+5Bab+12Lampiran+18Buku

ABSTRAKSI

Komunikasi massa adalah sebagian dari bentuk-bentuk ilmu komunikasi, salah satu ciri yang membedakan komunikasi massa dengan komunikasi lainnya yaitu penggunaan media sebagai alat penyampai pesannya. Salah satu media komunikasi massa adalah televisi yang banyak menayangkan berbagai macam acara. Pada dasarnya apa saja bisa dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audien, karena khalayak merupakan tujuan utama dibuatnya sebuah program acara, yang pada akhirnya acara itu akan menimbulkan dampak atau efek tersendiri terhadap khalayaknya. Efek yang disebarkan oleh komunikator melalui media massa timbul pada komunikan yang pada hal ini sebagai sasaran dari komunikasi. Berdasarkan latar belakang diatas dirumuskan dalam penelitian yaitu bagaimana efek tayangan film “*Kartun Naruto*” terhadap pengetahuan dan sikap siswa-siswi SDN KARANG SARI 2 Tangerang, Banten. Karena diantara film kartun lainnya seperti Sensaia, film “*Kartun Naruto*” ini mampu menarik perhatian pemirsanya. Penulis memilih efek sebagai hal yang diteliti. Efek adalah sesuatu yang timbul ketika seseorang menerima dan terpengaruh akan suatu hal maupun pesan yang telah disampaikan oleh komunikator. Penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana efek kepada pemirsa terhadap film “*Kartun Naruto*” yang ditayangkan di Global TV yang ditayangkan setiap hari , pukul 18.00 sampai 19.00 WIB.

Penelitian ini menggunakan teori jarum hipodermik yakni yang mengumpamakan pesan yang disampaikan kepada komunikan seperti obat yang disuntikkan kedalam tubuh seseorang yang akan menghasilkan efek tertentu. Teori ini dianggap relevan karena film *Kartun Naruto* mempunyai efek yang signifikan terhadap khalayaknya.

Penelitian ini bersifat deskriptif yang menggunakan metode survey. Data diperoleh di sekolah SDN KARANG SARI 2 Tangerang, Banten sebanyak 84 responden. Dan data primer diperoleh dengan kuisioner dan diolah menggunakan tehknik *purposive sampling*. Dari data identitas responden diketahui bahwa seluruh responden pernah menonton film “*Kartun Naruto*”.

Dari hasil yang diperoleh pada penelitian ini pada tahap efek kognitif sebanyak 99% responden memiliki pengetahuan tinggi. Pada tahap efek afektif sebesar 99% responden memberikap sikap yang Baik terhadap hal-hal yang mewakilkan karakter tokoh dan pesan dari film “*Kartun Naruto*”. Sedangkan saran yang diberikan untuk film “*Kartun Naruto*” adalah Bimbingan orang tua sangat dibutuhkan dalam menyaksikan tayangan televisi

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya dan tidak lupa sholawat serta salam selalu kepada nabi Muhammad SAW yang telah menjadi panutan hidup, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efek Kognitif Dan Afektif Tayangan Film Kartun Naruto Terhadap Siswa-Siswi SDN KARANGSARI 2 Tangerang, Banten”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi jurusan *Broadcasting* Universitas Mercu Buana Jakarta. Untuk meningkatkan kualitas dan peran serta mahasiswa dalam pembangunan nasional.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membimbing serta membantu penulis, baik yang bersifat moril maupun materil. Dengan demikian pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pak Riswandi selaku pembimbing skripsi, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Mama dan Bapak ku, terima kasih banyak atas Do’a – do’a yang selalu dicurahkan setiap hari, menit dan detik yang selalu mengalir dalam setiap hembusan Nafas penulis.
3. Untuk Abang aku yang selalu ngasih semangat dan rajin ngomel mungkin tanpa dia penulis ngakaan bisa menjadi seperti ini.
4. Untuk Keponakan aku: Nidi, Yomi dan Untung terima kasih sudah menjadi penghibur di saat abang lagi suntuk.

5. Kepala sekolah SDN KARANGSARI 2 Tangerang, banten, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Spesial juga untuk "Novi hadiyati" (terima kasih banget ya atas Support dan semangatnya "love U.....").
7. Ma Upa,Ba Endang dan bang Duloh tank's atas pinjaman komputernya
8. Sahabat-sahabatku (Danil,Ayup,Saman,Roro,beruu dan keru pemancingan BJR) terimakasih atas semangat yang udah di berikan dan pelajaran hidup."Tetep Semangat Cuy"
9. Teman-teman seperjuangan Fikom 2005
10. Temen-temen di Intrcon : Hoksus,Maji,mass Soni,Babang,Engkong dan semua yang pihak yang tidak disebutkan namanya satu persatu pokonya terima kasih banyak untuk semuanya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Tidak lupa harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis sendiri.

Akhirnya penulis ingin mengucapkan terima kasih atas semua bimbingan, dan dorongan dari semua pihak .

Jakarta, 10 Agustus 2009

Vilan Kumboro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	i
LEMBAR TANDA KELULUSAN SIDANG	ii
LAMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SIDANG	iv
ABSTRAKSI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	6
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Penelitian	6
1.4 Signifikasi Penelitian	6
1.4.1 Signifikasi Akademis	6
1.4.2 Signifikasi Praktis	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Komunikasi	8
2.2 Komunikasi Massa	9
2.2.1 Fungsi Komunikasi Massa	14

2.2.2 Teori Uses and GratificationsTeori Uses and Effects	16
2.3 Jenis – jenis Media	21
2.4 Televisi	24
2.4.1 Fungsi Televisi Sebagai Media Massa	26
2.4.2 Efek Tayangan Televisi	27
2.5 Film Animasi	29
2.5.1 Karakteristik Film Cerita Anak	30
2.6 Pengertian Audien Anak	31
BAB III METODOLOGI	
3.1 Tipe Penelitian	34
3.2 Metode Penelitian	34
3.3 Metode Pengumpulan Data	35
3.4 Populasi dan Sampel	36
3.4.1 Populasi	36
3.4.2 Sampel	37
3.4.3 Penarikan Sampel	38
3.5 Definisi dan Oprasionalisasi Konsep	38
3.5.1 Definisi konsep	38
3.5.2 Oprasionalisasi Konsep	39
3.6 Metode Analisis Data	42
.... 3.6.1 Proses Editing.....	43
3.6.2 Proses Pengkodean Data (<i>Coding</i>).....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Sejarah Perusahaan	46

4.2 Sekilas Tentang Film Naruto	47
4.3 Hasil Penelitian	
4.3.1 Identitas Responden	51
4.4 Efek Kognitif dan Afektif Film Naruto	60
4.5 Pembahasan	82

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1 Populasi

Tabel 1 Jumlah Siswa-Siswi SDN Karang Sari 2.....	36
---	----

Tabel 3.5.2 Operasionalisasi Konsep

Tabel 3 Operasionalisasi Konsep.....	39
--------------------------------------	----

Tabel 4.4.1.1 Karakteristik Responden

Tabel 1 Jenis Kelamin.....	51
Tabel 2Usia.....	52
Tabel 3 Kelas.....	53
Tabel 4 Hobi.....	54
Tabel 5 Pekerjaan Orang Tua.....	55
Tabel 6 Menonton Televisi Dalam Satu Minggu.....	56
Tabel 7 Lama Menonton Televisi Dalam Sehari.....	56
Tabel 8 Dengan Siapa Menonton Televisi.....	57
Tabel 9 Lama Menyaksikan Tayangan Film Naruto.....	58
Tabel 10 Yang Membuat Menyukai Program Film Naruto..	59
Tabel 11 Memahami Pesan-Pesan Dari Film Naruto.....	59

Tabel 4.4.1.1 Variabel Efek Kognitif

Tabel 1 Pengetahuan Jam Tayang Film Naruto.....	61
Tabel 2 Pengetahuan terhadap Film Naruto.....	62
Tabel 3 Pengetahuan Tokoh-Tokoh Antagonis.....	63
Tabel 4 Pengetahuan Tokoh-Tokoh Protagonis.....	64
Tabel 5 Pengetahuan Tema-Tema Dalam Film Naruto....	65
Tabel 6 Pengetahuan Aliran Musik.....	66
Tabel 7 Pengetahuan Binatang Yang Sering Muncul	67
Tabel 8 Pengetahuan Pernak-Pernik Yang Di Gunakan....	68
Tabel 9 Pengetahuan Arti Hokage.....	69
Tabel 10 PengetahuanTeman dekat Naruto.....	70

Tabel 4.4.1.11 Variabel Efek Afektif

Tabel 11 Sikap Terhadap Tokoh Utama	71
Tabel 12 Sikap Terhadap Isi Cerita.....	72

Tabel 13 Sikap Terhadap Backsound.....	73
Tabel 14 Sikap Terhadap Perilaku Kekerasan Yang Ada....	74
Tabel 15 Sikap Terhadap Jam Tayang.....	75
Tabel 16 Sikap Terhadap Semua Masalah Harus Diselesaikan Dengan Kekerasan.....	76
Tabel 17 Sikap Terhadap Bila Anak-Anak Harus Bisa Bertarung	77
Tabel 18 Sikap Terhadap Bila Ada Teman Yang Suka Menirikan Memekai Pernak-Pernik Naruto.....	78
Tabel 19 Sikap Terhadap Tokoh-Tokoh Antagonis.....	79
Tabel 20 Sikap Terhadap Saling Tolong Menolong.....	80
Tabel 21 Akumulasi Penilaian Keseluruhan Pengaruh Efek Kognitif dan Afektif Tayangan FilmNaruto.....	81