

**PENGARUH MENONTON TAYANGAN SINETRON
REMAJA “ GO GO GIRLS ” TRANS TV TERHADAP GAYA
BICARA DAN GAYA BERPAKAIAN SISWI SMA GAMA
DAN SMA BHINEKA TUNGGAL IKA YOGYAKARTA**



NASKAH PUBLIKASI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial
Budaya**

Disusun Oleh :

**Putri Suci Wulandari
06331039**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2012**

NASKAH PUBLIKASI
PENGARUH INTENSITAS MENONTON SINETRON GO GO GIRLS
TERHADAP GAYA BICARA DAN GAYA BERPAKAIAN SISWI
SMA SASTA YOGYAKARTA



Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

[Signature]
Anang Hermawan, S.Sos., M.A
NIDN 0506067702

PENDAHULUAN

Pada era informasi dan globalisasi saat ini, televisi sebagai media penyampaian informasi dan hiburan sangat dibutuhkan masyarakat. Melalui tayangan yang disajikan, pemirsa televisi mendapat banyak manfaat diantaranya menambah ilmu pengetahuan, memperluas wawasan serta sebagai hiburan sehari-hari. Televisi merupakan media massa elektronik yang paling diminati oleh masyarakat dan paling memberikan pengaruh besar terhadap pengetahuan, motivasi dan sikap serta perilaku penontonnya. Tidak memandang usia, jenis kelamin, jabatan dan sebagainya.

Televisi sebagai bagian dari kebudayaan audio visual merupakan medium paling berpengaruh dalam membentuk sikap dan kepribadian masyarakat secara luas. Hal ini disebabkan pesatnya perkembangan jaringan televisi yang menjangkau masyarakat hingga wilayah terpencil. Televisi mampu memberi penekanan secara efektif terhadap pesan atau maksud yang dituju dengan meng-close-up objeknya, atau memberi pemusatan pandangan. Televisi memberi banyak kemungkinan ilustrasi visual, kaya akan tata gerak, tata warna, dan berbagai suara. Hal ini tidak dimiliki oleh sajian atraksi awal munculnya kebudayaan lisan pertama. Pada televisi apa yang berada di hadapan penonton itulah seluruh sajian.

Televisi menayangkan berbagai acara yang dapat memberikan hiburan kepada masyarakat. Seperti berita, sinetron, komedi, film, kuis, *reality show*, dan lain-lain. Para penggemar sinetron terutama kaum perempuan merasa terhibur dan puas dengan sinetron yang ditayangkan hampir setiap hari. Bahkan hampir semua stasiun televisi swasta menayangkan sinetron, namun masih ada satu atau dua stasiun televisi swasta yang tidak menayangkan sinetron. Kebanyakan sinetron yang ditayangkan bertemakan percintaan seperti “Putri yang Tertukar” dan “Anugerah” yang tayang di RCTI. Tema sinetron lain yang juga banyak tayang di televisi saat ini adalah berkisar pada tema religi. Keberadaan sinetron religi ini cukup memberi warna bagi industri persinetronan tanah air. Karena dahulu

sinetron di Indonesia hanya didominasi oleh sinetron remaja dan percintaan.¹ Selain percintaan dan religi, tema sinetron yang marak adalah bertemakan tentang hantu, dunia ajaib yang menampilkan tayangan-tayangan sihir, dan sulap.

Walaupun telah muncul berbagai jenis sinetron akan tetapi jenis sinetron remaja dan percintaan hingga sekarang masih cukup mendominasi. Oleh karenanya kaum remaja menjadi sasaran empuk untuk tema sinetron percintaan. Hal ini tidak mengherankan karena masa remaja adalah masa puber. Masa dimana mengenal cinta dengan lawan jenis. Sinetron remaja yang bertemakan percintaan berisi cerita cinta yang terjadi di masa remaja namun sungguh disayangkan karena cerita cinta dalam sinetron lebih banyak berisikan perselingkuhan, kebebasan hidup, seks bebas, narkoba, penindasan dan kekerasan remaja. Masalah ini tentunya akan memiliki dampak negatif terhadap perkembangan kehidupan remaja.²

Remaja pada saat ini cenderung mengikuti mode kehidupan yang ditayangkan di sinetron televisi. Gambaran gaya kehidupan remaja di sinetron yang hidup bersenang-senang karena adanya fasilitas dari orang tua, menggunakan pakaian yang harganya mahal, potongan rambut yang selalu berganti, dan warna rambut dicat dengan berbagai warna telah memikat penonton remaja untuk mengikuti mode atau yang digunakan oleh pemain sinetron. Apa yang diikuti oleh remaja akan semakin tinggi, apabila yang menggunakan pakaian atau mode rambut tersebut adalah aktor atau aktris kesayangan.

Kenyataan tersebut menarik minat ahli pemerhati masalah remaja yang dinyatakan oleh Lutfi bahwa sinetron remaja yang sering ditayangkan di banyak stasiun televisi saat ini kurang mendidik. Adegan ciuman dan pegangan tangan yang dilakukan oleh aktor atau aktris remaja seperti hal biasa dilakukan. Selain itu, penampilan diri remaja dalam sinetron cenderung mengikuti mode. Akibatnya, bagi remaja khususnya remaja putri akan meniru sesuai yang dilihat di sinetron sehingga tidak heran apabila penampilan remaja putri dalam berpakaian,

¹ “Sinetron Islami Jadi Trend”, diakses melalui <http://deltapapa.wordpress.com/sinetron-islami-jadi-tren/>, pada tanggal 9 Oktober 2011.

² “Keberadaan Sinetron Bagi Remaja”, diakses melalui <http://www.wikimu.com/News/DisplayNews>, pada tanggal 12 Agustus 2011.

cara berdandan, dan bertingkah laku, berbicara seperti apa yang dilihat di televisi.³

Trans TV adalah salah satu stasiun televisi swasta di Indonesia. Sinetron-sinetron yang ditayangkan di Trans TV kebanyakan bercerita mengenai kehidupan siswi SMA dengan rok pendek serta anting-anting besarnya, gaya standar dalam setiap sinetron remaja Indonesia. Sinetron yang ditampilkan diantaranya Cinta Cenat-Cenut, Go-go Girls, kedua sinetron tersebut menampilkan kehidupan gaya remaja di ibu kota dan membidik remaja sebagai penontonnya. Remaja yang sering menonton sinetron tersebut disuguhkan dengan kehidupan hedonisme yang penuh dengan keglamoran hidup, cara berbicara yang khas ibu kota dan gaya berpakaian yang sedang trend pada saat ini. Cara berbicara dan berpakaian tersebut sangatlah memberikan pengaruh bagi remaja, terlebih bagi remaja yang rutin untuk menontonnya. Gaya berbicara khas ibu kota banyak dicontoh oleh kalangan remaja pada saat ini, bahkan kepada orang yang lebih dewasa para remaja juga menggunakan kata-kata itu. Model berpakaian yang terbuka dan ketat banyak juga dicontoh, dimana pada saat ini banyak remaja yang menggunakan pakaian yang menonjolkan lekuk tubuh mereka.⁴

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian atas pengaruh menonton tayangan sinetron “Go Go Girls” Trans TV terhadap gaya bicara dan gaya berpakaian siswi SMA GAMA Yogyakarta dan siswi SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta.

Dipilihnya SMA GAMA Yogyakarta dan SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta sebagai tempat penelitian adalah dengan alasan berdasarkan hasil pengamatan awal penulis di sekolah tersebut, siswi di kedua sekolah itu banyak yang berpakaian tidak sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah, diantaranya adalah siswi-siswi tersebut memakai seragam atasan yang ketat dan rok yang pendek di atas lutut serta memakai aksesoris yang mencolok.

³“Dampak Sinetron Bagi Anak, Remaja dan Keluarga”, diakses melalui http://giwmukti.multiply.com/journal/item/11/Dampak_Sinetron_bagi_anak_remaja_dan_keluarga, pada tanggal 12 Agustus 2011.

⁴“Pengaruh Sinetron Terhadap Kehidupan Remaja”, diakses melalui <http://tvsehat2010.blogspot.com/2011/01/pengaruh-sinetron-terhadap-kehidupan.htm>, pada tanggal 12 Agustus 2011.

Berdasarkan hasil wawancara awal penulis dengan siswi di SMA GAMA Yogyakarta adalah menyatakan bahwa mereka menggunakan seragam model seperti itu dikarenakan ingin mengikuti trend mode pakaian seperti yang ada di televisi, salah satunya adalah sinetron Go Go Girls yang menampilkan tujuh remaja putri yang bersekolah di akademi musik, dimana dalam penayangan sinetron tersebut tujuh remaja putri dalam kesehariannya baik di sekolah maupun di rumah menggunakan gaya pakaian diantaranya memakai rok pendek, seragam atasan blazer yang ketat, disertai dengan aksesoris yang mencolok seperti anting besar warna-warni. Di sinetron tersebut dalam kesehariannya mereka bercakap-cakap menggunakan bahasa gaul seperti “elu”, “gue”. Hal tersebutlah juga yang terjadi di SMA GAMA Yogyakarta, dimana para siswi-siswinya menggunakan pakaian seragam yang ketat, kancing agak terbuka, rok di atas lutut dan menggunakan aksesoris rambut yang mencolok.

Hal tersebut di atas terjadi juga di SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta, berdasarkan hasil pengamatan penulis terhadap siswi-siswi di SMA tersebut adalah kebanyakan siswi juga terlihat menggunakan pakaian yang minim tidak sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan pihak sekolah. diantaranya rok yang pendek, baju seragam yang dikeluarkan, serta menggunakan aksesoris yang berwarna-warni dan terlihat sangat mencolok. Berdasarkan hasil wawancara awal, penulis memperoleh informasi bahwa siswi-siswi tersebut berpakaian seperti itu dikarenakan ingin menyamai model berpakaian seperti pada tokoh sinetron yang ada di televisi, gaya bicara siswi-siswi tersebut pun terlihat sama dengan bintang dari sinetron yang disenangi.

A. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh menonton tayangan sinetron remaja ” Go go Girls ” Trans TV terhadap gaya bicara siswi SMA Gama Yogyakarta dan Siswi SMA Bhinneka Tunggal Ika Yogyakarta?

2. Bagaimana pengaruh menonton tayangan sinetron remaja ” Go go Girls ” Trans TV terhadap gaya berpakaian siswi SMA Gama Yogyakarta dan Siswi SMA Bhinneka Tunggal Ika Yogyakarta?

B. Kerangka Teori

a. Televisi Sebagai Media Massa

Fokus kajian dalam kajian komunikasi massa adalah media massa. Media massa adalah institusi yang menebarkan informasi berupa pesan berita, peristiwa atau produk budaya yang mempengaruhi dan merefleksikan suatu masyarakat (Bungin, 2008: 58). Media massa adalah media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal pula (Bungin, 2008: 72).

Media massa adalah media komunikasi yang menimbulkan keserempakan, dalam arti kata khalayak dalam jumlah yang relatif sangat banyak secara bersama-sama pada saat yang sama memperhatikan pesan yang dikomunikasikan melalui media tersebut, misalnya adalah surat kabar, radio siaran, televisi dan film teatrical yang ditayangkan di gedung bioskop (Effendy, 1999: 217).

Menurut Effendy (1999: 361) *television* atau televise merupakan media komunikasi jarak jauh dengan penayangan gambar dan pendengaran suara, baik melalui kawat maupun secara elektro magnetic tanpa kawat. Menurut Ikjeld (2004) televisi adalah media komunikasi yang menstransmisikan gambar dan suara. Selain itu televisi juga merupakan media yang tidak hanya meyampaikan informasi tetapi juga membentuk sikap pemirsa, baik ke arah positif maupun negatif, disengaja maupun tidak disengaja. Pemirsa adalah sasaran komunikasi melalui siaran televisi yang heterogen dimana masing-masing mempunyai kerangka acuan yang berbeda-beda satu sama lain. Mereka bukan saja berbeda bukan saja dalam usia dan jenis kelamin, tetapi juga dalam latar belakang sosial dan kebudayaan, sehingga pada akhirnya berbeda pula dalam pekerjaan, pandangan hidup, agaman dan kepercayaan,

pendidikan, cita-cita, keinginan, kesenangan dan lain sebagainya (Effendy, 1993).

Televisi sebagai produk media massa merupakan gabungan dari media dengar dan gambar hidup yang bisa bersifat politis, informatif, hiburan, pendidikan, bahkan gabungan dari semua unsur tersebut. Juga memiliki karakteristik yang diungkapkan Cangara (2005: 2) yaitu sebagai berikut:

- 1) Bersifat melembaga, artinya pihak yang mengelola media terdiri dari banyak orang yang kini mulai pengumpulan, pengelolaan sampai pada penyajian informasi
- 2) Bersifat satu arah, artinya komunikasi yang dilakukan kurang meyakinkan terjadinya dialog antara pengirim dan pemirsa
- 3) Meluas dan serempak, artinya dapat mengatasi rintangan waktu dan jarak karena memiliki kecepatan bergerak secara luas dan simultan dimana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang pada saat yang sama
- 4) Bersifat terbuka, pesannya dapat diterima oleh siapa saja dan dimana saja tanpa mengenal usia, jenis kelamin dan suku bangsa

Menurut Harold D. Laswell, media massa memiliki tiga fungsi, dimana setiap fungsi saling berkaitan dan tidak dapat berdiri sendiri, yaitu:

- 1) *The Surveillance of the environment*
Bahwa media massa bertindak sebagai pengamat lingkungan dan selalu akan memberikan berbagai informasi atas hal-hal yang tidak dapat terjangkau khalayak.
- 2) *The correlation of the parts of society in responding to the environment*
Bahwa media massa lebih menekankan kepada pemilihan, penilaian, penafsiran, tentang apa yang patut disampaikan kepada khalayak. Dengan demikian media massa dapat dinilai sebagai *gatekeeper* dari arus informasi.

3) *The transmission of the sosial heritage from generation to the generation*

Bahwa media massa berfungsi sebagai jembatan tata nilai dan budaya dari generasi ke generasi berikutnya, atau dengan kata lain media massa berfungsi sebagai media pendidikan. (Subroto, 1994: 15).

Televisi sebagai media massa, pada saat ini nilai efektifitasnya lebih unggul apabila dibandingkan dengan media massa lainnya. Televisi memiliki pengaruh sangat besar terhadap pemirsa. Di samping itu media televisi yang memiliki kemampuan menyajikan informasi dalam bentuk audio dan visual, dinilai sangat efektif untuk menyampaikan materi/berita dan pembelajaran.

Wawan Kuswandi (1996: 98) menyatakan bahwa televisi sebagai media massa harus mempunyai unsur-unsur penting yaitu:

- 1) Adanya sumber informasi
- 2) Isi pesan
- 3) Saluran informasi
- 4) Khalayak sasaran
- 5) Umpan balik

Menurut Ishadi (1993: 4) televisi dapat diartikan sebagai media massa elektronik yang mempunyai pesan melalui 4 faktor:

- 1) Komponen teknologi media
- 2) Sifat media televisi
- 3) Rumus *Easy Listening Formula*, artinya enak didengar pada awalnya. Hal ini sangat erat hubungannya dalam memilih kata-kata yang mudah dimengerti dan didengar, serta cara penyampaiannya harus sesuai karakteristik penonton
- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Televisi sebagai media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Berbagai kelebihan yang dimiliki televisi, telah menjadi media massa efektif yang dapat menyampaikan informasi. Menurut Darwoto Sastro Subroto (1992: 23) mengatakan bahwa:

“Televisi dinilai sebagai media massa paling efektif saat ini, dan banyak menarik simpati kalangan masyarakat luas, karena perkembangan teknologinya begitu cepat. Hal ini disebabkan oleh sifat audio visual yang tidak dimiliki oleh media massa lainnya sedangkan penayangannya mempunyai jangkauan yang relative tidak terbatas”.

Televisi sebagai media audio visual juga memiliki kekurangan, baik itu dari sifat medianya maupun pengemasannya. Menurut Waldopo (2000) kekurangannya antara lain adalah:

- 1) Komunikasinya bersifat searah, sehingga kecil kemungkinan audiens untuk memberikan respon aktif terhadap informasi yang diterimanya. Padahal dalam upaya mengoptimalkan kualitas ketika kita menyampaikan pesan, sebaiknya komunikasi dilakukan secara timbal balik (dua arah)
- 2) Biaya yang relatif mahal untuk merancang mengembangkan paket program siaran yang akan disajikan bagi pemirsa
- 3) Dipengaruhi oleh faktor cuaca dan kondisi geografis, kondisi cuaca yang kurang baik kadang-kadang mengganggu kualitas tayangan program siaran yang ditayangkan. Begitu pula pada daerah-daerah tertentu, seringkali siaran televisi tidak dapat diterima dengan baik.
- 4) Sulitnya untuk mengendalikan dan menyeleksi informasi yang diterima. Tayangan televisi cenderung dapat disaksikan oleh setiap orang tanpa mengenal usia maupun status sosial dalam masyarakat, karena bagaimanapun suatu jenis informasi belum tentu cocok atau sesuai dengan semua orang.

b. Efek Media Massa Televisi Terhadap Perilaku

Televisi merupakan media elektronik yang sangat efektif untuk mempengaruhi penonton. Menurut J.B. Wahyudi (1993: 35) mengatakan bahwa fungsi televisi dibagi menjadi empat yaitu:

- 1) Sebagai media informasi
Menyajikan pengetahuan, pesan, dan nilai-nilai baru yang dapat diterapkan di masyarakat

2) Sebagai media sosial

Televisi dapat menyampaikan pesan-pesan sosial yang dapat mempengaruhi penonton supaya memiliki jiwa sosial. Pesan yang disajikan mengandung sebuah upaya sosialisasi, interaksi dan imitasi

3) Sebagai media pendidikan

Televisi sebagai media pendidikan, karena ditayangkan mengandung nilai-nilai pendidikan, memberikan rangsangan, membawa serta, memicu, membangkitkan, mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu, memberikan saran-saran, memberikan warna, mengajar, menghibur, memperkuat, menggiatkan, menyampaikan pengaruh dari orang lain, memperkenalkan berbagai identitas sesuatu, memberikan contoh, proses internalisasi tingkah laku, berbagai bentuk partisipasi serta penyesuaian diri lain ajakan kepada penonton untuk melakukan hal positif dan lain-lain

4) Sebagai media hiburan

Televisi dapat menayangkan acaranya banyak yang bersifat menghibur penonton. Hal tersebut positif agar mengajak penonton untuk tidak konflik dan stres.

Pendapat lain dikemukakan Sasa Djuarsa (Kuswita, 1999: 38), fungsi komunikasi media massa ini dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu *social function* dan *individual function*. Fungsi terhadap masyarakat bersifat sosiologis, sedangkan terhadap individu bersifat psikologis.

1) *Social function*

Fungsi komunikasi massa terhadap masyarakat:

- a) Pengawasan lingkungan
- b) Korelasi antara bagian di dalam masyarakat dengan lingkungannya
- c) Sosialisasi atau pewaris nilai-nilai
- d) Hiburan

2) *Individual function*

Fungsi komunikasi massa terhadap individu:

- a) Pengawasan atau pencarian informasi
- b) Mengembangkan konsep diri
- c) Fasilitasi dalam hubungan sosial
- d) Substitusi dalam hubungan sosial
- e) Membantu melegakan emosi
- f) Sarana pelarian dari ketegangan dan keterasingan
- g) Bagian dari kehidupan rutin atau ritualisasi.

Sebagai salah satu bentuk komunikasi massa, televisi tentunya memiliki efek yang akan mempengaruhi para penontonnya. Efek tersebut diantaranya adalah:

1) Efek kognitif

Kemampuan seseorang untuk memahami acara yang ditayangkan televisi yang melahirkan pengetahuan baru bagi pemirsanya.

2) Efek peniruan

Pemirsa dihadapkan pada *trend actual* yang ditayangkan televisi

3) Efek perilaku

Proses tertanamnya nilai-nilai sosial budaya yang telah ditayangkan acara televisi yang diterapkan dalam kehidupan para pemirsanya sehari-hari (Kuswandi, 1996: 99).

Pengaruh adalah salah satu elemen komunikasi yang sangat penting untuk mengetahui berhasil atau tidaknya komunikasi yang diinginkan. Pengaruh dapat terjadi dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Adapun yang dimaksud perubahan perilaku yaitu perilaku yang terjadi dalam bentuk tindakan.

c. Teori Peniruan (*modeling theory*)

Menurut Rakhmat (2008: 216) teori peniruan (*modelling theories*) hampir sama dengan teori identifikasi, memandang manusia sebagai makhluk yang selalu mengembangkan kemampuan afektifnya, tetapi berbeda dengan teori identifikasi, teori peniruan menekankan orientasi eksternal dalam pencarian grafitikasi. Disini, individu dipandang secara otomatis cenderung berempati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan meniru perilakunya. Kita membandingkan perilaku kita dengan orang yang kita amati, yang berfungsi sebagai model. Komunikasi massa menampilkan berbagai model untuk ditiru oleh khalayaknya. Media cetak mungkin menyajikan pikiran dan gagasan yang lebih jelas dan lebih mudah dimengerti daripada yang dikemukakan orang-orang biasa dalam kehidupan sehari-hari. Media pictorial seperti televisi, film dan komik secara dramatis mempertontonkan perilaku fisik yang mudah dicontoh. Melalui televisi, orang meniru perilaku idola mereka. Teori peniruanlah yang dapat menjelaskan mengapa media massa begitu berperan dalam menyebarkan mode berpakaian, berbicara atau berperilaku tertentu lainnya.

Teori peniruan (*modeling theory*) memandang manusia sebagai makhluk yang selalu mengembangkan kemampuan aksinya (Jalaluddin, 2001 : 216). Di sini individu dipandang secara otomatis cenderung berempati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan meniru perilakunya.

Menurut Sarwono (2009: 8) perilaku mempunyai arti yang lebih konkret dari pada “jiwa”, karena lebih konkret itu maka perilaku lebih mudah dipelajari dari pada jiwa dan melalui perilaku kita tetap akan dapat mempelajari jiwa. Termasuk dalam perilaku di sini adalah perbuatan-perbuatan yang terbuka (*over*) maupun yang tertutup (*covert*). Perilaku yang terbuka adalah perilaku yang kasat mata, dapat diamati secara berlangsung oleh panca indra seperti cara berpakaian, atau cara berbicara. Perilaku yang tertutup hanya dapat diketahui secara tidak langsung misalnya berpikir, sedih, berkhayal, bermimpi, takut dan sebagainya. Menurut Gabriel Tarde (dalam

Ahmadi, 2007: 52) perilaku peniruan adalah seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan pada faktor imitasi saja, walaupun pendapat ini berat sebelah, namun peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil.

Acara televisi pada umumnya mempengaruhi sikap, pandangan, persepsi, dan perasaan penonton. Jika penonton merasa terharu, terpesona terhadap apa yang mereka lihat di layar televisi, hal itu bukanlah sesuatu yang aneh atau istimewa. Sebab salah satu pengaruh psikologis dari siaran televisi yaitu seakan-akan menghipnotis penonton sehingga seolah-olah hanyut dalam keterlibatan pada kisah atau peristiwa yang dihidangkan televisi (Effendy, 1992: 158).

Pada tahun 1941, dua orang ahli psikologi, yaitu Neil Miller dan John Dollard dalam laporan hasil eksperimennya mengatakan bahwa peniruan (*imitation*) merupakan hasil proses pembelajaran yang ditiru dari orang lain. Proses belajar tersebut dinamakan "*sosial learning*" – "pembelajaran sosial". Perilaku peniruan manusia terjadi karena manusia merasa telah memperoleh tambahan ketika kita meniru orang lain, dan memperoleh hukuman ketika kita tidak menirunya. Menurut Bandura, sebagian besar tingkah laku manusia dipelajari melalui peniruan maupun penyajian, contoh tingkah laku (*modeling*). Dalam hal ini orang tua dan guru memainkan peranan penting sebagai seorang model atau tokoh bagi anak-anak untuk menirukan tingkah laku membaca.

Dua puluh tahun berikutnya," Albert Bandura dan Richard Walters (1959, 1963) telah melakukan eksperimen pada anak – anak yang juga berkenaan dengan peniruan. Hasil eksperimen mereka mendapati, bahwa peniruan dapat berlaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model (orang yang ditiru) meskipun pengamatan itu tidak dilakukan terus menerus. Proses belajar semacam ini disebut "*observational learning*" atau pembelajaran melalui pengamatan. Bandura (1971), kemudian menyarankan agar teori pembelajaran sosial diperbaiki memandang teori pembelajaran

sosial yang sebelumnya hanya mementingkan perilaku tanpa mempertimbangan aspek mental seseorang

Menurut Bandura, perlakuan seseorang adalah hasil interaksi faktor dalam diri (kognitif) dan lingkungan. Pandangan ini menjelaskan, beliau telah mengemukakan teori pembelajaran peniruan, dalam teori ini beliau telah menjalankan kajian bersama Walter (1963) terhadap perlakuan anak-anak apabila mereka menonton orang dewasa memukul, mengetuk dengan palu besi dan menumbuk sambil menjerit-jerit dalam video. Setelah menonton video anak-anak ini diarah bermain di kamar permainan dan terdapat patung seperti yang ditayangkan dalam video. Setelah anak-anak tersebut melihat patung tersebut, mereka meniru aksi-aksi yang dilakukan oleh orang yang mereka tonton dalam video.

Berdasarkan teori ini terdapat beberapa cara peniruan yaitu meniru secara langsung. Contohnya guru membuat demonstrasi cara membuat kapal terbang kertas dan pelajar meniru secara langsung. Seterusnya proses peniruan melalui contoh tingkah laku. Contohnya anak-anak meniru tingkah laku bersorak dilapangan, jadi tingkah laku bersorak merupakan contoh perilaku di lapangan. Keadaan sebaliknya jika anak-anak bersorak di dalam kelas sewaktu guru mengajar, semestinya guru akan memarahi dan memberi tahu tingkahlaku yang dilakukan tidak dibenarkan dalam keadaan tersebut, jadi tingkah laku tersebut menjadi contoh perilaku dalam situasi tersebut. Proses peniruan yang seterusnya ialah *elitisasi*. Proses ini timbul apabila seseorang melihat perubahan pada orang lain. Contohnya seorang anak-anak melihat temannya melukis bunga dan timbul keinginan dalam diri anak-anak tersebut untuk melukis bunga. Oleh karena itu, peniruan berlaku apabila anak-anak tersebut melihat temannya melukis bunga.

Unsur utama dalam peniruan (Proses Modeling/Permodelan) adalah sebagai berikut :

1) Perhatian (*Attention*)

Subjek harus memperhatikan tingkah laku model untuk dapat mempelajarinya. Subjek memberi perhatian tertuju kepada nilai, harga diri, sikap, dan lain-lain yang dimiliki. Contohnya, seorang pemain musik yang tidak percaya diri mungkin meniru tingkah laku pemain musik terkenal sehingga tidak menunjukkan gayanya sendiri. Bandura & Walters (1963) dalam buku "*Sosial Learning & Personality Development*" menekankan bahwa hanya dengan memperhatikan orang lain pembelajaran dapat dipelajari.

2) Mengingat (*Retention*)

Subjek yang memperhatikan harus merekam peristiwa itu dalam sistem ingatannya. Ini membolehkan subjek melakukan peristiwa itu kelak bila diperlukan atau diinginkan. Kemampuan untuk menyimpan informasi juga merupakan bagian penting dari proses belajar.

3) Reproduksi gerak (*Reproduction*)

Setelah mengetahui atau mempelajari sesuatu tingkah laku, subjek juga dapat menunjukkan kemampuannya atau menghasilkan apa yang disimpan dalam bentuk tingkah laku. Contohnya, mengendarai mobil, bermain tenis. Jadi setelah subjek memperhatikan model dan menyimpan informasi, sekarang saatnya untuk benar-benar melakukan perilaku yang diamatinya. Praktek lebih lanjut dari perilaku yang dipelajari mengarah pada kemajuan perbaikan dan keterampilan.

4) Motivasi

Motivasi juga penting dalam pemodelan Albert Bandura karena ia adalah penggerak individu untuk terus melakukan sesuatu. Jadi subjek harus termotivasi untuk meniru perilaku yang telah dimodelkan.

Jenis-jenis peniruan (modeling) adalah sebagai berikut :

1) Peniruan Langsung

Pembelajaran langsung dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran sosial Albert Bandura. Ciri khas pembelajaran ini adalah adanya modeling, yaitu suatu fase dimana seseorang memodelkan atau mencontohkan sesuatu melalui demonstrasi bagaimana suatu ketrampilan itu dilakukan. Meniru tingkah laku yang ditunjukkan oleh model melalui proses perhatian. Contoh : Meniru gaya penyanyi yang disukai.

2) Peniruan Tidak Langsung

Peniruan tidak langsung adalah melalui imajinasi atau perhatian secara tidak langsung. Contoh : Meniru watak yang dibaca dalam buku, memperhatikan seorang guru mengajarkan rekannya.

3) Peniruan Gabungan

Peniruan jenis ini adalah dengan cara menggabungkan tingkah laku yang berlainan yaitu peniruan langsung dan tidak langsung. Contoh : Pelajar meniru gaya gurunya melukis dan cara mewarnai daripada buku yang dibacanya.

4) Peniruan Sesaat / Seketika.

Tingkah laku yang ditiru hanya sesuai untuk situasi tertentu saja. Contoh : Meniru gaya pakaian di TV, tetapi tidak boleh dipakai di sekolah.

5) Peniruan Berkelanjutan

Tingkah laku yang ditiru boleh ditonjolkan dalam situasi apapun.

Contoh : Pelajar meniru gaya bahasa gurunya.

Hal lain yang harus diperhatikan bahwa faktor model atau teladan mempunyai prinsip – prinsip sebagai berikut :

- 1) Tingkat tertinggi belajar dari pengamatan diperoleh dengan cara mengorganisasikan sejak awal dan mengulangi perilaku secara simbolik

kemudian melakukannya. Proses mengingat akan lebih baik dengan cara perilaku yang ditiru dituangkan dalam kata – kata, tanda atau gambar daripada hanya melihat saja. Sebagai contoh : Belajar gerakan tari dari pelatih memerlukan pengamatan dari berbagai sudut yang dibantu cermin dan seterusnya ditiru oleh para pelajar pada masa yang sama, kemudian proses meniru akan efisien jika gerakan tari tadi juga didukung dengan penayangan video, gambar, atau kaedah yang ditulis dalam buku panduan.

- 2) Individu lebih menyukai perilaku yang ditiru jika sesuai dengan nilai yang dimilikinya.
- 3) Individu akan menyukai perilaku yang ditiru jika model tersebut disukai dan dihargai serta perilakunya mempunyai nilai yang bermanfaat.

Teori belajar sosial dari Bandura ini merupakan gabungan antara teori belajar behavioristik dengan penguatan dan psikologi kognitif, dengan prinsip modifikasi tingkah laku. Proses belajar masih berpusat pada penguatan, hanya terjadi secara langsung dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sebagai contoh : Penerapan teori belajar sosial dalam iklan sabun di televisi. Iklan selalu menampilkan bintang-bintang yang popular dan disukai masyarakat, hal ini untuk mendorong konsumen agar membeli sabun supaya mempunyai kulit seperti para “bintang “.

Teori pembelajaran Sosial Bandura sangat sesuai jika diklasifikasikan dalam teori behavioristik. Ini karena, teknik pemodelan Albert Bandura adalah mengenai peniruan tingkah laku dan adakalanya cara peniruan tersebut memerlukan pengulangan dalam mendalami sesuatu yang ditiru. Selain itu juga, jika manusia belajar atau membentuk tingkah lakunya dengan hanya melalui peniruan (modeling), sudah pasti terdapat sebagian individu yang menggunakan teknik peniruan ini juga akan meniru tingkah laku yang negatif, termasuk perlakuan yang tidak diterima dalam masyarakat.

C. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dikarenakan dalam mempelajari dan memecahkan masalah melibatkan perhitungan angka-angka. Data yang diperoleh di lapangan ditransformasikan ke dalam bentuk angka (Arikunto, 2006 : 196).

2. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

a. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 1999: 35). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswi-siswi di SMA Gama Yogyakarta dan siswi SMA Bhinneka Tunggal Ika Yogyakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 64 siswi SMA Gama Yogyakarta dan 33 siswi SMA Bhinneka Tunggal Ika Yogyakarta. Total sampling dalam penelitian ini adalah sebanyak 97 siswi.

b. Sampel

1) Teknik pengambilan sampel

Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa: "Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti" (Arikunto, 2006: 221). Sampel dalam penelitian ini adalah 64 siswi di SMA Gama Yogyakarta dan 33 siswi di SMA Bhinneka Tunggal Ika Yogyakarta.

2) Perhitungan Sampel

Untuk menghitung jumlah sampel digunakan rumus dari Suharsimi Arikunto yaitu tingkat populasi besar atau lebih dari 100 orang maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% tetapi jika kurang dari 100 orang maka seluruh populasi dijadikan sampel. Pada penelitian ini penulis mengambil seluruh populasi menjadi sample, oleh karena jumlah populasi kurang dari 100 atau tepatnya 97 siswi.

3. Instrumen Penelitian

- a. Uji validitas : suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu yang tepat apa yang hendak diukur. Penelitian ini menggunakan validitas empirik, yaitu validitas dinyatakan berdasarkan hasil pengalaman. Sebuah instrumen penelitian dikatakan memiliki validitas apabila sudah teruji dari pengalaman. Dengan demikian syarat instrumen dikatakan memiliki validitas apabila sudah dibuktikan melalui pengalaman, yaitu melalui sebuah uji coba tertentu misalnya menggunakan korelasi *product moment* dari Karl Pearson (Muhidin dan Abdurrahman, 2007:30-31).

Uji validitas digunakan untuk mengetahui seberapa tepat suatu alat ukur mampu melakukan fungsi. Alat ukur yang digunakan dalam pengujian validitas suatu kuesioner adalah angka hasil korelasi antara skor pernyataan dan skor keseluruhan pernyataan responden terhadap informasi dalam kuesioner (Budi, 2006: 247).

- b. Uji reliabilitas : suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama (homogen) diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam subjek memang belum berubah. Dalam hal ini, relatif sama berarti tetap adanya toleransi terhadap perbedaan-perbedaan kecil diantara hasil beberapa kali pengukuran. Formula yang digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah koefisien alfa cronbach (Muhidin dan Abdurrahman, 2007: 30-31).

Uji reliabilitas digunakan setelah kesahihan atau validitas kuesioner telah dilakukan. Tujuan dari uji reliabilitas ini adalah untuk mengetahui konsistensi atau keteraturan hasil pengukuran suatu instrumen. Hasil uji reliabilitas ini menunjukkan dapat dipercaya atau tidaknya suatu

instrumen penelitian berdasarkan tingkat kemantapan dan ketepatan suatu alat ukur (Budi,2006:248).

- c. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui kekuatan signifikansi hubungan antara dua variabel (Budi, 2006: 89).

4. Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menguji hipotesis dengan menggunakan dua kali analisis regresi sederhana yaitu X (menonton tayangan) terhadap Y1 (gaya berbicara) dan X terhadap Y2 (gaya berpakaian). Sedangkan uji pra syarat analisis hipotesis menggunakan uji normalitas dan uji linieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov yang dihitung menggunakan bantuan SPSS versi 16. Dengan menggunakan SPSS versi 16 untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak hanya dilihat pada baris Asymp. Sig (2-tailed). Jika nilai tersebut kurang dari taraf signifikansi yang ditentukan misalnya 5% maka data tersebut tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai Asymp. Sig lebih dari atau sama dengan 5% maka data berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan terikat dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linier. Perhitungan uji linieritas dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 16. Dengan menggunakan SPSS versi 16 untuk melihat apakah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat tersebut bersifat linear atau tidak, dapat dilihat pada harga signifikansi. Jika harga signifikansi kurang dari taraf signifikansi yang ditentukan misalnya 5% maka hubungannya bersifat tidak linear, sebaliknya jika

nilai signifikansi tersebut lebih dari atau sama dengan 5% maka hubungannya bersifat linear.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas X mempengaruhi variable terikat Y1 dan apakah variable X mempengaruhi variable Y2. Perhitungan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 16 menu Regresi. Uji Regresi dengan SPSS versi 16 untuk melihat apakah ada pengaruh antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y1. Jika harga signifikansi kurang dari taraf signifikansi yang ditentukan misalnya 5% maka pengaruhnya tidak signifikan, sebaliknya jika nilai signifikansi tersebut lebih dari atau sama dengan 5% maka X dapat dikatakan mempengaruhi Y.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian seperti yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Terdapat pengaruh antara menonton tayangan sinetron Go Go Girls terhadap gaya berbicarasiswa SMA GAMA dan SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta, artinya siswi-siswi yang sering menonton tayangan sinetron Go Go Girls semakin memiliki gaya bicara yang mirip dengan gaya bicara pada sinetron tersebut. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian menggunakan program SPSS, dengan alat uji T untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh variable bebas (X) terhadap variable terikat (Y1). Didapatkan t hitung sebesar 6,962 dan t table sebesar 1,9853, ini berarti bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ table}$ ($6,962 > 1,9853$), maka H_a diterima dan menolak H_o . Ini menunjukkan bahwa tayangan sinetron Go Go Girls mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap gaya berbicarasiswa SMA GAMA dan SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta

Besarnya pengaruh menonton sinetron Go Go Girl terhadap gaya berbicarasiswa SMA GAMA dan SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta

ditunjukkan dengan nilai koefisien determinasi (R Square). Hasil R Square sebesar 0,338, yang berarti besarnya pengaruh menonton sinetron Go Go Girl terhadap gaya berbicarasiswa SMA GAMA dan SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta 33,8%.

2. Terdapat pengaruh antara menonton tayangan sinetron Go Go Girls terhadap gaya berpakaian siswa SMA GAMA dan SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta, artinya siswa-siswa yang sering menonton tayangan sinetron Go Go Girls semakin memiliki gaya berpakaian yang sesuai dengan gaya berpakaian pada sinetron tersebut. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian menggunakan program SPSS, dengan alat uji T untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y1). Didapatkan t hitung sebesar 6.194 dan t table sebesar 1,9853, ini berarti bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ table}$ ($6.194 > 1,9853$), maka H_0 diterima dan menolak H_0 . Ini menunjukkan bahwa tayangan sinetron Go Go Girls mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap gaya berpakaian siswa SMA GAMA dan SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta

Besarnya pengaruh menonton sinetron Go Go Girl terhadap gaya berpakaian siswa SMA GAMA dan SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta ditunjukkan dengan nilai koefisien determinasi (R Square). Hasil R Square sebesar 0,288, yang berarti besarnya pengaruh menonton sinetron Go Go Girl terhadap gaya berpakaian siswa SMA GAMA dan SMA Bhineka Tunggal Ika Yogyakarta 28,8%.