

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah Penelitian

Manusia adalah ciptaan Allah yang paling mulia karena Allah menciptakan manusia dengan memberi karunia akal yang sehat. Dengan akal yang sehat, manusia dapat berkreasi dan menghasilkan penemuan baru yang inovatif (http://www.waspada.co.id/serba_serbi/features/artikel.php?article_id=44110). Dengan menghasilkan berbagai penemuan baru maka manusia dapat mengembangkan dirinya menjadi makhluk yang sempurna yang diciptakan oleh Allah.

Selain memiliki akal, manusia mempunyai naluri untuk senantiasa berhubungan dengan sesama. Hubungan yang berkesinambungan akan dapat menghasilkan pola pergaulan yang dinamakan pola interaksi sosial. Pergaulan tersebut menghasilkan pandangan-pandangan mengenai kebaikan dan keburukan. Pandangan tersebut merupakan nilai-nilai manusia, yang kemudian sangat berpengaruh kepada cara dan pola berpikirnya (Walgito, 1980:29).

Manusia sebagai makhluk sosial di dalam menjalankan aktivitasnya selalu berhubungan dengan sesamanya. Dalam hubungan tersebut menimbulkan adanya situasi sosial yang melibatkan manusia dengan sesamanya serta permasalahan yang terjadi di sekitarnya. Situasi sosial ini akan memberikan pengaruh kepada perilaku manusia. Salah satu situasi sosial yang sedang marak di masyarakat adalah fenomena hadirnya tayangan film misteri di televisi.

Dalam tayangan film misteri telah terjadi pembalikan logika dan hukum agama, misalnya setan dapat berbuat baik, setan dapat menjalin hubungan dengan manusia dan setan dapat berkomunikasi dengan manusia. Salah satu dampaknya adalah manusia lebih mempercayai cerita sinetron atau film misteri daripada mempercayai agama yang diajarkan oleh para pemuka agama (<http://www.bernas.info/modules.php?name=News&file=article&sid=2039>).

Kondisi ini terkait dengan sifat ingin tahu yang terdapat dalam diri setiap manusia. Keingintahuan yang ada pada setiap manusia adalah suatu pembawaan yang dimiliki oleh manusia sejak lahir. Keingintahuan manusia sedikit banyak telah terpenuhi oleh hadirnya televisi di masyarakat. Hadirnya televisi di masyarakat dapat memberikan berbagai macam informasi dan dapat digunakan sebagai sarana hiburan. Hadirnya sejumlah televisi telah memberikan alternatif tontonan atau tayangan yang dapat dinikmati. Tayangan yang dihadirkan oleh stasiun televisi swasta adalah tayangan film yang bertema kekerasan, *action*, perang, silat maupun horor (<http://www.indomedia.com/intisari/1999/juli.kekerasan.htm>).

Tayangan televisi dapat memenuhi salah satu hal yang ingin diketahui manusia yaitu kehadiran makhluk gaib. Dalam sebuah artikel dikatakan bahwa manusia ingin mencari tahu akan keberadaan makhluk gaib tersebut, namun sejak dahulu segala hal yang berbau gaib selalu menjadi misteri yang masih ditutupi dan hal ini semakin menimbulkan rasa ingin tahu yang mendalam pada manusia (<http://www.suarakarya-online.com/cetak/1004/29/index.htm>).

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Nielsen ternyata di lima kota besar di Indonesia, yaitu Jakarta, Surabaya, Semarang, Bandung, dan Medan selama berbulan-bulan tayangan film misteri selalu masuk dalam 10 acara yang paling diminati oleh pemirsa (Kompas, 5 Agustus 2001:19). Hal ini membuktikan bahwa tayangan film misteri semakin disukai oleh masyarakat.

Pada dasarnya menonton tayangan film misteri dapat menimbulkan pengalaman yang menakutkan. Menonton tayangan film misteri memberi kesempatan pada memori seseorang untuk merekam segala hal yang menakutkan. Pengalaman menakutkan ini dapat mempengaruhi seseorang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Pengalaman menakutkan sewaktu menonton film misteri inilah yang akan tersimpan dalam memori seseorang yang sewaktu-waktu dapat muncul bila seseorang dihadapkan pada sesuatu hal yang sangat menakutkan bagi dirinya (<http://www.kompas.co.id/kesehatan/news/0312/09/065555.htm>).

Namun pada realitasnya, walaupun tayangan film misteri dapat menimbulkan ketakutan yang berlebihan bagi yang menontonnya, akan tetapi masyarakat tetap menontonnya, bahkan ada yang sangat menikmati tayangan film misteri sehingga selalu menunggu kehadiran tayangan film misteri. Hal ini didukung oleh kasus individu yang sangat suka menonton tayangan film misteri. Individu tersebut begitu menikmati ketakutannya yakni semakin menakutkan tayangan film misteri yang ditontonnya maka akan merasakan kenikmatan dalam menontonnya sehingga selalu menunggu kehadiran tayangan film misteri. Kasus lain terjadi bila suatu ketika seseorang berjalan di tempat gelap

dan merasa ada orang yang mengikutinya. Individu tersebut akan berlari kencang karena takut kalau orang yang mengikutinya akan berlaku jahat pada dirinya. Hal ini terjadi karena orang itu membayangkan sesuatu hal yang menakutkan seperti yang terjadi dalam film misteri, walaupun hal yang sebenarnya terjadi adalah orang yang menguntitnya sedang menuju arah yang sama dengannya tanpa bermaksud apa-apa. Ketakutan itu timbul dari imajinasinya yang merasa dirinya sedang mengalami seperti kejadian dalam tayangan misteri yang pernah ditontonnya (<http://www.kompas.co.id/kesehatan/news/0312/09/065555.htm>).

Dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh aktivitas menonton tayangan film misteri adalah dapat merusak akal sehat manusia karena percaya adanya benda-benda yang mempunyai kekuatan luar biasa yang digerakkan oleh makhluk halus. Hal ini seharusnya tidak dapat memperdayai manusia yang memiliki pikiran sehat. Akan tetapi yang terjadi adalah sebaliknya, manusia menganggap apa yang ada di dalam film misteri adalah salah satu hal yang nyata. Hal ini menyebabkan kejadian yang ada dalam film misteri dikaitkan dengan kehidupan sehari-seharinya, misalnya takut ke kamar mandi pada waktu malam hari dengan alasan bahwa di kamar mandi ada setan seperti yang dilihatnya dalam tayangan film misteri yang ditontonnya. Hal tersebut tentu saja dapat merusak akal sehat manusia. (http://www.republika.co.id/koran_detail.asp?id=139725&kat_id=306&kat_id1=&kat_id2). Seharusnya dengan akal sehat yang dimiliki manusia maka manusia akan selalu dapat menghasilkan

sebuah hasil karya yang lebih kreatif lagi (http://www.waspada.co.id/serba_serbi/features/artikel.php?article_id=44110).

Tayangan film misteri yang marak di masyarakat juga menimbulkan perilaku tertentu, yakni mendatangi paranormal karena ingin cepat kaya, ingin mendapatkan jodoh, ingin lulus ujian, ingin memperoleh karir bagus. Seharusnya sebagai orang yang beragama yang meyakini Tuhan sebagai sumber kekuatan yang dilakukannya adalah hanya kepadaNYA meminta dengan cara berdoa. Selain hal tersebut dampak dari tayangan film misteri muncul cara-cara tertentu misalnya memanggil jelangkung untuk mengetahui apakah di dalam rumah atau suatu tempat terdapat makhluk gaib yang menunggunya. Bila seseorang ingin cepat kaya maka yang dilakukannya adalah melepas tali pocong pada orang mati, semedi di kuburan supaya mendapat rezeki. Cara-cara tersebut memunculkan suatu peniruan di masyarakat setelah menonton tayangan film misteri. Seharusnya masyarakat memiliki pola pemikiran yang lebih sehat atau masuk akal karena zaman sudah bertambah maju dan sudah banyak teknologi canggih yang ditemukan.

Selain itu, tayangan film misteri dapat merusak kepribadian manusia. Kepribadian yang mulai rapuh, cemas, ketakutan yang berlebihan dapat diakibatkan karena banyaknya tayangan film misteri yang ditonton. Anak-anak mengalami ketakutan yang berlebihan ketika akan tidur yakni merasa bahwa benda-benda yang ada dalam film misteri seolah-olah ada di dalam kamar tidurnya

Oleh karena itu penelitian-penelitian mengenai tayangan film misteri perlu dilakukan untuk menghimbau masyarakat khususnya remaja agar mengetahui bahaya yang dapat ditimbulkan oleh aktivitas menonton tayangan film misteri. Pengalaman menakutkan yang ada dalam tayangan film misteri dapat terbawa dalam kehidupan sehari-harinya. Pengalaman tersebut dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan kegiatan sehari-harinya dan dapat membuat kepribadian menjadi penakut akibat pengalaman yang didapatkan sewaktu menonton tayangan film misteri tersebut (<http://www.kompas.co.id/kesehatan/news/0312/09/065555.htm>).

Mar'at (dalam Effendi, 1993:92) mengemukakan bahwa acara televisi pada umumnya mempengaruhi sikap, pandangan, persepsi dan perasaan para penonton. Sikap merupakan kesiapan atau kecenderungan individu untuk bertindak terhadap objek tertentu dengan didasari oleh pandangan, perasaan dan keyakinannya. Hal inilah yang menimbulkan perilaku tertentu yang dipilihnya akan berbeda meskipun objeknya sama (Kusumiati, 2003:149).

Dengan adanya penilaian sikap yang berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lain maka seseorang akan merespon objek yang dihadapinya berbeda-beda pula. Apabila individu menyukai objek yang dihadapinya maka sikap individu cenderung positif, demikian juga sebaliknya apabila individu tidak menyukai objek yang dihadapinya maka sikap individu cenderung negatif.

Dari hasil sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sarwono & Kolopaking (2001:7) ternyata nilai religius berhubungan dengan sikap terhadap erotisme

dalam televisi. Hal ini mempunyai arti bahwa sikap terbentuk apabila disertai oleh dorongan untuk melakukan sesuatu yang berasal dari dalam diri individu. Hal tersebut berpengaruh pada sikap terhadap tayangan film misteri maka bila individu menonton tayangan film misteri yang terbentuk adalah dorongan dari dalam diri individu itu sendiri. Bila telah ada dorongan tersebut maka individu akan mengambil sikap yang sesuai dengan dirinya.

Manusia merupakan makhluk yang memiliki jasmaniah (raga) dan rohaniah (jiwa). Segi rohaniah terdiri atas pikiran dan perasaan yang akan menghasilkan kehendak dalam bersikap. Sedangkan dari segi rohaniah (jiwa) terdapat proses pergaulan hidup manusia dengan sesamanya yang akan menghasilkan kepribadian. Proses pembentukan kepribadian dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari dalam dirinya sendiri (internal) maupun yang berasal dari luar dirinya (eksternal) (Soekanto, 2000:127). Faktor internal maupun eksternal inilah yang akan menentukan seseorang memiliki salah satu aspek kepribadian yang dinamakan *locus of control* yang kemudian dapat digolongkan ke dalam *locus of control* internal dan *locus of control* eksternal.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Supeli (2000:84) diperoleh hasil bahwa ada hubungan positif antara *locus of control* dengan derajat stress yang dihayati para perawat UGD RSJ dalam melaksanakan tugasnya. Hal ini membuktikan bahwa faktor individu yang berupa keyakinan dapat mempengaruhi penilaian kognitif individu terhadap lingkungannya, artinya individu yang yakin pada kekuatannya untuk menguasai lingkungan tidak akan menganggap dunia sebagai berbahaya atau mengancam tetapi menilainya

sebagai sesuatu yang menantang. Dalam penelitian tersebut, individu yang menonton tayangan film misteri adalah individu yang menunjukkan *locus of control* yakni keyakinan tentang sumber penyebab peristiwa-peristiwa yang terjadi pada dirinya ditentukan oleh kekuatan dari dalam dirinya (*locus of control internal*) atau kekuatan dari luar dirinya (*locus of control* eksternal). Bila individu itu yakin akan kekuatan dari dalam dirinya maka saat menonton tayangan film misteri yang dilakukannya adalah tidak takut pada apa yang ditontonnya dalam tayangan film misteri serta hanya menjadikan tayangan film misteri sebagai bekal mawas diri bahwa sebenarnya makhluk halus seperti dalam tayangan film misteri ada namun tidak perlu takut karena yang perlu ditakuti hanya Allah. Sebaliknya, bila individu tidak yakin akan kekuatan dari dalam dirinya maka ia lebih mengutamakan kekuatan dari luar dirinya seperti mengaitkan film misteri dengan kehidupan sehari-harinya, misalnya saat usahanya mengalami penurunan maka ia merasa bahwa hal ini terjadi karena rumah yang ditematinya tidak baik, selalu ada makhluk gaib yang mengganggunya sehingga usaha yang dijalannya mengalami penurunan pesat.

Lefcourt (dalam Smet, 1991:181) mengemukakan bahwa *locus of control* mengacu pada derajat individu dalam memandang peristiwa-peristiwa dalam kehidupannya sebagai konsekuensi perbuatannya, dengan demikian dapat dikontrol (kontrol internal), atau sebagai sesuatu yang tidak berhubungan dengan perilakunya sehingga terjadi di luar kontrol pribadinya (kontrol eksternal).

Pervin (1980:511) mengemukakan bahwa *locus of control* dapat dibagi menjadi dua bagian yakni: *locus of control* internal dan *locus of control* eksternal. Manusia yang sadar akan kemampuan dalam dirinya dan mau bertanggung jawab atas tindakannya digolongkan memiliki *locus of control* internal. Sedangkan manusia yang mengalami kecemasan dalam dirinya dan merasa orang lain atau kejadian-kejadian itu mempunyai pengaruh pada keadaan dirinya dapat digolongkan memiliki *locus of control* eksternal.

Salah satu kelompok masyarakat yang rentan dari pengaruh televisi adalah remaja. Remaja dan televisi seringkali memang sulit dilepaskan. Televisi menempatkan remaja sebagai segmen pemirsa yang potensial. Penempatan remaja sebagai salah satu segmen tersebut melahirkan sebuah intensitas yang tinggi dalam mengkonsumsi program televisi dalam diri remaja (Suara Pembaruan, 13 Juli 1997:1).

Pada dasarnya, ketika manusia memasuki masa remaja timbul rasa ingin tahu yang lebih kuat terhadap hal-hal yang baru. Hal ini terjadi karena masa peralihan dari masa kanak-kanak memasuki masa remaja. Rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru termasuk di dalamnya untuk mengetahui hal-hal yang menjadi tren. Remaja pada dasarnya suka membicarakan sesuatu yang sedang tren. Tayangan misteri dan cerita-cerita horor yang ada di televisi memberikan imbas besar pada pemirsanya, khususnya remaja. Tayangan misteri tersebut oleh remaja dijadikan topik pembicaraan (Jawa Pos, 8 Oktober 2004:35).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jawa Pas dalam *Polling* DetEksi, yang melibatkan 478 orang responden, terdiri dari mahasiswa dan siswa SMA/SMK

dengan usia 14-16 tahun (34,9%), 17-19 tahun (37,2%), 20-22 (23%), 23-25 tahun (4,2%), dan lebih dari 25 tahun (0,6%) di Surabaya, menunjukkan bahwa 81% responden pernah membicarakan cerita horor dan 19% responden tidak pernah membicarakan cerita horor (Jawa Pos, 8 Oktober 2004:35). Hal ini membuktikan terjadi perbedaan dalam menilai tayangan film misteri. Bila individu menyukainya maka sikapnya akan menerima tayangan film misteri, misalnya menonton dan menjadikan tayangan film misteri sebagai topik pembicaraan namun bagi yang tidak menyukainya maka sikapnya akan menolak dalam arti tidak menonton serta membicarakan tayangan film misteri tersebut.

Berdasarkan hubungan dengan tayangan film misteri, maka peneliti tertarik untuk meneliti perbedaan sikap terhadap tayangan film misteri ditinjau dari *locus of control*.

1.2. Batasan Masalah

Agar diperoleh kejelasan mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti, maka perlu adanya pembatasan terhadap masalah yang akan diteliti. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan mengukur perbedaan sikap terhadap tayangan film misteri ditinjau dari *locus of control* pada siswa-siswi SMA Dapena I Surabaya.

Subjek penelitian ini adalah remaja menengah siswa-siswi SMA Dapena I Surabaya yang berusia antara 15-17 tahun. Penelitian ini difokuskan pada masyarakat khususnya remaja dalam menyikapi maraknya tayangan film misteri dan untuk mengetahui apakah salah satu aspek kepribadiannya yakni *locus of*

control baik *locus of control* internal maupun *locus of control* eksternal akan menimbulkan perbedaan sikap dalam menonton tayangan film misteri.

1.3. Batasan Istilah

Dalam penelitian ini, penulis memberikan batasan istilah untuk tayangan film misteri. Tayangan film misteri adalah tayangan film yang di dalamnya memuat segala hal yang berhubungan dengan misteri, mistik dan hal gaib baik dalam bentuk tayangan film berseri seperti sinetron maupun tayangan film misteri lepas, dimana tayangan film misteri tersebut menggunakan latar belakang masa kini atau kehidupan modern.

1.4. Rumusan Masalah

Di dalam penelitian ini, rumusan masalah penelitiannya adalah sebagai berikut:

“Apakah ada perbedaan sikap terhadap tayangan film misteri ditinjau dari *locus of control* pada siswa-siswi SMA Dapena I Surabaya?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

Ada tidaknya perbedaan sikap terhadap tayangan film misteri ditinjau dari *locus of control* pada siswa-siswi SMA Dapena I Surabaya.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan sumbangan bagi penelitian lebih lanjut dalam rangka mengembangkan ilmu psikologi sosial khususnya teori sikap yang dikaitkan dengan *locus of control*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orangtua

Bagi orangtua, jika penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan sikap terhadap tayangan film misteri ditinjau dari *locus of control*, maka dari penelitian ini diharapkan orangtua mendampingi remaja dalam memberikan informasi mengenai tayangan film misteri yang ditontonnya. Selain itu dapat memberikan pemahaman pada orangtua remaja bahwa *locus of control* dapat menimbulkan perbedaan sikap remaja terhadap tayangan film misteri.

b. Bagi remaja

Bagi remaja, dapat memberikan masukan tentang bagaimana bersikap terhadap tayangan film misteri. Selain itu, remaja dapat melihat bahwa salah satu fungsi dari sikap adalah sebagai pernyataan kepribadian sehingga remaja akan mengetahui bagaimana dalam bersikap terhadap tayangan film misteri setelah mengetahui fungsi sikap tersebut.