

**PENGARUH TAYANGAN FILM NGERI NGERI
SEDAP TERHADAP POLA ASUH ANAK DI
LINGKUNGAN DESA LAUT DENDANG**

SKRIPSI

Oleh

MUHAMMAD TAUFIK PRADANA
NPM 1603110197

Konsentrasi: Broadcasting



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

ABSTRAK

Pengaruh Tayangan Film Ngeri Ngeri Sedap Terhadap Pola Asuh Anak di Lingkungan Desa Laut Dendang

Oleh :

Muhammad Taufik Pradana

NPM : 1603110197

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Tayangan Film Ngeri Ngeri Sedap Terhadap Pola Asuh Anak di Lingkungan Desa Laut Dendang”. Tujuan dari penelitian ini seberapa besar pengaruh tayangan di dalam film Ngeri Ngeri Sedap dalam menjaga pola asuh dan perilaku seorang anak. Dalam penelitian metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan menggunakan tabel tunggal sebagai data penelitian. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah komunikasi, film, media masa dan pola asuh. Responden penelitian ini dilakukan di Lingkungan Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Pengumpulan data digunakan dengan menyebarkan angket, sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus Skala Likert. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebuah film sangat mempengaruhi keefektifitas pola pikir seorang anak. Film yang ditayangkan baik itu dari televisi, bioskop dan media elektronik lainnya memiliki nilai dan pesan moral yang berbeda. Maka dari itu orang tua sangat berperan penting dalam menjaga perkembangan seorang anak mulai dari dini sampai dia benar-benar memahaminya.

Pola asuh orang tua ialah cara atau model orang tua dalam mendidik, mengasuh dan merawat anaknya. Orang tua merupakan pendidikan yang utama dan pertama bagi anak. Dari pola asuh orang tua yang diterapkan akan menentukan sikap dan pribadi anak. Kepercayaan diri anak adalah salah satu aspek yang terbentuk dari pola asuh orang tua.

Film Ngeri Ngeri Sedap yang memiliki banyak pesan yang bisa diambil dan diterapkan di duni nyata. Point terpenting dalam menjaga pola asuh anak dalam sebuah film adanya bimbingan orang tua yang dapat merangkul seorang anak mengambil pesan moral positif yang tercermin di dalam film Ngeri Ngeri Sedap.

Kata Kunci: Pengaruh Tayangan, Film, Pola Asuh

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji dan syukur kepada ALLAH SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-nya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini.

Skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Tayangan Film Ngeri Ngeri Sedap Terhadap Pola Asuh Anak di Lingkungan Desa Laut Dendang” diajukan penulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata 1 (S-1) Jurusan ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Berjuang tidak terlepas dari suntingan semangat dari orang-orang yang kita sayangi dan kita cintai. Pada kesempatan ini penulis sertakan ucapan terima kasih yang tak terhingga yang sangat istimewa untuk kedua orang tua saya Ayahanda **Jaya Priyatna** dan Ibunda **Mardiah Lubis** yang saya sayangi dan cintai yang selalu mendoakan penulis, membimbing, serta memberi motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini selesai. Dengan segala kerendahan hati, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Drs. Arifin Saleh, Sos., MSP, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Bapak Abrar Adhani, M.I.Kom, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Akhyar Ansori, S.Sos., M.I Kom selaku Ketua Prodi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I Kom selaku Pembimbing penulis yang bersedia memberi masukan dan arahan positif dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mendidik dan membimbing penulis.
7. Dan pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam laporan skripsi ini sehingga penulis bersedia menerima saran dan kritikan dari pihak yang membacanya.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat berguna bagi yang membacanya juga dapat menjadi referensi yang baik untuk pembuatan laporan skripsi kedepannya. SAY NO TO PLAGIAT, Terima kasih.

Medan, 27 Juli 2023

Penulis,

M. Taufik Pradana

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Tabel	vii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II. URAIAN TEORITIS	7
2.1. Komunikasi	7
2.1.1. Pengertian Komunikasi	7
2.1.2. Fungsi Komunikasi	9
2.1.3. Bentuk-Bentuk Komunikasi	11
2.1.4. Hambatan-Hambatan dalam Komunikasi	12
2.1.5. Teknik Komunikasi	13
2.1.6. Proses Komunikasi	13

2.1.7. Cara Memperbaiki Komunikasi	14
2.2. Film	15
2.2.1. Pengertian Film	15
2.2.2. Klasifikasi Film	17
2.3. Media	20
2.3.1. Pengertian Media	20
2.3.2. Media Online	21
2.3.3. Karakteristik Media Online	21
2.3.4. Fungsi Media Online	22
2.4. Penyandang Disabilitas	23
2.4.1. Pengertian Penyandang Disabilitas	23
2.4.2. Macam-Macam Penyandang Disabilitas	25
2.4.3. Kewajiban dan Hak-Hak Penyandang Disabilitas	30
2.4.4. Perlindungan dan Pemenuhan Hah-Hak Penyandang Disabilitas	31
BAB III. METODE PENELITIAN	35
3.1. Jenis Penelitian.....	35
3.2. Kerangka Konsep	36
3.3. Definisi Konsep.....	36
3.4. Definisi Operasional	37
3.5. Populasi dan Sampel	38
3.5.1. Populasi	38
3.5.2. Sampel	38

3.6. Teknik Pengambilan Data	40
3.7. Teknik Analisis Data.....	40
3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian	41
BAB IV. ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN	42
4.1. Hasil Penelitian	42
4.1.1. Analisis Tabel Tunggal	42
4.2. Pembahasan	47
BAB V. PENUTUP.....	49
5.1. Kesimpulan	49
5.2. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kerangka Konseptual Penelitian	36
Tabel 3.2. Operasional Konsep	37
Tabel 4.1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	43
Tabel 4.2. Distribusi Responden Berdasarkan Usia	43
Tabel 4.3. Distribusi Jawaban Responden Pertanyaan Angket No.1	44
Tabel 4.4. Distribusi Jawaban Responden Pertanyaan Angket No.2	45
Tabel 4.5. Distribusi Jawaban Responden Pertanyaan Angket No.3	45
Tabel 4.6. Distribusi Jawaban Responden Pertanyaan Angket No.4	46
Tabel 4.7. Distribusi Jawaban Responden Pertanyaan Angket No.5	46
Tabel 4.8. Distribusi Jawaban Responden Pertanyaan Angket No.6	47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini dunia film sudah sangat maju dengan ditandai dengan beberapa produksi film yang cukup bagus dan menarik untuk ditonton. Menurut (Wibowo, 2008), film mempunyai definisi yaitu bahwa film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita . Film juga merupakan media ekspresi artistik sebagai suatu alat bagi para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Secara esensial dan substansial film memiliki power yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat. Selain itu definisi film menurut pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman mengatakan bahwa, Film merupakan karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Film dibedakan berdasarkan sifatnya, ada yang bersifat komersial dan non-komersial, komersial berarti film yang berorientasi pada keuntungan, sedangkan non-komersial yaitu film yang sekedar memberikan informasi dan tidak berorientasi pada keuntungan. Ada juga jenis film dokumenter yaitu film yang hanya berbentuk dokumentasi. Film juga terdiri dari banyak sekali genre seperti, Film aksi atau biasa disebut dengan action yaitu film yang biasanya memuat adegan tentang perkelahian, tembak-menembak, kejahatan. Film horor yaitu film yang bercerita tentang dunia mistis dan dibuat sedemikian rupa sehingga

memberikan efek mengerikan pada penontonnya. Film romantis yaitu film yang mengangkat kehidupan sehari-hari akan tetapi biasanya diselipi dengan beberapa unsur percintaan. Film humor yaitu film yang berisi tentang hal-hal yang lucu atau parodi. Ada juga film fantasi yaitu merupakan bentuk manifestasi kreativitas tingkat tinggi yang menuntut imajinasi bebas sebebannya, namun juga tetap logis dan rasional. Masih banyak sekali jenis-jenis film yang lainnya seperti drama, musikal, perang, dan sebagainya.

Menonton film juga dapat memberikan pengaruh atau efek, seperti ketika menonton film drama bisa menimbulkan efek menangis, kemudian menonton film horor bisa menimbulkan efek takut. Selain itu menonton film juga dapat mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu atau dapat memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu yang mereka rasa cukup bagus dan menarik.

Efek pesan yang ditimbulkan pada film dalam kemasan realitas simbolik ada yang secara langsung dirasakan pada khalayaknya – bisa jadi berupa perubahan emosi – namun ada pula yang berdampak jangka panjang seperti perubahan gaya hidup, idealisme atau malah ideologi. Film akhirnya juga dipandang sebagai sebuah bahasa yang menggeneralisasikan makna-makna melalui sistem yaitu kedalam sinematografi, suara, editing, dan sebagainya, yang semua hal tersebut bekerja seperti halnya bahasa. Selanjutnya, dengan menempatkan film sebagai komunikasi ke dalam sebuah sistem besar yang menggeneralisasikan makna berarti film itu sendiri merupakan sebuah pengertian mengenai ‘budaya’ dipahami sebagai proses yang mengkonstruksi kehidupan masyarakat. Sistem-sistem yang menghasilkan makna atau kesadaran khususnya

sistem-sistem dan media representasi yang menghadirkan berbagai image dari budaya. Selain berfungsi Entertainment film juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan suatu ideologi karena film juga dapat membongkar suatu realita dan memberikan pencerahan dan penyadaran dalam masyarakat khususnya terhadap pola pikir dan perilaku anak-anak.

Banyak tempat yang dapat digunakan untuk menonton film. Salah satu tempat yang paling banyak diminati adalah bioskop. Bioskop menjadi tempat paling favorit untuk menonton film, dikarenakan bioskop menyediakan tempat yang begitu nyaman dan dapat memanjakan para konsumen sehingga konsumen bisa sangat menikmati film yang ditonton. Film yang disajikan di bioskop sangatlah variatif mulai dari action hingga drama, sehingga menjadikan daya tarik bagi para konsumen untuk melihat film-film yang dirasa bagus dan cocok bagi konsumen yang ingin melihat.

Dari fenomena itu, banyak produser/sutradara yang mulai giat membuat film hanya untuk mencari profit tanpa memikirkan kualitas film yang dibuat. Sineas Garin Nugroho mengungkapkan jika perfilman di Indonesia berada dalam masa krisis tidak heran jika banyak sutradara yang membuat cerita mengenai film esek-esek atau tidak berkualitas (*celebrity.okezone.com*). Akan tetapi tidak semua film di Indonesia tidak berkualitas. Salah satu film yang cukup bagus dan merupakan film yang belatar belakang komedi yang bercampur dengan budaya batak yaitu Film Ngeri Ngeri Sedap. Film yang dirilis tanggal 2 Juni 2022 ini bercerita tentang sebuah keluarga dimana anak-anak laki mereka yang merantau untuk kerja dan dikarenakan adanya acara adat di kampung halaman anak-anak

laki mereka menolak untuk datang menghadiri acara tersebut. Film di sutradarai salah satu komika asal Tebing Tinggi (Sumatera Utara) yaitu Bene Dionysius Rajagukguk dapat menarik masyarakat untuk menonton film yang digarapnya sendiri. Film Ngeri Ngeri Sedap mempunyai nilai-nilai dan pesan moral tersendiri.

Berdasarkan fenomena diatas maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti apakah film Ngeri Ngeri Sedap tersebut mempengaruhi pola kepribadian seseorang yang menonton film tersebut. Dikarenakan film ini mengandung unsur-unsur mulai dari mengarhagai orang tua, kerja sama diantar saudara dan cara mengatasi sebuah konflik internal dalam keluarga. Maka dari itu penulis tertarik melihat sejauh mana perubahan dan seberapa besar pengaruh film Ngeri Ngeri Sedap terhadap pola asuh anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh tayangan film Ngeri Ngeri Sedap terhadap pola asuh anak?”

1.3 Batasan Masalah

Dari masalah yang telah diidentifikasi di atas, dalam penelitian ini maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai batasan kajian penelitian untuk mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, maka penulis akan membatasi Lingkungan

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh tayangan film Ngeri Ngeri Sedap terhadap pola asuh anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik itu secara teoritis maupun praktis.

- 1) Penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah pengetahuan dan memperluas wawasan peneliti dibidang Ilmu Komunikasi dibidang perfilman.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat diberikan kepada pengembang ilmu sosial dan juga sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian studi strata-1 FISIP UMSU khususnya untuk program studi Ilmu Komunikasi.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban pengaruh tayangan film Ngeri Ngeri Sedap terhadap pola asuh anak.

1.6 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2011:122) yang dimaksud hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian yang benar dan juga salah tergantung kesesuaian antara teori dengan kenyataan dan fakta di lapangan.

Adapun Hipotesis dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat Pengaruh Tayangan Film NGERI NGERI SEDAP terhadap Pola Asuh Anak di Lingkungan Desa Laut Dendang

Ha : Terdapat Pengaruh Tayangan Film NGERI NGERI SEDAP Terhadap Pola Asuh Anak di Lingkungan Desa Laut Dendang

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang memaparkan latar belakang masalah, pembahasan masalah, perumusan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II : URAIAN TEORITIS

Merupakan uraian teoritis yang menguraikan tentang Pengaruh Tayangan Film NGERI NGERI SEDAP Terhadap Pola Asuh Anak di Lingkungan Desa Laut Dendang.

BAB III : METODE PENELITIAN

Peneliti menguraikan mengenai jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, teknik pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Merupakan pembahasan yang menguraikan tentang ilustrasi penelitian, hasil dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Merupakan penutup yang menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Komunikasi

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio* dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama-sama, di sini maksudnya salah sama makna. Suatu percakapan dapat dikatakan komunikatif apabila komunikan dan komunikator saling mengerti bahasa dan makna bahan percakapan. Komunikasi harus informatif juga presuasif, dengan kata lain, komunikasi tidak hanya bertujuan agar orang lain sebatas mengerti dan mengetahui, tapi juga agar orang lain menerima suatu paham atau keyakinan, melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain. Setelah menyadari pentingnya komunikasi bagi kehidupan sosial, budaya, pendidikan, dan politik, maka komunikasi yang pada awalnya merupakan pengetahuan kini menjadi ilmu. Seperti ilmu-ilmu lainnya, ilmu komunikasi pun menyelidiki gejala komunikasi secara ontologis (pengertian), aksiologis (proses), dan epistemologis (tujuan). Pada hakikatnya, proses komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Komunikasi akan berhasil apabila pikiran disampaikan dengan perasaan yang disadari (Effendy, 2011: 54). Komunikasi adalah Menurut Wursanto (2001: 31) komunikasi adalah proses kegiatan dalam memberikan pengoperan/penyampaian warta/berita/informasi yang mengandung arti dari satu pihak (seseorang atau tempat) kepada pihak (seseorang atau tempat) lain dalam usaha mendapatkan

saling pengertian. Berlo dalam Hasan (2005: 18) mengemukakan komunikasi sebagai suasana yang penuh keberhasilan jika dan hanya jika penerima pesan memiliki makna terhadap pesan tersebut dimana makna yang diperolehnya tersebut sama dengan apa yang dimaksudkan oleh sumber.

Pengertian komunikasi yang telah dikemukakan, maka jelas bahwa komunikasi antar manusia hanya bisa terjadi jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya bisa terjadi jika didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima, dan efek. Hal ini bisa juga disebut komponen atau elemen komunikasi.

Menurut Harold Lasswell (Baran, 2012: 5), komunikasi adalah transmisi pesan dari satu sumber kepada penerima. Selama 60 tahun, pandangan tentang komunikasi ini telah didefinisikan melalui tulisan ilmuwan politik. Ia mengatakan bahwa cara yang paling nyaman untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini:

- a. Siapa?
- b. Berkata apa?
- c. Melalui saluran apa?
- d. Kepada siapa?
- e. Dengan efek apa?

Harold D. Laswell (Cangara, 2004: 18) juga menambahkan bahwa cara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan ialah dengan menjawab pertanyaan “siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya”.

Dari pengertian komunikasi yang telah dikemukakan, maka jelas bahwa komunikasi antar manusia hanya bisa terjadi, jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya bisa terjadi atau didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima dan efek.

2.1.2 Unsur-Unsur Komunikasi

Menurut Harold Laswell dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar (Mulyana, 2007: 69-71) unsur-unsur komunikasi sebagai berikut:

1) Sumber (*source*)

Merupakan pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber bisa saja berupa individu, kelompok, organisasi perusahaan bahkan Negara.

2) Pesan (*message*)

Merupakan seperangkat symbol verbal atau non verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud dari sumber (*source*).

3) Saluran (*channel*)

Merupakan alat digunakan sebagai sumber (*source*) untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran pun meurujuk pada bentuk pesan dari cara penyajian pesan.

4) Penerima (*receiver*)

Nama lain dari penerima adalah *destination, communicant, decoder, audience, listener, dan interpreter* dimana penerima merupakan orang yang menerima pesan dari sumber.

5) Efek (*effect*)

Merupakan apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut.

2.1.3 Bentuk-Bentuk Komunikasi

Menurut (Zamroni, 2009) pada dasarnya ada dua bentuk dasar komunikasi yang lazim digunakan dalam organisasi, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal.

1) Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau kata-kata, baik yang dinyatakan secara oral atau lisan maupun secara tulisan. Komunikasi verbal dapat dibedakan atas komunikasi lisan dan komunikasi tulisan. Komunikasi lisan dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana seorang pembicara berinteraksi secara lisan dengan pendengar untuk mempengaruhi tingkah laku penerima. Sedangkan komunikasi tulisan adalah apabila keputusan yang akan disampaikan oleh pimpinan itu disandikan dalam simbol-simbol yang dituliskan pada kertas atau pada tempat lain yang bisa dibaca, kemudian dikirimkan pada karyawan yang dimaksudkan.

2) Komunikasi Non Verbal

Komunikasi nonverbal adalah penciptaan dan pertukaran pesan dengan tidak menggunakan kata-kata seperti komunikasi yang menggunakan gerakan tubuh, sikap tubuh, vokal yang bukan kata-kata, kontak mata, ekspresi muka, kedekatan jarak, dan sentuhan.

2.1.4 Hambatan-Hambatan dalam Komunikasi

Menurut (Ruslan, 2008: 9-10) ada 4 hambatan dalam komunikasi adalah :

1) Hambatan Dalam Proses Penyampaian (*Sender Barries*)

Hambatan di sini bisa datang dari pihak komunikatornya yang mendapat kesulitan dalam menyampaikan pesan-pesannya, tidak menguasai materi pesan dan belum memiliki kemampuan sebagian komunikatornya yang handal. Hambatan ini bisa juga berasal dari penerima pesan tersebut (*receiver barrier*) karena sulitnya komunikasi dalam memahami pesan itu dengan baik.

2) Hambatan Secara Fisik (*Phsycal Barries*)

Secara fisik dapat menghambat komunikasi yang efektif, misalnya pendengaran kurang tajam dan gangguan pada sistem penguat suara (*sound system*) yang sering terjadi dalam suatu ruangan kuliah, seminar, dan pertemuan. Hal ini dapat membuat pesan-pesan itu tidak efektif sampai dengan tepat kepada komunikator.

3) Hambatan Semantik (*Semantic Pers*)

Hambatan segi semantik yaitu adanya perbedaan pengertian dan pemahaman antara pemberi pesan dan penerima tentang satu bahasa atau lambang. Mungkin saja yang disampaikan terlalu teknis dan formal, sehingga menyulitkan pihak komunikasi yang tingkat pengetahuan dan pemahaman bahasa teknis komunikator yang kurang.

4) Hambatan Sosial (*Sychosial Noies*)

Hambatan adanya perbedaan yang cukup lebar dalam aspek kebudayaan, adat istiadat, kebiasaan, persepsi, dan nilai-nilai yang dianut sehingga

kecenderungan kebutuhan serta harapan-harapan kedua belah pihak yang berkomunikasi juga berbeda.

2.1.5 Fungsi Komunikasi

Pada dasarnya komunikasi bukan hanya saja untuk bertukar pikiran melalui interaksi Mulyana (Mulyana, 2007) menyatakan ada empat fungsi komunikasi, sebagai berikut:

a) Sebagai komunikasi sosial

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi itu penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang bersifat menghibur, dan memupuk hubungan hubungan orang lain.

b) Sebagai komunikasi ekspresif

Komunikasi berfungsi untuk menyampaikan perasaan-perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan tersebut terutama dikomunikasikan melalui pesan-pesan nonverbal. Perasaan sayang, peduli, rindu, simpati, gembira, sedih, takut, prihatin, marah dan benci dapat disampaikan lewat kata-kata, namun bisa disampaikan secara lebih ekspresif lewat perilaku nonverbal. Seorang ibu menunjukkan kasih sayangnya dengan membelai kepala anaknya. Orang dapat menyalurkan kemarahannya dengan mengumpat, mengepalkan tangan seraya melototkan matanya, mahasiswa memprotes kebijakan penguasa negara atau penguasa kampus dengan melakukan demonstrasi.

c) Sebagai komunikasi ritual

Suatu komunitas sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup, yang disebut para antropolog sebagai rites of passage, mulai dari upacara kelahiran, sunatan, ulang tahun, pertunangan, siraman, pernikahan, dan lain-lain. Dalam acara-acara itu orang mengucapkan kata-kata atau perilaku-perilaku tertentu yang bersifat simbolik. Mereka yang berpartisipasi dalam bentuk komunikasi ritual tersebut menegaskan kembali komitmen mereka kepada tradisi keluarga, suku, bangsa, Negara, ideologi, atau agama mereka.

d) Sebagai komunikasi instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum, yaitu: menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap, menggerakkan tindakan, dan juga menghibur. Sebagai instrumen, komunikasi tidak saja kita gunakan untuk menciptakan dan membangun hubungan, namun juga untuk menghancurkan hubungan tersebut. Studi komunikasi membuat kita peka terhadap berbagai strategi yang dapat kita gunakan dalam komunikasi kita untuk bekerja lebih baik dengan orang lain demi keuntungan bersama. Komunikasi berfungsi sebagai instrumen untuk mencapai tujuan-tujuan pribadi dan pekerjaan, baik tujuan jangka pendek ataupun tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek misalnya untuk memperoleh pujian, menumbuhkan kesan yang baik, memperoleh simpati, empati, keuntungan material, ekonomi, dan politik, yang antara lain dapat diraih dengan pengelolaan kesan (impression management), yakni taktik-taktik verbal dan nonverbal, seperti berbicara sopan, mengobral janji, mengenakan pakaian

necis, dan sebagainya yang pada dasarnya untuk menunjukkan kepada orang lain siapa diri kita seperti yang kita inginkan.

2.2 Media Massa

2.2.1 Pengertian Media Massa

Media bukan barang mati. Media adalah sebuah ruang di mana berbagai ideologi direpresentasikan. Ini berarti di satu sisi media bisa menjadi sarana penyebaran ideologi penguasa, alat legitimasi dan kontrol atas wacana publik. Namun di sisi lain, media bisa menjadi alat resistensi terhadap kekuasaan (*ideological state apparatus*). Kesimpulannya adalah media massa bukan sesuatu yang bebas, independen, tetapi memiliki keterkaitan dengan realitas sosial karena berbagai kepentingan yang bermain dalam media massa (Putra & FH. Lubis, 2019).

Media massa merupakan sarana penyebaran informasi kepada masyarakat luas. Menurut Bungin, media massa didefinisikan sebagai sarana yang digunakan oleh banyak orang untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi secara sinkron dan mudah diakses. Dalam arti, media massa adalah alat atau media untuk menyebarkan konten informasi, opini, komentar, hiburan, dan lain-lain. Menurut Cangara, media adalah alat atau media yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak umum. Pengertian media massa adalah sarana yang digunakan oleh sumber untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat umum melalui sarana komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi.

Perkembangan teknologi saat ini memiliki dampak yang signifikan terhadap peran media massa, dan kebebasan media massa dan dukungan teknologi dapat memiliki dua kondisi. Di satu sisi, ketika masyarakat memiliki akses informasi yang mudah, pada akhirnya regulasi pemerintah yang menciptakan kondisi demokrasi, tetapi di sisi lain, kebebasan memecahkan masalah tidak bertanggung jawab dan omnidirectional akan terhubung. Teknologi ini memfasilitasi proses interkoneksi skala besar. Fenomena meningkatnya hubungan ekonomi, politik, sosial dan budaya ini disebut globalisasi. Media disajikan sebagai alat untuk mempercepat proses ini dan menghapus batas (Habibie, 2018)

2.2.2 Jenis-Jenis Media Massa

Menurut (Cangara, 2004), Jenis-jenis media massa dibedakan menjadi tiga jenis yakni antara lain :

a. Media Cetak

Adalah media massa pertama kali muncul di dunia pada tahun 1920 an. Di kala itu pada awalnya media massa digunakan pemerintah untuk mendoktrin masyarakat, sehingga membawa masyarakat pembaca kepada suatu tujuan tertentu. Seperti teori jarum suntik pada teori komunikasi massa. Namun sekarang sudah sangat kebebasan pers, seperti timbal balik dari audiens.

b. Media Elektronik

Setelah media cetak muncullah media elektronik pertama yaitu radio. Sebagai media audio yang menyampaikan pesan lewat suara. Kecepatan dan ketepatan waktu dalam penyampain pesan radio tentu lebih cepat dengan menggunakan siaran langsung. Pada waktu penyebaran informasi Proklamasi

Kemerdekaan media massa radio berperan utama dalam penyebaran berita. Setelah itu muncul televisi yang lebih canggih bisa menayangkan gambar. Yaitu sebagai media massa audio visual

c. Media Internet

Baru populer di abad 21, google lahir pada tahun 1997. Media internet bisa melebihi kemampuan media cetak dan elektronik. Apa yang ada pada kedua media tersebut bisa masuk dalam jaringan internet melalui website. Banyak kelebihan media massa internet dibanding media yang lain.

Namun akses internet yang masih terbilang bebas bisa berbahaya bagi pengguna yang belum mengerti. Misalnya penipuan, pornografi dsb. Media internet tidak harus dikelola sebuah perusahaan layaknya media cetak dan elektronik, melainkan bisa juga dilakukan oleh individu.

2.2.3 Fungsi Media Massa

Dalam arti penting media massa, menurut (Nurudin, 2007) memberikan beberapa asumsi pokok tentang peran atau fungsi media di tengah kehidupan masyarakat saat ini, antara lain :

- a. Media merupakan sebuah industri. Media terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan menciptakan lapangan kerja, barang, dan jasa. Di sisi lain, industri media tersebut diatur oleh masyarakat.
- b. Media merupakan sebuah industri. Media terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan menciptakan lapangan kerja, barang, dan jasa. Di sisi lain, industri media tersebut diatur oleh masyarakat.

- c. Media menjadi wadah informasi yang menampilkan peristiwa-peristiwa kehidupan masyarakat, baik dari dalam negeri maupun internasional.
- d. Media berperan sebagai wahana pengembangan budaya. Melalui media seseorang dapat mengembangkan pengetahuannya akan budaya lama, maupun memperoleh pemahaman tentang budaya baru. Misalnya gaya hidup dan tren masa kini yang semuanya didapat dari informasi di media.
- e. Media menyuguhkan nilai-nilai dan penilaian normatif yang dikombinasikan dengan berita dan tayangan hiburan. Media telah menjadi sumber dominan bagi individu dan kelompok masyarakat.

2.2.4 Efektivitas Media Massa

Efektif berarti mengandung efek, ada pengaruh atau akibatnya. Efektivitas adalah pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Media massa merupakan saluran komunikasi massa. Menggunakan media, berarti kita telah melakukan proses komunikasi. Oleh karenanya, efektivitas media bisa dilihat dari sudut efektivitas komunikasi. Komunikasi dikatakan efektif bila rangsangan yang disampaikan dan disampaikan oleh sumber (komunikator) dapat ditangkap dan dipahami oleh penerima (komunikan).

Komunikasi yang efektif menurut (Tubbs & Moss, 2005) mencakup lima hal berikut :

1) Pemahaman

Artinya penerimaan secara cermat atas rangsangan yang diberikan oleh komunikator. Komunikasi dikatakan efektif ketika komunikan mampu memahami seluruh isi pesan yang disampaikan oleh komunikator.

2) Kesenangan

Komunikasi tidak hanya ditujukan untuk menyampaikan informasi dan memberikan pemahaman, akan tetapi juga untuk menimbulkan kesenangan. Tingkat kesenangan dalam berkomunikasi berkaitan dengan perasaan komunikan,

3) Mempengaruhi Sikap

Manusia melakukan komunikasi memiliki berbagai macam tujuan, salah satunya untuk mempengaruhi orang lain, yaitu dengan menggunakan komunikasi persuasi. Media massa kini mampu mengendalikan emosi atau perasaan khalayak, serta mempengaruhi sikap.

4) Hubungan Sosial yang Baik

Komunikasi ditujukan untuk menumbuhkan hubungan sosial yang baik. Adanya hubungan saling percaya antara komunikator dan komunikan, akan mempengaruhi keefektifan komunikasi.

5) Tindakan

Efektivitas komunikasi diukur dari tindakan nyata yang dilakukan oleh komunikan pasca menerima pesan. Hal tersebut merupakan indikator efektivitas yang paling penting, karena untuk menimbulkan tindakan, komunikator terlebih dahulu harus berhasil menanamkan pengertian, memberikan pemahaman, mempengaruhi emosi atau perasaan dan menumbuhkan sikap yang baik.

2.3 Film

2.3.1 Pengertian Film

Pengertian film secara harfiah film (sinema) berupa rangkaian gambar hidup (bergerak), sering juga disebut movie. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari soluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop dan televisi), yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup (KBBi, 1990:242).

Defenisi film menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam menggunakan pita seloloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukan atau dapat ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, elektronik dan lainnya.

Menurut (Liliwari, 2004) film merupakan media elektronik paling tua dari pada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media komunikasi massa yang benar-benar telah memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam.

Film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya. Tanpa pernah berlaku sebaliknya. Film

selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2006).

Film telah menjadi komunikasi audio visual yang akrab dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dan latar belakang sosial. Dalam menyampaikan pesan kepada khalayak sutradara menggunakan imajinasi untuk mempresentasikan suatu pesan melalui film dengan unsur- unsur yang menyangkut eksposisi (penyajian langsung atau tidak langsung). Tidak sedikit film yang mengangkat cerita nyata atau sungguh-sungguh terjadi dalam masyarakat. Banyak muatan-muatan ideologis di dalamnya, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi pola pikir para penontonnya. Sebagai gambar yang bergerak, film adalah reproduksi dari kenyataan seperti adanya.

2.3.2 Klasifikasi Film

1. Menurut Jenis Film

Jenis film saat ini ada beragam, dengan hadirnya film dengan karakter tertentu, memunculkan pengelompokan-pengelompok sendiri. Beberapa genre film sebagai berikut:

a. Film Cerita (Fiksi)

Film cerita adalah film yang dibuat berdasarkan cerita yang dikarang atau dimainkan oleh aktor atau aktris. Umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film yang dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dahulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangan didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

b. Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya. Film non fiksi terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

- 1) Film Faktual, yang menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang film faktual dikenal sebagai berita (*news*) yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.
- 2) Film Dokumenter, film dokumenter adalah dokumentasi dalam bentuk film mengenai suatu peristiwa bersejarah atau suatu aspek seni budaya yang mempunyai makna khusus agar dapat menjadi alat penerang dan alat pendidikan. Film dokumenter adalah film non fiksi yang mana merupakan kisah nyata dan bukti otentik dari kejadian yang pernah terjadi di kehidupan nyata (Depdikbud, 2005).

2 Menurut Cara Pembuatan Film

a. Film Eksperimental

Film Eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.

b. Film Animasi

Film Animasi adalah film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar,

lukisan, maupun benda-benda mati lainnya, seperti boneka, meja, dan kursi yang biasanya dihidupkan dengan teknik animasi (Prakosa, 2010).

3. Menurut Tema Film (Genre)

a. Romance/drama

Banyak film romantis yang dibuat sepanjang sejarah film hingga akhir abad ke-20. Hal tersebut digemari karena film romantis mengangkat cerita sehari-hari tetapi terkadang diselipi dengan unsur percintaan yang memang digemari oleh banyak orang. Ceritanya yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan faktor prasaan dan realita hidup nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan. Tetapi di Indonesia film romantis tidak hanya bercerita tentang romantisme saja tetapi terkadang juga diselipi dengan kejahatan seperti sinetron-sinetron yang sekarang ini sedang marak ditayangkan di televisi dalam negeri.

b. Action/aksi

Film yang bertema aksi atau laga dan menceritakan tentang perjuangan hidup dengan bumbu utama keahlian setiap tokoh untuk bertahan dengan pertarungan hingga akhir cerita. Kunci sukses dari genre film ini yaitu kepiawaian sutradara menyajikan aksi pertarungan secara afik dan detil seolah penonton merasakan ketegangan yang terjadi.

c. Comedy/humor

Genre terbaik penghilang rasa penat ini adalah film yang mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama. Genre jenis ini tergolong paling disukai, dan merambah ke segala usia di kalangan penonton,

tetapi termasuk film paling sulit dalam penyajiannya, bila kurang waspada komedi yang ditawarkan bisa terjebak humor yang terkesan memaksa penonton untuk tertawa dengan kelucuan yang dibuat-buat. Salah satu kunci sukses film tersebut yaitu memainkan tokoh humoris yang sudah dikenal masyarakat.

d. Horor

Genre ini menjadi salah satu favorit penonton karena menawarkan sensasi kengerian yang tidak dimiliki oleh genre lainnya. Sejak kemunculan sinema, banyak film maker yang memotret peristiwa menakutkan dan beberapa diantaranya menjadi film-film.

Semua materi media secara tidak terelakkan merupakan produk dari berbagai masa dan budaya yang membuatnya. Dengan dua alasan, dapat diperdebatkan bahwa genre-genre memiliki tempat yang khusus dalam hal ini. Salah satu alasan itu adalah bahwa genre-genre tersebut membawa pesan mereka dalam selubung protektif berupa bentuk hiburan populer yang mapan. Alasan lain bahwa genre-genre tersebut didasarkan pada topic inti yang jika tidak universal, setidaknya tidak cepat usang.

2.4 Pola Asuh

2.4.1 Pengertian Pola Asuh

Secara epistemologi kata “pola” diartikan sebagai cara kerja, dan kata “asuh” berarti menjaga, merawat, mendidik membimbing, membantu, melatih anak yang berorientasi menuju kemandirian. Secara terminology pola asuh orang tua adalah cara terbaik yang ditempuh oleh orang tua dalam mendidik anak

sebagai perwujudan dari tanggung jawab kepada anak (Arjoni, 2017).

Pola asuh adalah pola pengasuhan orang tua terhadap anak, yaitu bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan sampai dengan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat.

Berdasarkan definisi tentang pola asuh orang tua di atas, dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua merupakan gambaran tentang sikap dan perilaku orang tua dalam berinteraksi dengan anak selama mengadakan kegiatan pengasuhan untuk membentuk perilaku anak yang baik.

2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh

Adapun faktor yang mempengaruhi pola asuh anak adalah (Zulfikar, 2017):

a. Pendidikan Orang Tua

Pendidikan dan pengalaman orang tua dalam perawatan anak akan mempengaruhi persiapan mereka dalam menjalankan pengasuhan. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menjadi lebih siap dalam menjalankan peran pengasuhan antara lain terlibat aktif dalam setiap pendidikan anak, mengamati segala sesuatu dengan berorientasi pada masalah anak, selalu berupaya menyediakan waktu anak-anak dan menilai perkembangan fungsi keluarga dan kepercayaan anak.

b. Lingkungan

Lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak, maka tidak mustahil jika lingkungan juga ikut serta mewarnai pola-pola pengasuhan yang diberikan orang tua terhadap anaknya.

c. Budaya

Sering kali orang tua mengikuti cara-cara atau kebiasaan-kebiasaan masyarakat disekitarnya dalam mengasuh anak. Karena pola-pola tersebut dianggap berhasil dalam mendidik anak kearah kematangan.

2.4.3 Dimensi Pola Asuh

Menurut Frick membagi dimensi parenting practices dalam lima dimensi (Mutiah, 2015) yaitu:

- a. *Involment with children* : sejauhmana orang tua terlibat bersama aktivitas bersama anak-anaknya. Orang tua akan melakukan banyak hal bagi anakanak mereka dan dalam sepanjang kehidupannya. Mereka akan menupayakan untuk memenuhi kebutuhan anak-anaknya baik kebutuhan secara fisik, emosi maaaupun sosial.
- b. *Positive parenting* : suatu bentuk pujian atau reward yang diberikan orang tua kepada anak-anaknya ketika melakukan suatu aktivitas yang membanggakan atau mencapai suatu keberhasilan/prestasi.
- c. *Corporal punishment* : pemberian hukuman, lebih mengarah kepada hukuman fisik. Orang tua memberikan hukuman kepada anak ketika mereka tidak mau mematuhi ataupun tidak mentaati apa yang di inginkan atau yang diharapkan oleh orang tuanya.

- d. *Monitoring* : suatu kegiatan dari orang tua terhadap anak-anak dalam memantau aktivitas anak, mencatat kegiatan anak serta memastikan bahwa mereka tetap dalam batas-batas yang wajar dan tidak menyimpang dari aturan yang telah ditetapkan.
- e. *Consistency in the use of such discipline* : menerapkan apa yang telah dibuat sesuai kesepakatan atau memberikan sanksi yang sesuai bila anak-anak melanggar aturan yang telah ditetapkan bersama.

BAB III

METODE PENELITIAN

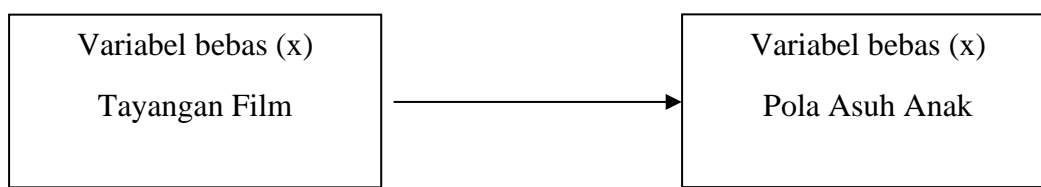
3.1. Jenis Penelitian

Penelitian sebagai sistem ilmu pengetahuan berperan penting dalam bangunan ilmu pengetahuan itu sendiri. Menurut (Sugiyono, 2015), metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. *Penelitian juga merupakan suatu proses yang panjang, berasal dari minat untuk mengetahui gejala sesuatu, selanjutnya berkembang menjadi gagasan, teori, konseptualisasi, pemilihan metode penelitian yang sesuai, dan seterusnya. Jadi, metode penelitian merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran atau keberhasilan dalam penelitian.*

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, dimana data-data yang dikumpulkan berupa angka. Data yang berupa angka kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan suatu informasi ilmiah di balik angka-angka tersebut. Adanya sampel merupakan salah satu alat survei oleh statistik dan dihitung dengan menggunakan rumus untuk menentukan seberapa besar ukuran sampel yang diperlukan dari suatu populasi untuk mencapai hasil dengan tingkat akurasi yang dapat diterima.

3.2 Kerangka Konsep

Konsep dimaksud untuk menjelaskan makna dan maksud dari teori yang digunakan dalam suatu penelitian, dengan tujuan menjelaskan kata-kata yang mungkin masih abstrack dengan teori tersebut. Jika kerangka teori digunakan untuk member landasan atau dasar berpijak atas penelitian yang akan dilakukan, maka konsep dimaksud untuk mejelaskan makna dan maksud dari teori yang dipakai, untuk menjelaskan kata-kata yang mungkin masih abstak dalam teori tersebut. Dari uraian tersebut maka kerangka konsep dapat digambarkan sebagai berikut :



Tabel 3.1 Kerangka Konsep

3.3 Definisi Konsep

Konsep adalah satuan arti yang mewakili **sejumlah objek** yang mempunyai ciri yang sama. Orang yang memiliki konsep mampu mengadakan abstraksi terhadap objek-objek yang dihadapi, sehingga objek-objek ditempatkan dalam golongan tertentu. Dari uraian diatas, digunakan konsep pemikiran untuk mempersempit pengertian yang akan diteliti:

- 1) Film adalah media elektronik paling tua dari pada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media komunikasi massa yang benar-benar telah memasuki

kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam.

- 2) Pola Asuh adalah pola pengasuhan orang tua terhadap anak, yaitu bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan sampai dengan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat.

3.4 Definisi Operasional

Operasionalisasi konsep merupakan suatu langkah penelitian, dimana peneliti meletakkan variabel penelitian ke dalam konsep yang memuat indikator-indikator yang lebih rinci dan dapat diukur. Fungsi operasionalisasi konsep ini adalah mempermudah peneliti dalam melakukan pengukuran. Hal ini merujuk kepada bagaimana peneliti memperoleh suatu kasus dalam satu kategori tertentu.

(Sugiyono, 2015) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Operasionalisasi konsep dalam penelitian ini ditujukan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

No.	Variabel Teoritis	Variabel Operasional
	Variabel Bebas (x) Tayangan Film	1. Film Cerita (Fiksi) 2. Film Non Cerita (Non Fiksi) 3. Menurut Cara Pembuatan Film

		4. Tema Film (Genre)
	Variabel Terikat (y) Pola Asuh Anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Involment with children</i> 2. <i>Positive parenting</i> 3. <i>Corporal punishment</i> 4. <i>Monitoring</i> 5. <i>Consistency in the use of such discipline</i>

Tabel 3.2 Operasional Konsep

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generaliasi yang terdiri atas objek dan subjek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015).

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Seituan Kabupaten Deli Serdang, sampel adalah sebagian populasi yang diambil dengan cara-cara tertentu. Sampel ini dilakukan bila populasi terlalu besar, maka ditetapkan sampel penelitian.

3.5.2 Sampel

Menurut (Arikunto, 2006) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti teknik pengambilan sampel dalam peneliti ini menggunakan Teknik pendekatan Simple Random Sampling (SRS). Teknik Simple Random Sampling adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Teknik pengambilan sampel menggunakan model *Multi Stage Random Sampling* berdasarkan jumlah penduduk di Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Seituan Kabupaten Deli Serdang menggunakan rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

E = Rentang kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir, e=0,1 atau 10%

Rentang sampel yang dapat diambil dari teknik Slovin berkisar 10-20% dari populasi penelitian. Dikarenakan jumlah populasi penelitian 100 orang, maka nilai e yang akan digunakan pada rumus Slovin adalah 0.1. Adapun perhitungan sampel adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{1682}{1 + 1369(0.1)^2}$$

$$n = \frac{1682}{1 + 1682(0.01)}$$

$$n = \frac{1682}{1 + 16.82}$$

$$n = \frac{1682}{17.82}$$

$$n = 94,38$$

maka n di genapkan = 94 orang

Jumlah penduduk di Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Seituan Kabupaten Deli Serdang tahun 2021 sebanyak 1682 jiwa dengan penarikan sampel pada rumus diatas, maka sampel yang akan diteliti dalam penelitian ini sebanyak 94 orang.

3.6 Teknik Pengambilan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2015).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan (Observasi)

Yaitu dengan mengadakan pengamatan langsung keobjek penelitian untuk mengamati secara dekat dengan masalah yang dihadapi.

2. Angket (Kuisisioner)

Yaitu pengumpulan data dengan cara menyebarkan angket daftar pertanyaan kepada responden. Dan untuk itu digunakan Skala Likert mengukur sikap, pendapat dan persepsi atau kelompok orang tentang fenomena sosial, juga variabel-variabel yang akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator peneliti Skala Likert.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif karena ada perhitungan menggunakan angka-angka dalam penelitian serta menggunakan skala likert. Menurut (Yusuf, 2016), Dalam melakukan analisis data kuantitatif, menggunakan skala likert yang dikemukakan oleh ilmuwan bernama Rensis Likert. Skala likert merupakan suatu series (butir soal). Responden hanya memberikan persetujuan atau tidak persetujuan terhadap butir soal tersebut. Bobot nilai angket yang ditentukan berdasarkan skala likert (Usman & Akbar, 2004) yaitu:

1. Sangat Setuju (SS) dengan nilai 4
2. Setuju (S) dengan nilai 3
3. Tidak Setuju (TS) dengan nilai 2
4. Sangat Tidak Setuju (STS) dengan nilai 1

3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Lingkungan Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Waktu penelitian dilakukan pada bulan November 2022 sampai dengan Maret 2023.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Lingkungan Desa Laut Dendang Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Semua responden di beri kuesioner yang berisi 9 pertanyaan. maka diperoleh data tentang keadaan menurut umur dan jenis kelamin yang di sajikan dalam bentuk table. Data-data tersebut disajikan dalam bentuk analisis data dengan jumlah responden sebanyak 94 orang. Data yang diperoleh akan disajikan dalam bentuk tabel tunggal.

Dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden dan hasil yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel-tabel sebagai berikut :

4.1.1 Analisis Tabel Tunggal

a. Identitas Responden

Identitas responden untuk mengetahui latar belakang responden yang menjadi langkah awal untuk menyempurnakan sebuah data agar menjadi data yang diambil lebih konkret. Adapun identitas yang dianggap penting menurut penelitian ini meliputi jenis kelamin dan umur yang merupakan identitas responden.

Tabel 4.1
Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Karateristik		Jumlah	Presentase
Jenis Kelamin	Laki-Laki	52	55,31
	Perempuan	42	44,69
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Sesuai dengan tabel 4.1 diperoleh persentase tertinggi adalah responden yang berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 52 orang atau 55,31%, sementara responden perempuan 42 orang atau 44,69%. Dapat dilihat persepsi masyarakat berjenis kelamin laki-laki lebih mendominasi daripada perempuan.

Tabel 4.2
Responden berdasarkan Usia

Karakteristik		Jumlah	Presentase
Usia	20-30 tahun	10	10,75
	31-40 tahun	52	55,31
	41-50 tahun	19	20,43
	51-60 tahun	13	13,51
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, dapat diketahui bahwa dari 94 responden yang berusia 20-30 tahun berjumlah 10 orang (10,75%), yang berusia 31-40 tahun berjumlah 52 orang (55,311%), yang berusia 41-50 tahun berjumlah 19 orang (20,43%) dan yang berusia 51-60 tahun berjumlah 13 orang (13,98%).

Tabel 4.3
Apakah alur cerita film harus sesuai dengan kenyataan yang ada

No	Alternatif	Jawaban Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	25	26,60
2.	Setuju	10	10,63
3.	Tidak Setuju	50	53,70
4.	Sangat Tidak Setuju	9	9,07
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 94 responden yang menjawab sangat setuju 25 orang (26,60%), yang menjawab setuju 10 orang (10,63%), yang menjawab tidak setuju 50 orang (53,70%), yang menjawab sangat tidak setuju 9 orang (9,07%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih banyak masyarakat yang tidak setuju jika setiap film harus sesuai dengan kenyataan yang ada.

Tabel 4.4
Anda sering melihat film yang tidak sesuai dengan cerita

No	Alternatif	Jawaban Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	17	18,08
2.	Setuju	60	63,82
3.	Tidak Setuju	13	33,33
4.	Sangat Tidak Setuju	4	4,25
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 94 responden yang menjawab sangat setuju 17 orang (18,08%), yang menjawab setuju 60 orang (63,82%), yang menjawab tidak setuju 13 orang (13,82%), yang menjawab sangat tidak setuju 4 orang (4,25%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih banyak masyarakat yang setuju apabila setiap Anda sering melihat film yang tidak sesuai dengan cerita

Tabel 4.5

Adanya pembuatan film secara detail dan terperinci

No	Alternatif	Jawaban Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	72	76,60
2.	Setuju	12	12,76
3.	Tidak Setuju	5	5,32
4.	Sangat Tidak Setuju	5	5,32
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 94 responden yang menjawab sangat setuju 72 orang (76,60%), yang menjawab setuju 12 orang (12,76%), yang menjawab tidak setuju 5 orang (5,32%), yang menjawab sangat tidak setuju 5 orang (5,32%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih banyak masyarakat yang sangat setuju apabila pembuatan film secara detail dan terperinci

Tabel 4.6
Dibutuhkan ide/gagasan dibentuknya dalam pembuatan sebuah film

No	Alternatif	Jawaban Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	68	72,34
2.	Setuju	22	23,40
3.	Tidak Setuju	4	4,26
4.	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 94 responden yang menjawab sangat setuju 68 orang (72,34%), yang menjawab setuju 22 orang (23,40%), yang menjawab tidak setuju 4 orang (4,26%), yang menjawab sangat tidak setuju 0 orang (0%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih banyak masyarakat yang sangat setuju apabila dibutuhkan ide/gagasan dibentuknya dalam pembuatan sebuah film.

Tabel 4.7
Keikutsertaan orang tua dalam mengawasi aktivitas anak

No	Alternatif	Jawaban Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	84	89,37
2.	Setuju	10	10,63
3.	Tidak Setuju	0	0
4.	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 94 responden yang menjawab sangat setuju 84 orang (89,37%), yang menjawab setuju 10 orang (10,63%), yang menjawab tidak setuju 0 orang (0%), yang menjawab sangat tidak setuju 0 orang (0%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih banyak masyarakat yang sangat setuju apabila keikutsertaan orang tua dalam mengawasi aktivitas anak.

Tabel 4.8
Reward diberikan kepada anak apabila mendapatkan hasil yang membanggakan

No	Alternatif	Jawaban Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	74	78,72
2.	Setuju	20	21,28
3.	Tidak Setuju	0	0
4.	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 94 responden yang menjawab sangat setuju 74 orang (78,72%), yang menjawab setuju 20 orang (21,28%), yang menjawab tidak setuju 0 orang (0%), yang menjawab sangat tidak setuju 0 orang (0%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih banyak masyarakat yang sangat setuju apabila reward diberikan kepada anak apabila mendapatkan hasil yang membanggakan.

Tabel 4.9**Tindakan memberikan sebuah hukuman kepada anak yang tidak mengikuti perintah orang tua**

No	Alternatif	Jawaban Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	64	68,08
2.	Setuju	20	21,29
3.	Tidak Setuju	10	10,63
4.	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 94 responden yang menjawab sangat setuju 74 orang (78,72%), yang menjawab setuju 20 orang (21,28%), yang menjawab tidak setuju 0 orang (0%), yang menjawab sangat tidak setuju 0 orang (0%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih banyak masyarakat yang sangat setuju apabila tindakan memberikan sebuah hukuman kepada anak yang tidak mengikuti perintah orang tua

Tabel 4.10**Memberikan perhatian secara langsung kepada anak**

No	Alternatif	Jawaban Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	80	85,10
2.	Setuju	14	14,90
3.	Tidak Setuju	0	0
4.	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 94 responden yang menjawab sangat setuju 80 orang (85,10%), yang menjawab setuju 14 orang (14,90%), yang menjawab tidak setuju 0 orang (0%), yang menjawab sangat tidak setuju 0 orang (0%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih banyak masyarakat yang sangat setuju apabila memberikan perhatian secara langsung kepada anak.

Tabel 4.11
Adanya aturan yang sudah dibuat orang tua

No	Alternatif	Jawaban Frekuensi	Persentase (%)
1.	Sangat Setuju	74	78,72
2.	Setuju	16	17,02
3.	Tidak Setuju	4	4,26
4.	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Total	94	100%

Sumber : Data Penelitian 2023

Tabel diatas menjelaskan bahwa dari 94 responden yang menjawab sangat setuju 74 orang (78,72%), yang menjawab setuju 16 orang (17,02%), yang menjawab tidak setuju 4 orang (4,26%), yang menjawab sangat tidak setuju 0 orang (0%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa lebih banyak masyarakat yang sangat setuju apabila adanya aturan yang sudah dibuat orang tua.

4.2 Pembahasan

Film merupakan salah satu media komunikasi yang tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian pesan, tetapi juga sebagai media hiburan yang paling

banyak menjangkau segmen sosial yang dapat dinikmati oleh siapapun tanpa batasan usia. Selain menjadi media hiburan, film memiliki banyak fungsi seperti media informasi, media edukasi, dan media komunikasi. Film juga sering sekali menjadi salah satu sarana untuk mentransmitsikan pesan-pesan bermakna yang ingin disampaikan komunikator kepada audiensi massa.

Film sendiri pada dasarnya termasuk media komunikasi massa. Pada dasarnya, komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Media massa dalam cangkupan pengertian komunikasi massa adalah surat kabar, majalah, radio, televisi dan film. Media massa memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Sangat sulit membayangkan jika di dunia ini tidak ada media massa. Salah satunya film yang juga merupakan salah satu media penyampaian pesan yang banyak digunakan.

Dalam hal ini film sangat berpengaruh kepada pola pikir anak, film bukan hanya saja menyampaikan sebuah pesan tapi untuk melihat perkembangan anak tersebut. Maka dari itu orang tua sangat berperan penting dalam menjaga pola asuh anak. Pola asuh orang tua merupakan sebuah gambaran tentang sikap dan perilaku orang tua dalam berinteraksi dengan anak selama mengadakan kegiatan pengasuhan untuk membentuk perilaku anak yang baik. Pengasuhan orang tua terhadap anak, yaitu bagaimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing dan mendisiplinkan serta melindungi anak dalam mencapai proses kedewasaan sampai dengan membentuk perilaku anak sesuai dengan norma dan nilai yang baik dan sesuai dengan kehidupan masyarakat.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian dan hasil analisis data yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, peneliti akan memberikan kesimpulan yang diharapkan dapat berguna bagi perkembangan skripsi ini dimasa yang akan datang. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebuah film memiliki efek/pesan yang sangat berpengaruh terhadap tingkah laku seorang anak.
2. Peran penting orang tua kepada anak pada dalam menjaga pola pikir, perilaku anak dan tetap mengawasi segala aspek yang disampaikan didalam sebuah film.
3. Pola asuh adalah keseluruhan interaksi antar orang tua dengan anak, dimana orang tua bermaksud untuk membimbing, menjaga anaknya agar anaknya berkembang secara sehat dan baik.
4. Tayangan film Ngeri Ngeri Sedap menyampaikan sebuah pesan dan moral yang diberikan kepada penontonnya agar efek pesan yang diterima senantiasa melekat kepada jiwa penonton.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang ada pengaruh tayangan film Ngeri Ngeri Sedap terhadap pola asuh anak. Dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), hendaknya membuat aturan dengan cara mensosialisasikan film baik itu dari bioskop, televisi dan media elektronik lainnya yang mengandung unsur informasi dan pendidikan yang mendidik.
2. Kepada anak-anak harus dapat memilih tayangan film yang bersifat mendidik untuk ditonton serta dapat bertingkah laku sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.
3. Kepada orang tua untuk dapat meningkatkan pengawasan kepada anak-anaknya terhadap tayangan film yang kurang mendidik, dan dapat memberikan contoh tingkah laku yang baik yang sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat.
4. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan dari sudut pandang yang berbeda diharapkan bisa menyempurnakan atau menjadikannya sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjut, sehingga akan membuahkan hasil yang maksimal dan lebih baik lagi.
5. Untuk peneliti yang ingin membuat kuesioner diharapkan agar tidak langsung mengaplikasikan kuesioner, tanpa memahami teori dan rumus-rumus dari masing-masing variabel apabila terjadi kesalahan atau ketidaksesuaian. Dengan demikian diharapkan peneliti akan mengetahui dengan benar apa yang sebetulnya ingin diukur, sehingga pertanyaan yang disampaikan mudah dimengerti para kuesioner, bahkan jika perlu dapat mengubah pernyataan agar sesuai dengan tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI, Cet. Ketiga Belas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arjoni, A. 2017. *Pola Asuh Demokratis Sebagai Solusi Alternatif Pencegahan Tindak Kekerasan Seksual Pada Anak*. *Humanisma: Journal of Gender Studies*, 1(1), 1–12.
- Baran, S. J. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Cangara, H. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Depdikbud. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Grafindo.
- Effendy, O. U. 2011. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Prakteknya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Habibie, D. K. 2018. *Dwi Fungsi Media Massa*. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 79.
- Hasan, E. 2005. *Komunikasi pemerintah*. Bandung: Revika Aditama.
- Liliweri, A. 2004. *Wacana komunikasi organisasi*. Jakarta : Mandar Maju.
- Mulyana, D. 2007. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Jakarta : Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. 2015. *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta : Kencana.
- Nurudin, N. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Prakosa, G. 2010. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Fakultas Film dan Televisi*. Institut Kesenian Jakarta.
- Putra, N., & Lubis, F. H. 2019. *Diskursus Politik Islam dan Kebijakan Ideologis Media Massa di Sumatera Utara*. *Persepsi: Communication Journal*, 2(2), 1–10.
- Ruslan, R. 2008. *Manajemen Public Relatoins & Media. Komunikasi*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.

- Sobur, A. 2006. *Semiotika Komunikasi (Cet. 3)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, S. 2015. *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta. CV.
- Tubbs, S. L., & Moss, S. 2005. *Human Communication: konteks-konteks komunikasi*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Usman, H., & Akbar, P. S. 2004. *Metode Penelitian Sosial. Cet V*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wibowo, A. 2008. *Kajian tentang perilaku pengguna sistem informasi dengan pendekatan technology acceptance model (TAM)*. *Konferebsi Nasional Sistem Informasi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wursanto. 2001. *Dasar-dasar Ilmu Organisasi*. Bandung : Kanasius.
- Yusuf, A. M. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Jakarta : Prenada Media.
- Zamroni, M. 2009. *Filsafat Komunikasi: Pengantar Ontologis, Epistemologis, dan Aksiologis*. Bandung : IRCISOD.
- Zulfikar, F. (2017). Partisipasi Kaum Difabel dalam Pembangunan Desa Inklusi (Studi Kasus Desa Sidorejo dan Desa Bumirejo, Kecamatan Lendah, Kabupaten Kulonprogo). *Diambil Kembali Dari Repositori Universitas Muhammadiyah Yogyakarta: [Http://Repository. Umy. Ac. Id/Bitstream/Handle/123456789/12200/j.% 20Naskah% 20Publikasi. Pdf](http://Repository.Umy.Ac.Id/Bitstream/Handle/123456789/12200/j.%20Naskah%20Publikasi.Pdf)*.

Nomor Responden

KUESIONER

Kuesioner dibawah ini merupakan salah satu metode pengumpulan data primer tentang “**Pengaruh Tayangan Film NGERI NGERI SEDAP Terhadap Pola Asuh Anak di Lingkungan Desa Laut Dendang**”. Saya sangat berharap Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada dengan sejujur jujurnya. Jawaban yang disampaikan akan dijaga kerahasiaannya. Atas kerjasama dan bantuan yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Bagian 1: Identitas pribadi responden

Isi dan beri tanda silang pilihan pilihan dari jawaban yang paling sesuai dengan

Saudara:

Nama :

No. Hp :

Usia :

Jenis Kelamin : a. Laki-laki,

b. Perempuan

Bagian 2 : Petunjuk Pengisian

Adapun cara untuk mengisi kuesioner ini adalah sebagai berikut :

Anda diminta untuk memilih salah satu dari beberapa pernyataan yang tersedia dengan cara memberikan tanda ceklis (√) pada jawaban yang paling sesuai menurut anda dengan keterangan :

1. Jawaban sangat setuju diberi (√) pada SS
2. Jawaban setuju diberi (√) pada S
3. Jawaban tidak setuju diberi (√) pada TS
4. Jawaban sangat tidak setuju diberi (√) pada STS

Bagian 3 : Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Film Cerita (Fiksi)					
1.	Apakah alur cerita film harus sesuai dengan kenyataan yang ada				
Film Non Cerita (Non Fiksi)					
2.	Anda sering melihat film yang tidak sesuai dengan cerita				
Menurut Cara Pembuatan					
3.	Adanya pembuatan film secara detail dan terperinci				
Tema Film (Genre)					
4.	Dibutuhkan ide/gagasan dibentuknya dalam pembuatan sebuah film				
Involment with Children					

5.	Keikutsertaan orang tua dalam mengawasi aktivitas anak				
<i>Positive Parenting</i>					
6.	Reward diberikan kepada anak apabila mendapatkan hasil yang membanggakan				
<i>Corporal Punishment</i>					
7.	Tindakan memberikan sebuah hukuman kepada anak yang tidak mengikuti perintah orang tua				
<i>Monitoring</i>					
8.	Memberikan perhatian secara langsung kepada anak				
<i>Consistency in the use of such</i>					
9.	Adanya aturan yang sudah dibuat orang tua				