



UNIVERSITAS INDONESIA
PENGARUH PAPARAN BERITA KEKERASAN TERHADAP
KEMAMPUAN MERESPON PADA STIMULUS KEKERASAN

*(THE IMPACT OF EXPOSURE OF VIOLENT NEWS TO RESPONSIVITY
OF VIOLENT STIMULI)*

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

ADITIA NAKAN

0706280126

FAKULTAS PSIKOLOGI

PROGRAM REGULER

DEPOK

DESEMBER 2011

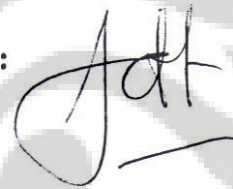
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Aditia Nakan

NPM : 0706280126

Tanda Tangan :



Tanggal : 30 Desember 2011

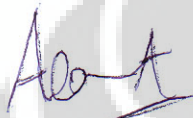
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Aditia Nakan
NPM : 0706280126
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh Paparan Berita Kekerasan Terhadap Kemampuan Merespons pada Stimulus Kekerasan

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Reguler Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia.

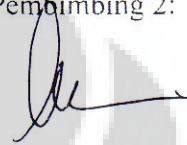
DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1:



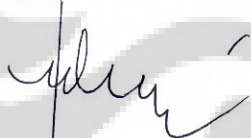
(Dra. Amarina A. Ariyanto, M. Si. Ph. D.)
NIP. 195303171979022001

Pembimbing 2:



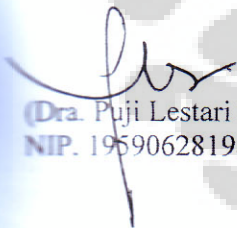
(mgr. Erita Narhetali, S.Psi.)
NIP. 080603018

Penguji 1:



(Dra. Cecilia Yeti Prawasti, M.Si.)
NIP. 196701231992022002

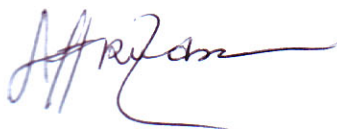
Penguji 2:



(Dra. Puji Lestari Suharso, M.Psi.)
NIP. 195906281986032002

Disahkan Oleh,

Ketua Program Sarjana Fakultas Psikologi
Universitas Indonesia



Prof. Dr. Frieda M. Mangunsong Siahaan, M.Ed)
NIP. 195408291980032001



Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Indonesia



(Dr. Wilman Dahlan Mansoer, M. Org. Psy)
NIP. 194904031976031002

UCAPAN TERIMAKASIH

Rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berhasilnya penyelesaian skripsi ini dengan tepat waktu. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada banyak pihak yang telah membantu dan membimbing penulis sejak perencanaan mengenai penelitian hingga penulisan skripsi ini berhasil selesai dikerjakan:

- a. Pertama penulis sangat mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing, Dra Amarina A. Arianto, M. Si., Ph. D. atau yang akrab di sebut dengan mba Ade yang telah membimbing penulis dalam melakukan penelitian ini. Terimakasih atas waktu, kesabaran dan nasihat yang telah Mba Ade selama masa bimbingan skripsi.
- b. Kepada Mba Erita Narhaetali yang telah memberikan banyak waktu diskusi dan saran yang sangat bermanfaat. Mohon maaf di paruh kedua saya kurang banyak memberi laporan perkembangan.
- c. Kepada kedua orang tua penulis, U. Adi Suprpto dan Ina Nuraldjo, yang sebenarnya telah banyak disusahkan, khususnya selama mengerjakan skripsi menjelang akhir periode. Maaf ya pa, ma, banyak tanggung jawab di rumah yang harus ditinggalkan.
- d. Kepada teman-teman di kampus, yang ikut serta membantu proses pengambilan data. Ucapan khusus saya berikan pada Uwi yang menjadi asisten penulis selama pengambilan data.
- e. Kepada responden skripsi yang sudah mau meluangkan waktunya untuk membantu penelitian ini, baik dari Prima-ers, Psikojoy, Poseidon dan teman-teman di Pusat Keterampilan GOR Pemuda Jakarta Timur
- f. Kepada teman-teman 3 IPA 4 yang banyak membantu sebagai teman katarsis dan sekaligus partisipan penelitian

Depok, 23 Desember 2011

Aditia Nakan

**HALAMAN PERNYATAAN PERSUTUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aditia nakan
NPM : 0706280126
Program studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pengaruh Paparan Berita Kekerasan Terhadap Kemampuan Merespons pada Stimulus Kekerasan

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak bebas Royalti NonEksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 30 Desember 2011

Yang menyatakan



(Aditia Nakan)

ABSTRAK

Nama : Aditia Nakan
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh Paparan Berita Kekerasan Terhadap Kemampuan Merespons pada Stimulus Kekerasan

Salah satu dampak buruk dari banyaknya tayangan kekerasan di televisi adalah terjadinya desensitisasi pada kekerasan.. Desensitisasi dapat terlihat dari banyak aspek, baik itu kognitif, afektif dan tingkah laku. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah kepekaan terhadap stimulus kekerasan dari sisi kognitif dan empati terhadap korban dari sisi afeksi. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk membuktikan bahwa paparan berita kekerasan dapat mengakibatkan kepekaan pada kekerasan berkurang dan empati pada korban yang rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain dua kelompok *between subject*. Kelompok eksperimen mendapat paparan berita kekerasan dan kelompok kontrol mendapat berita yang tidak mengandung kekerasan. Temuan studi ini menunjukkan paparan berita kekerasan tidak menyebabkan kepekaan pada kekerasan dan empati pada korban yang rendah. Justru sebaliknya, tingkat empati lebih tinggi justru terlihat pada kelompok yang melihat berita kekerasan.

Kata Kunci: Desensitisasi, Berita Kekerasan, dan Paparan Berita

ABSTRACT

Name : Aditia Nakan
Study of Program : Psychology
Title : *The Impact of Exposure of Violent News to Responsivity of Violent Stimuli*

One of the bad effects of exposure violence in television is the occurrence of desensitization to violence. Desensitization can be seen from many aspects (cognitive, affective and behavioral). Aspects that was studied are sensitivity to violent stimuli and empathy towards victims. The purpose of this study was to prove that exposure of violent news can result in reduced sensitivity to violent stimuli and low empathy towards victims. This study used experiment method with two groups of between subject designs. The experimental group received exposure to violent news and control group received news that does not contain violence. The result showed exposure to violent news does not cause sensitivity and empathy for the victims are low. On the contrary, higher levels of empathy actually seen in the group who saw violent news.

Keyword: Desensitization, violent news, and news exposure

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.5 Sistematika Penulisan.....	11
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Kekerasan dan Agresi.....	13
2.1.1. Definisi Agresi.....	12
2.1.2. Definisi Kekerasan.....	15
2.2. Desensitisasi.....	16
2.2.1. Definisi Desensitisasi.....	16
2.2.2. Proses Desensitisasi.....	17
2.3. Teori <i>General Aggression Model</i>	19
2.3.1. <i>General Aggression Model</i> dan Desensitisasi	21
2.4. Berita/Program Berita.....	25
2.4.1. Definisi Program Berita.....	25
2.4.2. Karakteristik dan Nilai Berita.....	26
2.4.3. Kekerasan dalam Program Berita.....	28
2.5. Kekerasan dalam Berita dan Terjadinya Desensitisasi.....	29
3. METODE PENELITIAN.....	32
3.1. Rumusan Masalah	32

3.2. Hipotesis Penelitian.....	32
3.3. Variabel Penelitian.....	33
3.3.1 Paparan Berita.....	33
3.3.2. Variabel Terikat.....	34
3.3.2.1. Kepekaan terhadap Stimulus Kekerasan.....	34
3.3.2.2. Empati pada Korban.....	34
3.4. Desain Penelitian.....	34
3.5. Partisipan Penelitian.....	35
3.5.1. Karakteristik Sampel.....	35
3.5.2. Jumlah Sampel.....	35
3.5.3. Teknik Pengambilan Sampel.....	36
3.6. Instrumen Penelitian.....	36
3.6.1 Materi Klip Berita.....	36
3.6.2 Alat Ukur Penelitian.....	37
3.7. Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian.....	39
3.7.1. <i>Pilot Study</i>	39
3.7.2. <i>Field Study</i>	41
3.7.2.1. Tahap Persiapan.....	41
3.7.2.2. Tahap Eksperimen.....	42
3.7.3. Metode Analisis Data.....	43
4. HASIL DAN ANALISIS	45
4.1 Gambaran Umum Partisipan.....	45
4.1.1 Gambaran Demografis Partisipan.....	45
4.2 Analisis Utama	46
4.2.1 Pengaruh Paparan Berita Kekerasan terhadap Kepekaan Stimulus Kekerasan dan Empati pada Korban.....	46
4.3 Analisis Tambahan.....	48
5. KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN.....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Diskusi.....	51
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	53
5.4 Saran.....	54

5.4.1 Saran Metodologis.....	54
5.4.2 Saran Praktis.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Contoh Tayangan Berita yang Dimanipulasi.....	24
Tabel 4.1	Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	30
Tabel 4.2	Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	31
Tabel 4.3	Gambaran Kebiasaan Menonton Televisi dan Program Berita.....	32
Tabel 4.4	Perbedaan Skor Empati pada Dua Kelompok Penelitian	33
Tabel 4.5	Uji-t Perbedaan Skor Empati antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	33
Tabel 4.6	Perbedaan Skor Kepekaan pada Dua Kelompok Penelitian	34
Tabel 4.7	Uji-t Perbedaan Skor Kepekaan antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	35
Tabel 4.8	Gambaran Penayangan Korban Luka.....	51
Tabel 4.9	Perbedaan Skor Penayangan Korban Luka antara KE dan KK.....	

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Hasil pilot study pada tayangan.....	1
A.1 Reliability Emotional <i>Intimacy</i>	1
A.2 Reliability Social <i>Intimacy</i>	2
A.3 Reliability Sexual <i>Intimacy</i>	3
A.4 Reliability Intellectual <i>Intimacy</i>	5
A.5 Reliability Recreational <i>Intimacy</i>	6
A.6 Reliability Conventuality Scale.....	7
A.7 Hasil Uji Interkorelasi Dimensi.....	8
LAMPIRAN B: Hasil Statistika Analisis Perbedaan Tingkat <i>Intimacy</i> pada Individu yang Melakukan Perkawinan Intra Etnis dan Perkawinan Antar Etnis.....	9
B.1 Gambaran Umum Partisipan.....	9
B.1.1 Gambaran Umum Partisipan Antar Etnis.....	9
B.1.2 Gambaran Umum Partisipan Intra Etnis.....	10
B.1.2 Gambaran Umum Partisipan Secara Keseluruhan.....	11
B.2. Gambaran Perbedaan Skor Rata-rata <i>Intimacy</i>	13
B.2.1 Perbedaan Skor <i>Intimacy</i> pada Responden Perkawinan Antar dan Intra Etnis	13
B.2.2 Perbedaan <i>Mean</i> Skor <i>Intimacy</i> pada individu perkawinan Antar dan Intra Etnis.....	13
B.2.3 Perbedaan <i>Mean</i> Skor <i>Intimacy</i> pada individu perkawinan Antar dan Intra Etnis per dimensi.....	13
B.3 Gambaran <i>Intimacy</i> Pada Individu yang Melakukan Perkawinan Intra Etnis	14
B.3.1 Gambaran Skor rata-rata Skor total dan Skor per Dimensi.....	14
B.3.2 Gambaran Perbedaan <i>Intimacy</i> Berdasarkan Faktor Demografis.....	14
B.4 Gambaran <i>Intimacy</i> Pada Individu yang Melakukan Perkawinan Antar Etnis...	15
B.4.1 Gambaran Skor rata-rata Skor total dan Skor per Dimensi.....	15
B.4.2 Gambaran Perbedaan <i>Intimacy</i> Berdasarkan Faktor Demografis.....	15
B.5 Gambaran <i>Intimacy</i> Keseluruhan Responden.....	16

B.5.1 Gambaran Skor rata-rata Skor total dan Skor per Dimensi..... 16
B.5.2 Gambaran Perbedaan *Intimacy* Berdasarkan Faktor Demografis..... 16



ABSTRAK

Nama : Aditia Nakan
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh Paparan Berita Kekerasan Terhadap Kemampuan Merespons pada Stimulus Kekerasan

Salah satu dampak buruk dari banyaknya tayangan kekerasan di televisi adalah terjadinya desensitisasi pada kekerasan.. Desensitisasi dapat terlihat dari banyak aspek, baik itu kognitif, afektif dan tingkah laku. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah kepekaan terhadap stimulus kekerasan dari sisi kognitif dan empati terhadap korban dari sisi afeksi. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk membuktikan bahwa paparan berita kekerasan dapat mengakibatkan kepekaan pada kekerasan berkurang dan empati pada korban yang rendah. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain dua kelompok *between subject*. Kelompok eksperimen mendapat paparan berita kekerasan dan kelompok kontrol mendapat berita yang tidak mengandung kekerasan. Temuan studi ini menunjukkan paparan berita kekerasan tidak menyebabkan kepekaan pada kekerasan dan empati pada korban yang rendah. Justru sebaliknya, tingkat empati lebih tinggi justru terlihat pada kelompok yang melihat berita kekerasan.

Kata Kunci: Desensitisasi, Berita Kekerasan, dan Paparan Berita

ABSTRACT

Name : Aditia Nakan
Study of Program : Psychology
Title : The Impact of Exposure of Violent News to Responsivity of Violent Stimuli

One of the bad effects of exposure violence in television is the occurrence of desensitization to violence. Desensitization can be seen from many aspects (cognitive, affective and behavioral). Aspects that was studied are sensitivity to violent stimuli and empathy towards victims. The purpose of this study was to prove that exposure of violent news can result in reduced sensitivity to violent stimuli and low empathy towards victims. This study used experiment method with two groups of between subject designs. The experimental group received exposure to violent news and control group received news that does not contain violence. The result showed exposure to violent news does not cause sensitivity and empathy for the victims are low. On the contrary, higher levels of empathy actually seen in the group who saw violent news.

Keyword: Desensitization, violent news, and news exposure

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Televisi merupakan media elektronik yang dapat berpengaruh pada banyak aspek dalam kehidupan manusia. Data BPS tahun 2009 menyebutkan, 90 persen penduduk Indonesia yang diatas 10 tahun merupakan penonton televisi (www.bps.go.id). Dengan jumlah persentase itu, berarti penonton televisi di Indonesia hampir mencapai 200 juta jiwa. Jumlah penonton yang sangat besar berarti dampak yang dihasilkan oleh tayangan di televisi bisa sangat besar dan luas. Televisi tidak lagi bisa disebut sekedar jendela dunia, tetapi telah menjadi pintu masuk ide atau gagasan dunia luar yang pada akhirnya bisa mempengaruhi sistem kepercayaan, sikap dan nilai-nilai yang ada di individu.

Salah satu dampak televisi yang banyak diteliti dalam 60 tahun terakhir terkait dengan aspek kekerasan dalam televisi. Kekerasan yang dimaksudkan di sini adalah segala bentuk tindakan yang dilakukan dengan tujuan membuat orang lain mengalami cedera fisik. Kekerasan memiliki sedikit perbedaan dengan agresi walaupun kedua istilah ini sering dianggap serupa. Agresi merupakan segala tingkah laku yang ditujukan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikis (Berkowitz, 1993). Jika agresi memiliki bentuk kontinum, maka kekerasan berada di daerah paling ujung sehingga dapat dikatakan kekerasan merupakan bentuk yang serius dari agresi (Anderson & Bushman, 2002).

Sejumlah data menjelaskan betapa banyak tayangan kekerasan yang disiarkan di layar kaca. Misalnya saja, data dari Depkominfo tahun 2007 mengemukakan bahwa tayangan yang ada di layar kaca mengandung kekerasan fisik sekitar 47,41%, sedangkan kekerasan psikis sebesar 36,8% (Imawan & Ahmad, 2007). Huston (dalam Harris, 2004) menyebutkan saat anak-anak Amerika mencapai usia SMP mereka telah menyaksikan sekitar seratus ribu adegan kekerasan hanya

dari media televisi. Survey yang dilakukan National Television Violence Surveys (NTVS) di tahun 1992 sampai 1997 menemukan 61% program televisi mengandung kekerasan (Anderson, Berkowitz, Donnerstein, Huesmann, Johnson, Linz, Malamuth, & Wartella, 2003). Data di Indonesia yang dimiliki Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menyatakan komposisi tayangan kekerasan pada tahun 2009 di televisi swasta nasional mencapai 62% (Surya, 22 April 2010). Jumlah ini meningkat dibandingkan dua tahun sebelumnya. Tidak heran jumlah tayangan kekerasan tinggi karena tayangan yang mengandung nilai aksi serta kekerasan dan juga seks memang lebih menggugah dan menarik bagi penonton (Rakhmat, 1994).

Dari berbagai studi yang ada, dampak pada peningkatan tingkah laku agresif dinilai cukup serius. Dari sekian banyak penelitian yang membahas dampak dari menonton tayangan kekerasan, para ahli menyimpulkan dua macam pengaruh pada agresifitas (Huesmann & Taylor, 2004; Huesmann, 2007). Pengaruh pertama adalah pengaruh jangka pendek, seperti terjadinya proses *priming* terhadap konsep agresif, proses *arousal-excitation* dan meniru tingkah laku. Terpaparnya seseorang oleh tayangan kekerasan membuat ide-ide dan pengalaman yang berkaitan dengan kekerasan jadi sering muncul dalam proses kognitifnya. Proses tersebut dinamakan *priming*. Apabila ide-ide kekerasan sering dipicu, kemungkinan untuk melakukan tindakan agresif jadi membesar.

Tayangan yang melibatkan aksi dan kekerasan juga dapat menggugah emosi penontonnya. Peristiwa ini disebut *arousal*. Saat emosi seseorang sedang tergugah, ia menjadi rentan untuk mengekspresikan emosinya ke tindakan agresif (Zillman dalam Strasburger, 2004). Ketergugahan ternyata tidak dapat segera sirna. Jika seseorang (sebut saja A) sedang tergugah emosinya, marah misalnya, bertemu dengan penjual yang sangat aktif membujuk A untuk membeli produknya, A bisa menafsirkan tindakan penjual tersebut sebagai provokasi. Akibatnya A memberikan respon yang agresif kepada penjual, seperti memaki si penjual.

Pengaruh jangka pendek yang terakhir dari tayangan kekerasan di televisi adalah membuat para penonton jadi ikut meniru aksi kekerasan tersebut. Sebagai contoh, tayangan “SmackDown” yang menonjolkan adegan kekerasan (pertarungan, memukul, menendang dan membanting) ditiru oleh banyak anak-anak di Indonesia. Akibatnya banyak korban, baik itu teman atau keluarga korban yang terluka karena sang anak meniru adegan-adegan yang ada dalam acara SmackDown. Seperti yang diberitakan www.tempointeraktif.com pada tanggal 2 Desember 2006, 3 murid sekolah mengalami luka serius di bagian kepala dan tangan, bahkan hingga menyebabkan patah tulang.

Pengaruh jangka panjang dari tayangan kekerasan meliputi desensitisasi emosi dan pembelajaran sosial (Bushman & Huesmann, 2006). Desensitisasi emosi merupakan gejala menumpulnya respon emosi dari stimulus yang dinilai negatif sebagai akibat sering terpapar stimulus tersebut (Wolpe, 1973) . Ketika menyaksikan adegan kekerasan biasanya muncul reaksi tidak menyenangkan, seperti takut, tidak nyaman, jijik, dan cemas (Unz, Schwab, & Winterhoff-Spurk, 2008). Secara fisiologis respon negatif tersebut dapat diamati melalui meningkatnya denyut jantung dan pengeluaran keringat yang banyak. Tetapi, seiring dengan terpaparnya adegan kekerasan, respon fisiologis terhadap stimulus negatif jadi berkurang (Bartholow, Bushman & Sestir, 2006; Linz, Donnerstein & Penrod, 1988). Fenomena tersebut bisa dianalogikan dengan rasa nikmat makan es krim. Awalnya rasa es krim yang dimakan bisa sangat dinikmati, tetapi bila es krim tersebut dimakan terus menerus dari hari ke hari rasa nikmat yang muncul tidak sebesar ketika di awal es krim tersebut dimakan .

Pengaruh lain jangka panjang lain dari paparan kekerasan di media adalah pembelajaran obsevarsional (*observational learning*) terhadap kekerasan. Manusia memiliki kemampuan untuk belajar dari lingkungannya lewat observasi. Manusia mempelajari apa yang benar dan salah lewat pengalamannya sendiri dan pengamatan terhadap tingkah laku orang lain. Mempelajari tingkah laku dengan observasi merupakan mekanisme yang sangat kuat dalam mempelajari konsep,

aturan, dan tingkah laku baru, baik pada anak dan juga orang dewasa (Anderson, Berkowitz, Doonerstein, Huesmann, Johnson, Linz, Malamuth, & Wartella, 2003). Hal ini berarti tingkah laku agresif dan kekerasan yang ditampilkan di media massa bisa menjadi sumber pembelajaran bagi individu. Masalahnya adalah bagaimana kekerasan yang ditampilkan di televisi menunjukkan penggunaan kekerasan yang dapat dibenarkan. Seperti misalnya, penggunaan kekerasan untuk melindungi diri saat dirampok penjahat atau aparat kepolisian yang menggunakan kekerasan untuk menegakan hukum. Sayangnya, tidak semua tayangan yang melibatkan perkelahian atau pertentangan fisik dapat menempatkan kekerasan ke dalam konteks yang sesuai. Bila dalam jangka panjang, penggunaan kekerasan yang tidak patut ini tidak mendapat konsekuensi negatif maka kekerasan dapat menjadi kebiasaan yang permanen.

Ada beberapa teori yang menjelaskan bagaimana tayangan kekerasan dapat menghasilkan dampak negatif bagi para penontonnya. Teori tersebut antara lain teori pembelajaran sosial (*social learning theory*), *excitation transfer theory*, *priming-automatization of aggressive schematic processing* dan *General Aggression Model*. Penjelasan dari teori pembelajaran sosial didasari pada kemampuan manusia untuk membentuk tingkah laku lewat pengalaman langsung atau melalui observasi tingkah laku orang lain. Seperti yang telah disebutkan juga sebelumnya, pengaruh jangka panjang dari tayangan kekerasan dapat dijelaskan lewat teori pembelajaran sosial. Selain bisa membentuk tingkah laku agresif yang menetap, individu juga membentuk sejumlah konsep yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena sekitar mereka, sistem kepercayaan, dan pengharapan yang mengarahkan tingkah laku sosialnya.

Suatu teori yang mencoba mengintegrasikan teori terdahulu yang menjelaskan berbagai proses agresifitas adalah *General Aggression Model (GAM)*. Teori ini banyak menggunakan konsep-konsep yang berkaitan dengan struktur pengetahuan manusia dan bagaimana proses penggunaannya hingga membentuk persepsi, interpretasi, mengambil keputusan, dan memutuskan suatu aksi (Anderson &

Bushman, 2002). Menurut GAM, terjadinya agresi dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor personal dan situasional. Termasuk faktor personal antara lain tipe kepribadian, jenis kelamin, sifat, sikap dan kecenderungan genetik lainnya, sedangkan faktor situasional dapat berupa provokasi, frustrasi, rasa sakit dan tidak nyaman, dan obat-obatan. Interaksi dari faktor ini akan diproses lebih lanjut dalam diri individu dengan melibatkan proses kognitif, afeksi dan arousal. Baru setelah itu mempengaruhi proses pengambilan keputusan serta diwujudkan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati.

Menurut teori GAM, paparan kekerasan dalam jangka panjang dapat meningkatkan terjadinya tingkah laku agresi dan juga menurunkan tingkah laku prososial (Carnagey, Anderson, & Bushman, 2007). Paparan kekerasan dalam jangka panjang membuat kepribadian seseorang cenderung lebih agresif. Kepribadian, dalam istilah GAM, merupakan kumpulan dari struktur pengetahuan yang dimiliki seseorang (Anderson & Bushman, 2002). Perubahan kepribadian yang menjadi lebih agresif terjadi karena struktur pengetahuan yang berkaitan dengan agresi terus menerus digunakan oleh seseorang. Akibatnya konsep-konsep agresi yang dimilikinya dalam struktur pengetahuan semakin berkembang dan jadi lebih sering digunakan atau menurut istilah kognisi sosial terjadi otomatisasi konsep agresi (Anderson, et al., 2003).

Salah satu dampak dari paparan kekerasan pada aspek pribadi seseorang adalah terjadinya desensitisasi terhadap kekerasan. Desensitisasi berarti berkurangnya respon emosional, biasanya rasa takut atau cemas, karena sering terpapar oleh stimulus yang ditakutinya. Awalnya teknik desensitisasi diciptakan oleh Wolpe (1973) sebagai terapi bagi individu yang memiliki fobia. Teknik ini dikenal dengan nama desensitisasi sistematis. Pasien yang memiliki fobia dikurangi rasa takutnya secara perlahan dengan cara membiasakan kehadiran stimulus yang ditakuti sedikit demi sedikit. Untuk mengurangi rasa takut, Wolpe memadukan kehadiran stimulus yang ditakuti dengan stimulus lain yang menyenangkan bagi pasien.

Pada awalnya penelitian mengenai desensitisasi pada tayangan kekerasan banyak diteliti dalam konteks fisiologis. Misalnya riset yang dilakukan Cline, Croft, dan Courrier (1973) yang meneliti berkurangnya daya hantar kulit (*skin conductance level*) dan detak jantung setelah partisipan menyaksikan film yang menampilkan kekerasan. Perkembangan selanjutnya dari teori GAM coba dikaitkan dengan proses desensitisasi. Dalam model yang dikembangkan Carnagey, Anderson, dan Bushman (2007), desensitisasi yang terjadi secara fisiologis dapat mengakibatkan perubahan pada tataran kognitif, afektif, dan tingkah laku nyata (konatif).

Perubahan yang terjadi akibat paparan kekerasan meliputi berbagai aspek kognitif dan afektif, antara lain: berkurangnya atensi pada peristiwa kekerasan; berkurangnya persepsi akan cedera yang dialami korban dalam tayangan; berkurangnya sikap negatif pada kekerasan; berkurangnya rasa simpati pada korban; dan meningkatnya kepercayaan akan kekerasan sebagai hal yang wajar (Carnagey, Anderson, & Bushman, 2007). Berbagai perubahan pada tataran kognitif dan afektif tersebut mengarahkan kepribadian seseorang menjadi cenderung agresif (Anderson & Bushman, 2002). Implikasi lebih jauh lagi adalah kepribadian yang agresif akan memunculkan lebih banyak tingkah laku agresif dan kekerasan.

Bukti empirik yang mendukung teori GAM mengenai desensitisasi juga diperoleh dari beberapa hasil penelitian. Misalnya, penelitian Thomas dan Drabman (1974) yang membuktikan bahwa anak-anak yang menyaksikan cuplikan video kekerasan jadi lebih lambat meminta bantuan untuk menolong korban dibanding anak-anak yang tidak menyaksikan tayangan kekerasan. Selain itu pengaruh paparan kekerasan di media juga dapat dilihat pada aspek kognitif dan juga afektif penonton. Di aspek kognitif, individu yang terpapar kekerasan di media, seperti *video game* dan film, memiliki sikap mendukung kekerasan yang jauh lebih tinggi dibanding yang sedikit terpapar (Funk, Baldacci, Pasold, & Baumgardner. 2004). Sedangkan di aspek afektifnya terdapat perbedaan

kemampuan berempati pada korban yang dilihat dalam tayangan kekerasan (Fanti, Vanman, Henrich, & Avraamides, 2009). Walaupun desensitisasi terhadap kekerasan diyakini termasuk pengaruh jangka panjang dari menyaksikan tayangan kekerasan di media, beberapa penelitian terkini berhasil membuktikan desensitisasi dapat terjadi dalam waktu yang relatif singkat (Fanti, et al. 2009; Carnagey, Anderson, & Bushman, 2006).

Satu hal penting yang sering mendapat perhatian publik bukanlah apakah desensitisasi terjadi atau tidak tetapi bagaimana pengaruh yang dapat ditimbulkan dari desensitisasi pada aspek kognitif, afektif dan konatif. Beberapa studi yang mendalami apa dampak desensitisasi akibat media kekerasan adalah studi dari Fanti, et al. (2009) dan Funk, et al. (2004). Dalam penelitian Fanti, et al. (2009), terjadinya desensitisasi akibat paparan terhadap kekerasan digambarkan dalam bentuk perubahan pada sikap yang mendukung kekerasan (pro-kekerasan) dan respon simpati yang rendah terhadap korban kekerasan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada akhir eksperimen partisipan lebih menikmati tayangan kekerasan serta memiliki rasa simpati yang lebih rendah pada korban dibandingkan saat awal mengikuti eksperimen. Kesimpulan penelitian Fanti, et al. (2009) dan Funk, et al. (2004) menunjukkan paparan kekerasan menyebabkan respon partisipan terhadap kekerasan berubah, yaitu menjadi lebih agresif dan tidak peduli pada korban kekerasan. Selain itu, proses desensitisasi hanya terjadi pada stimulus (film) yang bertema negatif (kekerasan). Tayangan yang dinilai positif (film komedi) tidak memberikan efek yang serupa pada penonton tayangan kekerasan.

Sebagian besar penelitian terhadap desensitisasi tersebut meliputi program yang bersifat hiburan (film dan video game). Padahal ada juga jenis tayangan yang memiliki durasi tayangan yang lama di televisi yang sering masyarakat tonton. Program tersebut merupakan program berita di televisi. Padahal jika ditelaah lebih meningkatnya tingkah laku kekerasan penontonnya dapat terjadi melalui imitasi atau meniru tingkah laku dengan persis seperti apa yang dilihat

penonton tayangan kekerasan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah persepsi aktualitas, yaitu bagaimana penonton menilai suatu peristiwa yang ada dalam tayangan di televisi terjadi atau mungkin terjadi di dunia nyata (Kirsh, 2006). Sedangkan, aktualitas juga merupakan istilah yang sangat lekat dengan program berita. Menurut Kirsh (2006), kemiripan isi tayangan dengan situasi keseharian penonton dapat menyebabkan peningkatan imitasi tingkah laku semakin mungkin terjadi.

Tayangan kekerasan dalam program berita seringkali tidak terhindarkan karena dalam program berita yang harus menyiarkan informasi terkini, tidak jarang mengandung kekerasan. Misalnya saja peristiwa perkelahian antar pendukung tim sepak bola atau antar pelajar. Program berita ada di setiap stasiun televisi, baik nasional maupun lokal. Program berita biasanya mengisi waktu pagi, istirahat siang dan malam hari. Bahkan, ada beberapa stasiun televisi swasta yang seluruh programnya menyajikan informasi dan berita (Misalnya TV One dan Metro TV).

Total jam tayang program berita di stasiun televisi sangat banyak. Hasil penelitian dari lembaga survei media AGB Nielsen di tahun 2009 menyebutkan, selama dua minggu saja jam tayang program berita di stasiun televisi swasta nasional mencapai 978 jam atau setara dengan 57,5 jam per harinya. Jumlah tersebut mengalahkan jenis program lain, seperti program hiburan (813 jam) dan film (719 jam). Data ini menunjukkan bahwa program berita tetap mendapat porsi yang besar di televisi walaupun rating yang didapat sering ada di level yang rendah, seperti yang dialami stasiun televisi yang khusus menayangkan program berita (misalnya, TV One dan Metro TV) pernah berada di peringkat terbawah di banding semua televisi swasta nasional pada tahun 2007 (www.tempointeraktif.com).

Program berita memiliki tujuan utama memberikan informasi dibanding sebagai sarana hiburan. Akan tetapi, sukses atau tidaknya suatu program berita ternyata ditentukan oleh alat ukur yang sama dalam menilai kesuksesan program

hiburan, seperti film atau drama seri, yaitu rating. Implikasinya adalah ada berbagai upaya untuk memadukan program berita dengan unsur hiburan agar menarik lebih banyak penonton. Jika jumlah penonton bertambah kemungkinan untuk mendapat pemasukan dari iklan juga bertambah dan pemasukan stasiun televisi pun meningkat. Sayangnya, karena didesak kebutuhan menghadirkan informasi yang menarik bagi masyarakat, tidak jarang tayangan kekerasan justru jadi 'barang' yang dicari.

Sebuah konsekuensi yang wajar tetapi ironis mengingat tujuan penyampaian informasi dalam berita bukanlah menyenangkan penonton. Seperti yang pernah diungkapkan mantan anggota Komisi Penyiaran Indonesia, Don Bosco Selamun, ternyata dalam bertugas mencari berita yang sensasional, wartawan sering 'memprovokasi' peserta aksi demonstrasi untuk melakukan tindakan tertentu, misalnya membakar ban (www.kpi.co.id). Alasannya adalah agar peristiwa demonstrasi tersebut dinilai mempunyai nilai lebih untuk diberitakan. Hal ini menunjukkan ada suatu pemahaman bahwa peristiwa yang mengandung kekacauan atau kerusuhan layak ditampilkan pada masyarakat luas.

Di Indonesia sudah ada peraturan yang melarang ditonjolkannya adegan kekerasan dalam program yang disiarkan (Pasal 36 UU No. 32 tahun 2002). Kemudian juga sudah ada lembaga negara yang mempunyai fungsi sebagai pengawas kegiatan penyiaran, yaitu Komisi Penyiaran Indonesia (KPI). KPI memiliki tanggung jawab sebagai wadah aspirasi serta mewakili kepentingan masyarakat terkait masalah penyiaran. Salah satu tugas KPI adalah melindungi masyarakat dari tayangan yang dapat merusak, salah satunya tayangan kekerasan. Dengan kewenangannya KPI membuat aturan yang lebih rinci mengenai apa yang boleh dan tidak boleh ditayangkan pada suatu program siaran. Aturan tersebut dikenal dengan nama Standar Program Siaran (SPS). Di dalam aturan tersebut telah ditetapkan pembatasan tayangan kekerasan di program berita (pasal 28) dan pelarangan materi-materi yang dinilai sebagai kekerasan dan sadisme dalam program siaran (pasal 29).

Mengingat besarnya jumlah penonton televisi di Indonesia, tanggung jawab dari televisi untuk dapat mengatur isi tayangan yang tidak merusak masyarakat jadi sangat krusial. Termasuk penayangan program faktual, seperti program berita yang sering menayangkan adegan kekerasan. Sayangnya belum banyak penelitian yang membahas dampak berita yang mengandung kekerasan terhadap penontonnya. Kebanyakan studi kekerasan menggunakan materi atau tayangan yang bersifat hiburan, padahal kekerasan dalam program berita berpotensi menghasilkan dampak yang luas mengingat jumlah durasi berita televisi yang sangat luas. Dengan kata lain, paparan yang diterima penonton berita lebih besar dibanding penonton program hiburan. Maka dari itu peneliti ingin membuktikan dampak dari paparan berita kekerasan berdasarkan GAM. Dampak dari paparan berita kekerasan yang ingin diteliti adalah kepekaan terhadap stimulus kekerasan dan juga empati/simpati pada korban dalam tayangan kekerasan. Dengan menggunakan desain eksperimen, peneliti ingin membuktikan bahwa kepekaan terhadap stimulus kekerasan serta tingkat empati/simpati penonton yang terpapar berita kekerasan lebih rendah dibanding penonton yang tidak terpapar berita kekerasan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di bagian latar belakang dapat terlihat kemungkinan pengaruh tayangan kekerasan pada penontonnya. Banyaknya tayangan kekerasan yang ditampilkan dalam program berita dapat menyebabkan individu mengalami penurunan kemampuan merespon pada stimulus kekerasan. Sejalan dengan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

“Apakah paparan berita yang mengandung kekerasan menyebabkan kepekaan terhadap stimulus kekerasan dan tingkat empati/simpati penonton menjadi lebih rendah ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh tayangan berita yang mengandung kekerasan terhadap kepekaan mengenali stimulus kekerasan dan rasa empati/simpati pada korban.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah pengetahuan mengenai dampak tayangan kekerasan pada penonton, khususnya dari segi peningkatan tingkah laku agresif. Walaupun tidak secara langsung dan segera mempengaruhi individu dalam melakukan tingkah laku agresif, tayangan kekerasan yang menyebabkan desensitisasi dapat memperbesar terjadinya kekerasan karena ada kecenderungan untuk toleran pada kekerasan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi kajian lebih lanjut bagi pihak-pihak yang terjun dalam industri televisi, khususnya jurnalistik, agar lebih dapat memperhatikan materi yang akan disiarkan pada masyarakat. Sehingga masyarakat yang menikmati tayangan televisi bisa mendapat manfaat yang lebih besar

E. Sistematika Penelitian

Penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, dengan masing-masing bab menjelaskan:

Bab I Pendahuluan. Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, permasalahan penelitian yang diangkat, tujuan serta manfaat penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka. Pada bab ini akan diuraikan berbagai teori yang relevan dengan penelitian, hasil penelitian yang mendukung topik penelitian tentang agresi, kekerasan dalam media dan desensitisasi

Bab III Metode Penelitian. Bab ini akan menguraikan masalah penelitian, hipotesis, variabel penelitian, subyek, alat ukur, prosedur penelitian, dan metode analisis data yang digunakan.

Bab IV Analisa Data dan Interpretasi Hasil. Pada bab ini akan disampaikan mengenai hasil temuan penelitian yang berupa gambaran responden, hasil uji statistik serta makna dari hasil yang diperoleh.

Bab V Kesimpulan, Diskusi dan Saran. Pada bab ini diuraikan kesimpulan dari hasil yang diperoleh, diskusi penelitian dan saran dari penelitian ini



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini akan menjabarkan secara teoritis mengenai makna kekerasan, pengertian program berita, pengertian dari desensitisasi dan juga teori *General Aggression Model* yang menjelaskan bagaimana paparan tayangan kekerasan dapat mempengaruhi tingkah laku individu.

2.1 Kekerasan dan Agresi

Makna tingkah laku kekerasan seringkali tertukar dengan agresi. Padahal, tingkah laku kekerasan dan tingkah laku agresif terdapat beberapa perbedaan. Selain itu, penting juga untuk memahami perbedaan makna kekerasan yang digunakan dalam konteks akademik dengan yang digunakan kalangan media massa di Indonesia. Oleh sebab itu, di bagian berikut akan dikupas definisi dari agresi dan kekerasan serta perbedaannya.

2.1.1. Definisi Agresi

“Any form of behavior that is intended to injure someone physically or psychologically”

(Berkowitz, 1993)

“Any behavior directed toward individual that is carried out with the proximate (immediate) intent to cause harm”

(Anderson & Bushman, 2002)

Berdasarkan dua definisi tersebut dapat dikatakan elemen penting dari tingkah laku agresi adalah adanya niatan yang disengaja untuk menyakiti orang lain. Jadi jika seorang anak tidak sengaja menabrak temannya dengan sepeda maka perbuatan tersebut tidak dapat digolongkan sebagai tingkah laku agresi. Sebagai tambahan, pelaku harus yakin bahwa tingkah lakunya dapat

menyakiti target dan target memiliki motivasi untuk menghindarinya (Geen, 2001). Pemahaman ini penting agar tingkah laku agresif dapat dibedakan perbuatan lain yang menghasilkan rasa sakit tapi ditujukan untuk membantu orang lain. Misalnya, rasa sakit yang timbul saat menjalani pengobatan di dokter gigi. Begitu pula rasa sakit yang dialami orang yang termasuk masokis karena 'sang korban' tidak berniat untuk menghindar.

Tingkah laku agresi juga dapat berbentuk agresi fisik, verbal, dan non-verbal. Agresi fisik merupakan tingkah laku agresi yang dilakukan dengan anggota tubuh atau fisik manusia. Contohnya adalah memukul, menendang, membanting, mendorong, mencakar, menjambak, dan sebagainya. Tingkah laku menyakiti orang lain melalui ucapan atau perkataan disebut agresi verbal. Dampak dari tingkah laku agresif verbal berupa luka psikologis, misalnya sakit hati, marah, kecewa, terhina. Sedangkan, agresi non-verbal adalah tindakan yang dapat menyebabkan rasa sakit pada orang lain, tanpa melalui kata-kata atau anggota badan. Agresi non-verbal dilakukan dengan simbol, gerakan badan (gesture), atau menyebarkan rumor dan gosip. Agresi non-verbal juga disebut agresi sosial karena juga dilakukan melalui serta berdampak pada hubungan interpersonal.

Topik kekerasan media dan pengaruhnya pada agresi sudah sangat banyak diteliti oleh para ilmuwan sehingga cakupan dan bentuk tingkah laku terpengaruh juga sangat luas. Bentuk dari tingkah laku yang terpengaruh tidak hanya terkait dari aspek konatif saja, tetapi juga meliputi aspek lain seperti kognitif dan afektif. Aspek kognitif dapat meliputi sikap dan kepercayaan yang dapat mendorong tingkah laku agresif. Sedangkan, pada aspek afektif adalah mengenai pengalaman emosi yang dirasakan saat menyaksikan tayangan kekerasan, misalnya saja marah, takut, atau senang.

2.1.2. Definisi Kekerasan

Ada banyak elemen yang perlu diperhatikan dalam menentukan suatu tindakan yang termasuk kekerasan atau tidak. Kekerasan dapat diartikan sebagai agresi yang memiliki tujuan menghasilkan luka serius (Anderson & Bushman, 2002). Jika tingkah agresi memiliki suatu garis kontinu, maka kekerasan berada di titik paling atas (Anderson & Carnagey, 2004). Luka serius yang dimaksud di sini dapat berujung ke cedera fisik parah atau bahkan kematian. Hal ini berarti mengesampingkan tingkah laku merusak benda/properti yang juga dikenal dengan sebutan vandalisme. Ataupun tingkah laku agresif verbal walaupun dampak psikologis yang ditimbulkannya dinilai serius, misalnya korban mengalami trauma (Harris, 2004). Pemahaman lain yang juga penting adalah tindakan agresif belum tentu kekerasan, sedangkan tindakan kekerasan pasti tergolong agresi. Jadi, pengertian kekerasan yang digunakan dalam konteks psikologi mencakup tindakan yang sengaja diarahkan untuk menyakiti korban dan dapat mengakibatkan luka fisik yang serius, tidak termasuk perbuatan menyerang properti orang lain dan luka psikologis.

Definisi kekerasan yang digunakan kalangan media massa di Indonesia mengacu pada Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 03 tahun 2009 tentang Standar Program Siaran (SPS). Adegan kekerasan yang tercantum dalam SPS adalah adegan yang menampilkan tindakan verbal dan/atau non-verbal yang menimbulkan rasa sakit secara fisik, psikis, dan/atau sosial bagi korban kekerasan. Batasan kekerasan yang ada di SPS justru nampak sama dengan tingkah laku agresif yang meliputi tindakan fisik, verbal dan non-verbal. Akan tetapi, untuk kepentingan penelitian ini, definisi yang dimaksud dari adegan atau tayangan kekerasan adalah tayangan yang menampilkan tindakan yang dapat menyebabkan luka fisik yang serius pada orang lain.

2.2. Desensitisasi

2.2.1. Definisi Desensitisasi

Pengertian desensitisasi yang sederhana adalah

“habituation of certain natural emotional reactions” (Huesmann & Taylor, 2006)

Huesmann & Taylor (2006) mengartikan desensitisasi sebagai pembiasaan terhadap reaksi emosional tertentu yang secara alami ada pada diri kita. Menurut Carnagey, Anderson, & Bushman (2007), dalam memahami desensitisasi perlu dibedakan antara proses desensitisasi dan dampak yang mungkin muncul dari desensitisasi. Proses desensitisasi dapat ditelusuri ke pengertian awal yang disampaikan Wolpe (1973), sedangkan dampak dari desensitisasi dibahas dalam penjelasan teori *general aggression model* (GAM).

Pengertian desensitisasi dalam konteks proses bisa didapat dari penjelasan Krahe, Moller, Huesmann, Kirwil, Felber, dan Berger (2010) yang menyebutkan desensitisasi sebagai

“the gradual reduction in responsiveness to an arousal-eliciting stimulus as a function of repeated exposure.”

Desensitisasi menurut Krahe, Moller, Huesmann, Kirwil, Felber, dan Berger adalah berkurangnya kemampuan merespon (individu) secara bertahap terhadap rangsangan yang menggugah yang disebabkan oleh pemaparan yang berulang kali. Definisi ini cukup konsisten dengan pengertian awal dari Wolpe yang pertama kali memperkenalkan istilah desensitisasi, yaitu

“the diminished emotional responsiveness to a negative or aversive stimulus after repeated exposure” Wolpe (1973).

Wolpe (1973) menyatakan lebih spesifik bahwa desensitisasi dapat terjadi pada stimulus yang bersifat negatif atau tidak menyenangkan. Dari pendapat beberapa tokoh, desensitisasi dapat diartikan sebagai berkurangnya kemampuan merespon secara emosional yang dimiliki individu terhadap rangsang atau stimulus yang sifatnya menggugah, negatif, ataupun tidak menyenangkan. Reaksi emosional yang ada pada diri manusia banyak macamnya. Misalnya yang disebutkan Plutchik (1994): takut (*fear*), marah (*anger*), sedih (*sadness*), gembira (*joy*), jijik (*disgust*), terkejut (*surprise*), antisipasi (*anticipation*) dan penerimaan (*acceptance*).

Rule dan Ferguson (dalam Funk, Baldacci, Pasold, & Baumgardner. 2004) menambahkan respon yang berkurang atau bahkan hilang meliputi respon afektif kognitif dan tingkah laku nyata. Berdasarkan pengertian para tokoh di atas, penggunaan istilah desensitisasi akan dibedakan menjadi dua, yaitu proses dan dampak. Dalam istilah proses, desensitisasi adalah berkurangnya respon individu secara bertahap terhadap rangsangan yang negatif sebagai akibat dari paparan yang berulang kali. Sedangkan, dalam hal dampak, desensitisasi menyebabkan perubahan tingkah laku nyata, kognitif dan afektif yang pembahasannya akan diberikan saat membahas teori *General Aggression Model*.

2.2.2. Proses Desensitisasi

Setiap individu memiliki kemampuan untuk merasakan emosi sebagai respon dari berbagai hal ditangkap oleh panca inderanya. Sebagaimana yang dijelaskan Plutchik (1994), emosi muncul dari interpretasi individu terhadap lingkungannya serta melibatkan reaksi tertentu pada sebagian sistem tubuh, seperti sistem pernapasan, sistem peredaran darah, dan sistem saraf. Reaksi emosional saat menyaksikan kekerasan lumrah terjadi, baik pada orang dewasa dan juga anak-anak (Berger, 1962; Osborn & Endsley, 1971). Sebagian besar manusia secara alamiah tergugah emosinya saat melihat

kejadian yang penuh kekerasan dan kebrutalan, seperti menyaksikan darah dan luka (Bartholow, Bushman, & Sestir, 2005).

Penjelasan mengenai fenomena ini dapat ditelusuri kembali ke kebutuhan insting manusia untuk bertahan hidup. Proses evolusi pada manusia membuat kita jadi lebih peka dan waspada pada stimulus yang dinilai mengancam. Kekerasan dianggap sebagai peristiwa yang membahayakan keberlangsungan hidup manusia. Maka dari itu, tubuh kita perlu 'diberi' peringatan melalui emosi yang menggugah, seperti takut, jijik dan cemas saat menyaksikan peristiwa kekerasan dan kebrutalan. Dengan adanya emosi yang menggugah, akan lebih mudah stimulus tersebut masuk ke kesadaran atau mendapat perhatian di pikiran kita sehingga kita dapat merencanakan dengan lebih matang apa yang sebaiknya dilakukan saat melihat stimulus kekerasan di sekitar (Huesman, 2007).

Terkadang dikarenakan kebutuhan pekerjaan, seseorang perlu membiasakan diri atau mengurangi kecemasan serta ketakutan saat menyaksikan peristiwa kekerasan yang sedang terjadi maupun akibat yang muncul karena kekerasan. Maka dari itu, desensitisasi bagi manusia bisa dimanfaatkan sebagai adaptasi, dengan cara mengacuhkan stimulus yang tidak relevan dan fokus pada stimulus yang relevan. Sebagai contoh, anggota militer harus dilatih untuk terbiasa dengan kondisi perang. Maka dari itu berbagai latihan militer yang dijalani membuat tentara tidak cemas atau takut saat berhadapan dengan tembakan musuh, bunyi ledakan dan berbagai situasi kritis lainnya. Semua itu diperlukan guna membentuk personil tentara yang efektif. Namun, apabila desensitisasi pada kekerasan terjadi pada anak-anak atau warga sipil justru akan membahayakan bagi perkembangan individu maupun masyarakat luas. Sebab pada prinsipnya penerapan kekerasan yang tidak tepat guna akan merusak ketertiban pada masyarakat.

Desensitisasi diduga menjadi salah satu proses yang menjembatani pengaruh tayangan kekerasan di media terhadap peningkatan tingkah laku

agresif (Fanti, 2009; Huemann & Taylor, 2006). Bagaimana desensitisasi dapat mempengaruhi tingkah laku agresif dapat dijelaskan melalui pemahaman tingkah laku agresif menurut teori *General Aggression Model*. Teori ini sejalan dengan proses desensitisasi karena sama-sama berlandaskan konsep kognisi sosial. Dengan menggunakan kerangka teori dari *General Aggression Model*, kita dapat memahami bagaimana proses sehari-hari yang dapat mendorong kita bertingkah laku yang agresif serta aspek apa yang dipengaruhi desensitisasi sehingga kita jadi lebih mudah melakukan tingkah laku agresif atau setidaknya lebih permisif terhadap tingkah laku agresif.

2.3. Teori *General Aggression Model*

Teori GAM dibentuk untuk mengintegrasikan berbagai macam teori lain yang menjelaskan tingkah laku agresi pada manusia, seperti *social learning of aggression*, *excitation transfer theory*, dan *priming-automatization of aggressive schematic processing*. Dengan teori GAM dapat diketahui bagaimana proses penggunaan struktur pengetahuan dalam membentuk persepsi, interpretasi, mengambil keputusan, hingga memutuskan suatu aksi (Anderson & Bushman, 2002). Satu hal dasar yang perlu dipahami adalah GAM dan teori-teori lain yang mendasarinya adalah konsep-konsep kognisi sosial. Oleh sebab itu, penting juga untuk memahami istilah-istilah dasar dalam kognisi sosial yang digunakan dalam teori GAM. Setelah itu akan dijelaskan secara singkat gambaran umum dari teori GAM. Baru setelah itu dijabarkan bagaimana desensitisasi dapat terjadi dan dampak apa saja yang ditimbulkan

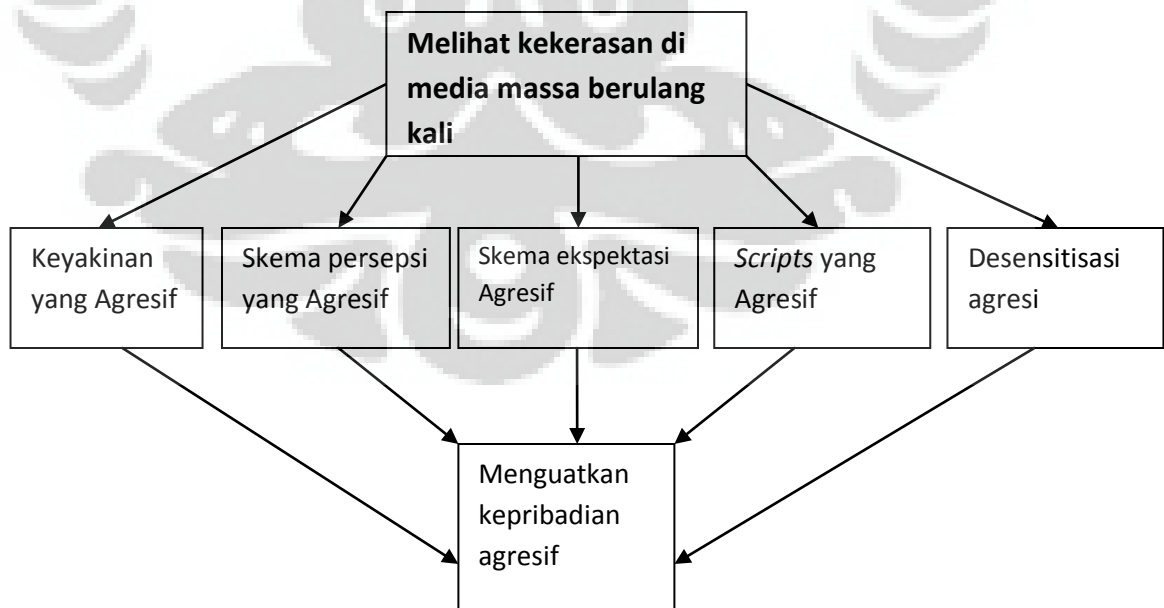
Dalam pemahaman kognisi sosial, manusia memiliki struktur pengetahuan sebagai pedoman tingkah laku. Istilah penting yang perlu dipahami dari kognisi sosial untuk bisa mengerti teori GAM adalah *perceptual schemata* (skema perseptual), *person schemata* (skema terhadap orang) dan *behavioral script*. Skema perseptual dikenal juga sebagai kategori (Bless, Fiedler, &

Strack. 2004). Fungsi dari skema perseptual adalah membedakan objek-objek ataupun fenomena berdasarkan kesamaan bentuk, fungsi dan arti. Misalnya kategori benda abstrak (ide, gagasan, cinta) dan konkrit (kursi, meja, komputer). *Person schemata* berisi kepercayaan atau keyakinan seseorang mengenai suatu kelompok atau individu yang sangat spesifik. Misalnya, figur ayah, figur orang Jawa ataupun figur pahlawan yang seharusnya. *Behavioral scripts* berisi informasi mengenai bagaimana individu bertindak laku dalam situasi tertentu. Misalnya, bagaimana langkah-langkah yang dilakukan ketika makan di restoran, mulai dari cara memesan makanan hingga tata cara membayar di restoran tersebut.

Teori GAM pada awalnya berfokus pada 'individu dalam situasi' yang artinya GAM menjelaskan bagaimana variabel-variabel yang terdapat dalam diri individu (personal) berinteraksi dengan variabel lingkungan dalam satu waktu tertentu kemudian memunculkan tingkah laku yang agresif atau tidak. Interaksi dari faktor personal dan situasional disebut episode atau disebut juga sebagai *proximate causes and processes*. Istilah *proximate causes and processes* digunakan untuk membedakan proses lain yang ditambahkan guna melengkapi teori GAM. Proses lain itu adalah *distant causes and processes*. Proses yang ada dalam *distant causes and processes* menyebutkan rangkaian pengalaman agresif yang dialami seseorang dalam tiap episode dapat terakumulasi dan menyebabkan perubahan jangka panjang, seperti perubahan pada kepribadian. Gambar 1 merupakan model GAM terbaru yang melengkapi gagasan sebelumnya. Model ini menggambarkan bagaimana peristiwa sehari-hari, digambarkan dalam *proximate causes and processes*, dapat mempengaruhi situasi jangka panjang (*distant causes and processes*).

(Gambar 1. Anderson & Bushman, 2002)

Paparan kekerasan di media yang terjadi di *distant causes & processes* dapat mempengaruhi individu, setidaknya dalam beberapa hal, seperti keyakinan (*beliefs*), skema persepsi (*perceptual schemata*), skema ekspektasi (*expectation schemata*), *behavioral scripts*, dan juga sensitivitas pada agresi. Kesemua faktor tersebut mendukung berkembangnya kepribadian seseorang menjadi lebih agresif (Anderson & Bushman, 2002), sebagaimana yang terlihat di Gambar 2.



(Gambar 2. Anderson & Bushman, 2002)

2.3.1. *General Aggression Model* dan Desensitisasi

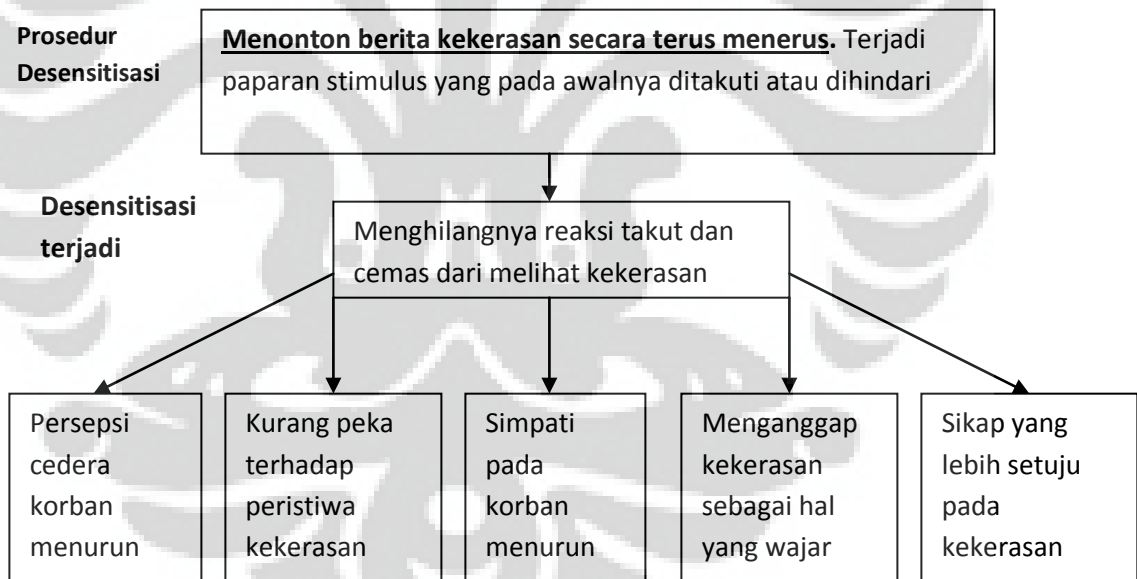
Di bagian sebelumnya telah disebutkan sebelumnya mengenai gambaran umum dari teori *General Aggression Model*. Pembahasan selanjutnya akan lebih khusus mengenai bagaimana faktor lingkungan (kekerasan di media) bisa mengarahkan kepribadian ke arah yang agresif. Perubahan kepribadian tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti yang terlihat di gambar 2. Topik khusus yang akan dibahas dari perubahan tersebut adalah bagaimana proses desensitisasi terhadap agresi (dan juga kekerasan) terjadi akibat paparan tayangan kekerasan di media massa. Desensitisasi pada stimulus kekerasan dapat terjadi seiring dengan jumlah paparan yang diterima penonton tayangan kekerasan (Krahe, et al. 2010). Banyak tayangan kekerasan yang ditampilkan bersamaan dengan stimulus lain yang sifatnya menyenangkan, seperti yang terjadi pada *video game* dan juga film (Carnagey, Anderson & Bushman. 2006). Akan tetapi, bukan berarti program berita yang sangat minim unsur hiburan tidak memiliki pengaruh yang serupa dengan *video game* dan film. Menurut Zajonc (dalam Fiske dan Taylor, 1991), rasa suka terhadap obyek yang awalnya dianggap biasa dapat tumbuh sejalan dengan bertambahnya paparan pada stimulus tersebut. Hal ini disebut efek paparan sederhana (*mere exposure effect*). Dengan adanya efek paparan sederhana, program berita kekerasan yang sering ditampilkan secara terus menerus dapat disukai dan hal ini juga membuktikan desensitisasi pada kekerasan dapat terjadi karena paparan berita kekerasan.

Menurut Carnagey, Anderson, dan Bushman (2006), paparan kekerasan dalam media dapat menyebabkan rasa takut dan cemas dari melihat kekerasan berkurang atau bahkan menghilang. Berkurangnya rasa takut pada kekerasan atau desensitisasi mengakibatkan beberapa perubahan pada tataran kognitif dan juga afektif (lihat gambar 2). Perubahan tersebut meliputi:

- **Persepsi terhadap cedera korban menurun.** Pada orang yang telah mengalami desensitisasi kekerasan, penilaian atas luka serius yang terjadi pada korban menjadi menurun. Ketidakmampuan menilai dengan tepat tingkat keseriusan cedera yang dialami korban terjadi karena ambang kepekaan batas luka serius menjadi lebih tinggi. Dengan kata lain, istilah luka serius yang tadinya berlaku untuk luka pukul, setelah desensitasi istilah luka serius diberikan pada luka tembak sedangkan luka pukul dianggap tidak serius.
- **Menurunnya kepekaan terhadap peristiwa kekerasan.** Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, pengertian dari kekerasan adalah tindakan yang secara sengaja ditujukan untuk menghasilkan luka serius pada korban. Jika dikaitkan dengan menurunnya persepsi terhadap cedera pada orang yang desensitisasi, definisi kekerasan yang disebutkan sebelumnya menjadi ambigu. Sebabnya adalah penilaian terhadap luka serius pada korban telah bergeser sehingga batasan tingkah laku kekerasan juga berubah. Contoh yang bisa menggambarkan adalah hasil penelitian Linz, Donnerstein dan Penrod (1988) bahwa individu yang terpapar film kekerasan seksual menilai jumlah adegan kekerasan menjadi lebih sedikit dibanding individu yang tidak mendapat paparan kekerasan.
- **Simpati pada korban menurun.** Temuan lain dari yang dikemukakan Linz, et al. (1988) adalah adanya kecenderungan simpati yang lebih rendah setelah terpapar tayangan kekerasan. Seiring dengan tingkat kecemasan yang menurun saat terpapar tayangan kekerasan, rasa empati/simpati pada korban pun juga berkurang.
- **Sikap yang lebih setuju pada kekerasan.** Dalam menentukan setuju atau tidak pada sesuatu, faktor afeksi mempengaruhi penilaian individu. Memudarnya rasa cemas, takut dan simpati pada korban

menunjukkan perubahan afektif karena desensitisasi. Maka dari itu dapat pula dikatakan sikap pada kekerasan dapat berubah, dari negatif menjadi cenderung ke arah positif. Funk, et al (2004) menemukan anak-anak yang banyak bermain video game kekerasan memiliki sikap yang lebih positif terhadap kekerasan.

- **Menganggap kekerasan sebagai hal yang wajar.** Funk, et al (2004) menyebutkan terjadinya desensitisasi kognitif dapat terlihat dari perubahan evaluasi moral individu, khususnya mengarah pada sikap positif pada kekerasan serta penggunaan kekerasan sebagai hal yang tak dapat dihindari. Berkurangnya sikap negatif pada kekerasan secara bersamaan membuat seseorang jadi lebih setuju terhadap penggunaan kekerasan.



(Gambar 3. Carnagey, Anderson & Bushman, 2007)

2.4. Berita / Program Berita

Dalam bagian ini akan dibahas mengenai pengertian dari program berita serta hal apa saja yang membuat suatu peristiwa bisa layak dimasukkan dalam

suatu program berita atau biasa disebut karakteristik berita. Setelah itu, akan dijelaskan apa yang dimaksud dengan program berita kekerasan.

2.4.1. Definisi Program Berita

Dalam pemahaman umum, berita merupakan informasi yang ditampilkan dalam media massa, baik media massa cetak maupun elektronik. Informasi yang disampaikan sangat beragam, mulai dari pendapat atau gagasan sekelompok orang (politisi, ilmuwan, ekonom, agamawan, dsb.), temuan-temuan baru di berbagai bidang hingga informasi hasil pertandingan sepak bola terkini. Apapun peristiwa yang dinilai penting akan diliput dan disebarluaskan melalui media massa. Pengertian umum ini terlalu mengambang karena, dengan teknologi terkini, penyampaian informasi semakin mudah dan bisa dilakukan oleh hampir siapa saja. Misalnya, semakin maraknya *citizen journalism* dimana warga biasa dapat berperan sebagai wartawan dan membuat berita yang ditayangkan di stasiun televisi, radio maupun internet. Intinya adalah semakin besar peluang dan cara bagi seseorang untuk menyebarkan informasi. Akan tetapi, apakah informasi itu layak disampaikan pada masyarakat seluas-luasnya patut dipertanyakan. Untuk itu perlu definisi yang lebih spesifik lagi dalam membatasi informasi apa yang termasuk kategori berita.

Menurut McCombs (dalam Harris, 2004), berita merupakan sekumpulan cerita yang disusun oleh jurnalis mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di hari itu. Penjelasan dari McCombs sejalan dengan definisi jurnalistik mengenai berita, yaitu laporan tentang ide atau fakta yang terkini, dipilih oleh staf redaksi kantor berita untuk disebarluaskan, serta menarik perhatian masyarakat/penonton (Badjuri, 2010). Penjelasan tersebut memberikan batasan lain mengenai berita, yaitu disusun atau dilaporkan oleh jurnalis/wartawan, lalu dipilih oleh tim redaksi baru kemudian disiarkan/disebarluaskan. Perbedaan penting dari jurnalis/wartawan dan orang

biasa dalam menyampaikan berita adalah wartawan harus mematuhi kode etik profesional dan kaidah-kaidah jurnalistik. Berbeda dengan orang awam dalam menyampaikan informasi sekehendak mereka, wartawan diawasi oleh sejumlah orang yang tergabung dalam asosiasi profesional. Artinya, terdapat sejumlah pedoman baku bagi wartawan dalam mencari, menelusuri dan melaporkan suatu peristiwa. Jika pedoman baku tersebut tidak dipatuhi, wartawan dapat dikenakan sanksi.

Ada juga proses seleksi berita yang dilakukan oleh tim redaksi kantor berita. Berbagai cerita yang terjadi dalam satu hari tidak mungkin semuanya akan disiarkan atau dicetak oleh kantor berita karena ada keterbatasan jumlah halaman cetak maupun durasi program. Berbagai pertimbangan dilakukan dalam memilih cerita mana yang akan disajikan kepada ‘konsumen’ berita mereka. Pertimbangan tersebut dapat meliputi pandangan motif tim redaksi (atau terkadang pemilik kantor berita) hingga hal lain yang digemari masyarakat (informasi olah raga, selebritis dan juga laporan cuaca). Fungsi lain dari tim redaksi ini adalah untuk menjamin kualitas berita yang ditulis oleh wartawan telah memenuhi kaidah-kaidah jurnalistik. Baru setelah melalui proses tersebut, suatu kisah akan disebarluaskan melalui media massa.

2.4.2. Karakteristik dan Nilai Berita

Tidak semua peristiwa yang terjadi di sehari-hari dapat ditayangkan dalam suatu program berita televisi. Ada karakteristik atau nilai tertentu yang perlu ada di dalam setiap cerita yang akan diberitakan. Badjuri (2010) menyebutnya sebagai kriteria kelayakan berita, sedangkan Jamieson & Campbell (dalam Harris, 2002) menyebutnya *newsworthy*. Kriteria kelayakan berita dari Badjuri (2010) dan *newsworthy* dari Jamieson & Campbell (dalam Harris, 2002) dapat dibilang saling melengkapi, kriteria tersebut antara lain personalisasi, drama dan konflik, aksi, serta baru dan unik.

- Personalisasi

Cerita yang menarik untuk jadi berita adalah cerita yang menonjolkan aspek individu. Penonton berita akan lebih mudah memahami isi berita bila mereka dapat mengidentifikasi dengan tokoh utama dalam berita. Menghadirkan pakar, tokoh masyarakat, mantan teroris, ataupun korban bencana alam ke sesi wawancara khusus dalam program berita adalah salah satu contoh bentuk menonjolkan unsur personal dalam suatu berita. Tidak jarang, cerita individu dapat menjadi keseluruhan isi cerita sebagai bagian dari berita ringan, misalnya mengupas perjalanan karier penyanyi Anggun C. Sasmi.

- Drama & konflik

Kriteria lain dari peristiwa yang akan banyak ditonton adalah yang bersifat dramatis dan dipenuhi konflik, bahkan yang mengandung kekerasan sekalipun. Gambar-gambar mengenai aparat kepolisian yang memukuli peserta demonstrasi membuat program berita lebih menarik dibanding acara debat antar politisi mengenai program pemerintah. Ada tujuan baik dari mengangkat seluas-luasnya peristiwa konflik, yaitu agar kesadaran serta penolakan masyarakat atas peristiwa tersebut muncul. Akan tetapi, bila terlalu menekankan pada peristiwa kekerasan justru bisa menutupi isu utama yang harusnya disampaikan ke masyarakat. Bahkan, penayangan peristiwa kekerusuhan juga bisa memicu konflik yang berkepanjangan, terlebih lagi ketika berita tersebut disiarkan berulang kali oleh berbagai stasiun televisi.

- Aksi

Karakteristik berikutnya adalah terjadi suatu aksi atau perbuatan tertentu yang dapat diamati penonton sebagai dari gambaran peristiwa. Kriteria ini penting untuk menggambarkan suatu kisah yang sebenarnya abstrak, seperti kenaikan harga barang pokok akibat inflasi. Penjabaran data dan analisa dari pakar belum tentu dapat dimengerti oleh banyak orang, maka dari program berita juga sering menampilkan wawancara dengan dengan pedagang dan

pembeli di pasar-pasar. Pedagang dan pembeli diminta berpendapat mereka atas kenaikan harga barang pokok. Peristiwa lain yang sebenarnya penting, tapi tidak bisa diamati atau terekam kamera sulit mendapat durasi perhatian redaktur berita. Intinya adalah suatu peristiwa akan dinilai berharga sebagai berita, terutama di televisi, bila ada gambar-gambar yang menunjukkan aktivitas atau kegiatan yang dapat segera teramati.

- **Baru & unik**

Peristiwa yang terjadi diluar kebiasaan atau prediksi banyak orang dan terjadi dalam waktu terkini akan mendapat perhatian yang lebih besar. Kisah mengenai kemacetan di Jakarta bukanlah sesuatu yang luar biasa bagi warga Jakarta, tetapi bila kemacetan terjadi dalam waktu yang sangat lama (dari jam 5 sore hingga jam 10 malam) pasti akan masuk program berita. Pemberitaan akan semakin luas bila perkembangan peristiwa semakin aneh dan tidak masuk akal. Peristiwa disebut unik disebabkan oleh beberapa acuan misalnya berdasarkan statistik, norma hukum ataupun kebiasaan yang sudah mengakar di masyarakat.

2.4.3. Kekerasan dalam Program Berita

Pentingnya nilai drama, konflik, dan aksi dalam berita menyebabkan banyak berita yang menayangkan aksi konflik mengandung kekerasan disiarkan secara luas ke masyarakat. Aksi perkelahian, disiarkan secara langsung kalau memungkinkan memiliki cerita dramatis dibaliknya pasti akan mendapat perhatian sangat luas dari media massa. Misalnya saja, peristiwa kerusuhan di Tanjung Priok yang mempermasalahkan sengketa lahan. Perkelahian yang melibatkan ratusan aparat dan warga diberitakan secara luas. Mulai dari detik awal kerusuhan hingga malam hari terus disiarkan oleh stasiun televisi. Program berita lain yang marak penayangan adegan kekerasan di televisi adalah program berita kriminal. Dalam program berita kriminal seringkali ditayangkan adegan pemukulan, penyiksaan, cacian yang dilakukan

terhadap pelaku kejahatan. Padahal sudah ada sejumlah aturan yang membatasi dan melarang penyangan adegan kekerasan dalam program berita, seperti yang tertera dalam Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia Nomor 03 tahun 2009 atau biasa disebut sebagai Standar Program Siaran (SPS).

Berdasarkan aturan SPS, pemberitaan yang mengandung kekerasan dan sadisme diberikan batasan tertentu dan juga pelarangan yang spesifik. Bab X SPS juga melarang pemberitaan adegan kekerasan seksual dilakukan secara eksplisit dan vulgar. Jika diamati lebih rinci, pembatasan adegan kekerasan oleh SPS sebenarnya sangat luas karena meliputi berbagai tindakan yang dapat menimbulkan luka fisik maupun non-fisik (psikologis). Pengertian kekerasan berdasarkan SPS justru lebih menyerupai pengertian tingkah laku agresif. Jika aturan tersebut dipahami sepenuhnya dan diterapkan sungguh-sungguh, seharusnya tidak ada sama sekali gambar atau tayangan yang menunjukkan perkelahian fisik atau kata-kata makian dalam program berita. Tetapi, kenyataannya adalah berita yang menonjolkan kekerasan justru jadi berita yang banyak dicari. Sayangnya, belum ada data yang menyebutkan secara pasti berapa banyak adegan kekerasan ditayangkan di program berita stasiun televisi swasta Indonesia. Data dari Kementerian Telekomunikasi dan Informatika (Imawan dan Ahmad, 2007) hanya menyebutkan proporsi tayangan kekerasan di televisi secara umum, yaitu sebanyak 67%. Maka dari itu, perlu kewaspadaan serta pengawasan langsung dari masyarakat sebagai penonton berita agar melaporkan pemberitaan yang telah melanggar aturan pada KPI.

2.5. Kekerasan dalam Berita dan Terjadinya Desensitisasi

Salah satu kekhawatiran dari banyaknya sajian kekerasan yang ditayangkan di televisi, khususnya melalui program berita adalah peningkatan tindak kekerasan di masyarakat. Ada dua macam kemungkinan tentang bagaimana tindak kekerasan dapat meningkat. Pertama adalah dengan meniru

apa yang dilakukan oleh pelaku kekerasan yang ditampilkan di layar kaca. Misalnya saja tindakan pemukulan terhadap pencuri ponsel yang pernah ditayangkan salah satu program berita kriminal. Pelaku pemukulan adalah pemilik ponsel yang dicuri. Di tayangan tersebut, pencuri yang sudah tertangkap diomeli dan dipukul di bagian kepala beberapa kali. Penonton tayangan tersebut bisa saja meniru hal yang sama ketika ada di situasi serupa. Layaknya eksperimen yang dilakukan oleh Albert Bandura dengan boneka *bobo doll*.

Kemungkinan lainnya adalah terjadinya pembiaran tindakan kekerasan oleh masyarakat. Contoh yang fenomenal adalah kasus Kitty Genovese, seorang gadis yang dirampok dan ditikam di kota New York. Kasusnya menghebohkan karena saat dirampok Kitty Genovese sempat berteriak minta tolong, tetapi tidak ada yang datang menolongnya hingga akhirnya ia tewas. Setelah dilakukan penyelidikan, diketahui bahwa warga sekitar ternyata mendengar dan mungkin ada yang melihat peristiwa tersebut. Walaupun ada saksi mata, belum tentu bisa menjamin korban kriminal atau tindak kekerasan bisa mendapat pertolongan. Menurut Darley & Latane (1970), tahap paling awal dari proses pengambilan keputusan menolong orang lain adalah sadar bahwa situasi genting atau tidak biasa sedang terjadi. Jika sejak awal seseorang tidak merasa tindak kekerasan sebagai sesuatu yang genting maka mustahil akan muncul pertolongan bagi korban.

Sadar akan terjadinya tindak kekerasan merupakan hal yang penting, selain untuk dapat membuat keputusan menolong korban juga berguna untuk melindungi diri sendiri. Sayangnya, berdasarkan gagasan Carnagey, Anderson & Bushman (2006) paparan kekerasan di media massa bisa menyebabkan individu menjadi tidak peka terhadap stimulus yang mengandung kekerasan. Dengan kata lain, terjadi desensitisasi pada kekerasan akibat melihat banyak tayangan kekerasan di media.

Beranjak dari gagasan Carnagey et al. (2006), paparan kekerasan di media sangat perlu diwaspadai, tetapi satu hal yang mungkin sering luput dari kebanyakan para penonton adalah bagaimana dampak dari paparan berita terhadap kepekaan individu pada kekerasan. Padahal, program berita memiliki total jam tayang yang lebih banyak dibanding program drama seri ataupun film di layar kaca. Kenyataan ini kontradiktif dengan minimnya penelitian yang membahas dampak dari kekerasan di berita pada masyarakat. Walaupun ada argumen yang menyatakan bahwa menampilkan tayangan kekerasan dalam program berita perlu, karena bertujuan untuk memunculkan reaksi penolakan masyarakat terhadap pelaku sekaligus menggunakan aksi kekerasan (Badjuri, 2010). Akan tetapi, yang menjadi permasalahan justru dampak dari paparan yang sulit terlihat dalam waktu seketika, terutama untuk membuktikan paparan kekerasan dalam berita menjadi penyebab meningkatnya angka kekerasan dan kriminalitas.

2.6. Penelitian tentang Desensitisasi

Desensitisasi telah banyak diteliti dalam kaitannya dengan media kekerasan. Satu hal yang perlu diperhatikan adalah untuk membuktikan apakah desensitisasi terjadi atau tidak dapat dilihat dari sisi proses ataupun dampak yang terjadi. Berikut akan dijelaskan berbagai macam penelitian yang terkait desensitisasi pada kekerasan dan aspek apa saja yang diukurnya.

Penelitian mengenai desensitisasi pada kekerasan dimulai dari penelitian klasik Cline, Croft, dan Courrier (1973). Penelitian Cline, et al. mencari tahu perbedaan reaksi fisiologis saat menonton film kekerasan dari dua kelompok anak, yaitu yang banyak terpapar oleh televisi dan yang sedikit terpapar. Pengukuran fisiologis dilakukan untuk mengukur seberapa terganggu subyek akibat tayangan kekerasan. Pengukuran tersebut meliputi perubahan tekanan darah dan daya hantar kulit. Hasilnya menunjukkan bahwa subyek

yang banyak terpapar menunjukkan ketergugahan yang lebih rendah dan hal tersebut menunjukkan adanya desensitisasi pada kekerasan.

Selain penelitian fisiologis, ada juga penelitian mengenai desensitisasi yang dilakukan dari sisi kognitif, afektif, dan tingkah laku. Penelitian tersebut dibuat untuk mengetahui bagaimana dampak dari terjadinya desensitisasi pada kekerasan. Salah satu yang paling menonjol adalah eksperimen dari Thomas dan Drabman (1974). Dalam penelitian tersebut, Thomas dan Drabman melakukan eksperimen untuk membandingkan reaksi menolong dari anak-anak yang menonton film kekerasan dan yang tidak menonton film kekerasan. Hasilnya menunjukkan anak yang menonton tayangan kekerasan lebih lama dalam memberikan reaksi pertolongan dibandingkan anak-anak yang tidak menonton.

Peneliti lain, seperti Linz, Donnerstein dan Penrod (1984) melakukan eksperimen untuk mencari tahu reaksi dari penonton film kekerasan terhadap wanita, khususnya kekerasan seksual. Penelitian Linz, et al. (1984) memberikan efek paparan pada partisipan selama 5 hari berturut-turut. Reaksi kecemasan dan persepsi penonton pada film diukur pada hari pertama dan terakhir. Reaksi kecemasan diukur berdasarkan penilaian diri sendiri yang dilakukan subyek, sedangkan persepsi pada film diukur melalui suatu kuesioner yang disebut *Film Evaluation Questionnaire*. *Film Evaluation Questionnaire* mengukur berbagai aspek yang dirasakan saat menonton film, seperti rasa senang, terhibur, empati, dan juga simpati. Hasil penelitian menunjukkan terjadi penurunan yang signifikan dari kecemasan yang dirasakan saat menonton film kekerasan. Selain itu, partisipan menilai isi film yang tadinya dianggap sangat serius tingkat kekerasannya menjadi tidak terlalu serius di hari kelima. Penelitian lanjutan yang dilakukan Linz, Donnerstein, dan Penrod (1988), menambah temuan sebelumnya, yaitu reaksi simpati pada korban dalam tayangan berkurang dan juga empati pada tindakan kekerasan seksual secara umum juga berkurang.

Tiga penelitian yang telah disebutkan sebelumnya (Cline, et al., 1973; Thomas & Drabman, 1974; Linz, et al., 1984, 1988) menunjukkan bahwa tayangan kekerasan dalam film dapat menyebabkan desensitisasi pada stimulus kekerasan. Bukti empirik dari penelitian kekerasan dalam media film menunjukkan bukti kuat dari dampak buruk paparan kekerasan di media, khususnya film dan televisi. Di masa kini, kesimpulan tersebut coba diteliti di bentuk media massa yang lain, seperti video game.

Penelitian yang menarik mengenai video game dan desensitisasi dilakukan oleh Bartholow, Bushman, dan Sestir (2006). Hipotesis yang diajukan penelitian ini adalah paparan video game kekerasan menyebabkan berkurangnya P300 (senyawa otak yang berkaitan dengan system motivasi menjauh/*aversive motivational system*) saat dihadapkan pada stimulus kekerasan. Kemudian, penelitian Bartholow, et al. (2006) juga mengaitkan proses psikologis tersebut dengan tingkah laku agresif dalam sebuah permainan. Hasil eksperimen tersebut membuktikan kedua hipotesis yang diajukan benar. Perbedaan kondisi P300 pada kelompok yang terpapar video game kekerasan terbukti signifikan dibanding yang tidak terpapar video game kekerasan. Selain itu, kondisi P300 yang lebih rendah juga berkaitan dengan tingkah laku agresif yang ditampilkan dalam permainan. Penelitian Bartholow, et al. (2006) merupakan yang pertama dalam mengaitkan aspek fisiologis dari desensitisasi dengan tingkah laku nyata yang agresif.

Bukti yang lebih kuat lagi disampaikan oleh Carnagey, Anderson, dan Bushman (2006). Dalam penelitiannya, Carnagey, et al. (2006) tidak menggunakan kelompok yang sudah terberi kondisi terpapar oleh *video games* kekerasan, melainkan memberikan secara langsung selama eksperimen. Partisipan eksperimen ada yang diinstruksikan bermain video game kekerasan selama 20 menit dan ada yang tidak. Setelah itu, partisipan menonton film bertema kekerasan. Selama menonton film, respons detak jantung dan daya hantar kulit partisipan diukur. Hasilnya adalah partisipan yang sebelumnya

bermain video game kekerasan menunjukkan detak jantung dan daya hantar kulit yang lebih rendah.

Dampak dari terjadinya desensitisasi pada kekerasan akibat video game dapat dilihat dari penelitian Funk, et al. (2004) dan Krahe, et al. (2010). Pada penelitian Funk et al. (2004), video game merupakan sumber media massa yang paling berhubungan dengan penurunan empati dan sikap yang positif pada kekerasan. Funk, et al. (2004) mengaitkan kebiasaan menggunakan berbagai media massa, seperti televisi, video game, film, dan internet dengan penilaian empati dari *Children Empathic Questionnaire* dan juga skor sikap kekerasan dari *Attitude Towards Violence Scale: Child Version*.

Sedangkan, Krahe, et al. (2010) mendukung kesimpulan bahwa paparan kekerasan, terutama video game, dapat menurunkan kemampuan bereaksi fisiologis pada stimulus kekerasan, menyebabkan konsep agresif lebih mudah diakses secara kognitif dan secara nyata menunjukkan peningkatan tingkah laku agresif. Ukuran fisiologis yang digunakan Krahe, (2010) adalah perubahan daya hantar kulit. Untuk pengukuran aspek kognitif, berdasarkan latensi mengenali kata dari *lexical decision task*, sebuah alat tes yang terdiri dari 40 kata-kata agresif, 40 kata non-agresif dan 80 *nonwords* (bukan kata). Seberapa cepat partisipan mengidentifikasi kata-kata yang ditampilkan sebagai kata yang memiliki makna adalah ukuran dari aspek kognitif agresifitas. Selain itu, Krahe, et al (2010) juga mengukur *normative belief* mengenai agresi dan tingkah laku agresif dalam permainan membunyikan bell.

Berbagai hasil penelitian diatas mengindikasikan dampak kekerasan melalui desensitisasi benar adanya. Desensitisasi pada kekerasan terjadi di berbagai aspek, mulai dari fisiologis, afektif, kognitif dan tingkah laku nyata. Melalui eksperimen, desensitisasi juga bisa dibuktikan terjadi dalam jangka

waktu yang relatif singkat, seperti dibawah sepuluh menit (misalnya, Thomas dan Drabman, 1974), di atas 15 menit (misalnya, Fanti, et al., 2009) atau hingga 5 hari (Linz, et al., 1988). Sumber media yang diteliti juga beragam (televisi, film dan *video games*). Jika, ingin mengambil kesimpulan kekerasan di media menimbulkan dampak buruk, seperti desensitisasi, maka sumber media lain (misalnya, program berita) yang tidak jarang menampilkan kekerasan juga perlu diteliti.



BAB 3

METODE PENELITIAN

Bagian ini akan menjelaskan rencana penelitian yang akan dilakukan. Bagian ini terdiri dari masalah penelitian, hipotesis, variabel dalam penelitian serta alat ukurnya, sampel dan karakteristiknya, serta prosedur penelitian.

3.1. Rumusan Masalah

Pertanyaan yang ingin dijawab lewat penelitian ini adalah

“Apakah paparan berita yang mengandung kekerasan menyebabkan kepekaan terhadap stimulus kekerasan dan tingkat empati menjadi lebih rendah?”

3.2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan literatur yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, peneliti merumuskan dugaan yang lebih spesifik mengenai dampak dari paparan tayangan tayangan kekerasan dalam berita. Dugaan tersebut adalah kepekaan dan empati/simpati dari partisipan yang terpapar tayangan kekerasan akan rendah. Rumusan dalam bentuk hipotesis yang akan diuji adalah:

- Hipotesis Alternatif 1 (H_{a1}) :

Kelompok yang mendapat paparan berita kekerasan akan memiliki skor empati yang lebih rendah secara signifikan dibanding kelompok yang tidak mendapat paparan berita kekerasan.

- Hipotesis Null 1 (H_{o1}):

Kelompok yang mendapat paparan berita kekerasan akan memiliki skor empati yang tidak berbeda secara signifikan dibanding kelompok yang tidak mendapat paparan berita kekerasan.

- Hipotesis Alternatif 2 (H_{a2}) :

Kelompok yang mendapat paparan berita kekerasan akan memiliki skor tes gambar kekerasan yang lebih rendah secara signifikan dibanding kelompok yang tidak mendapat paparan berita kekerasan.

- Hipotesis Null 2 (H_{02}):

Kelompok yang mendapat paparan berita kekerasan akan memiliki skor tes gambar kekerasan yang tidak berbeda secara signifikan dibanding kelompok yang tidak mendapat paparan berita kekerasan.

3.3.Variabel Penelitian

3.3.1.Paparan Berita

Variabel bebas atau *independent variable* yang digunakan dalam penelitian ini adalah paparan terhadap berita. Program berita yang dimaksud dalam penelitian ini adalah program berita yang disiarkan oleh stasiun televisi swasta nasional Indonesia. Sedangkan tayangan kekerasan dalam berita adalah rekaman gambar yang menampilkan tindakan yang dapat menyakiti orang lain secara sengaja, serta dapat menimbulkan luka yang serius pada korban.

Berita yang diberlakukan sebagai variabel bebas satu diambil dari berita Metro TV dan satu lagi dari TV One. Keduanya bercerita tentang kerusuhan Koja di tahun 2010. Masing-masing berita dibuat menjadi dua variasi, satu untuk kelompok eksperimen (KE) dan satu lagi untuk kelompok kontrol (KK). Dengan kata lain, jumlah berita yang dimanipulasi adalah 4 buah. Dua berita kekerasan dari Metro TV dan TV One untuk KE dan 2 berita bukan kekerasan, juga dari Metro TV dan TV One, untuk KK. Variasi yang dibuat terhadap penyajian berita hanya pada tayangan gambar video. Artinya, 'isi berita' atau narasi berita secara keseluruhan sama, baik pada KE maupun pada KK. Pada KE, tayangan gambar yang ditampilkan banyak menggambarkan perkelahian dan juga pemukulan dalam berita kerusuhan.

Sedangkan, KK hanya menampilkan gambar wawancara dan kondisi tempat kerusuhan di saat tenang.

3.3.2. Variabel Terikat

3.3.2.1. Kepekaan terhadap Stimulus Kekerasan

Definisi konseptual

Kepekaan terhadap stimulus kekerasan adalah kemampuan untuk mengenali stimulus yang mengandung unsur kekerasan atau tidak.

Definisi operasional

Nilai yang didapat dari tes pengenalan gambar, dimana partisipan diminta untuk memilih apakah gambar yang dilihatnya menggambarkan suatu tindakan kekerasan atau tidak. Tes ini merupakan bentuk modifikasi dari *lexical decision task*. Bentuk modifikasi yang dilakukan adalah mengganti stimulus yang perlu dikenali partisipan dari yang sebelumnya berbentuk kata menjadi stimulus gambar.

3.3.2.2. Empati pada Korban

Definisi konseptual

Kemampuan untuk merasakan serta memahami penderitaan yang dialami korban.

Definisi operasional

Skor pada alat ukur adaptasi dari Fanti, dkk. (2009). Alat ukur yang dibuat Fanti, dkk. (2009) merupakan bagian dari alat *victim evaluation instrument* yang dikembangkan Linz, Donnerstein, & Penrod (1988). Alat ukur empati ini spesifik dibuat untuk mengetahui empati/simpaty yang dirasakan penonton sebagai dampak dari tayangan yang mereka tonton.

3.4.Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimental karena terdapat manipulasi tertentu terhadap variable bebas, selain itu ditinjau dari pengaturan (*setting*), Penelitian eksperimen ini termasuk *controlled field experiment* (Seniati, Yulianto, & Setiadi. 2005). Berdasarkan jumlah kelompok partisipan, penelitian ini menggunakan *between-subject design* karena dua kelompok yang berbeda dipilih secara acak ke tiap manipulasi variabel bebas (Bordens & Abbot, 2002). Desain penelitian ini adalah *randomized two-groups design* karena peneliti melakukan kontrol dengan teknik *blocking* terhadap *proactive history* yang dimiliki partisipan (Seniati, Yulianto, & Setiadi. 2005). Teknik *blocking* dilakukan dengan terlebih dahulu mengukur trait agresif pada partisipan. Kemudian, dari skor trait agresif yang diperoleh, peneliti memilih partisipan yang memiliki tingkat trait agresif rendah sebagai subyek eksperimen. Dengan kata lain, seluruh subyek dalam eksperimen ini setara tingkat trait agresifnya.

3.5.Partisipan Penelitian

3.5.1. Karakteristik Sampel

Subyek penelitian yang digunakan berasal dari kelompok mahasiswa dengan usia 17-24 tahun. Pengukuran mengenai dampak media dalam jangka pendek dapat lebih diamati pada orang dewasa (Anderson, dkk., 2007), dalam hal ini Bushman dan Huesmann (2006) menambahkan bahwa mahasiswa juga dapat dikategorikan sebagai orang dewasa. Pemilihan subyek pada kelompok mahasiswa juga untuk mengontrol tidak adanya efek paparan berita sebelumnya. Kelompok dewasa muda atau mahasiswa ini bukanlah kelompok mayoritas dari penonton televisi (Nielsen, 2009). Sehingga jika efek paparan muncul dapat diharapkan hal itu terjadi akibat dari penelitian ini.

3.5.2. Jumlah Sampel

Total jumlah subyek 60 orang, dengan rincian 30 orang pada tiap kelompok manipulasi.

3.5.3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian menggunakan teknik *nonprobability sampling*, dimana tidak dilakukan randomisasi dalam pemilihan subjek penelitian (Kerlinger & Lee, 2000). Sedangkan, teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, yaitu memilih subyek berdasarkan kriteria tertentu yang sudah dipilih oleh peneliti (Kumar, 2005). Dalam hal ini kriteria yang ditentukan adalah tingkat trait agresif yang menengah.

3.6. Instrumen Penelitian

3.6.1. Materi Klip Berita

Sejumlah cuplikan video yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari program berita yang disiarkan oleh stasiun televisi swasta nasional. Jumlah cuplikan berita yang digunakan adalah 4. Tiap berita memiliki durasi yang berbeda. Total durasi tayangan berita yang ditampilkan adalah 15 menit 30 detik. Berita yang ditampilkan terdiri dari dua berita filler dan dua berita yang dimanipulasi. Dua berita filler tersebut merupakan berita yang disiarkan VOA (kemudian disiarkan kembali oleh Metro TV di Indonesia) dan Liputan 6 dari SCTV. Berita dari VOA menceritakan gejala perbaikan situasi ekonomi di Amerika Serikat dan berita Liputan 6 menceritakan kegiatan kampanye lingkungan yang dilakukan oleh Iwan Fals. Sedangkan dua berita yang dimanipulasi adalah berita yang disiarkan TV One dan Metro TV. Kedua berita tersebut berisi wawancara dengan Wakil Gubernur DKI Jakarta mengenai peristiwa kerusuhan di Koja, Tanjung Priok. Manipulasi berita dilakukan dengan cara membuat dua berita dengan isi narasi yang sama, tetapi menayangkan gambar yang berbeda. Isi narasi tersebut adalah rekaman

wawancara dengan Wakil Gubernur DKI Jakarta. Pada kelompok eksperimen, berita berisi gambar-gambar yang menonjolkan adegan kekerasan, seperti berkelahi dan memukul orang lain. Sedangkan pada kelompok kontrol, menampilkan gambar yang sama sekali tidak ada adegan perkelahian, yang ada adalah gambar situasi Koja setelah kerusuhan reda serta gambar Wakil

Gubernur DKI Jakarta yang diwawancara pembaca berita.

Seluruh tayangan berita yang digunakan dalam eksperimen ini telah melalui proses penelitian pendahuluan atau *Pilot study*. *Pilot study* dilakukan untuk menguji materi tayangan berita yang akan digunakan benar-benar memiliki perbedaan tingkat kekerasan yang signifikan. Untuk lebih jelasnya mengenai prosedur pilot study, akan dijelaskan di bagian 3.7.

Contoh Gambar Berita yang Dimanipulasi

Stasiun Televisi	Berita Kekerasan	Berita Non-kekerasan
Metro TV		

<p>TV One (Kekerasan)</p>	
<p>TV One Non-kekerasan</p>	

(Tabel 3.1)

3.6.2. Alat Ukur Penelitian

Kuesioner Penelitian

Dalam eksperimen ini, partisipan akan diminta mengisi kuesioner yang berisi *manipulation check*, alat ukur empati/simpaty, dan data demografis partisipan.

Manipulation Check

Manipulation check merupakan suatu prosedur untuk memastikan apakah variabel bebas dimanipulasi dengan efektif (Furlong, Lovelace, & Lovelace, 2000). Dalam hal ini, peneliti berharap seluruh tayangan berita diperhatikan dengan baik oleh partisipan sebab menonton tayangan berita dalam jangka waktu lama bukanlah kebiasaan dari kelompok dewasa muda. Oleh sebab itu, beberapa pertanyaan disiapkan untuk memastikan apakah tayangan berita yang ditampilkan benar-benar diperhatikan. Pertanyaan tersebut seperti: a) Apa yang menyebabkan perbaikan situasi ekonomi di Amerika Serikat; b) Dimana lokasi kerusuhan dalam berita yang ditayangkan; c) Siapa saja pihak yang terlibat dalam kerusuhan tersebut; d) Siapa musisi yang berkampanye lingkungan; e) Bagaimana penggambaran korban yang terluka dalam berita kerusuhan. Untuk 4 pertanyaan pertama (a-d), partisipan diberikan tiga pilhan jawaban sedangkan pertanyaan keempat, partisipan menjawab dalam skala 0-4. Jawaban 0 berarti penggambaran korban dalam berita sangat tidak jelas dan 4 berarti penggambaran korban sangat jelas.

Alat Ukur Empati pada Korban

Alat ukur empati yang digunakan adalah alat ukur empati yang dibuat oleh Fanti, Vanmann, Henrich, & Avraamides (2009). Alat ukur ini terdiri dari 5 pernyataan. Pernyataan yang ada dalam alat ukur ini, terdiri dari: merasa gelisah ketika melihat korban yang terluka dalam berita, merasa kasihan pada korban, ingin membantu korban, merasa tidak nyaman saat melihat luka fisik, serta merasa iba pada korban kekerasan. Jawaban terhadap pernyataan tersedia dalam skala Likert 0 sampai 4. Semakin besar angka yang dipilih semakin setuju partisipan dengan pernyataan tersebut. Skor minimal dari alat ukur ini adalah 0 sedangkan skor tertinggi adalah 20.

Alat Ukur Kepekaan Kekerasan

Alat ukur ini merupakan bentuk modifikasi dari *lexical decision task*. *Lexical decision task* sendiri merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur seberapa banyak konsep agresifitas subyek penelitian (Krahe, dkk.,2010). *Lexical decision task* menggunakan kombinasi kata-kata yang bersifat, agresif (pisau, pistol, pukul), non-agresif (bunga, sabun, rumah) dan kata-kata tidak bermakna (buhuk, norid, cased). Konsep pengukuran alat ini adalah seberapa banyak kata-kata agresif dapat dikenali dengan dengan cepat oleh partisipan. Jika rata-rata kecepatan mengenali kata agresif melebihi pengenalan pada kata non-agresif maupun yang bukan kata, maka dapat dikatakan konsep-konsep agresif lebih mudah diingat atau dikenali pada partisipan.

Modifikasi yang dilakukan adalah terhadap stimulus yang diberikan serta tidak menggunakan kecepatan jawaban. Modifikasi tersebut berisi 40 gambar yang sebelumnya telah dikategorikan sebagai gambar kekerasan dan gambar bukan kekerasan. Kepekaan partisipan terhadap stimulus kekerasan diuji dengan ketepatan partisipan mengkategorikan gambar kekerasan atau bukan dalam waktu yang singkat. Semakin banyak jawaban benar pada masing-masing kategori gambar, semakin baik pula kepekaan partisipan terhadap stimulus kekerasan. Kecepatan menjawab tidak menjadi ukuran dalam tes ini. Skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 40 dan skor minimumnya adalah 0. Untuk memudahkan penulisan, alat ukur modifikasi *lexical decision task* ini selanjutnya alat ini akan disebut sebagai 'tebak gambar'. Contoh gambar yang ditampilkan nampak pada gambar 3 (contoh gambar kekerasan dan gambar 4 (contoh gambar non-kekerasan), berikut ini:



(Gambar 3)



(Gambar 4)

3.7. Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian

3.7.1. *Pilot study*

Tahap 1

Pilot study tahap satu dilakukan untuk membagi sejumlah cuplikan berita yang telah dikumpulkan peneliti menjadi kelompok berita yang mengandung kekerasan dan kelompok berita netral. Jumlah cuplikan berita yang dinilai dalam *Pilot study* ini adalah 10 buah klip berita. Proses penilaian dilakukan oleh 30 partisipan yang termasuk kriteria sampel, yaitu mahasiswa atau yang berusia 17-24 tahun. Tiap cuplikan berita dinilai oleh 3 orang subyek. Pertanyaan yang diberikan dalam lembar penilaian subyek adalah “seberapa jauh cuplikan yang dilihat mengandung upaya/tindakan yang dapat menyakiti orang lain secara fisik dan menghasilkan luka?” dan “apa yang anda rasakan setelah menyaksikan berita tersebut?”. Dua pertanyaan tersebut diberikan setiap selesai menyaksikan cuplikan berita. Jawaban untuk pertanyaan pertama tersedia dalam skala 1-5, mulai dari sama sekali tidak (berada di titik 1) hingga sangat jelas terlihat (berada di titik 5). Untuk pertanyaan kedua diberikan empat pilihan jawaban, yaitu takut, jijik, cemas, dan netral.

Tahap 2

Diawal pilot study ini peneliti memberikan penjelasan tertulis dan lisan mengenai definisi dan makna kekerasan kepada seluruh partisipan. Tujuannya adalah agar partisipan memiliki kerangka berpikir yang sama dengan penelitian ini. Dalam pilot study tahap kedua ini peneliti melakukan uji coba terhadap 4 materi berita yang telah dimanipulasi, yaitu berita TV One yang mengandung kekerasan vs berita TV One non-kekerasan dan berita Metro TV yang mengandung kekerasan vs berita Metro TV non-kekerasan. Setelah menilai cuplikan berita, partisipan diminta menilai gambar-gambar dan terakhir mengisi kuesioner trait agresif yang diuji coba.

Partisipan pilot study tahap 2 menyaksikan keempat berita yang telah disiapkan. Pertanyaan yang harus dijawab partisipan sama dengan pertanyaan tentang kekerasan yang digunakan pada tahap pertama. Mean dari tiap berita saling diperbandingkan (berita TV One kekerasan vs non-kekerasan dan berita Metro TV kekerasan vs non-kekerasan). Hasil penghitungan menunjukkan perbedaan yang signifikan dari derajat kekerasan yang ditampilkan. Untuk berita TV One nilai t-test paired sample yang diperoleh adalah 28,26 ($p < 0,00$), sedangkan untuk berita Metro TV nilai t yang diperoleh sebesar 12,84 ($p < 0,00$)

Selain itu, peneliti juga mengumpulkan respon dari partisipan terhadap gambar-gambar yang akan digunakan dalam tes pengenalan stimulus kekerasan. Peneliti menyiapkan 72 gambar yang akan dinilai oleh partisipan. Gambar tersebut dikelompokan oleh partisipan ke dalam dua kategori, yaitu gambar kekerasan dan gambar non-kekerasan. Setelah mengumpulkan respon dari 30 partisipan, peneliti memilih gambar yang secara konsisten dijawab oleh subyek. Dengan kata lain, memilih gambar yang mendapat nilai tertinggi di masing-masing kategori. Total gambar yang dipilih untuk digunakan dalam eksperimen adalah 40 gambar (20 gambar kekerasan dan 20 gambar non-kekerasan).

Terakhir, peneliti melakukan uji coba terhadap alat ukur trait agresif. Alat ukur trait agresif yang digunakan merupakan hasil adaptasi dari alat ukur trait agresif Buss & Perry (1994). Walaupun versi Indonesia dari alat ukur telah tersedia peneliti tetap melakukan uji coba yang dilakukan untuk memastikan alat ukur ini masih layak digunakan. Uji yang dilakukan meliputi uji reliabilitas dan uji *face validity*. Hasil uji reliabilitas alpha Cronbach menunjukkan alat ukur memiliki reliabilitas yang baik ($\alpha = 0.86$). Sedangkan hasil uji *face validity* adalah diperbaiki beberapa kalimat pernyataan dalam kuesioner.

3.7.2. Field Study

3.7.2.1. Tahap Persiapan

Persiapan dimulai dengan menyebarkan alat ukur trait agresif kepada mahasiswa di Universitas Indonesia, baik secara online maupun dalam bentuk cetak. Dalam kuesioner tersebut, peneliti menyebutkan rangkaian penelitian eksperimen yang dilakukan dan meminta kesediaan partisipan untuk dihubungi jika kriteria yang dibutuhkan sesuai. Setelah mengumpulkan semua respon dari partisipan, peneliti menghitung mean dari trait agresif seluruh respon. Kemudian, dibuat norma dari hasil yang didapat agar dapat menentukan mana saja responden yang memiliki tingkat trait agresif yang sedang. Norma yang dibuat menggunakan Z-skor dan kelompok partisipan yang diundang eksperimen adalah partisipan yang memiliki Z-skor diantara -1 dan +1. Peneliti lalu menghubungi partisipan untuk memberitahu tempat dan waktu pelaksanaan eksperimen sekaligus menanyakan konfirmasi keikutsertaan dalam tahap eksperimen.

3.7.2.2. Tahap Eksperimen

Dalam eksperimen ini, setiap partisipan berhadapan dengan satu set komputer, monitor dan alat bantu dengar (headset). Partisipan yang hadir di

lokasi eksperimen ditempatkan secara acak dalam kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. Dari 7 komputer disiapkan, 3 komputer digunakan pada kelompok eksperimen dan 4 komputer digunakan untuk kelompok kontrol. Kemudian, peneliti memberikan penjelasan mengenai tujuan dari eksperimen, yaitu ingin mengetahui respon dari berbagai tayangan berita. Di setiap meja partisipan telah tersedia alat tulis, lembar penjelasan kekerasan, kuesioner berita dan lembar jawaban tes gambar.

Dalam tahap eksperimen, tidak semua partisipan melakukan eksperimen di ruangan yang sudah disediakan peneliti. Sebagian partisipan melakukan eksperimen di rumah. Peneliti terlebih dahulu membuat janji dengan para partisipan sebelumnya. Penelitian dilaksanakan di ruangan yang jauh dari sumber kebisingan dan tiap partisipan melakukan eksperimen di satu computer jinjing yang sudah disiapkan peneliti.

Urutan instruksi yang diberikan adalah:

1. Partisipan membaca penjelasan tingkah laku kekerasan.

Dalam tulisan tersebut disebutkan batasan dan contoh tingkah laku kekerasan (lihat Lampiran). Partisipan juga diberi kesempatan bertanya pada peneliti bila ada hal yang kurang jelas mengenai tingkah laku kekerasan.

2. Partisipan men-klik ikon film yang sudah disediakan di layar komputer.

Durasi keseluruhan dari empat tayangan berita adalah 15 menit 30 detik. Untuk mengontrol efek kumulatif dari urutan menonton program berita, dilakukan teknik *intragroup counterbalancing*. Caranya dilakukan dengan membagi separuh jumlah partisipan di tiap kelompok menyaksikan program berita filler terlebih dahulu dan separuhnya lagi menyaksikan program berita yang telah dimanipulasi

3. **Partisipan menjawab kuesioner tentang berita.** Kuesioner tersebut berisi pernyataan dan juga pertanyaan setelah selesai menonton berita yang berisi *manipulation check*, alat ukur empati dan pengukuran data demografis partisipan.
4. **Partisipan melakukan tebak gambar.** Apabila telah selesai dengan kuesioner, partisipan kemudian diberi pengarahan tebak gambar. Partisipan memberi tanda silang (x) pada lembar jawaban yang disediakan. Kolom K diberi tanda apabila gambar yang dilihat termasuk gambar yang mengandung kekerasan, sedangkan kolom NK ditandai bila gambar yang dilihat bukan termasuk gambar kekerasan. Partisipan juga diberi kesempatan latihan melihat gambar sebelum memulai tes yang sesungguhnya.
5. **Partisipan diberikan debriefing.** Partisipan mendapat penjelasan mengenai tujuan sebenarnya dari eksperimen sekaligus mengucapkan terima kasih dan mempersilahkan partisipan mengambil reward yang tersedia.

3.7.3. Metode Analisis

Untuk menguji hipotesis yang diajukan peneliti, dilakukan teknik analisis statistik *independent sample t-test*. Teknik pengolahan data ini akan menguji signifikansi perbedaan mean yang dari dua kelompok yang ada dalam penelitian. Karena menggunakan *software* statistik SPSS, maka hasil penghitungan t-test dapat dikatakan signifikan apabila nilai signifikansi (sig) dari output SPSS lebih kecil dari *level of significance* (los) yang digunakan, yaitu 0,05 ($p < 0,05$).

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini berisi gambaran umum mengenai partisipan penelitian, kebiasaan menonton televisi dan program berita, perolehan skor tebak gambar dan empati pada korban. Selain itu, bab ini juga berisi hasil uji statistik pada hipotesis dan interpretasi data hasil penelitian.

4.1 Gambaran Umum Responden

Responden penelitian ini merupakan mahasiswa yang berusia 18 hingga 23 tahun. Jumlah responden yang berhasil didapatkan adalah 60 responden. Berikut ini akan dijelaskan mengenai gambaran distribusi responden penelitian.

4.1.1 Gambaran Demografis Responden

Tabel 4.1 Gambaran Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase
18 tahun	6	10%
19 tahun	7	11.67%
20 tahun	11	18.33%
21 tahun	6	10%
22 tahun	29	48.33%
23 tahun	1	1.67%
Total	60	100%

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 60 orang. Rata-rata usia responden adalah 20,8 tahun, dengan usia termuda 18 tahun, sedangkan usia tertua adalah 23 tahun. Berdasarkan jenis kelamin, persebaran responden adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Pria	15	25%
Wanita	45	75%
Total	60	100%

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui dari jumlah total 60 responden, 15 (25%) diantaranya merupakan pria dan 45 (75%) lainnya merupakan wanita. Sedangkan

untuk gambaran kebiasaan menonton televisi dan program berita adalah sebagai berikut:

4.3. Tabel Gambaran Kebiasaan Menonton Televisi dan Program Berita

Menonton TV	Jumlah	Persentase	Menonton Berita	Jumlah	Persentase
0-1 jam	15	25%	0-1 jam	52	87%
1-3 jam	27	45%	1-3 jam	7	12%
3-5 jam	13	22%	3-5 jam	1	2%
>5 jam	5	8%	>5 jam	0	0%
Total	60	100%	Total	60	100%

Berdasarkan tabel 4.3, 15 responden menghabiskan waktu menonton televisi sebanyak 0 hingga 1 jam per harinya, partisipan yang menonton televisi antara 1-3 jam berjumlah 27 orang (45%). Sebanyak 13 partisipan (22%) biasa menonton televisi selama 3 hingga 5 jam setiap hari dan sisanya atau sebanyak 5 partisipan (8%) menonton televisi lebih dari 5 jam per harinya. Sedangkan untuk kebiasaan menonton berita, 52 partisipan (87%) mengaku hanya menonton berita paling lama 1 jam. Sisanya, sebanyak 7 orang (12%) hanya 1 sampai 3 jam per hari dan 1 orang menonton berita antara 3 hingga 5 jam.

4.2 Analisis Utama

4.2.1 Pengaruh Paparan Berita Kekerasan terhadap Kepekaan Stimulus Kekerasan dan Empati pada Korban

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh paparan berita kekerasan terhadap kepekaan individu pada stimulus kekerasan dan juga rasa empati kepada korban kekerasan. Untuk membuktikan hipotesis tersebut, penelitian membagi kelompok responden menjadi dua, pertama sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menyaksikan berita yang mengandung kekerasan sedangkan kelompok kontrol melihat berita yang tanpa adegan kekerasan. Skor pada tebak gambar dan empati dari kedua kelompok responden ini dibandingkan dengan menggunakan teknik *independent sample t-test*. Berikut (Tabel 4.4) merupakan perolehan rata-rata skor tebak gambar dan tingkat empati yang telah diukur:

Tabel 4.4 Perbedaan Skor Empati pada Dua Kelompok Penelitian

Kel. Penelitian	N	Mean empati	SD	S Error Mean
Kekerasan	30	2,07	0,63	0,11
Non-kekerasan	30	1,69	0,73	0,13

Pada tabel 4.4 terlihat bahwa perolehan mean empati di kelompok eksperimen ($M=2,07$; $SD=0,63$) lebih tinggi dibanding kelompok kontrol ($M=1,69$; $SD=0,73$). Temuan ini berlawanan dengan hipotesis yang diajukan peneliti. Dalam hipotesis yang diajukan peneliti, rata-rata empati pada kelompok eksperimen seharusnya lebih rendah dibanding kelompok kontrol. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis awal yang diajukan peneliti terbukti tidak terjadi. Akan tetapi, untuk melihat signifikansi perbedaan *mean* dari skor empati dapat dilihat di tabel 4.5.

Tabel 4.5 Uji-t Perbedaan Skor Empati antara kelompok eksperimen dan kontrol

Skor Empati	F	T	df	Sig.
Empati	0,503	-2,156	56,679	0,035

Dari tabel 4.5 dapat dilihat bahwa hasil uji-t terhadap skor empati dari dua kelompok menunjukkan hasil yang signifikan $t(56,679) = -2,156$ ($p < 0,05$). Walaupun demikian, karena hipotesis yang diajukan peneliti bersifat satu ekor (*one-tailed*) untuk skor empati kelompok eksperimen yang lebih rendah, maka hipotesis null 1 (H_{01}) diterima dan hipotesis alternatif (H_{a1}) ditolak.

Tabel 4.6 Perbedaan Skor Kepekaan Kekerasan pada Dua Kelompok Penelitian

Kel. Penelitian	N	Mean Tebak gambar	SD	S Error Mean
Kekerasan	30	36,87	2,48	0,45
Non-kekerasan	30	36,31	2,28	0,42

Pada tabel 4.6 diketahui bahwa skor rata-rata kepekaan kekerasan kelompok kekerasan ($M= 36,87$; $SD=2,48$) sedikit lebih tinggi dibanding kelompok non-kekerasan ($M=36,31$; $SD=2,28$). Untuk melihat signifikansi dari perbedaan tersebut dapat dilihat di tabel 4.7

Tabel 4.7 Uji-t Perbedaan Skor Kepekaan pada Dua Kelompok Penelitian

Skor Tebak gambar	F	T	df	Sig.
Tebak gambar	0,414	-1,249	57,589	0,217

Dari tabel 4.7 dapat dilihat bahwa berdasarkan uji-t yang diperoleh adalah $t(57,589) = -1,249$ ($p > 0,05$). Temuan ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan dari rata-rata skor kepekaan partisipan antara KK dan KE. Berarti hipotesis null 2 (H_{02}) diterima dan hipotesis alternatif 2 (H_{a2}) ditolak.

4.3 Analisis Tambahan

Pada bagian ini peneliti akan menelaah lebih jauh mengenai pengaruh dari gambaran korban luka dengan hasil skor empati dan tebak gambar. Sebagaimana diketahui pengukuran gambaran korban luka dalam tayangan ditujukan untuk memastikan isi tayangan berdasarkan isi adegan kekerasannya. Untuk gambaran data yang diperoleh mengenai penayangan korban luka dapat dilihat di tabel 4.8.

Tabel 4.8 Gambaran Penayangan Korban Luka

Kel. Penelitian	N	Mean Tayangan Luka	SD
Kekerasan	30	2,77	1,09
Non-kekerasan	30	1,23	1,07
Total	60		

Berdasarkan tabel 4.8, rata-rata partisipan dalam kelompok eksperimen ($M=2,77$; $SD=1,09$) menilai penayangan korban luka lebih jelas dibanding kelompok kontrol ($M=1,23$; $SD=1,07$). Hal ini menunjukkan tayangan kekerasan yang diberikan lebih jelas dalam menampilkan kondisi luka korban. Dari data

tersebut juga terlihat adanya perbedaan mean sebesar 1,54. Untuk itu tabel 4.9 menunjukkan signifikansi dari perbedaan mean tersebut.

Tabel 4.9 Perbedaan Skor Penayangan Korban antara KE dan KK

Skor Tayangan Luka	F	T	Df	Sig.
Tayangan Korban yang Luka	1,087	-5,126	57,979	0,000

Dari penghitungan *independent sample t-test* pada skor tayangan luka, didapat nilai $t(57,979) = -5,126$ ($p < 0,05$). Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dari penilaian tayangan korban yang terluka antara partisipan di KE dan KK.

Selain itu, peneliti juga melihat adanya tren atau pola yang sama nampak muncul pada skor empati dan penilaian tayangan luka. Berdasarkan tabel 4.4 skor empati pada KE lebih tinggi daripada KK dan perbedaan skor ini juga memperoleh hasil yang signifikan. Untuk itu, peneliti melakukan uji korelasi Pearson untuk melihat apakah kesamaan pola ini memiliki suatu hubungan. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan hubungan yang signifikan antara dua pengukuran tersebut ($r = 0,574$; $p < 0,01$). Hasil uji korelasi juga menunjukkan semakin banyak penayangan korban luka, semakin tinggi pula skor empati.

Kemudian, peneliti juga ingin melihat penayangan korban luka memiliki hubungan dengan kepekaan pada stimulus kekerasan, yang diukur melalui tebak gambar. Uji korelasi Pearson memperlihatkan hubungan yang bertolak belakang, tetapi tidak signifikan. Hubungan yang bertolak belakang didapat dari nilai r yang negatif, yaitu $r = -0,245$ ($p > 0,05$). Hasil ini dapat diartikan ketika semakin banyak penayangan korban luka, ketepatan dalam memilih stimulus kekerasan

menjadi lebih rendah. Akan tetapi, kesimpulan ini tidak dapat diambil karena hasil uji korelasi tidak signifikan



BAB 5

KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan untuk menjawab pertanyaan penelitian sesuai dengan hasil pada bab analisis dan interpretasi data. Selain itu, dalam bab ini akan diuraikan pula diskusi mengenai penelitian serta saran-saran untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis, maka diperoleh kesimpulan utama dalam penelitian ini, yaitu:

1. Tidak terdapat skor empati yang berbeda secara signifikan pada kelompok yang mendapat paparan berita kekerasan dan kelompok yang tidak mendapat paparan berita kekerasan.
2. Tidak terdapat skor tes gambar kekerasan yang berbeda secara signifikan pada kelompok yang mendapat paparan berita kekerasan dan kelompok yang tidak mendapat paparan berita kekerasan.

Selain itu hasil penelitian menunjukkan perbedaan skor empati rata-rata pada kelompok yang mendapat paparan berita kekerasan (KE) berbeda secara signifikan dengan rata-rata skor empati pada kelompok yang tidak mendapat paparan berita kekerasan (KK). KE juga menunjukkan kemampuan empati yang lebih tinggi dibanding KK (KE = 2,67; KK = 1,69).

5.2 Diskusi

Berdasarkan temuan penelitian ini, ada beberapa aspek yang perlu dibahas sebagai upaya lanjutan penelitian. Aspek tersebut adalah karakteristik tayangan, dan karakteristik penonton.

Penelitian ini menunjukkan pemberian paparan berita kekerasan tidak mengakibatkan rasa empati terhadap korban dan kepekaan penonton pada kekerasan yang lebih rendah. Hasil yang muncul justru paparan berita kekerasan membuat empati menjadi lebih tinggi. Akan tetapi, hasil ini mungkin berasal dari

penayangan korban yang terluka dalam berita kekerasan karena hubungan dari penilaian penonton terhadap penayangan korban luka dan empati menunjukkan hubungan yang signifikan. Temuan ini berbeda hasil yang didapatkan Fanti, et al (2009) yang menyimpulkan semakin lama penonton melihat tayangan kekerasan semakin rendah rasa empati yang dirasakan pada korban. Peneliti menduga perbedaan ini terjadi karena ada karakteristik yang berbeda dari tayangan kekerasan yang digunakan dalam eksperimen. Penelitian Fanti, et al. (2009) menggunakan potongan film sedangkan penelitian ini menggunakan potongan berita.

Karakteristik tertentu yang dimiliki berita sebagai program factual mungkin diproses secara berbeda oleh individu. Menurut Kirsh (2006), penyampaian kekerasan dalam bentuk yang 'hampir nyata' bisa menjadi salah satu moderator bagi meningkatnya dampak negatif tayangan kekerasan. Maksud 'hampir nyata atau realistis' di sini adalah berbagai unsur kekerasan yang dikemas dalam media hiburan (seperti film dan *video games*) memiliki efek grafis atas latar belakang cerita yang hampir sama dengan dunia nyata. Nampaknya, ketika dihadapkan pada kekerasan dalam konteks nyata, justru respon positif (seperti, meningkatnya empati) yang muncul. Hal ini juga memperkuat argument yang sering dikemukakan pembuat program berita televisi bahwa penayangan kekerasan dapat memancing simpati penonton dan memunculkan opini penolakan bersama terhadap tindakan kekerasan tersebut (Badjuri, 2010; Williams, 2009; Harris, 2004).

Akan tetapi, menurut Anderson, et al. (2003), faktor cara penayangan kekerasan yang perlu diwaspadai adalah bagaimana justifikasi atau pembenaran yang diberikan pada tingkah laku kekerasan. Maksudnya adalah penggambaran tindakan kekerasan yang tidak mendapat konsekuensi negatif dapat mempengaruhi penontonnya untuk lebih bertindak agresif. Misalnya, melihat tayangan seorang pria yang memukul perampok dan pemukulan itu didukung oleh orang sekitar bisa menjadi pembenaran bahwa melakukan kekerasan sebagai bentuk hukuman pada penjahat diperbolehkan. Bahkan, bentuk justifikasi kekerasan tidak harus terlihat secara jelas dalam tayangan. Menampilkan kekerasan tanpa menunjukkan adanya konsekuensi apapun juga bisa menjadi

justifikasi pada kekerasan. Nampaknya perlu ada penelitian yang lebih dalam mencari bagaimana program berita bisa mempengaruhi aspek psikologis penontonnya.

Karakteristik subyek penelitian yang jarang menonton berita juga bisa mencerminkan efek yang muncul bukanlah efek desensitisasi, tetapi justru sebaliknya, yaitu sensitisasi. Harris (2004) mengungkapkan efek sensitisasi bisa optimal terjadi ketika tayangan kekerasan yang ditampilkan sangat nyata, seperti halnya dalam berita. Tetapi, Harris juga menambahkan pengaruh tersebut dipengaruhi karakteristik penontonnya. Seperti, penonton yang memiliki trait empati tinggi biasanya akan memiliki efek sensitisasi yang lebih besar. Hal ini sepertinya sejalan dengan karakteristik subyek penelitian di sini, yaitu subyek yang memiliki trait agresif rendah dapat memunculkan efek sensitisasi.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan salah satunya kurang maksimal dalam memberikan bentuk paparan berita. Lama paparan berita kekerasan yang ditampilkan hanya sekitar 12 menit. Walaupun pernah ada penelitian yang membuktikan kepekaan pada kekerasan bisa berkurang dalam waktu belasan menit (misalnya Fanti, et al. 2009) atau bahkan dibawah 10 menit (Thomas dan Drabman, 1974). Sepertinya durasi tersebut masih terbilang sangat sedikit dibandingkan dengan penelitian lain yang memberikan paparan kekerasan selama 5 hari (Linz, et al. 1988). Padahal secara ideal penelitian yang ingin mengetahui dampak variabel yang bersifat lemah atau *subtle* (seperti desensitisasi), perlu dilakukan melalui penelitian longitudinal atau bersifat *time series* (Campbell dan Stanley, 1963). Pengaruh jangka panjang dari tayangan kekerasan juga mungkin akan terlihat signifikan pada konstruk sikap dan aspek struktur pengetahuan lainnya.

Alat ukur yang digunakan, terutama tebak gambar, juga masih sangat baru untuk diterapkan. Bentuk modifikasi *lexical decision task* yang dilakukan seperti ini belum pernah diuji sebelumnya sehingga rentan akan kesalahan (error) dalam

pengukuran. Perbedaan yang cukup signifikan bisa jadi didapatkan jika latensi pengenalan stimulus juga dimasukkan dalam pengambilan data. Perbedaan kecepatan merespon stimulus dalam jangka waktu sepersekian detik mungkin lebih reliabel dijadikan ukuran kepekaan seseorang terhadap stimulus. Harus diakui keterbatasan peneliti dalam alat pengukuran *lexical decision task* yang sebenarnya melatarbelakangi modifikasi yang dilakukan. Untuk kedepannya, akan lebih baik jika penggunaan alat yang asli dijadikan instrument pengukuran.

Kekurangan lainnya adalah variabel terikat yang diteliti masih sangat sedikit dibandingkan dengan dampak yang muncul dari desensitisasi. Peneliti hanya mengukur dua dampak (kepekaan pada stimulus kekerasan dan empati terhadap korban). Setidaknya ada beberapa hal lain yang dapat diukur untuk mengetahui apakah desensitisasi terjadi atau tidak, baik secara fisiologis (detak jantung, daya hantar kulit dan neurotransmitter), secara kognitif (sikap, kepercayaan dan evaluasi moral), atau tingkah laku nyata (seperti perilaku menolong)

5.4 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diajukan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

5.4.1 Saran Metodologis

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat beberapa saran teoritis yang dapat dilakukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Menerapkan desain eksperimen yang *time series* atau longitudinal agar dampak paparan berita bisa lebih terlihat.
2. Mengukur variabel terikat lain, khususnya secara fisiologis. Karena sampai saat ini belum pernah ada yang melakukan penelitian desensitisasi fisiologis akibat paparan program berita. Padahal aspek fisiologis merupakan makna yang sesungguhnya dari terjadinya desensitisasi
3. Memilih sampel dengan karakteristik yang lebih beragam. Misalnya, membandingkan individu dengan trait yang sangat agresif dengan individu

yang tidak terlalu agresif. Dapat juga membandingkan kelompok yang sering menonton berita dengan kelompok yang jarang menonton berita.

5.4.2 Saran Praktis

Selain saran-saran teoritis, penulis juga memiliki saran praktis terkait dengan hasil penelitian. Walaupun program berita bisa memunculkan rasa empati masyarakat saat menampilkan tayangan kekerasan, penonton televisi juga harus waspada dalam menyaksikan program yang dinikmati. Sebab efek jangka panjang dari banyaknya tayangan kekerasan di televisi masih mungkin terjadi. Oleh sebab itu, penayangan kekerasan sedapat mungkin harus dihindari. Kemudian, untuk para penggiat program berita televisi hendaknya lebih berhati-hati dalam menayangkan gambar yang menonjolkan kekerasan. Kalaupun harus menampilkan kekerasan sebaiknya juga disertai dengan pesan spesifik kepada masyarakat bahwa penggunaan kekerasan tanpa disertai sebab yang kuat sangat tidak dianjurkan. Saran terakhir adalah perlu ada kerja sama yang baik dari KPI dan juga masyarakat agar pengawasan serta kualitas tayangan berita di televisi tetap informatif dan tidak memiliki dampak merusak di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth., N. M. dan Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in Public Interest*, 4, 81-110.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Reviews*, 53, 27-51.
- Anderson, C. A. & Carnagey, N. L.(2004).Violent evil and General Aggression Model. In A.G. Miller (Ed.). *Social Psychology of Good and Evil*. (pp. 168-192). New York: Guilford Press.
- Badjuri, Adi. 2010. *Jurnalistik Televisi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Bartholow, B. D., Bushman, B.J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental and Social Psychology*, 42, 532-539.
- Berkowitz, Leonard. (1993). *Aggression: It's Causes, Consequences and Control*. United States of America: McGraw-Hill, Inc.
- Berger,
- Bless, H., Fiedler, K., dan Strack, F. (2004). *Social Cognition: How Individuals Construct Social Reality*. New York: Psychology Press.
- Bushman, B. J. & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effect of violent media on aggression in children and adults. *Arch Adolesc Med*, 160, 348-352.
- Bordens, K. S. & Abbot, B. B. (2002). *Research Design and Methods: A Process Approach* (5th ed). McGraw-Hill Companies, Inc
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., dan Bushman, B. J. (2006). The effect of violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social*, 43, 489-496.
- Cline, V. B., Croft, R. G. & Courier, S. (1973). Desensitization of children television violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 27, 360-365.
- Drabman, R. S. & Thomas, M. H. (1974). Does media violence increase children's toleration of real-life aggression? *Developmental Psychology*, 10, 418-421.

- Fanti, K. A., Vanman, E., Henrich, C. C., & Avraamides, M. N. (2009). Desensitization to media violence over a short periode of time. *Aggressive Behavior*, 35, 179-187
- Fiske, S. T. dan Taylor, S. E. (1991). *Social Cognition* (2nd ed.). McGraw-Hill, Inc.
- Funk, J. B., Baldacci. H. B., Pasold, T. & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video game, television, movies and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23-39.
- Furlong, N. E., Lovelace, E. A., & Lovelace, K. L. (2000). *Research Method and Statistics: An Integrated Approach*. Harcourt Brace & Company.
- Geen, R. G. (2006). *Human Aggression* (2nd ed.). Taylor & Francis
- Harris, Richard Jackson. (2004). *A Cognitive Psychology of Mass Communication* (4th ed.). Lawrence Earlbaum Associates, Inc.
- Huesmann, L. R. & Taylor, L. D. (2006). The role of media violence in violent behavior. *Annual Review of Public Health*, 27, 393-415.
- Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health*. 41, 6-13
- Hutchinson, David & Bradley, S. D. (2009). Memory for images intense enough to draw administration's attention. *Politics and The Life Sciences*, 28, 31-47.
- Imawan, Teguh & Ahmad, Ibnu. 2007. Tayangan Kekerasan di Televisi: Laporan Hasil Monitoring Badan Informasi Publik Deplominfo. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*. 11. 2. 227-247
- Ishwara, Luwi. (2005). *Catatan-catatan Jurnalisme Dasar*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Krahe, B., Moller, I., Huesmann, L. R., Kirwil, L., Felber, J., & Berger, A. (2010, Desember 27). Desensitization to media violence: links with habitual media violence exposure, aggressive cognitions, and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*. 100(4). 630-646. 20 April 2011. psycnet.apa.org/journals/psp/100/4/630.pdf

- Kerlinger, F.N., & Lee, H. B. (2000). *Foundations of Behavioral Research (4th ed.)*. Orlando: Harcourt College Publisher.
- Kirsh, Steven J. (2006). Cartoon violence and aggression in youth. *Aggression and Violent Behavior*, 11, 547-557.
- Kumar, R. (2005). *Research Methodology, a step-by-step guide for beginners*. London: SAGE Publications.
- KPI (2009). *Pedoman Perilaku Penyiaran & Standar Program Siaran*. 14 Mei 2011. http://www.kpi.go.id/download/regulasi/P3-SPS_2009.pdf
- Linz, D. G., Donnerstein, E. & Penrod, S. (1984). The effects of multiple exposure to filmed violence against women. *Journal of Communication*, 34, 130-147.
- Linz, D. G., Donnerstein, E. & Penrod, S. (1988). Effects of long-term exposure to violent and sexually degrading depictions of women. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55, 5, 758-768.
- Muhtadi, Asep Saeful. (1999). *Jurnalistik: Pendekatan Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Logos Wacana Ilmu
- Plutchik, Robert. 1994. *The Psychology and Biology of Emotion* 1st edition. New York: HarperCollins College Publishers.
- Rakhmat, Jallaludin. (1994). *Psikologi Komunikasi*. Jakarta: Rosda.
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B. N. (2005). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT Indeks.
- Strasburger, V. C. (2004). Children, adolescents, and media. *Current Problem of Pediatric and Adolescents Health Care*, 34, 54-113.
- Surochiem, A.S. (2010, April 22). Kekerasan dalam Televisi. *Surya*. 19
- Thomas, Ronald S. dan Drabman, (1974). Does media violence increase children's toleration of real-life aggression. *Developmental Psychology*, 10, 3, 418-421.
- Thomas, M. H., Horton, R. W., Lippincott, E. C., & Drabman, R. S. (1977). Desensitization to portrayls of real-life aggression as a function of exposure to television violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 35, 450-458.

Unz, D., Schwab, F., Winterhoff-Spurk, P. (2008). TV news – the daily horror? emotional effect of violent television news. *Journal of Media Psychology*, 20, 141-155.

Williams, Raymond. (2009). *Televisi*. Yogyakarta: Resist Book

Wolpe, J. (1973). *The Prctice of Behavior Therapy* (2nd ed.). Oxford: Pergamon.

Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran



Lampiran A: Pilot Study pada Tayangan

A.1. Mean Berita TV One

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 tvone_V	4.6774	31	.59928	.10763
tvone_NV	1.1613	31	.37388	.06715

A.2. Uji-t Manipulasi Tayangan TV One

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 tvone_V - tvone_NV	3.51613	.67680	.12156	3.26788	3.76438	28.926	30	.000

A.3. Mean Berita Metro TV

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 metro_V	4.4194	31	.76482	.13737
metro_NV	1.7419	31	.89322	.16043

A.4. Uji-t Manipulasi Berita Metro TV

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 metro_V - metro_NV	2.67742	1.19407	.21446	2.23943	3.11541	12.484	30	.000

Lampiran B: Hasil Eksperimen

B.1. Hasil Deskriptif

Group Statistics

	violent	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
mean_empty	0	30	1.6944	.72857	.13302
	1	30	2.0722	.62466	.11405
tes_gambar	0	30	36.8333	2.27556	.41546
	1	30	36.0667	2.47656	.45216
lv_luka	0	30	1.2333	1.07265	.19584
	1	30	2.6667	1.09334	.19962

B.2. Hasil Uji-t

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
mean_empty	Equal variances assumed	.503	.481	-2.156	58	.035	-.37778	.17522	-.72851	-.02705
	Equal variances not assumed			-2.156	56.679	.035	-.37778	.17522	-.72868	-.02687
tes_gambar	Equal variances assumed	.414	.522	1.249	58	.217	.76667	.61404	-.46248	1.99581
	Equal variances not assumed			1.249	57.589	.217	.76667	.61404	-.46266	1.99600

lv_luka	Equal variances assumed	1.087	.302	-5.126	58	.000	-1.43333	.27964	-1.99310	-.87357
	Equal variances not assumed			-5.126	57.979	.000	-1.43333	.27964	-1.99310	-.87357

B.3. Uji Korelasi Penayangan Korban Luka dan Empati

Correlations

		lv_luka	mean_empt
lv_luka	Pearson Correlation	1	.574**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	60	60
mean_empt	Pearson Correlation	.574**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	60	60

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

B.4. Uji Korelasi Penayangan Korban Luka dan Kepekaan Kekerasan

Correlations

		lv_luka	tes_gambar
lv_luka	Pearson Correlation	1	-.245
	Sig. (2-tailed)		.060
	N	60	60
tes_gambar	Pearson Correlation	-.245	1
	Sig. (2-tailed)	.060	
	N	60	60

C.1. Alat ukur tayangan kekerasan

Kuesioner Penelitian

Klip ..

A. Menurut Anda, apakah tayangan tersebut menunjukkan tayangan kekerasan?

1 (Tidak Sama Sekali) 2 3 4 5 (Sangat jelas)

B. Setelah menyaksikan tayangan tersebut saya merasa ... (jawaban boleh lebih dari satu)

Takut Jijik Cemas Netral

Kuesioner Penelitian

Klip ..

A. Menurut Anda, apakah tayangan tersebut menunjukkan tayangan kekerasan?

1 (Tidak Sama Sekali) 2 3 4 5 (Sangat jelas)

B. Setelah menyaksikan tayangan tersebut saya merasa ... (jawaban boleh lebih dari satu)

Takut Jijik Cemas Netral

C.2. Alat Ukur Trait Agresif

No	Pernyataan	STS	TS	R	S	SS
1	Sebagian teman mengatakan saya mudah marah					
2	Saya memiliki temperamen keras					
3	Saya mudah naik darah, tetapi mudah reda juga					
4	Saya sulit mengendalikan temperamen					
5	Kalau merasa kesal, kekesalan itu saya biarkan keluar					
6	Saya seperti sekantong mesiu (atau bom) yang siap meledak					
7	Saya bisa meledak tanpa alasan sama sekali					
8	Bila ada orang yang bersikap baik, saya curiga					
9	Saya merasa muak dengan semua hal					
10	Saya curiga pada orang lain yang terlalu ramah					
11	Saya merasa terbakar oleh rasa cemburu					
12	Saya merasa mendapat hal-hal buruk di hidup ini					
13	Orang lain mengejek dan menertawakan pihak lain di belakangnya					
14	Kelihatannya orang lain selalu mendapat peluang baik					
15	Teman-teman membicarakan hal buruk di belakang yang orang yang dibicarakan					
16	Saya mengemukakan ketidaksetujuan sambil berteriak					
17	Saya bertengkar jika ada yang tidak sependapat					
18	Saya mengungkapkan kejengkelan yang dirasakan					
19	Saya sering tidak sependapat dengan orang lain					
20	Saya agak keras dalam mempertahankan pendapat saya					
21	Saya akan menggunakan kekerasan untuk melindungi hak					
22	Begitu kalap saya dapat merusak barang					
23	Saya tidak bisa mengendalikan keinginan memukul orang					
24	Saya sering membuat takut orang yang saya kenal					
25	Kalau ada yang memancing emosi, saya bisa memukul					
26	Saya tak perlu alasan apapun untuk memukul orang					
27	Bila ada yang memukul, saya akan balas memukul					
28	Ketika ada yang memojokkan saya, bisa berujung pada perkelahian					
29	Saya terlibat dalam perkelahian sedikit lebih sering dibanding orang sekitar saya					

C.3. Lembar Penjelasan Kekerasan

Pengertian Kekerasan

Istilah kekerasan sering kali kita dengar dalam percakapan sehari-hari. Akan tetapi, berapa banyak dari kita yang mengetahui apa arti sebenarnya dari kekerasan? Memahami makna kekerasan sebenarnya sangat penting bagi para penonton televisi, pengguna internet ataupun konsumen media massa visual lain. Sebab, masyarakat yang menikmati tayangan di media massa sejatinya (bersama dengan Komisi Penyiaran Indonesia) adalah pengawas bagi lembaga penyiaran. Itulah kewenangan yang diberikan oleh Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran kepada seluruh masyarakat Indonesia. Untuk menjadi pengawas yang baik, setidaknya perlu memahami apa itu kekerasan. Definisi dari kekerasan adalah:

“Tindakan yang sengaja diarahkan untuk menyakiti korban dan dapat mengakibatkan luka fisik yang serius, tidak termasuk perbuatan menyerang properti orang lain dan luka psikologis”

-**Sengaja**, berarti ada niatan dari awal dari pelaku untuk menyakiti pihak lain. Luka/cedera fisik yang diakibatkan kecelakaan atau ketidaksengajaan dari pelaku bukanlah kekerasan. Jadi ketika penyerang telah menunjukkan tindakan yang dinilai atau diharapkan menghasilkan luka, hal ini telah termasuk tingkah laku kekerasan.

-**Korban**, yang dimaksud korban adalah pihak lain (bisa individu atau banyak orang) yang sebenarnya tidak ingin mendapat tindakan kekerasan serta memiliki keinginan untuk menghindari serangan pelaku.

-**Luka fisik yang serius** dapat dinilai berdasarkan persepsi masing-masing orang. Pengertian ini berarti satu luka/cedera yang ditayangkan di layar di televisi dapat dinilai parah oleh A, tetapi bisa juga termasuk cedera yang tidak parah menurut B. Pengertian ini juga mengesampingkan luka psikologis, sekalipun 'luka' itu serius.

-**Target atau korban** adalah makhluk hidup (bisa hewan atau manusia).

C.4. Kuesioner Eksperimen

Manipulation Check (1-5); Alat Ukur Empati (6-10); Data Partisipan (11-13)

Jawablah beberapa pertanyaan berikut mengenai program berita yang telah disaksikan sebelumnya. Beri tanda silang (x) pada jawaban yang Anda pilih.

1. Perbaikan situasi ekonomi di Amerika berdasarkan berita VOA tadi ditandai dengan meningkatnya . . .
 - a. harga bensin
 - b. jumlah pekerja direkrut perusahaan
 - c. pajak
2. Lokasi kerusuhan yang digambarkan dalam berita TV ONE dan METRO TV adalah . . .
 - a. Tj. Priok (Koja)
 - b. Lenteng Agung
 - c. Kalimantan
3. Pihak yang terlibat dalam perkelahian dalam berita TV ONE dan METRO TV adalah . . .
 - a. warga dan preman
 - b. warga dan satpol pp
 - c. sesama warga
4. Musisi yang berkampanye tentang lingkungan di berita Liputan 6 adalah
 - a. Iwan Fals
 - b. Padi
 - c. Sm*sh
5. Korban yang terluka dalam kerusuhan digambarkan dengan jelas dalam berita TV ONE dan METRO TV
0 ————— 1 ————— 2 ————— 3 ————— 4
(sangat tidak jelas) (sangat jelas)
6. Saat menyaksikan berita TV ONE dan METRO TV, saya tidak merasa gelisah melihat gambaran korban yang terluka
0 ————— 1 ————— 2 ————— 3 ————— 4
(sangat tidak setuju) (sangat setuju)
7. Setelah menyaksikan dari TV ONE dan METRO TV, saya merasa kasihan pada korban dalam tayangan tersebut

0 1 2 3 4
(sangat tidak setuju) (sangat setuju)

8. Saya ingin membantu korban yang terluka dalam kerusuhan tersebut

0 1 2 3 4
(tidak sama sekali) (sangat ingin)

9. Luka fisik yang ditampilkan dalam berita TV ONE dan METRO TV membuat saya merasa tidak nyaman

0 1 2 3 4
(sangat tidak setuju) (sangat setuju)

10. Saya merasa iba pada korban yang terlihat tidak berdaya dalam tayangan berita dari TV ONE dan METRO TV

0 1 2 3 4
(tidak merasa) (sangat setuju)

11. Berapa lama waktu Anda menonton **televisi** dalam satu hari?

- a. 0-1 jam b. 1-3 jam c. 3-5 jam d. > 5 jam

12. Berapa lama waktu Anda menonton **program berita** dalam satu hari?

- a. 0-1 jam b. 1-3 jam c. 3-5 jam d. > 5 jam

13. Jenis Kelamin:

- a. Pria b. Wanita

Lampiran B: Gambar dalam Tes Kepekaan



www.shutterstock.com · 76438735



www.shutterstock.com · 40699456



©Shutterstock.com · www.shutterstock.com









K = mengandung kekerasan

NK = non-kekerasan

No	K	NK	No	K	NK	No	K	NK
1			16			31		
2			17			32		
3			18			33		
4			19			34		
5			20			35		
6			21			36		
7			22			37		
8			23			38		
9			24			39		
10			25			40		
11			26					
12			27					
13			28					
14			29					
15			30					