

**EFEK MEDIA PROGRAM ACARA LAPTOP SI UNYIL DI TRANS 7 PADA
SISWA SEKOLAH DASAR
(STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF EFEK MEDIA PROGRAM ACARA
LAPTOP SI UNYIL DI TRANS 7 DITINJAU DARI SISI EDUKASI PADA
SISWA SD N KLEDOKAN**

Yandri / Theresia Diyah Wulandari, S.Fil. M.M.

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmun Politik

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Jl. Babarsari No. 6 Yogyakarta 55281

ABSTRAKSI

Saat ini perkembangan dunia ptelevisionian di Indonesia terbilang cukup pesat tercatat setidaknya terdapat tiga belas stasiun televisi nasional di Indonesia. Perkembangan stasiun televisi tentunya juga tidak terlepas dari kemajuan teknologi

saat ini. Televisi merupakan salah satu media massa yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia dewasa ini, karena sifat dari media massa yang dapat menawarkan sajian dalam bentuk *audio* maupun *visual* (suara dan gambar). Perkembangan stasiun televisi di Indonesia tentunya juga didukung oleh program-program yang sangat variatif, baik berupa program news maupun program non-news seperti sinetron, talkshow, komedi, reality show, kuis, maupun program talent show.

Saat ini di Indonesia sudah banyak sekali program acara yang diproduksi oleh stasiun-stasiun televisi untuk disajikan kepada para khalayak. Seiring dengan perkembangan program-program tersebut, program dengan segmentasi khalayak anak-anak mulai jarang kita temui, terutama program yang bersifat edukasi. Minimnya program edukasi karena saat ini program-program yang disajikan kepada khalayak masih didominasi oleh program dengan segmentasi orang dewasa yang bersifat hiburan, yang kurang layak di tonton oleh khalayak anak-anak.

Program Laptop Si Unyil di Trans 7 merupakan salah satu program yang bersifat edukasi yang layak ditonton oleh anak-anak, karena mengandung unsur pendidikan yang menyajikan berbagai informasi seputar teknologi, pengetahuan umum, kuliner maupun wisata. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana efek media program Laptop Si Unyil di Trans 7 pada siswa sekolah dasar apabila ditinjau dari sisi edukasi program tersebut khususnya pada siswa SD N Kledokan, Sleman Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan teori efek media massa dengan tiga pendekatan yaitu efek kognitif, efek afektif dan efek behavioral.

Narasumber dalam penelitian ini berjumlah lima orang yang ditetapkan berdasarkan hasil dari pre survei yang telah dilakukan, dan kelima narasumber ini merupakan khalayak atau pemirsa dari program Laptop Si Unyil. Melalui tiga pendekatan, akan dilihat efek seperti apa saja yang timbul pada khalayak ketika menonton program laptop Si Unyil tersebut. Jika melihat dari hasil penelitian, maka efek yang timbul pada lima narasumber pada masing-masing pendekatan umumnya sama, terutama pada aspek kognitif dan afektif. Namun hal berbeda justru ditemui pada efek behavioral yang mana dari kelima narasumber hanya terdapat satu narasumber yang memiliki efek behavioral.

Kata kunci : Media massa, televisi, efek media, dan khalayak.

1. Latar Belakang

Televisi adalah salah satu media massa elektronik yang paling berpengaruh dalam kehidupan manusia. (Ardianto & Erdinaya, 2005 : 125). Televisi merupakan salah satu media massa yang memiliki audiens paling besar dan sifat televisi yang disajikan dalam bentuk audio visual membuatnya dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, tak terkecuali anak-anak. Televisi merupakan salah satu media yang membawa pengaruh bagi anak-anak. Milton Chen (1996) seorang pakar televisi dan anak-anak mengatakan bahwa tak ada hal lain dalam kebudayaan ini yang mampu menandingi kemampuan TV dalam menyentuh anak-anak (Ardianto & Erdinaya , 2004).

Perkembangan seorang anak tidak pernah terlepas dari proses pendidikan dan pembelajaran yang didapatkan baik di sekolah maupun dari lingkungannya. Pembelajaran merupakan proses belajar dan pengajaran yang dilakukan secara bertahap untuk mengubah perilaku seseorang (Sumadi, 1994 : 253). Pembelajaran merupakan suatu sistem yang berarti pengajaran itu sendiri terdiri dari sejumlah komponen yang secara teratur saling berhubungan dan bergantung untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Di Indonesia, terdapat berbagai macam program acara yang disajikan oleh stasiun-stasiun televisi kepada seluruh masyarakat Indonesia, baik berupa program news maupun non news.

Penelitian ini terfokus pada efek media yang ditimbulkan dari program Laptop Si Unyil di Trans 7 pada siswa-siswi SD N Kledokan apabila ditinjau dari sisi edukasi program tersebut. Efek media yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah bagaimana program Laptop Si Unyil sebagai sumber informasi pengetahuan dapat memberikan efek pada siswa siswi SD N Kledokan dengan menggunakan tiga pendekatan yaitu efek kognitif, afektif dan behavioral. Peneliti memilih SD N Kledokan sebagai objek penelitian karena di SD N Kledokan belum ada penelitian sejenis terkait efek media program Laptop Si Unyil dan peneliti juga telah melakukan pre survei terhadap 20 orang siswa SD N Kledokan dari total populasi 60 siswa yang terdiri dari siswa kelas 5 berjumlah 26 anak dan kelas 6 berjumlah 34 anak. Dari hasil pre survei didapatkan hasil bahwa dari total 20 responden, sebanyak 19 responden menjawab sangat mengetahui tentang program Laptop Si Unyil dan suka dengan

program tersebut, karena bisa menambah wawasan belajar mereka serta menambah informasi dan wawasan pengetahuan baru bagi mereka.

2. Tujuan

Untuk mengetahui efek media dalam program acara Laptop Si Unyil di Trans 7 pada siswa SD N Kledokan apabila ditinjau dari sisi edukasi

3. Hasil

Penelitian ini mengangkat judul "Efek Media Program Acara Laptop Si Unyil Di Trans 7 pada Siswa Sekolah Dasar". Peneliti memfokuskan penelitian ini pada efek media program acara Laptop Si Unyil yang ditinjau dari sisi edukasinya. Sebelum masuk pada inti deskripsi data hasil penelitian, peneliti sebelumnya telah melakukan pre survei yang berlokasi di SD N Kledokan. Dengan menggunakan tiga pendekatan pada teori Efek Media yang dikemukakan oleh Steven M Chaffe maka dapat dijabarkan hasil temuan data tersebut pada masing-masing narasumber sebagai berikut :

1. Efek Kognitif

Pada efek atau pendekatan kognitif, dari kelima narasumber menyatakan bahwa mereka mendapat berbagai informasi baik berupa informasi teknologi, pengetahuan umum, maupun kerajinan tangan, selain itu mereka juga mendapatkan informasi-informasi baru yang belum pernah ketahui sebelumnya. Seperti yang

dikemukakan oleh seorang narasumber yaitu Shafa, ia mengaku setelah menonton program Laptop Si Unyil ia mendapatkan banyak informasi dan pelajaran-pelajaran yang jarang ia dapatkan di sekolah seperti liputan mengenai kerajinan tangan dari batang kayu manis yang dibuat menjadi berbagai pernik-pernik seperti gantungan kunci, vas bunga dan hiasan rumah lainnya.

Menurut Shafa, dengan menonton program Laptop Si Unyil bisa menambah wawasannya dengan berbagai informasi dan pengetahuan. Wawasan dan pengetahuan yang dimaksudkan oleh narasumber adalah berupa informasi-informasi yang dianggap baru yang ditampilkan dalam program Laptop Si Unyil serta juga bisa menambah kreativitas seperti liputan mengenai pembuatan kerajinan tangan, pembuatan alat elektronik, serta pembuatan dan pengolahan makanan dan lain-lain.

2. Efek Afektif

Pada pendekatan berikutnya yaitu pada efek afektif, kelima narasumber memiliki jawaban yang menyatakan bahwa mereka sangat menyukai program Laptop Si Unyil karena menurut mereka program tersebut sangat menyenangkan. Narasumber menyatakan bahwa ketika menonton, mereka bukan hanya mendapatkan informasi yang berguna bagi wawasan mereka namun juga memperoleh hiburan melalui boneka kartun Unyil dan teman-temannya yang dikemas secara menarik.

Seperti yang dikemukakan oleh Yumna yang diwawancarai pada saat pulang sekolah, Yumna mengaku merasa senang setelah menonton program tersebut karena

ia bisa mendapatkan ilmu pengetahuan dan juga hiburan. Selama menonton program Laptop Si Unyil, Yumna juga memiliki keinginan untuk mempraktekkan berbagai kerajinan tangan yang ada di program Laptop Si Unyil tersebut.

3. Efek Behavioral

Efek behavioral merupakan efek yang berkaitan dengan respon atau dampak berupa kegiatan atau tindakan setelah menonton program Laptop Si Unyil. Dari kelima narasumber penulis menemukan bahwa hanya terdapat satu narasumber yang memiliki efek behavioral yakni dengan melakukan duplikasi sebuah karya kerajinan tangan berbentuk boneka tangan. Narasumber tersebut adalah Yumna, ia mempraktekkan cara pembuatan boneka tangan yang terbuat dari kain flannel setelah menonton program laptop Si Unyil, sedangkan pada empat narasumber lain mereka menyatakan tidak pernah membuat karya atau duplikasi dalam bentuk apapun karena kendala bahan dan alat serta kebanyakan program laptop Si Unyil menayangkan sebuah tayangan yang bersifat teknologi dan susah untuk di duplikasi.

4. Analisis

➤ Teori Stimulus Organisme Respon (SOR)

Dalam penelitian yg telah penulis lakukan, kaitannya dengan teori SOR dapat diketahui bahwa yang menjadi pesan atau stimuli dalam program Laptop Si Unyil adalah seluruh tayangan atau materi program acara Laptop Si Unyil di Trans 7. Tayangan laptop si unyil memiliki karakteristik berupa informasi-informasi baik yang

berkaitan dengan lingkungan, keterampilan, pengetahuan umum maupun teknologi. Tayangan – tayangan yang bersifat informasi tersebut dapat berperan sebagai stimuli yang ditujukan kepada khalayak atau audiens program tersebut, stimuli yang dimaksud terdiri atas visual, audio, konten atau materi acara, parodi boneka karakter dan lain-lain yang dapat memberikan rangsangan pada alat indra untuk menonton. Kemudian pesan (stimulus) program acara Laptop Si Unyil tersebut dapat dipahami, diterima, dan mengaktifkan proses kesadaran audiens bahwa acara tersebut menarik untuk ditonton (organisme), dan menimbulkan keinginan untuk menonton program tersebut sebagai efek (response) berupa keinginan atau minat untuk menonton, perasaan suka, senang, bahkan respon berupa tindakan. Dalam penelitian yang telah penulis lakukan, dengan metode wawancara mendalam, penulis menemukan bahwa ke lima narasumber (organisme) menyatakan bahwa melalui tayangan laptop Si Unyil (stimulus), mereka bisa memperoleh berbagai informasi yang bisa menambah pengetahuan serta memperluas wawasan, pesan atau stimulus yang mereka dapatkan diakui sebagai informasi yang sangat berguna dan bermanfaat, hal tersebut dapat dibuktikan melalui petikan wawancara yang telah penulis paparkan sebelumnya.

Selanjutnya narasumber (organisme) menyatakan suka dan tertarik untuk menonton program tersebut karena program tersebut dianggap menarik dan bermanfaat serta memperluas wawasan mereka, selain itu narasumber (organisme) sangat menyukai adanya boneka Unyil yang sangat menghibur. Adapun intensitas menonton sebanyak dua hingga lima kali dalam seminggu. Selanjutnya setelah

narasumber (organisme) diterpa oleh stimulus berupa tayangan Laptop Si Unyil, maka timbulah respon sebagai akibat atau pengaruh yang dinyatakan dari perasaan suka, minat menonton, hingga respon berupa tindakan tertentu setelah menonton. Hal ini merupakan wujud dari rangkaian teori SOR yang mana tayangan materi Laptop Si Unyil berperan sebagai pesan atau stimulus yang diterima oleh organisme lalu muncul perasaan suka, minat menonton dan muncul respon sebagai akibat dari terpaan pesan tersebut. Pesan atau yang disebut stimuli yang berupa informasi audio maupun visual tersebut diterima oleh audiens dan kemudian menimbulkan respon berupa minat menonton, seperti yang diungkapkan oleh narasumber yang menyatakan bahwa program Laptop Si Unyil yang mereka tonton dianggap menarik dan bermanfaat, selanjutnya narasumber akan mengalami respon berupa minat untuk menonton, perasaan suka dan tertarik, senang, serta respon berupa tindakan duplikasi yang dialami oleh seorang narasumber bernama Yumna yang membuat sebuah duplikasi kerajinan tangan berbentuk boneka tangan yang terbuat dari kain flannel.

➤ **Teori Efek Media**

Pada dasarnya, efek kognitif adalah efek yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif. Menurut Mc Luhan, media massa adalah perpanjangan alat indra manusia. Dengan media massa, kita bisa memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum kita lihat atau belum pernah kita kunjungi secara langsung. (Ardianto & Erdinaya, 2004 : 52-53).

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis menemukan bahwa dari lima orang narasumber yang merupakan pemirsa program Laptop Si Unyil menyatakan bahwa dengan program tersebut bisa menambah wawasan serta pengetahuan mereka, melalui berbagai tayangan informatif yang belum mereka ketahui sebelumnya. Dari ke lima narasumber, semuanya mengungkapkan informasi yang mereka dapatkan masing-masing baik pengetahuan berupa informasi teknologi, kerajinan tangan maupun lingkungan.

Efek afektif komunikasi massa merupakan efek yang berkaitan dengan perasaan khalayak yang mana khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan, terharu, sedih, senang, gembira, benci, kesal, kecewa dan sebagainya atau yang lebih berkaitan dengan emosional khalayak. (Ardianto & Erdinaya 2004 : 54). Pada penelitian yang penulis lakukan, di lapangan penulis menemukan efek afektif yang terdapat pada lima orang narasumber. Penulis mewawancarai narasumber dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan efek afektif tersebut.

Dari ke lima narasumber yang penulis wawancarai, semuanya menyatakan suka dengan program Laptop Si Unyil, apalagi program tersebut sudah mereka tonton sejak masih kecil. Mengenai alasan mengapa mereka begitu menyukai program tersebut, para narasumber menjawab bahwa program tersebut menarik, karena bukan hanya memberikan informasi yang bersifat edukatif namun juga terdapat aspek hiburan. Seperti yang dikemukakan oleh Shafa, ia menyatakan bahwa

informasi yang ia dapatkan sangat beragam, mulai dari pembuatan benda di pabrik, hingga liputan ke luar negeri.

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul dari dalam diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan. Dalam penelitian yang penulis lakukan, penulis menemukan di lapangan bahwa dari lima orang narasumber hanya terdapat satu orang narasumber yang memiliki efek behavioral yaitu Yumna Auliya Zain siswi kelas lima. Efek behavioral yang dimaksud adalah Yumna membuat sebuah duplikasi atau peniruan kerajinan tangan yang ia lakukan setelah menonton tayangan Laptop Si Unyil.

5. Kesimpulan

Dari hasil temuan data di lapangan, ke lima narasumber memiliki jawaban yang sama terkait dengan efek kognitif yakni dengan menonton program Laptop Si Unyil, mereka bisa memperoleh informasi yang beragam dan sangat bermanfaat bahkan bisa memperluas wawasan mereka, diantaranya adalah informasi mengenai penanaman stroberi, pembuatan bakpia tempe, pengolahan ikan tuna, pembuatan alat elektronik dari bambu, pembuatan manisan kolang-kaling, pembuatan alat elektronik dan lain-lain. Tayangan-tayangan tersebut diakui oleh narasumber sebagai informasi yang belum mereka ketahui sebelumnya yang dapat menambah wawasan serta pengetahuan mereka. Hal ini merupakan wujud dari efek media massa pada aspek kognitif.

Efek afektif media massa pada program Laptop Si Unyil yang penulis pada lima orang narasumber yaitu berkaitan dengan perasaan narasumber ketika menonton program tersebut. Narasumber yang diwawancarai menyatakan bahwa program tersebut sudah disukai sejak pertama kali menonton yakni pada saat mereka masih duduk di bangku kelas satu hingga kelas tiga SD. Terkait dengan efek afektif, penulis menemukan bahwa para narasumber mengaku senang dan sangat menyukai program tersebut, alasannya adalah karena ketika menonton Laptop Si Unyil, mereka tidak hanya memperoleh informasi yang bisa menambah wawasan mereka, namun mereka juga merasa senang karena terdapat aspek hiburan di dalam tayangan tersebut. Aspek hiburan yang dimaksudkan adalah karakter-karakter boneka Unyil dan teman-temannya yang diparodikan secara menarik dan tidak membosankan. Ke lima narasumber mengaku, mereka bukan hanya tertarik dengan tayangan informasi yang disajikan, namun juga pada karakter-karakter boneka yang menurut mereka lucu serta menghibur dan tidak membosankan yang dikemas secara menarik.

Sedangkan pada efek behavioral, penulis menemukan bahwa dari ke lima orang narasumber, hanya satu orang narasumber yang memiliki efek behavioral yaitu berupa duplikasi kerajinan tangan berbentuk boneka tangan yang terbuat dari kain flannel. Narasumber tersebut mengaku mempraktekkan cara pembuatannya setelah menonton tayangan tersebut. Hal berbeda penulis temukan pada keempat narasumber lain yang mengaku bahwa selama menonton program Laptop Si Unyil mereka memiliki keinginan untuk membuat sebuah duplikasi kerajinan, namun tidak pernah

dilakukan karena berbagai alasan yakni malas, kendala bahan yang susah, dan lupa cara pembuatannya.

6. Daftar Pustaka

Ardianto, Elvinaro, & Erdinaya, Lukiati Komala. 2005. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media

Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Erdiyana.2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.

Burhan, Bungin, 2007. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Kencana

Chen, Milton, 1996. *Anak-anak dan Televisi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

Darwanto.2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*.Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Davison, Phillip, 1986. *Television And Violent Criminal Behavior* : Springer Publishing Company

Effendy, Onong. U, 1998. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarta

Effendy, Onong. U, 2003. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek* . Cetakan Kesembilan belas Bandung : PT Remaja Rosdakarta

Filedman, Robert S. 1999. *Understanding Psychology*. Singapore: Mc Grow Hill College

- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Prenada
Media Group
- Kuswandi, Wawan. 1996. *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media Televisi*. Jakarta
: Rineka Cipta
- Mulyana, Dedi. 2009. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja
Rosdakarya
- Mulyono ,Tj, 1980. *Pengertian Dan Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta :
Debdikbud
- Morrisan; Andy C.W & Farid H.U. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia
Indonesia.
- Nana Sudjana, 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*,
Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurudin.2004. *Sistem Komunikasi Indonesia*. Jakarta : Rajawali Pers
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta : LKIS
- Rakhmat, Jalaluddin. 1996. *Psikologi Komunikasi*. Edisi kesepuluh. Bandung:
Rosdakarya
- Saiffudin, Azwar, 2004. *Penyusunan Skala Psikologi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Setyabudi, Ciptono. 2006. *Teknologi Broadcasting TV*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Subroto, Darwanto. 1992. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Suryasubatra, Soemadi, 1994. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Tj. Mulyono, 1980 *Pengertian Dan Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Depdikbud

Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Televisi*. Yogyakarta : Pinus Book Publisher

Website :

www.uky.edu/-drlane/capstone/mass/ (diakses pada 22/03/2014)

<https://www.fcc.gov/guide/childrens-educational-television> (diakses pada 20/03/2014)

<http://www.gordonstate.edu> (diakses pada 23/03/2014)

www.laptopsiunyiil.blogdetik.com (diakses pada 19/03/2014)

<http://www.trans7.co.id/>

www.youtube.com