

KULTIVASI MEDIA DAN PERAN ORANGTUA: AKTUALISASI TEORI KULTIVASI DAN TEORI PERAN DALAM SITUASI KEKINIAN

Dani Vardiansyah

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara No. 9, Kbn Jeruk, Jakarta Barat

dani.vardiansyah@esaunggul.ac.id

Abstracts

*Many cases of violent behavior are carried out by children as a result of media content. What is meant by the media in this paper are all communication media, ranging from the classic ones such as television to the latest, the internet with its gadgets. Whereas what is meant by children is all those who are less than 18 years of age. This paper is a literature study that tries to see, discuss, and actualize the Cultivation Theory and Role Theory which are relatively classic in the present context. Based on data analysis in the form of media news, previous research, and related textbooks, it can be seen that (1) there is a significant influence of violent content on viewers' behavior, especially children, and therefore (2) the role of parents is needed in overseeing the use of media containing violent content. in order to reduce or control the negative effects of the media, where (3) what is meant by negative media effects are related to the content of media content and the duration and frequency of media use. Even this article has five conclusions, the main one being that even though there is a new or missing 'role', the role of parenting of parents towards children is eternal. In addition, with the growth of the latest technology such as gadgets, it is necessary to redefine the duration and frequency of media use. **Keywords** : the effect of media communication, parenting, violent behavior on children*

Abstrak

Disialir banyak kasus perilaku kekerasan dilakukan anak sebagai dampak muatan isi media. Yang dimaksud media dalam tulisan ini adalah semua media komunikasi, mulai dari yang klasik semisal televisi hingga terkini yaitu internet dengan *gadget*-nya. Sedangkan yang dimaksud anak adalah semua mereka yang berusia kurang dari 18 tahun. Tulisan ini merupakan kajian pustaka yang coba melihat, mendiskusikan, dan mengaktualisasi Teori Kultivasi dan Teori Peran yang relatif klasik dalam konteks kekinian. Berdasarkan analisis data berupa berita media, penelitian terdahulu, dan buku teks terkait terlihat bahwa (1) terdapat pengaruh konten kekerasan pada perilaku pemirsa secara signifikan, utamanya anak-anak, dan karenanya (2) perlu peran orangtua dalam mengawasi penggunaan media yang mengandung konten kekerasan guna mereduksi atau mengendalikan efek negatif media, di mana (3) yang dimaksud dengan efek negatif media terkait dengan muatan isi media dan durasi serta frekwensi penggunaan media. Pun tulisan ini menurunkan lima simpulan, yang terutama adalah bahwa walau ada 'peran' yang baru atau hilang, namun peran *parenting* orangtua terhadap anak adalah abadi. Selain itu, dengan tumbuhnya teknologi terkini semisal *gadget*, perlu dilakukan redefinisi atas durasi dan frekwensi penggunaan media. **Kata Kunci:** dampak media komunikasi, parenting, perilaku kekerasan pada anak.

Pendahuluan

Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Provinsi Kalimantan Barat menemukan 23 kasus terkait kekerasan yang dilakukan anak, demikian laporan Tribun News (22/02/18). Media ini lebih jauh mengutip pernyataan Kepala Seksi Perlindungan Anak Korban Kekerasan dan Tindak Pidana Perdagangan Manusia Ade A. Yani bahwa, "Hal ini merupakan dampak negatif penggunaan media sosial yang tidak bisa kita elakan lagi," katanya.

Mari simak berita lain sebagaimana ditulis Pikiran Rakyat (28/11/2017) bertajuk "Perkelahian Pelajar Dipicu Media Sosial". Berita ini menulis tentang dugaan Komisi Perlindungan Anak Indonesia bahwa aksi perkelahian antarpelajar yang terjadi belakangan ini merupakan akibat penyebaran konten kekerasan di media sosial. "Secara kuantitatif, kasus kekerasan fisik di Indonesia turun, tapi kasus-kasus berbasis *cyber* justru naik," kata Ketua KPAI Susanto. Ia menegaskan, jajarannya memberi atensi khusus terhadap aspek-aspek yang menonjol dalam

kasus-kasus kekerasan sebagai dampak penggunaan media dan telah menyampaikan pengamatannya kepada Wakil Presiden Jusuf Kalla. Menurut Susanto, pemerintah pusat perlu melakukan penanganan kasus perkelahian antarpelajar dan berfokus kepada pengawasan konten kekerasan di media sosial.

"Kita tidak bisa mencegah dan menghindari kemajuan teknologi seperti ini. Sehingga perlindungan terhadap anak harus dipastikan," dia menegaskan. Lebih jauh, Susanto mengapresiasi langkah pemerintah memanggil pengelola jejaring sosial dan aplikasi pesan seperti Facebook dan WhatsApp untuk memastikan perlindungan terhadap anak dari konten-konten negatif.

Sementara itu, masih menurut berita Pikiran Rakyat, Komisioner KPAI Bidang Pendidikan Retno Listyarti mengakui banyak anak di bawah umur yang biasa menggunakan *gadget* dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. "Pembatasan usia minimal itu dalam praktiknya tidak berlaku. Anak SD pun sudah menggunakan FB dan Twitter karena dibukakan akunnya oleh orangtua sendiri. Ini yang rentan," dia menambahkan.

Kutipan dua berita di atas adalah sekedar sampel. Banyak pihak telah lama mengkhawatirkan hal seperti ini. Bahkan sejak awal tumbuhnya kajian media, para ahli coba mencermati pengaruh tayangan kekerasan terhadap perilaku khalayak. Terdapat tiga konsep penting sebagai modifikasi dari pelbagai varian teori media efek. Pertama, *media violence*, yakni isi media yang mengandung unsur kekerasan – baik di televisi, film, internet dll – yang harus diwaspadai. Kedua, *violence* yang didefinisikan Gerbner pada 1972 sebagai, "*The overt expression of physical force against others or self, or the compelling action against one's will on pain of being hurt or killed.*" Dan, ketiga, *aggressive behavior* yang didefinisikan Berelson pada 1973 sebagai "*Inflicting bodily harm to other and damage to property.*" (Lihat Biagi, 2011; McQuail, 2000; Miller, 2005; West & Turner, 2008; Littlejohn, Foss & Oetzel, 2017). Ketiga konsep itu jika dirangkai dapat dimaknai bahwa: isi media (*media violence*) akan memicu tindak kekerasan (*violence*) yang dapat diindikasikan melalui perilaku agresif (*aggressive behaviour*).

Jika merunut jauh ke belakang, bahkan sebelum kelahiran *gadget* dan internet, kajian dampak konten kekerasan berawal pada penelitian tayangan televisi. Sekitaran tahun 1960-an, kehadiran televisi yang saat itu ditonton 90% Rumah tangga di AS berdampak pada studi media efek sebagaimana penelitian Schramm, Lyle & Parker, 1961 (Lihat West & Turner, 2008; McQuail, 2000). Penelitian ini mendiskusikan sejumlah contoh kekerasan imitatif pada penayangan televisi dan menyimpulkan adanya hubungan signifikan antara terpaan adegan kekerasan di televisi dengan imitasi kejahatan dan kekerasan pada kehidupan nyata. "Ini bukanlah kebetulan semata," tegas mereka.

Berdasarkan survei *Nielsen Consumer Media View* yang dilakukan di 11 kota di Indonesia sebagaimana dikutip Media Indonesia (26/6/2017), penetrasi televisi masih memimpin dengan 96% disusul dengan media luar ruang (53%), internet (44%), radio (37%), koran (7%), tabloid dan majalah (3%). Keberadaan internet sebagai media dengan tingkat penetrasi ketiga tertinggi mengindikasikan bahwa masyarakat Indonesia semakin gemar mengakses berbagai konten melalui media digital, walau penggunaan televisi saat ini masih tetap tertinggi. Artinya, muatan isi kekerasan (*media violence*) yang ada di televisi, dalam situasi terkini, juga menjelma melalui internet; sehingga berdampak pada tindak kekerasan (*violence*) yang dapat diindikasikan dari perilaku agresif (*aggressive behavior*) sebagaimana awal tulisan ini telah mengutip Tribun dan Pikiran Rakyat.

Khusus terkait penggunaan internet, APJII mengeluarkan rilis terbarunya (19/2/2018) yang menunjukkan bahwa berdasarkan usia, pertumbuhan pengguna internet tahun 2017 tertinggi adalah kalangan berusia 13-18 tahun (75,50%), beda tipis dengan kelompok 19-34 tahun (74,23%), disusul kelompok 35-54 tahun (44,06%), dan usia lebih dari 54 tahun (15,72%)." Dari sisi gender, masih menurut riset APJII, komposisi pengguna internet mayoritas diakses oleh laki-laki (51,4%) dibanding perempuan (48,75%). Berdasarkan tingkat pendidikan, pengguna internet pada jenjang S3 dan S2 adalah 88,24%, diikuti oleh S1 atau Diploma (79,23

%), SMA (70,54%), SMP (48,53%), SD (25,10%), dan tidak sekolah (5,45%).

Dalam ranah penelitian, banyak temuan menunjukkan perilaku agresif anak terpicu oleh tayangan media – yang berbagai datanya akan kita kupas lebih jauh nanti. Sementara di ranah publik, bahasan seputar topik ini kerap menjadi diskusi dalam pelbagai kesempatan, mulai dari *group chat* hingga seminar-seminar *parenting*, menunjukkan betapa peran pengawasan orangtua terhadap penggunaan media oleh anak begitu penting dan mutlak diperhatikan.

Yang dimaksud anak, menurut Konvensi Hak-hak Anak Majelis Umum Perserikatan Bangsa-bangsa Bagian 1 Pasal 1, adalah setiap manusia yang berusia di bawah 18 tahun. Hal ini sejalan dengan UU No 35/2014 tentang Perubahan Atas UU No 23/2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan, “Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun termasuk anak-anak yang masih dalam kandungan.” Adapun detilnya adalah sebagai berikut: anak bayi (0-1 tahun), anak balita (1-5 tahun), anak pra usia sekolah (5-7 tahun ke atas), anak usia sekolah (di atas 7-18 tahun), anak pra remaja (10 – 13 tahun), dan anak remaja (13-18 tahun) (Lihat PAUDNI – Kemendiknas, 2011). Dalam pembahasan kita di naskah ini, yang dimaksud anak adalah keseluruhan kategori usia itu walaupun terkadang ada penekanan usia yang berbeda tapi tetap dalam rumpun kategori tersebut. Artinya, naskah ini memaknai bahwa dalam membahas peran orangtua untuk mencegah pengaruh buruk media adalah terkait kriteria anak pada berbagai kategori usia di atas.

Pentingnya *parenting* terhadap anak bisa dilihat pada tulisan Lieber, Sprafkin & Davidson (1989). Mereka mengungkap aktivitas Kelompok Kerja Senat pimpinan Senator Estes Kefauver yang bertujuan menetapkan konsensus ‘pelarangan’ seputar isi tayangan bermuatan kekerasan di televisi. Walau gagal mencapai tujuan, hasil Kelompok Kerja ini merekomendasikan pemerioritasan studi lebih lanjut tentang efek tayangan kekerasan di televisi agar bisa menyusun langkah-langkah preventifnya.

Dalam upaya mengkaji efek *media violence* melalui panel survei, Huesmann (1994) meneliti perilaku responden yang diterpa tayangan televisi sejak berusia 8 - 30 tahun. Hasil temuan menunjukkan bahwa, “Mereka yang pada masa kanak-kanaknya sering menonton tayangan kekerasan pada level tertinggi, di masa dewasa cenderung terlibat kejahatan serius.”

Peneliti lain, Zillman (dalam Huston, 1992) memperkenalkan *excitation transfer* dengan mengajukan konsep *arousal inducing* pada *media violence* guna memahami intensitas perilaku agresif setelah menonton. Hasilnya, mayoritas penonton mudah terbangkit rasa amarahnya manakala diterpa *media violence*, dan kemarahan ini berpeluang untuk ditampilkan dalam perilaku nyata.

Menurut sebuah artikel di Kumparan (13/1/2018) yang mengutip *Psychology Today* bertajuk “Dampak Konten Kekerasan di Media”, pada tahun 1963 seorang ahli psikologi – Bandura – bersama rekan-rekannya melakukan penelitian eksperimental. Peneliti menayangkan kepada sejumlah anak prasekolah sebuah film tentang, “Seorang dewasa yang bermain dengan boneka tiup. Anak-anak menyaksikan saat orang dewasa itu duduk di atas boneka, meninju hidungnya, memukuli boneka di bagian kepala dengan palu, serta menendang boneka itu berulang kali.”

Laporan lebih jauh menulis, “Setelah menonton film tersebut, anak-anak dibawa ke ruang bermain dengan banyak ragam permainan, di antaranya sebuah boneka persis seperti di film. Sebagaimana diperkirakan, anak-anak penonton film meniru apa yang sebelumnya mereka lihat. Mereka memilih boneka itu di antara beragam permainan yang ada, memukuli boneka dengan palu, meninju dan menendangnya dengan agresif. Yang mengejutkan, anak-anak itu menemukan ragam cara lain untuk mengalahkan boneka, bahkan juga menjadi lebih agresif saat memainkan jenis permainan lain. Dengan kata lain, anak-anak tidak hanya meniru perilaku agresif sebagaimana mereka lihat di film, tapi juga memicu perilaku agresif lainnya.

Lebih jauh, artikel itu mengungkap, konten kekerasan yang disaksikan anak juga

dapat menjadi sangat bermasalah saat melibatkan senjata. “Peneliti di Ohio State University pada 2017 lalu membawa sejumlah anak usia 8 – 12 tahun ke laboratorium dan menunjukkan kepada mereka cuplikan film *box office* dalam dua kelompok. Sekelompok anak melihat rekaman film sebagaimana tayang di sinema, berisi karakter yang menggunakan senjata api dan melakukan berbagai tindak kekerasan, sementara kelompok lain melihat versi di mana konten kekerasan sudah diedit.”

Setelah menyaksikan film, semua anak dibawa ke sebuah ruangan besar berisi beragam mainan. Sama seperti penelitian Bandura, fakta menunjukkan bahwa anak-anak yang menonton film dengan konten kekerasan bermain lebih agresif daripada anak-anak yang menonton film yang sudah diedit tanpa konten kekerasan.

Bukan itu saja, pada penelitian di Ohio itu, setelah anak-anak menyaksikan film, mereka diajak masuk ke sebuah ruang bermain berisi beberapa lemari, di mana pada salah satu lemari terdapat senapan sungguhan berkaliber 0.38 sebagaimana di film. Senapan tidak berisi peluru, sudah dimodifikasi sehingga tidak bisa menembakkan peluru. Senapan juga dapat melacak berapa kali pemicunya ditarik cukup kencang sehingga, bila pada kondisi normal, dapat melontarkan peluru. Anak-anak tidak diberitahu bahwa ada senapan sungguhan di ruangan itu dan para periset ingin mengetahui, “Apakah anak-anak akan menemukan dan memilih senapan itu sebagai permainan? Jika mereka memilih senapan itu, apa yang akan mereka lakukan?”

Data menunjukkan, sekitar 83% anak menemukan senapan itu. Dari anak-anak yang menemukan senapan, 14% hanya melihat dan mengabaikan, 27% memberikannya kepada petugas yang mendampingi tanpa coba memainkan, sementara 42% langsung bermain dengan senapan itu dengan menggunakan berbagai cara.

Temuan juga menunjukkan, hampir tidak ada anak penonton film tanpa senjata menarik pelatuknya. Sebaliknya, anak-anak penonton film beradegan senjata cenderung menarik pelatuk senapan. Dari kelompok ini, rata-rata mereka menarik pelatuk sekitar dua sampai tiga kali, menghabiskan waktu empat

sampai lima kali lebih lama saat memainkannya dibandingkan dengan anak yang menonton film tanpa senjata. Lebih menakutkan, beberapa anak menarik pelatuk hingga lebih dari 20 kali. Seorang anak bahkan mengarahkan senapan ke luar jendela pada orang-orang yang berjalan di jalan. Selain itu, ada juga anak yang menodongkan senapan kepada teman dan menarik pelatuknya.

Kutipan ini kembali mengkonfirmasi betapa konten kekerasan dapat menyebabkan perilaku agresif pada anak dan menjadi semakin berbahaya jika konten melibatkan senjata. Anak-anak punya rasa ingin tahu yang besar, sementara mereka masih sulit memahami perbedaan senjata nyata dengan senjata mainan, termasuk konsekuensi atas penggunaannya.

Karenanya, dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat pengaruh konten kekerasan pada perilaku pemirsa secara signifikan, utamanya anak-anak, dan karenanya (2) perlu peran orangtua dalam mengawasi penggunaan media yang mengandung konten kekerasan guna mereduksi atau mengendalikan efek negatif media, di mana (3) yang dimaksud dengan efek negatif media terkait dengan muatan isi media dan durasi serta frekwensi penggunaan media.

Dewasa ini, media bukan lagi semata televisi, tapi juga internet dan *games*. Sulit untuk menghindari efek negatif dari berbagai media itu. Penelitian-penelitian terdahulu lebih banyak melihat penggunaan media semisal televisi berikut konten kekerasan yang dikandungnya. Setiap media memiliki karakteristiknya sendiri, membuat media cetak berbeda dengan radio, radio berbeda dengan televisi, televisi berbeda dengan sinema, yang berbeda lagi dengan internet. Namun, apapun medianya, konten kekerasan yang ditayangkan di televisi, sinema, internet, bahkan *games* adalah mengawatirkan dari segi efek yang ditimbulkannya terhadap perilaku anak. Karenanya, orangtua mutlak memperhatikan dan mengendalikan penggunaan media oleh anak (Strasberger, 2009).

Terdapat dua teori komunikasi yang menarik untuk dibahas guna melihat aktualisasi permasalahannya dalam situasi kekinian. Pertama, adalah *Cultivation Theory* guna memahami penggunaan media berikut konten

kekerasan yang dikandungnya. Kedua, *Role Theory* untuk melihat apa yang seharusnya dilakukan orangtua terhadap anak dalam menanggulangnya. Hakikatnya, kedua teori tersebut relatif sudah menjadi klasik. Teori Kultivasi, misalnya, diajukan Gerbner pada 1960-an sementara Teori Peran jauh lebih lama lagi, yang bagi sebagian ahli menyatakan sudah ada sejak 1930-an. Karenanya, menarik untuk mengaktualisasi kedua teori klasik itu dalam situasi terkini. Untuk itu, mari memulai tinjauan teoretis kita dengan membahas Teori Kultivasi terlebih dahulu.

Teori Kultivasi: Penanaman Muatan Isi Media

Etimologis, kultivasi berasal dari bahasa Inggris, *cultivation*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang bisa diakses *online* (kbbi.kemendikbud.go.id),

“**Kultivasi**/*kul-ti·va·si/ n* adalah pengolahan lahan pertanian; pengerjaan lahan pertanian.” Karenanya, dalam teori komunikasi, kultivasi dimaknai sebagai ‘penanaman’, dimana yang ‘ditanam’ adalah kekerasan dalam benak khalayak pemirsa akibat kecanduan pada penggunaan media secara terus menerus.

Teori ini diperkenalkan oleh George Gerbner melalui sebuah penelitian bernama *cultural indicators project*, dilakukan pada pertengahan 1960an, dimulai dengan mendokumentasikan tingkat kekerasan dalam berbagai jenis tayangan televisi terutama pada program *prime-time* dan acara anak-anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana televisi mempengaruhi sudut pandang pemirsa tentang dunia sekitarnya dan ia berpendapat, “Televisi memiliki efek jangka panjang yang berlangsung secara sedikit demi sedikit, bertahap, tidak langsung, namun kumulatif dan signifikan membentuk perilaku.” (Gerbner dalam West & Turner, 2008; lihat juga Littlejohn, Foss & Oetzel, 2017). Proses penanaman inilah yang ia sebut kultivasi.

Teori Kultivasi Gerbner dibangun dengan hipotesis dasar yang menyatakan, “Semakin banyak menonton adegan kekerasan di televisi, semakin menganggap dunia ini penuh kekerasan”. Teori ini coba menjelaskan efek kumulatif media massa dengan

memandang hubungan antara terpapar media terhadap kepercayaan serta sikap khalayak tentang dunia sekitarnya, yakni ketika seseorang kecanduan acara televisi, “Mereka hidup dalam dua dunia, yaitu ‘dunia real yang senyatanya’ dan ‘dunia yang sungguh diyakini’ oleh mereka” (West & Turner, 2008).

Sebagaimana diutarakan, kultivasi dimaknai sebagai proses ‘penanaman’ kekerasan dalam benak khalayak sebagai dampak kecanduan atas media. Karenanya, dalam proses ‘penanaman’ itu, teori ini mengkaji pemirsa dan mengelompokkannya berdasarkan lama menonton tayangan televisi ke dalam tiga kategori, yaitu penonton kelas berat (*heavy viewers*) jika menyaksikan tayangan televisi minimal empat jam sehari, penonton biasa (*viewers*) antara 4 – 2 jam sehari, dan penonton kelas ringan (*light viewers*) jika menonton televisi kurang dari 2 jam.

Menurut teori ini, “Semakin banyak waktu yang digunakan untuk menonton televisi, semakin pemirsa mudah terpengaruh atas tayangan kekerasan, demikian sebaliknya.” (West & Turner, 2008). Namun, hal ini tidak bersifat serta merta, karena tergantung kepada usia (semakin muda usia semakin mudah terpengaruh), latar belakang pendidikan (semakin berpendidikan semakin sulit terpengaruh), jenis kelamin (wanita lebih mudah terpengaruh kekerasan daripada lelaki), tingkat pendapatan (kelompok berpendapatan rendah lebih mudah terpengaruh daripada kelompok berpendapatan tinggi).

Para penonton kelas berat yang sudah kecanduan televisi akan menganggap apa yang terjadi di televisi adalah dunia senyatanya. Misalnya, ketika diminta menanggapi perilaku kekerasan yang terjadi di masyarakat, para pecandu berat televisi menyatakan, “Sebab utama munculnya kekerasan karena masalah sosial.” Contoh lain, menurut sebuah penelitian lain (lihat Morison, 2017) akibat tayangan yang mereka saksikan, para pecandu berat televisi mengatakan bahwa 20% penduduk dunia bermukim di Amerika, walau senyatanya hanya 6%. Dengan kata lain, penilaian, persepsi, dan opini pemirsa tergiring sedemikian rupa sesuai dengan apa yang mereka lihat di televisi. Bagi pecandu berat

televise, apa yang terjadi pada televise itulah yang terjadi pada dunia sesungguhnya. Lebih jauh, Gerbner berpendapat bahwa media menanamkan sikap dan nilai tertentu. Media mempengaruhi penonton dan masing-masing penonton meyakinkannya, membuat pecandu kelas berat mempunyai kecenderungan sikap yang sama satu dengan lainnya. Televise, sebagaimana diteliti oleh Gerbner, adalah pendominasi 'lingkungan simbolik' seseorang. Teori Kultivasi menganggap bahwa televise tidak hanya disebut sebagai, "Jendela atau refleksi kejadian sehari-hari disekitar kita, tetapi 'dunia itu sendiri'." Atau, sebagaimana dinyatakan Gerbner (dalam McQuail, 2003), "Gambaran adegan kekerasan di televise lebih merupakan pesan simbolik tentang hukum dan aturan." Dengan kata lain, perilaku kekerasan yang diperlihatkan di televise merupakan refleksi kejadian di sekitar kita.

Karenanya, Nurudin (2003) menyatakan, "Jika kita menonton acara seperti Buser, Patroli Sidik, dll, di mana diperlihatkan beberapa perilaku kejahatan yang dilakukan masyarakat; maka dalam prespektif kultivasi, adegan yang terjadi dalam acara-acara itu diyakini sebagai penggambaran dunia yang sebenarnya: bahwa Indonesia adalah negara yang penuh kekerasan dengan tindak kejahatan yang sedemikian meluas dan mewabah." Inilah yang disebut 'sindrom dunia makna': pecandu berat televise memandang dunia sebagai tempat yang buruk.

Sebagaimana diutarakan, efek kultivasi memberikan kesan bahwa televise mempunyai dampak yang sangat kuat pada diri individu pemirsa kelas berat, membuat mereka beranggapan bahwa lingkungan sekitarnya sama seperti yang tergambar di televise. Dalam hal ini, dikenal 'dua tahap proses kultivasi', yaitu *mainstreaming* dan *resonance*. *Mainstreaming* adalah kecenderungan bagi kelompok kelas berat menerima realitas budaya dominan yang sama dengan realitas yang digambarkan media, walau realitas yang digambarkan media tidak sama dengan sebenarnya. Sedangkan *resonance* adalah ketika realitas eksternal masyarakat bergaung di televise untuk kemudian bergaung ulang dalam benak khalayak dan mendapatkan penguatannya (lihat West & Turner, 2008).

Bryant & Zillmann (2002) menyatakan, "Kultivasi melihat kontribusi terhadap konsepsi realitas sosial bukan sebagai proses *push* monolitik satu arah, melainkan sebagai proses gravitasional dengan sudut pandang dan arah *pull* yang bergantung pada tempat kelompok pemirsa dan gaya hidup mereka sejajar dengan referensi garis gravitasi, *mainstreaming* dunia televise. Jadi, kultivasi adalah proses interaksi antara pesan, audiens, dan konteks, yang terus berlangsung, kontinyu, dan dinamis."

Mari maknai ucapan Bryant & Zillman di atas. Berbeda dengan Gerbner yang menyajikan teorinya di sekitar tahun 50-60an dengan jumlah saluran siaran televise yang terbatas, Bryant & Zillman berada di era 2000an dengan jumlah *channel* televise yang telah mencapai puluhan dengan muatan isi yang beragam. Artinya, manakala di masa Gerbner pemirsa hanya bisa 'mandah' menerima apa yang ditayangkan saluran televise, di era Bryant & Zillman informasi ada di ujung jari pemirsa. Jika pemirsa tidak suka, dengan mudah ia bisa mengganti *channel* televise melalui *remote control* yang ada di tangannya. Ini bukan lagi proses mendorong '*push*' monolog satu arah dari satu tayangan ke pemirsanya seperti televise di masa lalu, melainkan proses gaya gravitasi tarik menarik antara suatu program acara dengan pemirsanya. Semakin banyak pemirsa yang menyukainya, semakin dibuatlah acara sejenis, dan semakin ditontonlah acara itu secara terus menerus; begitu seterusnya membuat proses kecanduan berkelanjutan secara dinamis.

Sebagaimana dinyatakan Bryant & Zillman, proses gaya tarik menarik ini tergantung kepada kelompok pemirsa (misal kaum muda memilih acara Musik MTV sementara yang lebih dewasa menonton berita), gaya hidup (peminat olahraga akan memilih *channel* olahraga, sebaliknya dengan peminat otomotif), dst. Jenis tayangan ini kemudian menjadi *mainstream* dan pada akhirnya beresonansi. Manakala ternyata adegan kekerasan disukai pemirsa, stasiun televise akan menayangkan program acara kekerasan dengan intensitas yang semakin menguat, semakin disukai, membuat kekerasan

baik secara kuantitas dan kualitas terus meningkat.

Maka, hakikatnya, proses gravitasi ‘tarik menarik’ *push-pull* di media televisi ini pada taraf tertentu memiliki karakteristik yang sama dengan internet (Vardiansyah, 2004). Guna memahami lebih jauh tentang hal ini, mari kupas karakteristik media terkini sebagai berikut.

Kultivasi dalam Kekinian

“*Medium is a Message*,” demikian kata McLuhan, 1964, dalam teori Ekologi Media (dalam West & Turner, 2008). Walau di masanya internet belum lahir, namun teorinya mampu memetakan pertumbuhan perkembangan media komunikasi hingga bentuk terkini. Ia menggambarkan perkembangan zaman dalam empat periode; mulai dari Era Tribal (orang belum mengenal tulis menulis, karenanya pesan disampaikan melalui audio, kisah dari mulut ke mulut), Era Melek Huruf (alat tulis ditemukan membuat mata menjadi organ dominan sehingga pesan lebih bersifat visual), Era Cetak (membuat pesan mampu diduplikasi dengan jumlah banyak melahirkan komunikasi massa), dan Era Elektronik (yang menuntut penggunaan semua indra kita dan, selain itu, memungkinkan manusia di seluruh dunia terhubung dalam waktu yang bersamaan).

Untuk pembahasan selanjutnya, mari sebut media massa – seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, dan sinema – sebagai media klasik dan internet sebagai media terkini. Dengan terminologi ini, jika kita mengupas Schwartz (1997), ia menyimpulkan bahwa jika pesan di media klasik didorong (*push*) dari komunikator ke komunikan, maka pada media terkini pesan justeru ditarik (*pull*) oleh komunikannya. Artinya, informasi ada di ujung jari komunikan yang aktif. Dalam kadar yang berbeda, sesuai perkembangan jumlah saluran televisi yang mencapai puluhan saat ini, membuat komunikan dapat secara aktif memilih *channel* yang sesuai kebutuhannya (Bryant & Zillman, 2002). Dengan kata lain, walau terdapat perbedaan antara media klasik dan modern, dalam beberapa hal terdapat juga persamaannya, yakni bahwa, “Prakarsa

pemilihan muatan informasi berada di tangan komunikan,” (lihat Vardiansyah, 2004).

Dalam pertumbuhan dan perkembangan media, terdapat ‘perbedaan’ namun juga bisa diidentifikasi ‘persamaan’-nya, sebagaimana dinyatakan Fidler (1997) dalam *Media Morphosis*. Walau secara fisik atau feature media terus berubah, namun dari segi esensi konten dan kecanduan yang ditimbulkannya cenderung sama (Straubhar & LaRose, 2012).

Secara klasik, Harold D. Lasswell menyatakan fungsi media massa adalah untuk memberi informasi, mendidik, dan menghibur; menurut Charles Wright (dalam Wiryanto, 2004) media berfungsi untuk pengawasan, menghubungkan, (*correlation*) – mobilisasi massa untuk berpikir dan bersikap atas suatu peristiwa atau masalah, mentransmisikan budaya, dan hiburan; sedangkan fungsi media bagi DeVito adalah untuk menghibur, membujuk, menginformasikan, menganugerahkan status, ‘membius’, serta menyatukan dan menumbuhkan rasa kebersamaan. Namun, fungsi-fungsi ini akan menjadi negatif manakala muatan pesannya adalah negatif semisal tayangan kekerasan apalagi jika yang menyaksikannya adalah anak-anak. Masalahnya, dengan merebaknya teknologi internet, orangtua tidak lagi bisa menyerahkan tanggungjawab muatan isi media kepada pemerintah untuk mengaturnya. Tapi, masihkah pemerintah punya kuasa untuk sepenuhnya mengendalikan isi media?

Merebaknya globalisasi menembus batas-batas negara (*nation state*). Apple tidak lagi merupakan industri yang produknya dibuat di Amerika, melainkan juga di India. Samsung tidak semata mengembangkan produknya di Korea. Siaran Al-Jazeera tidak semata bisa disaksikan oleh negara-negara teluk. *The Sacred Riana* tampil *America’s Got Talent* dan bisa disaksikan di Indonesia secara *live*. Inilah yang diurai Kenichi Ohmae (1995) dalam *the End of Nation State*, berakhirnya kekuasaan negara bangsa. Jika era ‘negara bangsa’ (*nations state* atau pemerintahan) dalam mengendalikan isi media juga telah berlalu, ketika warga di Indonesia bisa mengakses muatan isi pesan dari luar Indonesia, dan kendali atas muatan

isi media menjadi niscaya, maka peran orangtua semakin mutlak diperlukan.

Terdapat sebuah pertanyaan yang melahirkan dua perspektif berbeda dalam memandang transformasi masyarakat dalam kaitannya dengan teknologi: manusia mengendalikan teknologi atau teknologi yang mengendalikan manusia? Terdapat dua sudut pandang dalam menjawab pertanyaan ini. Sudut pandang pertama memandang teknologi mengendalikan perubahan dalam masyarakat, sebagaimana kita lihat Tofler (1990) dalam *the Third Wave*. Alat-alat pertanian dianggap sebagai tonggak era pertanian, mesin uap menjadi tonggak era industri, dan revolusi komputer dan internet menandai lahirnya era informasi. Bagi sudut pandang ini, teknologi mempunyai kekuatan dan masyarakat harus mengikuti jamanannya, bertransformasi mengikuti tuntutan teknologi mutakhir. Masyarakat manusia, sebagaimana dinyatakan Eric Fromm (1996), tidak lebih dari sebuah 'mesin otomatis' yang merupakan bagian dari, "Mesin besar peradaban dan teknologi."

Peter Drucker (1993) mewakili sudut pandang kedua, yang bisa kita lihat dalam *Post Capitalis Society*, meyakini bahwa apapun yang timbul dalam peradaban manusia mempunyai sebab-sebab potensial yang ada dalam diri manusia sendiri. Bagi Drucker, Revolusi Industri adalah proses perkembangan pengetahuan masyarakat, pengetahuan manusia lebih utama daripada perubahan teknologi dan, tanpa perkembangan pengetahuan manusia, teknologi terbaru tidak akan lahir. "Sebab utama transformasi masyarakat ada di dalam diri manusia sendiri, bukan dari 'luar' dirinya. Era informasi terjadi karena adanya hasrat primordial manusia untuk berkomunikasi satu sama lain tanpa batasan kelas, tanpa batasan ras, tanpa terlimitasi oleh mahalnnya biaya, tanpa campur tangan pemerintah untuk mengendalikan konten muatan informasi."

Apun sudut pandangnya, entah 'manusia yang mengendalikan teknologi' atau 'teknologi yang mengendalikan manusia', teori akal universal akan menyatakan bahwa eksistensi internet hingga melahirkan bentuk media komunikasi terkini hakikatnya adalah evolusi manusia menuju kesempurnaannya,

yakni masyarakat dunia yang hidup secara alamiah dalam pancaran akal budi berupa nilai-nilai prinsip yang semakin sempurna (lihat Mahayana, 1999). Di sisi lain, karena proses yang sedemikian cepatnya, masyarakat harus berhati-hati dengan dampak aksidental yang baik maupun buruk dari media komunikasi terkini. Karenanya, peran orangtua untuk membimbing anak-anaknya dalam melintasi perubahan zaman dan teknologi adalah kemutlakan.

Mahayana (1999) menulis, "Keluhan masyarakat Jepang mengenai eksploitasi seks anak-anak melalui internet, yakni suatu upaya agitasi nafsu-nafsu hewaniah para penikmat perzinahan untuk memandang anak-anak sebagai objek seks, telah menular pada fenomena artis-artis kecil yang berjoget seksi di layar televisi kita." Yang menghawatirkan, bukan hanya perilaku seksual yang dapat ditiru anak, melainkan juga tindak kekerasan yang mereka saksikan melalui televisi maupun *gadget* di tangan mereka.

Pertumbuhan dan perkembangan teknologi komunikasi memang memiliki dampak positif, sebagaimana juga kandungan negatifnya. Bukan semata karena melihat sisi negatif, maka anak-anak dijauhkan dari teknologi komunikasi. Hasrat untuk berkomunikasi, berbagi informasi dan pengetahuan secara bebas telah mendorong masyarakat mengembangkan teknologi komunikasi hingga bentuknya terkini, melahirkan media baru yang telah membentuk ruang dan waktu baru: bersifat nirjarak dan nirwaktu, yang disebut *cyberspace*.

Tentang hal ini, Mahayana (1999) menyatakan, "Dalam ruang dan waktu baru manusia tidak perlu pergi naik pesawat apabila hendak berkomunikasi *face-to-face* dengan rekannya di belahan dunia lain. Juga ia tidak perlu capek-capek ke kantor pos untuk mengirim surat undangan ke 1000 peserta konferensi. Pun ia tidak bisa dibatasi untuk menonton film dari berbagai negara. Banyak hal bisa ia lakukan *on his finger tips*." Semua ada di dalam genggamannya *gadget*-nya, yang bisa membuatnya kecanduan; *gadget* yang jika diberikan orangtua kepada anak-anaknya tanpa kendali juga bisa membuat kecanduan. Karenanya, *parenting* menjadi penting, bukan

semata dalam mengendalikan muatan isi media melainkan juga dalam penggunaan media oleh anak.

Parenting: Tinjauan Teori Peran

Teori Peran sangat luas dan beragam, bahkan dapat ditelusuri hingga sebelum tahun 1900an, meskipun penggunaan istilah ‘peran’ (*role*) baru menjadi umum pada 1930-an. Inti teori ini menyatakan, dalam kehidupannya setiap individu memiliki berbagai peran dimana setiap peran akan menuntut bagaimana ia harus berperilaku.

Bagi Banton, 1996 (dalam Fong, 2008) *peran* adalah, “Perilaku yang diharapkan terkait dengan posisi sosial.” Istilah *peran* terkadang diperluas hingga termasuk, “Status sosial dan untuk menyertakan perilaku yang dipamerkan, di samping perilaku yang diharapkan” kata George, 1993 (dalam Szinovacz, 1998). Merujuk Merton, 1957 (dalam Handy & Conway, 1988), *posisi sosial* atau *status sosial* adalah, “Posisi dalam sistem sosial yang melibatkan hak dan kewajiban sebagaimana diharapkan.” Sesuatu yang ‘diharapkan’ itu penting. Misalnya, seorang mahasiswa harus menjalankan *perannya selaku mahasiswa* dan sebagai status sosial harus ia tampilkan dalam perilaku (misalkan dalam bertutur kata atau berpakaian) sebagaimana yang diharapkan (mahasiswa bertindak layaknya mahasiswa: rajin, sopan, santun, baik budi pekertinya) karena ia memiliki hak selaku mahasiswa sebagaimana ia memiliki kewajiban selaku mahasiswa.

Peran yang dilakoni manusia sangat luas dan beragam, dan karenanya juga terdapat beragam teori peran. Kita tidak bisa berbicara tentang satu Teori Peran, melainkan beberapa teori peran dalam berbagai varian. Yang pasti, Teori Peran telah mengilhami dan terus menginspirasi banyak penelitian. Ada beberapa teks tentang Teori Peran. Kita dapat mencermati apa dan bagaimana Teori Peran berkembang dari waktu ke waktu, misalnya dengan merujuk pada Biddle & Thomas, 1986 (dalam Flynn & Lemay, 1999). Mereka coba menggabungkan berbagai teks independen mengenai teori ini hingga menjadi satu bagian yang koheren sebagai upaya memahami dasar-dasar Teori Peran. Melalui Biddle & Thomas,

kita bisa mendapat gambaran bagaimana bidang ini bertumbuh ke berbagai arah dan bagaimana pandangan para teoretisi dan peneliti menjadi begitu sangat beragam. Kita juga bisa membaca pada Turner (2001), yang memberikan penjelasan lebih jauh dan modern tentang Teori Peran hingga berbagai variannya dalam bentuk terkini. Selain itu, penjelasan ensiklopedis juga bisa dilihat dalam *Ensiklopedia Internasional Ilmu Sosial* yang disusun Darity (2008).

Dari berbagai literatur itu, kita bisa menyimpulkan bahwa Teori Peran berangkat dari perspektif sosiologi dan psikologi sosial yang menganggap bahwa, “Sebagian besar aktivitas sehari-hari menjadi *aktting* dari kategori yang didefinisikan secara sosial (misalnya: ibu, manajer, guru).” Setiap peran adalah seperangkat hak, tugas, harapan, norma dan perilaku yang dituntut dan harus dipenuhi seseorang. Karenanya, dalam teori ini, pelaku peran disebut sebagai *aktor* yang tengah ber-*aktting*.

Hakikatnya, teori ini didasarkan pada pengamatan bahwa orang-orang berperilaku dengan cara yang dapat diprediksi, dan bahwa perilaku individu didasari oleh konteks spesifik yang dibangun berdasarkan posisi sosial dan faktor-faktor lainnya. Karena peran seseorang sangat tergantung dalam konteks situasional yang ditampilkan dalam *ruang dan waktu* tertentu, maka *teater* adalah metafora yang sering digunakan dalam Teori Peran, misalnya dalam Dramaturgi Goffman yang berbicara tentang, “Perbedaan karakteristik yang kita perankan saat berada di *panggung depan* atau *panggung belakang*.” (Lihat West & Turner, 2008)

Sejarah kehidupan manusia menunjukkan evolusi peran sosial, beberapa peran ada yang menghilang dan ada juga peran baru yang dahulu tidak dikenal. Misal, dulu ada peran selaku petugas steno – karenanya ada pelatihan stenograf – yang kini telah hilang. Sebelum televisi ditemukan, tidak ada peran penyiar televisi. Ada juga peran yang abadi, semisal peran selaku orangtua atau anak.

Hakikatnya, perilaku peran dipengaruhi oleh tiga aspek: (1) norma-norma menentukan situasi sosial, (2) harapan internal dan eksternal terhubung ke peran sosial, (3) sanksi sosial,

berupa hukuman dan penghargaan, digunakan untuk mempengaruhi perilaku peran. Ketiga aspek ini digunakan untuk mengevaluasi perilaku kita sendiri maupun perilaku orang lain (Biddle, 1979).

Berdasarkan ketiga hal itu, Heinrich Popitz mendefinisikan peran sosial sebagai norma perilaku yang harus ditaati dalam kelompok sosialnya. Dalam hal ini norma perilaku, menurut Popitz, adalah, “Seperangkat perilaku yang menjadi ciri khas di antara anggota kelompok”. Dan, manakala ada penyimpangan, sanksi akan dijatuhkan (Popitz, 2017).

Dalam keberagamannya, untuk memahami Teori Peran sebaiknya melihat pada perspektif umum tradisi teoritis yang dianutnya. Namun, apapun perspektif atau tradisi yang dibawanya, teori ini secara general mengemukakan proposisi berikut: *Pertama*, pembagian kerja dalam masyarakat mengambil bentuk interaksi di antara posisi-posisi khusus yang heterogen yang disebut peran. *Kedua*, peran sosial terkait kepada bentuk perilaku yang ‘tepat’ dan ‘diizinkan’ dengan berpedoman pada norma-norma sosial yang diakui bersama dan karenanya menentukan harapan. *Ketiga*, ketika individu menyetujui peran sosial yang dilakoninya, yaitu manakala mereka menganggap perannya ‘sah’, mereka akan dikenakan ‘*cost*/biaya’ untuk menjalankannya dan juga ‘*cost*/biaya’ untuk menghukum kepada pelanggarnya. Antisipasi atas imbalan dan hukuman (*reward and punishment*) serta kepuasan berperilaku dengan cara prososial menjelaskan mengapa aktor berperilaku sesuai dengan persyaratan peran. Misal, seorang ibu berkewajiban menjalankan peran selaku pengasuh anak yang jika tidak ia jalankan akan mendapatkan sanksi sosial.

Teori Peran dibangun dalam empat asumsi, yaitu: (1) manusia mendefinisikan peran bagi dirinya sendiri dan orang lain berdasarkan pembelajaran sosial, (2) manusia membentuk harapan tentang peran yang akan dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, (3) manusia harus mendorong dirinya sendiri dan orang lain berperilaku sebagaimana yang diharapkan, dan (4) manusia berperilaku sesuai peran yang ia pilih untuk jalankan (Biddle, 1979).

Dalam keseharian, setiap manusia harus melakoni peran sosial yang berbeda, sesuai kontekstual bidang kehidupannya: di rumah, di kantor, di kampus, di masjid, dll. Misal, di rumah saya adalah seorang ayah, tapi ketika berhadapan dengan orangtua maka saya adalah seorang anak. Di kampus, pagi hari saat saya mengajar di jenjang S1, saya adalah seorang dosen yang harus menjalankan peran selaku dosen. Sore hari, saya melanjutkan kuliah S3, menjadi mahasiswa, dan karenanya menjalankan peran selaku mahasiswa. Begitu seterusnya (Vardiansyah, 2008; lihat juga Vardiansyah & Febriani, 2017).

Maka, orangtua memiliki perannya sendiri. Selaku orangtua, ia memiliki hak dan kewajiban terhadap anak-anaknya, menimbulkan pertanyaan: peran seperti apakah yang dituntut dari orangtua dalam konteks mengawasi penggunaan media anak? Lebih mendasar lagi, mengapa kewajiban peran ini penting, bahkan sejak anak berusia dini, yang aktivitasnya disebut *parenting*?

Penelitian Terdahulu: Pentingnya Parenting

Parenting adalah upaya pendidikan yang dilaksanakan oleh orangtua dengan memanfaatkan sumber-sumber yang tersedia dalam keluarga dan lingkungan. “*Parenting* merupakan sebuah proses interaksi berkelanjutan antara orang tua dan anak-anak mereka yang meliputi aktivitas-aktivitas sebagai berikut: memberi makan (*nourishing*), memberi petunjuk (*guiding*), dan melindungi (*protecting*) anak-anak ketika mereka tumbuh berkembang” (Direktorat PAUD, 2011). Khusus dalam konteks naskah ini, konsep *protecting* terfokus pada perlindungan anak terhadap penggunaan media dan tayangan kekerasan yang dikandungnya.

Lebih jauh ditegaskan, “*Parenting* anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar, menempati posisi sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.” Anak usia dini merupakan masa kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat memengaruhi proses serta hasil pendidikan tahap selanjutnya. Karena usia dini (0 – 8) krusial bagi anak dalam mengembangkan potensinya, periode ini sering disebut *the*

golden age yang sangat menentukan perkembangan kualitas mereka selaku manusia di masa mendatang. Sebagaimana bisa kita lihat pada penelitian Osborn, White, dan Bloom, 1993, (dalam Mutiah, 2010) yang menyatakan bahwa, “Perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupan mereka.” Sekitar 50% variabel-variabel kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua, yang disebut masa remaja. Hasil penelitian menyimpulkan, “Kehidupan pada masa anak sangat penting khususnya berkaitan dengan diterimanya rangsangan (stimulus) dan perlakuan dari lingkungan hidupnya.”

Masa kanak-kanak adalah periode kritis atau sensitif dimana kualitas perangsangan harus diatur sebaik-baiknya dan, karenanya, memerlukan intervensi dari orangtua maupun guru. Sebagaimana dinyatakan Reber (1995), “*A period of time, biologically determined, during which organism is optimally ready for acquisition of specific responses*”. Juga dinyatakan oleh Papalia & Olds (1992), “*Critical period is a specific time during development when a given event has its greatest impact*”.

Pestalozzi (1969) berpendapat bahwa anak belajar melalui pengamatan dimana, “Pengamatan seorang anak di usia dini akan membangun pengertian–pengertian.” Penelitian Peoples (1998) menyebutkan, “75% pengetahuan diperoleh melalui pengamatan.” Sedangkan Erickson & Strommer (1991) mengatakan bahwa, “Berbagai gangguan psikologi yang dialami seseorang timbul karena adanya pengalaman yang tidak menyenangkan di masa kanak – kanak, misalnya kekurangan kasih sayang atau perpisahan dengan ibu.” Jadi, pendidikan anak usia dini sangat penting dilakukan, sebagai dasar pembentukan budi pekerti luhur, kepandaian, dan keterampilan sebagai bekalnya kelak selaku manusia dewasa.

Sementara itu, para ahli psikologi anak sebagaimana bisa dilihat pada Fudyartanta (2012) menyatakan adanya 3 macam periode saat anak berusia 0 – 6 tahun yang berproses secara simultan bersamaan dan, karenanya, sangat menentukan dalam pembentukan

kepribadian dan perkembangan intelegensi anak. *Pertama: Periode Peka*, di usia ini anak sangat efektif untuk belajar bahasa (2,5 – 4 tahun), kemampuan mengenal angka (2 – 3,5 tahun), dan kemampuan menulis (4 – 5,5 tahun). *Kedua: Periode Egosentris*, karena di periode ini sedang bertumbuh sikap menang sendiri, selalu ingin dituruti, selalu mencari perhatian, selalu melihat segala sesuatu dari sudut pandang sendiri, dan sulit menerima penjelasan orang lain. *Ketiga: Periode Meniru* di mana anak tumbuh sebagai peniru ulung atas apa yang ia lihat dari lingkungan sekitar.

Mari berfokus kepada *Periode Meniru*, yaitu ketika anak sedang bertumbuh selaku peniru ulung. Para ahli sepakat, anak adalah makhluk paling unik di dunia dan masa anak-anak adalah paling menyenangkan selama hidupnya dan, karenanya, apapun perilaku dan tingkah laku mereka pasti menunjukkan suasana menyenangkan dan bahagia. Dalam periode peniruan, kehidupan seorang anak ke depan akan sangat dipengaruhi oleh perilaku dan kebiasaan orangtuanya (Baharudin & Wahyuni, 2007). Anak akan mengikuti kebiasaan baik atau buruk orangtuanya, kakek neneknya, dan orang-orang di sekitarnya. Proses meniru adalah proses belajar anak. “Otak anak laksana spons yang begitu kuat menyerap segala hal yang diterimanya, berkembang sangat pesat khususnya pada era *golden age*, yakni usia 0-5 tahun,” (Fudyartanta, 2012). Di usia ini, peran orang tua untuk memberikan stimulus sangatlah penting semisal dalam memberikan contoh sikap, yang akan di-*copy paste* oleh anak. Baharudin & Wahyuni menyatakan (2007) bahwa anak-anak meniru setidaknya 25% perkataan orang yang sering didengarnya dan sekitar 60-70% anak akan meniru tindakan yang dilihat dari orang-orang yang ada disekitarnya. Karenanya, *parenting* adalah peran penting orangtua yang harus ia jalankan kepada anak-anaknya.

Secara umum, terdapat tiga lingkungan yang sangat mempengaruhi kualitas mental dan spiritual anak. Yaitu: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan sosial budaya yang berhubungan dengan nilai-nilai serta norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Dengan berevolusinya media komunikasi hingga bentuk gadget saat ini,

membuat penggunaan media dapat menyusup ke dalam tiga lingkungan itu. Ketiga lingkungan tersebut saling menopang dalam mempengaruhi perkembangan dan pembentukan karakter anak. Hakikatnya, lingkungan kedua dan ketiga dapat dikendalikan pengaruhnya jika lingkungan pertama – yakni orangtua dalam keluarga – mampu mengoptimalkan peran *parenting* yang harus dijalankannya.

Para ahli sepakat, anak adalah makhluk aktif yang tengah dalam penjajakan mencari jati dirinya. Mereka membutuhkan pemandu agar tidak salah dalam memilih jalan hidup. Pemandu utama dan pertama adalah orangtua. Orangtua tidak bisa serta merta mengalihkan tanggungjawabnya kepada guru di sekolah. Karenanya, orangtua perlu memahami perannya dalam menumbuh kembangkan anak, serta memahami pula teknik berinteraksi dengan anak yang sesuai dengan tuntutan jaman. Ada baiknya mengutip pernyataan Bucy (2005), “Tidak ada artinya jika kita terus menerus menyalahkan muatan isi media komunikasi sebagai biang kerok kerusakan moral dan kepribadian anak-anak, karena media komunikasi sebagai sumber informasi dan hiburan akan terus hadir dan mengemuka di tengah-tengah kita yang akan terus mempengaruhi mental, emosi, fisik dan perkembangan jiwa anak.”

Teori Kultivasi dan Teori Peran dalam Simpul Kekinian

Kultivasi Gerbner sejatinya berbicara tentang media televisi dan kandungan kekerasan serta pengaruhnya pada perilaku permirsa. Dinyatakan West & Turner (2008) saat mengulas Analisis Kultivasi, “Kita adalah masyarakat yang bergantung kepada televisi dan pada apa yang ditawarkannya setiap hari.” Televisi telah menemukan jalannya ke dalam ruang tamu kita, percakapan kita, dan bahkan keadaan psikis kita. Kini, adegan kekerasan bukan semata bisa kita temui dalam tayangan televisi – seiring pertumbuhan dan perkembangan media – juga ada dalam genggam *gadget* yang bisa dibawa kemana pun dan diakses darimana pun oleh siapa pun, termasuk anak-anak kita.

Pada masanya, Gerbner mengawali *Proyek Indikator Budaya* dengan melakukan pengamatan secara kontinyu, terus menerus, dan berkala terhadap program acara televisi tentang konsepsi mengenai realitas sosial yang ditanamkan dalam perilaku khalayak. Ini mengawali apa yang kemudian dikenal dengan istilah ‘kultivasi’ sebagai sebuah teori sekaligus metode analisis. Dari sini kita dapat membangun sebuah argumen kausalitas dalam pemaknaan media yang lebih luas, bukan semata televisi, dengan menyatakan bahwa “media dengan muatan isi pesannya mengkultivasi konsepsi kita akan realitas sosial.”

Kultivasi merupakan sebuah teori yang memprediksikan dan menjelaskan pembentukan jangka panjang dari persepsi, pemahaman, dan keyakinan mengenai dunia sebagai akibat dari konsumsi pesan media dan penggunaan media secara menerus. Teori Kultivasi menunjukkan bahwa media mulai dari televisi hingga hingga *gadget* terkini mampu mengkultivasi keyakinan tertentu mengenai realitas yang dianggap sebagai sesuatu yang umum, yang membut situasi menjadi krusial manakala penggunaannya adalah anak-anak tanpa *parenting* orangtua.

Secara klasik, Gerbner menyatakan, “Kebanyakan dari apa yang kita ketahui, atau apa yang kita pikir kita ketahui, sebenarnya tidak pernah kita alami secara pribadi,” (Gerbner dalam West & Turner, 2008). Dinyatakan Vardiansyah (2008; lihat juga Vardiansyah & Febriani, 2017), “Manusia mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman, baik pengalamannya sendiri maupun pengalaman orang lain yang disampaikan kepadanya melalui berbagai media komunikasi yang ada: tatap muka, telepon, surat kabar radio, televisi, hingga internet.” Dan ketika anak-anak dengan naluri ingin tahunya yang tinggi mendapatkan pengetahuan melalui konten media yang positif tentu tidak masalah, problem muncul manakala konten yang dikandung media bermuatan negatif, sementara orangtua mengabaikan peran *parenting*-nya.

Berdasarkan pembahasan teoretis dan kajian penelitian terdahulu, konklusi yang bisa digarisbawahi adalah, *pertama*, bahwa media

komunikasi memainkan peranan teramat penting dalam bagaimana orang memandang dunia mereka. Dalam situasi kekinian, kebanyakan kita mendapatkan informasi melalui media, demikian juga anak-anak kita. Berbagai informasi yang dibawa oleh media dapat membentuk realitas yang bagi anak-anak pemirsanya akan mereka yakini sebagai sebuah kebenaran.

Kedua, Teori Kultivasi mengkategorisasi pemirsa televisi atas kelas berat dan kelas ringan. Dalam situasi kekinian, *gadget* pun menimbulkan kecanduan yang lebih parah karena untuk mengaksesnya kita tidak harus ke ruang tamu sebagaimana penggunaan televisi, melainkan dapat diakses dari mana pun, oleh siapa pun, tentang muatan isi apa pun. Dalam hal ini, yang perlu diaktualisasi atau didefinisikan adalah durasi dan frekwensi penggunaan media dalam konteks kekinian atas kategori 'pengguna kelas berat' dan 'pengguna kelas ringan'.

Ketiga, sebagaimana diutarakan, aktivitas menyaksikan muatan media yang mengandung kekerasan bagi pecandu kelas berat dapat menanamkan suatu anggapan bahwa dunia adalah tempat yang penuh kekerasan; dan pengguna kelas berat merasa bahwa terdapat lebih banyak kekerasan di dunia dibandingkan dengan kenyataannya atau daripada yang dipersepsikan pengguna kelas ringan. Maka, dalam kekuatan dampak seperti ini, sekali lagi ditekankan betapa peran orangtua dalam *parenting* adalah kemutlakan. Dalam sejarah kehidupan manusia, walau ada peran yang hilang, ada peran baru, namun ada peran abadi; dan *parenting* masuk kategori ini.

Keempat, media komunikasi juga memainkan perannya dalam menyajikan informasi yang tidak layak dan terlalu dini bagi anak-anak. Menurut para pakar, dibalik keunggulan positif yang dimilikinya, media komunikasi berpotensi besar dalam meningkatkan perilaku negatif di tengah berbagai lapisan masyarakat, khususnya anak-anak. Kecemasan terhadap dampak tayangan kekerasan pada anak-anak adalah sangat beralasan, banyak penelitian telah membuktikan hal ini. Yang dikhawatirkan para ahli, anak-anak belum mampu membedakan mana yang baik dan buruk serta mana yang

pantas dan tidak pantas. Sebagaimana banyak penelitian menunjukkan, tayangan kekerasan di media memiliki daya tiru yang sangat kuat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kelima, kebutuhan untuk mendapatkan hiburan, pengetahuan dan informasi secara mudah melalui media massa tidak dapat dihindarkan. Media komunikasi hingga bentuknya terkini selain semakin mudah diakses, juga menyuguhkan banyak sekali pilihan, tinggal bagaimana pengguna memilih muatan isi yang dibutuhkan. Banyak hal yang belum diketahui dan ingin diketai seorang anak, karenanya tanpa pengawasan ia akan mencari sendiri dan coba meniru perilaku yang ia lihat dan amati. Sebagaimana diungkap Teori Peran, peran orangtua dalam mengarahkan anak-anaknya.

Daftar Pustaka

- Alasuutari, Pertti. 1999. *Rethinking the Media Audience: the New Media*. CA: Sage Publications.
- Baharudin & Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Biagi, Shirley. 2011. *Media Impact: An Introduction to Mass Media*. MA: Boston.
- Biddle, Bruce J. 1979. *Role Theory: Expectations, Identities, and Behavior*. New York: Academic Press.
- Bucy, E. Page. 2005. *Living in the Information Age: A New Media Reader*. Wadsworth Thomson Learning.
- Bryant, Jennings & Dolf Zillmann (ed). 2002 – 2nd edition. *Media Effects: Advanced in Theory and Research*. London: Laurence Erlbaum Associates.
- Chun, Wendy Hui Kyong & Thomas Keenan. 2006. *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*. New York: Routledge.
- Darity, William A. 2008. *International Encyclopedia of Social Sciences*. McMillan Reference.

- Drucker, Peter F. 1993. *Post Capitalist Society*. Washington: Butterworth-Heinemann
- Erickson, B. L. & D.W. Strommer. 1991. *Teaching College Freshmen*. San Francisco: JosseyBass.
- Fidler, Roger. 2003-terjemahan. *Media Morphosis: Understanding Media*. Jakarta: Adikarya.
- Flynn, Robert J. & Raymond A. Lemay. 1999. *A Quarter Century of Normalization and Social Role Valarization: Evolution and Impact*. Ottawa: University of Ottawa Press.
- Fong, Jack. 2008. *Revolution of Development*. Florida: Bocoraton.
- Fromm, Eric. 1996-terjemahan. *The Revolution of Hope*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Fudyartanta. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gates, Bill. 1996-terjemahan. *The Road Ahead*. Jakarta: Infotek Media Sejati.
- Handy, Charles. 1996. *Beyond Certainty*. Boston: Harvard Business School.
- Handy, Margareth E. & Mary E. Conway. 1988. *Role Theory*. Appleton & Lange.
- Huesmann, L. Rowell. 1994. *Agresive Behavior: Current Perspective*. New York: Plenum Press.
- Huston, Aletha C. 1992. *Big World Small Screen: the Role of Television in American Society*. Nebraska: University of Nebraska.
- Liebert, R. M., J.F. Sprafkin & E.F. Davidson. 1989-3rd Edition. *The Early Window: Effects on Television Youth*. New York: Pergamon.
- Littlejohn, Stephen W., Karen A. Foss & John G. Oetzel. 2017-Eleventh Edition. *The Theory of Human Communication*. Illinois: Waveland Press, Inc.
- Mahayana, Dimitri. 1999. *Menjemput Masa Depan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martin, William J. 1995. *The Global Information Society*. Hampshire: Aslib Gower.
- McQuail, Denis. 2000. *Mass Communication Theories*. London: Sage Publication.
- Miller, Katherine. 2005. *Communication Theories: Perspectives, Processes, and Contexts*. New Yotk: McGraw-Hill
- Mirabito, Michael M.A. 1997-third Edition. *The New Communications Technologies*. Washington: Butterworth-Heinemann
- Morizan. 2017. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenada Media.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Anak Usia Bermain*. Prenada Media Group.
- Naisbit, John. 1994-terjemahan. *Global Paradox*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Nurudin. 2003. *Komunikasi Massa*. Malang: Cespur
- Ohmae, Kenichi. 1995. *The End of Nation State*. New York: Free Press.
- PAUDNI – Kemendiknas. 2011. *Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan dan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Papalia, Diane E. & Sally Wendkos Olds. 1992. *Human Development*. McGraw-Hill
- Pavlik, John V. 1998. *New Media Technology*. Needham Heights: Allyn & Bacon.
- Popitz, Heinrich. 2017. *Phenomena of Power: Authority, Domination, and Violence*. Cup Press.

- Pestalozzi, Johan Heinrich. 1969. *The Education of Man*. Greenwood.
- Reber, Arthur S. 1995. *Dictionary of Psychology*. Penguin Book.
- Safko, Lon. 2010-Second Edition. *The Social Media Bible: Tactics, Tools & Strategies for Business Success*. Canada: John Wiley & Sons.
- Schwartz, Evan I. 1997. *Webonomics*. New York: Broadway Books.
- Strassberger, Victor C, Barbara J. Wilson & Amy B. Jordan. 2009. *Childre, Adolescents, and the Media*. London: Sage Publication
- Straubhaar, Robert LaRose & Lucinda Davenport. 2012-Seventh Edition. *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Szinovace, Maximiliane E. 1998. *Handbook of Grandparenthood*. London: Green Wood Press.
- Tofler, Alfin. 1990. *The Third Wave*. New York: Bantam Books.
- Tapscott, Don & Art Caston. 1992. *Paradigm Shift: The New Promise of Information Technology*. New Jersey: McGraw-Hill
- Van Dijk, Jan. 2009. *The Networks Society: Social Aspect of New Media*. New York: SAGE Publication.
- Vardiansyah, Dani. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Ghalia Indonesia.
- _____. 2008. *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Indeks.
- Vardiansyah, Dani & Erna Febriani. 2017. *Filsafat Ilmu Komunikasi: Pengantar Ontologi, Epistemologi, Aksiologi*. Jakarta: Indeks.
- West, Richard & Lynn H. Turner. 2008-terjemahan. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Grasindo.
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kultivasi>
- <https://www.kumparan.com/@kumparanmom/dampak-konten-kekerasan-di-media-pada-perilaku-anak>
- <http://www.mediaindonesia.com/read/detail/114722-survei-nielsen-masyarakat-indonesia-makin-gemar-internetan>
- <http://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/2017/11/28/perkelahian-pelajar-dipicu-konten-media-sosial-414746>
- <http://www.pontianak.tribunnews.com/2018/02/22/ternyata-kasus-kekerasan-terhadap-anak-efek-negatif-sosial-media>
- <https://www.viva.co.id/digital/digilife/838794-data-internet-indonesia-pengguna-anak-anak-mengejutkan>