

Motivasi Menonton *Si Bolang* di Trans7 dalam Mendorong Anak untuk Bermain Aktif

Hapsari Putri Utami, Sri Budi Lestari

Email : hapsariputri26@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

ABSTRAK

Kasus ‘candu’ terhadap gadget membuat anak lebih mengesampingkan kegiatan bermain aktifnya. Salah satu tayangan televisi anak yang hingga saat ini menampilkan kegiatan bermain aktif ditunjukkan dalam program *Si Bolang* di Trans7. Observasi awal peneliti menemukan 5 dari 7 anak yang menonton *Si Bolang* menyukai adegan bermain yang ditampilkan. Adegan bermain yang ditayangkan *Si Bolang* memperlihatkan aktivitas yang memerlukan banyak gerakan tubuh.

Penelitian berjudul “Motivasi Menonton *Si Bolang* di Trans7 dalam Mendorong Anak untuk Bermain Aktif” bertujuan ingin mengetahui apa yang menjadi motivasi anak-anak menonton *Si Bolang* dan bagaimana motivasi anak dapat mendorong keinginannya untuk bermain aktif. Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan pendekatan fenomenologi yang mengacu pada teori motivasi seseorang menggunakan televisi oleh Alan Rubin (West & Turner, 2008: 102), dibagi dalam beberapa kategori seperti kesenangan, relaksasi, dan untuk mempelajari muatan tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan *indepth interview* secara *open-ended* serta menggunakan panduan wawancara. Unit analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik yang merujuk kepada analisis data fenomenologi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi anak menonton televisi hanya untuk relaksasi. Terdapat anak yang terdorong untuk menonton televisi karena adanya faktor pendorong dari luar dirinya yaitu dari orang tua. Namun, jika dilihat dari motivasi anak menonton tayangan televisi (*Si Bolang* di Trans7) untuk kesenangan dan untuk mempelajari muatan tertentu. Anak-anak memiliki alasannya masing-masing mengapa menonton televisi dan menyukai *Si Bolang*. Selain itu, tidak semua motivasi anak menonton *Si Bolang* dapat mendorong anak untuk bermain aktif. Faktor keterbatasan alat dan mengetahui adegan dalam tayangan *Si Bolang* yang sudah dipersiapkan dengan baik oleh kru, menjadi alasan anak mengapa tidak menirukan kegiatan bermain aktif ala Bolang. Anak menirukan adegan bermain aktif ala Bolang menggunakan alat seadanya dan dengan cara bermain mereka sendiri.

Kata Kunci: Anak, Bermain, Menonton, Motivasi, *Si Bolang*

ABSTRACT

The 'opiate' case against gadgets makes children to put aside their active playing. One of the children's television shows which to date shows active playing is show cased in the *Si Bolang* program on Trans7. Preliminary observations by researcher found that 5 out of 7 children who watched *Si Bolang* liked the playing scenes that were displayed. The playing scene that was aired by *Si Bolang* showed activities that require a lot of body movements.

The study entitled "Motivation to Watch *Si Bolang* on Trans7 in Encouraging Children to Play Active" aims to find out what motivates children to watch *Si Bolang* and how children's motivation can encourage their desire to play active. Using descriptive qualitative research methods and a phenomenological approach that refers to the theory of motivation of someone using television by Alan Rubin (West & Turner, 2008: 102), divided into several categories such as pleasure, relaxation, and to learn certain content. Data collection is done by in-depth interviews with open-ended and using interview guides. The unit of analysis in this study uses techniques that refer to the analysis of phenomenological data.

The results showed that children's motivation to watch television was only for relaxation. There are children who are compelled to watch television because of a motivating factor from outside themselves, that is from parents. However, when viewed from the child's motivation to watch television shows (*Si Bolang* on Trans7) for pleasure and to learn certain content. Child has their reasons for watching television and liking *Si Bolang*. In addition, not all children's motivation to watch *Si Bolang* can encourage children to play active. The limitation factor of the tool and knowing the scenes in *Si Bolang* shows that have been well prepared by the crew are the children's reasons why they don't imitate Bolang-style play active. Children imitate Bolang-style active play scenes using improvised tools and playing with their own way.

Key words: Children, Play, Watch, Motivation, Si Bolang

PENDAHULUAN

Komunikasi saat ini tidak hanya dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung saja. Namun dapat dilakukan melalui berbagai sarana media, salah satunya media massa. Media massa memang sangat membantu sebagai sarana memperluas komunikasi karena dapat dilakukan secara serentak pada saat itu juga dan mencakup khalayak secara luas. Tidak terkecuali media televisi.

Data yang dimuat oleh okezone.com, diambil dari Studi Nielsen menyebutkan bahwa rata-rata pemirsa Indonesia menonton televisi selama 4 jam 53 menit setiap harinya, sementara mengakses internet menempati urutan berikutnya, yaitu rata-rata 3 jam 14 menit

setiap harinya. Radio juga masih diminati sebagai media massa, yang diakses oleh pendengarnya rata-rata selama 2 jam 11 menit. Sementara koran dan majalah menempati urutan terendah yakni masing-masing selama 31 menit dan 24 menit. (<https://www.google.co.id/amp/s/economy.okezone.com/amp/2019/03/05/320/2025987/studi-nielsen-pemirsa-indonesia-habiskan-5-jam-nonton-tv-3-jam-berselancar-di-internet>)

Televisi tetap memiliki daya tarik tersendiri karena menyajikan informasi menggunakan audio dan juga visual. Menjadi salah satu media massa yang masih banyak diminati *audience*-nya, televisi menjalankan salah satu fungsinya

yakni sebagai sarana pendidikan (Surbakti, 2008:77).

Salah satu acara televisi anak yang menjalankan fungsi pendidikan yakni program *Si Bolang*. Program ini tayang di stasiun televisi swasta Trans7 setiap hari Senin hingga Jumat, pukul 12.30 WIB. *Si Bolang* menyoroti kegiatan sehari-hari anak, mulai dari bermain, membantu orang tua, hingga membuat kerajinan tradisional dari berbagai daerah di seluruh penjuru nusantara. Setiap episodnya, *Si Bolang* menampilkan keunikan budaya dari berbagai daerah di Indonesia hingga menjadikan program ini memiliki unsur kelokalan yang sangat tinggi. Informasi yang disajikan dari sudut pandang dunia anak menjadi nilai keunikan tersendiri bagi program *Si Bolang*. Tayangan ramah anak ini juga merupakan program yang telah banyak menerima penghargaan dan menjadi salah satu program yang memiliki *image positif* sebagai sebuah barometer tayangan anak yang tidak hanya mengedukasi, namun juga menghibur. (<https://www.trans7.co.id/programs/bocah-petualang>)

Terbukti dari survei periode II tahun 2017 lalu oleh KPI menunjukkan jika program *Si Bolang* Trans7 memperoleh indeks tertinggi dalam kualitas program anak-anak berdasarkan lembaga penyiaran. Lihat saja seperti yang ada di dalam Indeks Indikator Kualitas Program Anak-Anak, beberapa kriteria untuk tayangan anak dapat disebutkan seperti informatif, edukatif, menghormati nilai dan norma sosial di masyarakat. Mendasarkan pada beberapa kriteria tayangan anak yang sudah disebutkan diatas menunjukkan, bahwa *Si Bolang* merupakan salah satu program televisi anak-anak yang relatif dapat memenuhi kriteria-kriteria tersebut.

Selain itu, *Si Bolang* juga telah mendapatkan berbagai macam penghargaan, seperti yang dituturkan salah satu *Associate Producer Si Bolang* yang dihubungi melalui *Whatsapp*, Yuqi Savitri

menyebutkan antara lain di tahun 2016 menjadi Pemenang Kategori Program Dokumenter Ramah Anak oleh KPI, Anugerah Kebudayaan dan Penghargaan Maestro Seni Tradisi dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI atas konsistensinya. Sedangkan di tahun 2017 dan 2018 menjadi Program Tayangan Ramah Anak oleh KPI.

Selanjutnya Yuqi juga mengungkapkan, program anak ini dapat dibidang menarik karena sesuai dengan segmentasi acaranya yang dibawakan oleh anak-anak di seluruh nusantara dengan rentang usia 7-12 tahun, serta tema yang diangkat dekat dengan kehidupan anak-anak mengenai kebudayaan, permainan, masakan lokal dari suatu daerah di seluruh Indonesia. Namun kenyataannya *Si Bolang* ditonton oleh orang dewasa juga. Sehingga saat ini menjadi tontonan keluarga.

Menurutnya, tujuan acara *Si Bolang* menjawab kebutuhan pasar akan tayangan anak-anak yang cerdas dan mendidik. Selama ini, tidak ada tayangan dokumenter anak sejenis Bolang yang bertahan lama. Bolang tayang sejak tahun 2006 dan berharap dengan tayangan ini, anak-anak Indonesia bisa mengenal budaya, cinta tanah air, satwa, berbakti pada orang tua, dan kenal alam Indonesia.

Dilihat dari tujuan acara *Si Bolang*, penulis berasumsi bahwa *Si Bolang* dapat merupakan salah satu upaya bahwa anak-anak sejak awal diperkenalkan dengan keragaman budaya serta serba-serbi nusantara melalui berbagai jenis permainan yang aktif. Menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap 10 anak secara acak menunjukkan jika 7 anak menyukai program *Si Bolang*. Lima diantaranya menyukai aspek permainan. Menurut Bruner dalam Hurlock (1980) mengatakan aspek permainan disukai karena dapat membantu masa perkembangan anak. Selain itu, bermain adalah “kegiatan yang serius” dan merupakan kegiatan pokok bagi anak-anak. Pola bermain awal masa kanak-

kanak dalam aspek permainan disebutkan jika pada tahun keempat, anak mulai menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebaya. Permainan ini dapat terdiri dari beberapa permainan dan melibatkan beberapa peraturan. Permainan yang menguji keterampilan seperti melempar dan menangkap bola yang menjadi populer (Hurlock, 1980: 122).

Contoh permainan yang ditampilkan *Si Bolang* di Trans7 yaitu bermain bola lempar, membuat dan bermain mobil-mobilan atau motor-motoran dorong, dan sepak bola. Permainan ini dipilih karena bisa dimainkan anak-anak dari daerah manapun serta hasil dari pengamatan yang dilakukan peneliti sejak Januari 2019 hingga September 2019, permainan-permainan tersebut dapat dikatakan lebih dominan ditampilkan pada tayangan *Si Bolang*, meskipun dengan beberapa modifikasi pada tiap tayangannya.

Zulkifli L. (2012) menyebutkan beberapa manfaat bermain untuk anak-anak, yakni:

- Menjadi sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat.
- Mampu mengenal kekuatan sendiri.
- Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.
- Berlatih menempa perasaannya.
- Memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan.
- Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku.

Dilihat dari pentingnya manfaat yang disebutkan di atas, jangan sampai anak-anak terhambat perkembangan fantasinya. Anak-anak tidak begitu banyak membutuhkan alat-alat permainan yang lengkap, namun tempat dan kesempatan untuk bermain (Zulkifli, 2012: 41-42).

Namun sekarang ini, anak-anak justru menghabiskan waktunya dengan bermain gadget. Terdapat kasus anak yang menjadi 'candu' terhadap gadget. Seperti

yang dilansir pada *website* KPAI (www.kpai.go.id) pada Januari 2018 lalu, KPAI langsung menerima 10 laporan anak kecanduan gadget dalam waktu 2 hari. Selain itu, KPAI juga menyebutkan jika di Bondowoso, Jawa Timur, terdapat kasus dimana anak di bawah umur mengalami kecanduan gawai atau gadget. Anak itu akan marah besar hingga membanting-banting barang bahkan sampai menyakiti diri sendiri jika diminta melepaskan gadget dari tangannya. Selanjutnya anak yang 'candu' gadget ini dirawat oleh Poli Jiwa RSUD dr Koesnadi Bondowoso. (<http://www.kpai.go.id/berita/kpai-buka-layanan-untuk-anak-kecanduan-gadget>)

Tidak hanya itu, ternyata dampak buruk dari kecanduan gadget ini berisiko juga pada kesehatan mental anak. Kompas.com menyebutkan, studi yang dilakukan kelompok amal Barnado dari Inggris, paparan media sosial pada usia muda dapat memengaruhi anak-anak dan kemampuan komunikasi mereka. Menurut Rebecca Berry, PhD, Profesor Klinis pada Departemen Psikiater Anak dan Remaja di NYU Langone Health menyatakan dalam sebuah penelitian menemukan bahwa penggunaan media sosial berkaitan dengan penurunan rasa percaya diri, karena melihat orang lain yang tampak lebih bahagia. Bahkan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah mengeluarkan peringatan tentang berapa banyak waktu melihat layar untuk anak-anak dan hasil statistik menunjukkan jika anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar (*screen time*) dari waktu yang direkomendasikan. Menurut dokter Rebecca Hendrick, MD, Departemen Psikiatri dan Neurosains di Cedars Sinai, California mengatakan, hal yang terpenting yakni interaksi tatap muka dengan orang lain, bukan dari layar. (<https://lifestyle.kompas.com/read/2019/07/29/183232020/anak-terlalu-sering-main-gadget-berisiko-alami-gangguan-tumbuh-kembang>)

Dipilihnya *Si Bolang* dalam penelitian ini dikarenakan penulis berasumsi jika *Si Bolang* masih cukup diminati oleh sebagian besar anak-anak di Indonesia jika dilihat dari berbagai jenis penghargaan yang sudah dicapai dan *Si Bolang* menjadi salah satu tayangan dokumenter yang dapat bertahan lama. Tak hanya itu, menurut anak-anak yang dijumpai peneliti menyebutkan jika 5 dari 7 anak yang menyukai program *Si Bolang*, menyukai aspek permainan yang ditampilkan. Namun, masih saja terdapat anak yang kurang dalam bermain secara aktif dan memilih bermain gadget bahkan 'candu' oleh gadget. Penulis tertarik untuk mengetahui apa yang menjadi motivasi anak-anak menonton *Si Bolang*, apa karena permainan aktif yang ditampilkan cukup menarik anak-anak untuk menirukannya dan mereka akan bermain aktif, atau terdapat motivasi lainnya.

RUMUSAN MASALAH

Peneliti ingin mengetahui apa yang menjadi motivasi anak-anak menonton *Si Bolang*, apakah karena permainan-permainan yang ditampilkan merupakan permainan aktif dan mendorong anak untuk mengikutinya? Lalu bagaimana mereka mewujudkan keinginan tersebut?

TUJUAN PENELITIAN

1. Mendeskripsikan pengalaman anak-anak menonton *Si Bolang* di Trans7.
2. Bagaimana motivasi anak dapat mendorong keinginannya untuk bermain aktif.

KERANGKA PEMIKIRAN TEORITIS

Pendekatan motivasional dari model *uses & gratification*

Jalaluddin Rakhmat (2011: 205) mengutip dari Katz, Blumer, dan Gurevitch menyatakan bahwa *uses and gratification* meneliti asal mula kebutuhan

secara psikologis dan sosial, yang menimbulkan harapan tertentu dari media massa atau sumber-sumber lainnya, yang membawa pada pola terpaan media yang berlainan (keterlibatan media kegiatan lain), dan menimbulkan pemenuhan kebutuhan maupun akibat-akibat lain, dan barang kali termasuk yang tidak kita inginkan. *Uses and gratifications theory* dengan kata lain adalah orang aktif dalam memilih dan menggunakan media tertentu untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Teori ini memandang media memiliki efek terbatas karena pengguna dapat melakukan pilihan dan kontrol. Orang-orang sadar diri, dan mampu memahami dan mengartikulasikan alasan mereka menggunakan media. Mereka melihat media sebagai salah satu cara untuk memuaskan kebutuhan mereka.

Menurut teori behaviorisme *law of effect*, menjelaskan jika seseorang tidak akan menggunakan media massa jika media massa tidak memberikan pemuasan pada kebutuhannya. Jelas jika seseorang menggunakan media massa karena didorong oleh motif-motif tertentu (Rakhmat, 2011: 205).

Pengertian motivasi menurut Uno (2011: 38), merupakan proses penerahan dan penguatan motif untuk diaktualisasikan dalam perbuatan nyata. Sedangkan motif merupakan suatu tenaga potensial untuk terjadinya perilaku atau tindakan. Jika dilihat dari perilaku, maka motif dan motivasi tidak dapat terpisahkan. Motif sudah menjadi bagian dari motivasi. Motivasi menjelaskan mengapa seseorang berperilaku tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Seperti yang dikemukakan oleh Alan Rubin (1981) yang memiliki beberapa kategori dalam menentukan motivasi seseorang menggunakan televisi yakni untuk melewatkan waktu, menemani, kesenangan, pelarian, kenikmatan, interaksi sosial, relaksasi, informasi, dan untuk

mempelajari muatan tertentu (West & Turner, 2008: 102).

- Melewatkan waktu, untuk mengisi waktu luang.
- Menemani, berkumpul dengan teman-teman untuk menonton hal yang sama-sama disukai, seperti menonton pertandingan sepak bola.
- Pelarian, untuk melarikan diri dari tekanan.
- Kenikmatan, untuk menemukan seluruh pengalaman menyenangkan. Menikmati acara-acara televisi yang disajikan.
- Interaksi sosial, memberikan dasar untuk menghubungkan ke orang lain.
- Relaksasi, setelah bekerja seharian, banyak orang melaporkan bahwa dengan menonton TV mereka menjadi santai dan memiliki cara lain untuk tertidur. Media digunakan sebagai tempat relaksasi.
- Informasi, untuk mendapatkan informasi terbaru, jika tidak mereka akan merasa tidak nyaman karena kehilangan informasi.
- Kesenangan, konflik dan kekerasan menghasilkan rasa kegembiraan yang dapat memberikan hiburan karena pengguna cenderung menyukai hal-hal yang sensasional (Griffin, 2012: 361-362).

Bermain Aktif

Bermain aktif merupakan kegiatan yang dapat memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan. Selain itu bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh (Tedjasaputra, 2001: 53).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anak-anak berusia di antara 7-12 tahun yang menonton program *Si Bolang* di Trans7 setidaknya dalam satu bulan

terakhir. Penelitian ini dilakukan di Desa Petung, Kecamatan Bejen, Kabupaten Temanggung.

Data dalam penelitian ini didapat dari wawancara mendalam (*indepth interview*). Instrumen untuk melakukan wawancara adalah peneliti sendiri dengan menggunakan pedoman wawancara (*interview guide*) yang bersifat *open-ended*, sehingga data yang didapatkan semakin bertambah dan menambah kedalaman data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data fenomenologi.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Motivasi Anak Menonton Televisi

Seseorang pasti memiliki alasan masing-masing mengapa ia memilih untuk menonton televisi. Dorongan yang ada di dalam diri seseorang yang membuatnya melakukan aksi yaitu menonton televisi dan menentukan sendiri acara atau tayangan apa yang akan ia tonton. Motivasi atau dorongan diri seseorang yang diwujudkan ini yang membuat seseorang berperilaku tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Uno, 2011: 38).

Dorongan diri untuk lebih memilih menonton televisi dari pada kegiatan lainnya pada keempat informan dalam penelitian ini yaitu keempat informan menyebutkan alasannya menonton televisi untuk melewatkan waktu siang mereka. Hal ini terlihat pada informan pertama dan ketiga yang mengungkapkan jika mereka menonton televisi untuk melewatkan waktu mereka sembari istirahat setelah sepulang sekolah serta bisa dilakukan dengan hal lainnya. Informan pertama mengaku jika tidak dibolehkan oleh ibunya untuk keluar rumah sebelum makan siang dan informan pertama menonton televisi sembari makan siang. Informan ketiga menjelaskan jika ia menonton televisi sembari istirahat siang setelah bersekolah. Sedangkan informan kedua dan ketiga lebih memilih menonton

televisi ketimbang kegiatan lainnya karena tidak ada yang mengajaknya keluar rumah untuk bermain. Informan keempat juga memilih menonton televisi karena memang jarang keluar rumah di siang hari dan ia menghabiskan waktu siangnya dengan menonton televisi atau untuk relaksasi setelah sepulangnya dari sekolah (West & Turner, 2008: 102).

Namun jika dilihat dari alasan masing-masing informan memilih tayangan *Si Bolang* di Trans7, keempat informan memiliki perbedaan. Informan pertama menyebutkan jika ia menyukai program *Si Bolang* karena suka pada adegan saat Bolang bermain. Rasa penasaran atau ingin tahu permainan apa yang akan ditampilkan, membuat informan pertama ingin menonton tayangan anak ini. Menurutnya, permainan yang ditampilkan oleh *Si Bolang* berbeda dengan permainan yang biasa ia lakukan dan baru diketahuinya. Informan ketiga juga memiliki motivasi menonton *Si Bolang* karena senang saat melihat Bolang bermain bersama dengan teman-temannya. Menurut informan ketiga, saat melihat adegan Bolang bermain beramai-ramai terlihat sangat menyenangkan dan seru. Anak yang sudah terbiasa bermain secara berkelompok akan menganggap bermain dengan mainan yang umumnya bersifat sendiri, tidak lagi menyenangkan baginya (Hurlock, 1980: 122).

Selain itu, informan keempat mengaku senang saat melihat adegan bermain *Si Bolang* yang berbeda-beda pada tiap tayangannya. Tidak hanya berbeda tiap tayangannya, namun *Si Bolang* juga menampilkan beberapa permainan yang berbeda pula dalam sekali tayang. Jadi informan keempat merasa senang karena dapat melihat berbagai jenis permainan yang ditayangkan oleh *Si Bolang*. Sesuai dengan pendapat Alan Rubin dalam buku West & Turner (2008: 102) yang menyebutkan kategori kesenangan pada adegan bermain yang ditampilkan dalam tayangan *Si Bolang* di Trans7 ini yang menjadikan dorongan diri atau motivasi

pada informan pertama, ketiga, dan keempat.

Motivasi menonton *Si Bolang* di Trans7 karena untuk mempelajari muatan tertentu menurut Alan Rubin, disampaikan oleh informan pertama dan informan kedua. Informan pertama menyebutkan jika permainan yang ditampilkan dalam tayangan *Si Bolang* berbeda dengan permainan yang ada di lingkungannya atau yang biasa ia lakukan. Menurut informan pertama, hal ini dapat menambah pengetahuannya tentang permainan yang baru dilihatnya dan diketahuinya dari tayangan *Si Bolang*. Informan kedua juga mengaku menyukai program *Si Bolang* karena bisa mempelajari atau menirukan sesuatu dari adegan yang dilakukan oleh Bolang (West & Turner, 2008: 102).

Keinginan dan Sikap Anak untuk Bermain Aktif

Adegan bermain yang ditampilkan dalam tayangan *Si Bolang* dapat dikategorikan dalam bermain aktif karena selalu berhubungan dengan aktivitas atau gerakan tubuh. Kegiatan bermain yang dilakukan anak dapat dikatakan aktif bila melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh (Tedjasaputra, 2001: 53). Kegiatan bermain yang ada di dalam tayangan Bolang ditunjukkan dengan adegan bermain bersama teman-teman sebayanya dan menunjukkan adegan bermain seperti melempar dan menangkap bola yang biasanya paling populer dan disukai anak-anak pada usia empat tahun keatas (Hurlock, 1980: 122).

Informan pertama menyebutkan contoh adegan bermain ala Bolang yaitu bermain lempar bola tangan yang mirip dengan cara bermain bola basket seperti dalam episode “Keseruan Anak-Anak Desa Petung” karena adegan ini berlangsung di desanya dan informan pertama melihat proses pembuatannya langsung bersama temannya. Selain itu, informan pertama juga mengingat permainan lempar bola dengan menggunakan karung, namun

bedanya permainan ini mirip dengan permainan bola voli yang juga merupakan adegan dalam tayangan *Si Bolang* dari desanya.

Informan pertama mengungkapkan jika ia enggan untuk menirukan adegan bermain ala Bolang namun informan pertama juga mengaku ada keinginan untuk meniru adegan bermainnya. Hanya sekedar rasa ingin meniru saja yang disampaikan oleh informan pertama ini dan tidak dilakukannya karena terlalu susah dan adegan yang ada di dalam tayangan *Si Bolang* sudah dipersiapkan semua alat dan bahan-bahan yang digunakan saat bermain.

Informan kedua, ketiga, dan keempat mengaku ingin meniru adegan bermain dalam tayangan *Si Bolang* dan pernah menirukan adegan bermain ala Bolang yang ditampilkan. Informan kedua meniru salah satu jenis permainan yang pernah dilihatnya saat menonton tayangan *Si Bolang* yaitu lempar bola tapi dengan modifikasi ala informan kedua sendiri yang lebih mudah dan praktis. Pola bermain anak ini dipengaruhi juga oleh banyaknya alat bermain yang dimiliki dan banyaknya ruangan untuk bermain. Semakin banyak mainan dan alat-alat yang dapat digunakan untuk dimanipulasi maka semakin anak menyukai alat-alat tersebut dan semakin banyak anak akan bermain dengan alat-alat tersebut (Hurlock, 1980: 121).

Informan ketiga menirukan jenis permainan yang dilakukan Bolang yaitu permainan tarik sarung yang dilakukan bersama teman-temannya di sawah. Ia juga pernah meniru membuat alat bermain yaitu mobil-mobilan dorong seperti dalam tayangan *Si Bolang*, namun belum sampai jadi ia tidak melanjutkannya karena tidak bisa merakitnya. Jenis kegiatan bermain ini disebut konstruksi yakni anak akan membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, ataupun dari media lainnya. Kebanyakan dari konstruksi yang dibuat oleh anak merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya

dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar televisi, dalam pengalaman informan ketiga ini menirukan adegan membuat alat bermain yaitu mobil-mobilan dorong dari tayangan *Si Bolang* di Trans7 (Hurlock, 1980: 122).

Menurut informan ketiga, dengan melihat Bolang bermain bersama dengan teman-temannya terlihat sangat mengasikkan dan seru jadi ia termotivasi untuk menirukan permainannya bersama dengan teman-temannya juga dan informan ketiga menirukan permainan yang ditayangkan *Si Bolang*. Menurut Hurlock, pada tahun keempat anak mulai lebih menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebayanya dari pada dengan orang yang lebih tua darinya (Hurlock, 1980: 122).

Informan keempat meniru permainan yang dilakukan Bolang karena ia menemukan alat bermain yang sama dengan yang dimainkan Bolang. Permainan yang disebutkan yaitu tarik daun kelapa. Informan keempat ini menemukan daun kelapa kering yang jatuh secara kebetulan dan teringat permainan yang sebelumnya dilihat informan keempat dalam tayangan Bolang, lalu bersama temannya menirukan permainan tarik daun kelapa sama seperti dalam tayangan *Si Bolang*.

Informan keempat ini juga menceritakan jika pernah melihat permainan yang sebelumnya pernah ia mainkan pada saat lomba 17-an di desanya yaitu bermain sepak bola sarung. Selain itu, informan keempat juga mengatakan jika ingin meniru adegan saat Bolang membuat permainan kincir angin yang terbuat dari bambu, namun karena dirasa membutuhkan dampingan orang yang lebih tua, ia tidak menirukan adegan tersebut.

Anak-anak menyukai kegiatan bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan untuk mengembangkan diri mereka. Menurut seorang pendidik kenamaan Italia (1870-1952) yang bernama Dr. Maria

Montessori yang mengembangkan teori biologis Karl Gross menjelaskan, jika permainan merupakan latihan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan untuk kehidupan di masa yang akan datang. Montessori menyebut permainan ini sebagai latihan fungsi-fungsi yang dilatih dengan cara berlari-lari, jingkat-jingkat, dan sebagainya. Perasaan senang yang muncul saat bermain akan membantu mendorong untuk menimbulkan kekuatan-kekuatan yang dibutuhkan oleh anak (Zulkifli, 2012: 39-40).

SIMPULAN

- a. Motivasi untuk menonton televisi dengan motivasi untuk menonton tayangan televisi terdapat perbedaan. Motivasi atau dorongan dari dalam diri anak-anak untuk menonton televisi pada siang hari sepulang dari sekolah hanya untuk relaksasi atau melewatkan waktu siang mereka sembari melakukan kegiatan lainnya seperti beristirahat atau makan siang jika memang tidak ada yang mengajak mereka untuk bermain keluar rumah. Namun terdapat faktor lainnya yaitu dari orang lain yang membuat anak terdorong untuk menonton televisi. Sedangkan motivasi untuk menonton tayangan *Si Bolang* di Trans7 yaitu untuk kesenangan dan untuk mempelajari muatan tertentu yang ditunjukkan oleh keempat informan dalam penelitian ini dan para informan memiliki alasannya masing-masing mengapa mereka menonton *Si Bolang*.
- b. Motivasi anak menonton tayangan *Si Bolang* tidak semuanya mendorong anak itu untuk bermain aktif seperti pada tayangan Bolang, karena anak mengetahui jika permainan dalam tayangan televisi sudah dipersiapkan dengan matang dan bagus. Selain itu, keterbatasan alat, teman, dan tempat menjadi alasan anak tidak menirukan kegiatan bermain ala Bolang yang memang dilakukan secara beramai-ramai dan bermain di alam terbuka.

Anak membutuhkan alat dan tempat bermain yang tersedia untuk menyalurkan hasrat dalam diri mereka agar dapat bermain.

- c. Anak yang terdorong bermain aktif dan menirukan permainan ala Bolang, menunjukkan cara bermain dengan alat seadanya yang mereka miliki atau mudah dijumpai dengan cara bermain mereka sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Foto promo instagram *Si Bolang* Trans7, diambil dari instagram @sibolangtrans7 pada tanggal 28 September 2019 pukul 09.43 WIB
- Griffin, Em. 2012. *A First Look At Communication Theory*. Ed. 8. New York: MC Grow Hill. Hal. 361-362
- <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-buka-layanan-untuk-anak-kecanduan-gadget> (diakses pada tanggal 29 September 2019 pukul 20.59 WIB)
- <https://lifestyle.kompas.com/read/2019/07/29/183232020/anak-terlalu-sering-main-gadget-berisiko-alami-gangguan-tumbuh-kembang> (diakses pada tanggal 29 September 2019 pukul 21.51 WIB)
- <https://tirto.id/anak-anak-kita-perlu-tayangan-berkualitas-di-televisi-cNud> (diakses pada tanggal 11 Mei 2019 pukul 21.30 WIB)
- <https://www.google.co.id/amp/s/economy.okezone.com/amp/2019/03/05/320/2025987/studi-nielsen-pemirsaindonesia-habiskan-5-jam-nonton-tv-3-jam-berselancar-di-internet> (diakses pada tanggal 25 Mei 2019 pukul 20.40 WIB)
- <https://www.trans7.co.id/programs/bocah-petualang> (diakses pada tanggal 7 Mei 2019 pukul 11.05 WIB)
- Hurlock, Elizabeth B. Alih bahasa: Istiwidayanti dan Soedjarwo. 1980.

- Psikologi Perkembangan*. Penerbit Erlangga.
- K, Alfirda Nur Azimatul. 2018. *Motif Audience dalam Menonton Sinetron Anak Jalanan: Studi Deskriptif pada Ibu-Ibu Tambak Sawah RT.02 RW.01 Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo*. Skripsi. Ilmu Komunikasi, FISIP, Untag, Surabaya
- Komisi Penyiaran Indonesia. 2017. *HASIL SURVEI INDEKS KUALITAS PROGRAM SIARAN TELEVISI PERIODE II TAHUN 2017*. (www.kpi.go.id>download>penelitian diakses pada tanggal 11 Mei 2019 pukul 21.49 WIB)
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi: metode penelitian komunikasi : konsepsi, pedoman, dan contoh penelitiannya*. Bandung: Widya Padjadjaran
- L, Zulkifli. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Cetakan ke-8. Hal. 39-42
- Littlejohn, Stephen W dan Karen A.Foss. 2009. *Teori Komunikasi, Edisi ke-9*. Jakarta: Salemba Humanikasi
- Mahbarulah, Arul. 2011. *Motif Anak-Anak Menonton Acara "Cita-Cita Ku" di Trans7*. Skripsi. Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", Jawa Timur
- Manzilati, Asfi. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma, Metode, dan Aplikasi*. Malang: Universitas Brawijaya Press (UB Press). Hal. 4
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Cetakan ke-24
- Newman, W L. 1997. *Social Research Methods Qualitative and Quantitative Approache*. Boston: Allyn & Bacon. Hal. 68
- Pujileksono, Sugeng. 2016. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publishing
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Cetakan ke-27. Hal. 205
- Salim, Agus. 2006. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana. Edisi ke-2. Cetakan ke-1
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA. Cetakan ke-14
- Surbakti, E.B. 2008. *Awas Tayangan Televisi Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam Anak Anda*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Hal. 77
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo. Hal. 53
- Tuwit, Andriyanto. *Founder program Si Bolang Trans7*. Selasa 31 Maret 2020 pukul 23.03 WIB. *Whatsapp*
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Edisi ke-1. Cetakan ke-8. Hal. 38
- West, Richard & Lynn H. Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika. Hal. 102
- Yuqi Savitri. *Associate Producer Si Bolang Trans7*. Sabtu 25 Mei 2019 pukul 12.32 WIB. *Whatsapp*
- 10 anak secara acak. Rabu 22 Mei 2019