

Pengaruh Menonton Tayangan Kekerasan Serial Animasi *BoBoiBoy* di Televisi Terhadap Perilaku Imitasi Anak

Kartika Anggraeni S. S. P.¹ & Helpris Estaswara²

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila
Jl. Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan

ABSTRAK

Anak-anak mudah meniru setiap tayangan yang disiarkan melalui televisi, seperti adegan kekerasan, pornografi, sampai perilaku yang tidak menghormati orang tua atau orang terdekat. Hal ini tentunya berdampak negatif bagi anak-anak. Acara televisi yang diangkat dalam tulisan ini adalah tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy*. Ada pun tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* terhadap perilaku imitasi anak. Teori yang digunakan adalah teori kultivasi, di mana teori ini menjelaskan bagaimana dampak yang diperoleh seseorang setelah mengonsumsi media dalam jangka panjang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe eksplanatif. Studi ini juga menggunakan teknik *total sampling* yang berjumlah 75 responden dengan pengambilan data melalui *google form*. Berdasarkan hasil uji regresi ditemukan bahwa terdapat pengaruh signifikan menonton serial animasi *BoBoiBoy* di televisi terhadap perilaku imitasi anak.

Kata Kunci: Perilaku Imitasi, Teori Kultivasi, Tayangan Kekerasan

***The Effect of Watching Violent Shows of BoBoiBoy Animated Series on
Television on Child Imitation Behavior***

ABSTRACT

Children easily imitate every show broadcast on television, such as scenes of violence, pornography, to behavior that does not respect parents or people closest to them. This certainly has a negative impact on children. The television show raised in this writing is a violent show of the animated series BoBoiBoy. There is also the purpose of this study to find out whether there is an influence to watch violent shows of the animated series BoBoiBoy on the behavior of imitation children. The theory used is cultivation theory, where this theory explains how the impact a person gets after consuming media in the long term. This research uses a quantitative approach with an explanatory type. The study also used a total sampling technique of 75 respondents by taking data through google form. Based on the results of regression tests found that there is a significant influence of watching the animated series BoBoiBoy on television on children's imitation behavior.

Keywords: *Cultivation Theory, Imitation Behavior, Violent Impressions*

PENDAHULUAN

Perkembangan media massa, semakin mempengaruhi kebutuhan manusia untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, pendidikan dan bahkan hiburan. Menurut McQuail (Nurudin, 2013), media massa berperan sebagai wadah informasi, wahana pengembangan budaya melalui gaya hidup dan *trend* massa kini, serta menyuguhkan nilai-nilai normatif, yang biasanya berbentuk berita atau tayangan hiburan.

Salah satu media massa adalah televisi. Televisi telah diminati oleh hampir seluruh masyarakat dan kehadirannya merupakan salah satu kebutuhan setiap individu. Televisi adalah media massa yang paling populer, sehingga acara yang ditayangkan banyak penontonnya (Weda, 2014). Menurut *International Health Behavior in School-aged Children* (HBSC), 58% anak berusia 11-15 tahun diketahui menonton televisi selama dua jam atau lebih dalam satu hari (Pavelka et al, 2016).

Dunia pertelevisian merupakan industri yang dianggap rekayasa di mana menghasilkan budaya dan menentukan bagaimana seharusnya masyarakat beraksi, berperan dan berperilaku (Wibowo, 2013). Apa yang dilihat serta ditonton, terutama anak-anak, dengan sendirinya bisa ditiru dan diterapkan di kehidupan nyata. Sarwono (2011) menjelaskan dalam tahap perkembangan remaja, saat usia 10-12 tahun, seorang anak masih merasa heran dalam perubahan-perubahan yang terjadi dalam dirinya dan adanya pemicu yang mengikuti perubahan tersebut. Anak usia 10-12 tahun menumbuhkan pikiran-pikiran baru, mudah tertarik dengan lawan jenis, dan dirinya cepat terangsang. Kehidupan anak-anak pada usia yang rentan biasanya meniru, atau dalam ilmu psikologi dikenal dengan istilah imitasi. Perilaku imitasi anak berawal dari melihat orang tua yang berperan sebagai figur utama, sebelum menirukan orang lain.

Salah satu tayangan televisi yang terdapat unsur kekerasan adalah serial animasi *BoBoiBoy*. Serial ini termasuk populer di Indonesia, artinya berhasil memikat anak-anak (Brilio.net, 2017). Meski demikian, serial ini menayangkan kekerasan fisik dan verbal yang disiarkan dalam setiap ceritanya, sehingga konten seperti ini ditakutkan mempengaruhi anak-anak untuk mengimitasi. Bagaimana pun, anak-anak cenderung meniru apa pun yang mereka lihat tanpa memikirkan baik buruknya. Konsep penelitian ini mengangkat menonton tayangan kekerasan di televisi, Menurut Baron (2006), ketika seseorang menonton televisi, orang tersebut dapat menganalisis dirinya sendiri terhadap pemeran (aktor) dalam tayangan di program televisi. Hal ini menyebabkan adanya reaksi emosional yang muncul terhadap kegembiraan, kecemasan, ketakutan, kesedihan yang dialami oleh pemeran televisi tersebut.

Jurnal Publish

Volume 1, No. 1, Mei 2022, hlm 1-69

Selain itu, akibat dari tayangan kekerasan yang terus berulang, menyebabkan munculnya rasa ketidakpedulian atas kekerasan dan sulit mencari identitas diri apabila menonton secara berlebihan, bahkan menjadi tidak peduli terhadap kekerasan di dunia nyata.

Perilaku imitasi anak, menurut Tarde (Sella, 2013) adalah suatu tindakan yang memiliki kecenderungan kuat dalam meniru atau menyamai tindakan orang di sekitar lingkungannya. Bandura (1976) menjelaskan ada empat proses imitasi, yaitu proses perhatian (*attention*), proses mengingat (*retention*), proses reproduksi tindakan, dan proses motivasi.

Penelitian ini menggunakan teori kultivasi, di mana teori ini memprediksi dan memaparkan dalam pembentukan persepsi, pengertian, dan kepercayaan mengenai dunia sebagai hasil dari mengonsumsi media dalam jangka panjang (Morissan, 2013:519). Teori ini percaya bahwa efek media massa bersifat tidak langsung dan berdampak pada pengembangan sosial-budaya. Dengan kata lain, media sangat memengaruhi audiensnya secara tidak langsung atau dengan menonton televisi dalam jumlah yang banyak. Dengan demikian, penonton televisi akan memiliki kecenderungan atas sikap dan perilaku yang setara dengan apa yang ditontonnya (Nurudin, 2014:169).

Menurut West dan Lyn (2013), teori kultivasi itu sendiri memiliki tiga konsep, yaitu *mainstreaming*, resonansi, dan diferensial kultivasi. *Mainstreaming* adalah kemampuan mengukuhkan dan menyamaratakan nilai-nilai di masyarakat tentang dunia sekitar. *Mainstreaming* terjadi ketika penonton kelas berat (*heavy viewer*), simbol-simbol televisi menguasai sumber informasi dan ide mengenai dunia. Dengan menonton televisi terlalu banyak membuat wujud realitas bergerak ke arah *mainstream*. Dalam proses *mainstreaming* tersebut, televisi pada awalnya memudarkan (*blurring*), lalu memadukan (*blending*), dan kemudian melenturkan (*bending*) perbedaan kenyataan yang beragam sehingga menjadi *mainstream*.

Kedua adalah resonansi (*resonance*), yaitu proses penglibatan pengaruh pesan media dalam persepsi atas kenyataan yang dikuatkan saat apa yang dilihat masyarakat di televisi adalah apa yang mereka lihat dalam dunia nyata. *Resonance* terjadi saat aktivitas di televisi selaras dengan realitas keseharian masyarakat. Konsep penting yang ketiga adalah diferensial kultivasi. Diferensial kultivasi merupakan proses melihat perbedaan reaksi antara penonton televisi, yang di bagi menjadi dua kategori, yakni penonton kelas berat (*heavy viewer*) dan penonton kelas ringan (*light viewer*).

Dengan melihat penjabaran di atas, maka tulisan ini mengangkat “apakah menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi mempengaruhi perilaku imitasi pada

anak?”

METODE PENELITIAN

Tulisan ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang digunakan untuk meneliti pada sampel dan populasi tertentu dan data yang berupa angka-angka serta menggunakan analisis statistik untuk membuktikan hipotesis (Sugiyono, 2017). Tulisan ini menggunakan eksplanatif. Eksplanatif sendiri menjelaskan penyebab dari suatu peristiwa atau kejadian yang diteliti (Babbie, 2012). Maka, dengan pendekatan kuantitatif dan eksplanatif digunakan untuk mengetahui serta menjelaskan pengaruh menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi terhadap perilaku imitasi anak.

Unit analisis penelitian ini adalah individu. Individu yang diteliti adalah anak-anak dari grup pecinta serial animasi *BoBoiBoy*. Tulisan ini menggunakan teknik *total sampling* yang berjumlah 75 responden secara daring. Pengambilan responden dilakukan tanggal 18 Mei 2021 sampai 22 Mei 2021, sedangkan pengumpulan datanya dilakukan secara survei dengan menggunakan kuesioner. Dengan menggunakan uji regresi, penelitian ini melihat apakah ada pengaruh antara variabel X (tingkat intensitas menonton) terhadap variabel Y (perilaku imitasi anak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Televisi sudah menjadi kebutuhan setiap individu dan merupakan media paling diminati, sehingga banyak masyarakat yang tertarik dengan berbagai acara yang ditayangkan (Weda, 2014). Televisi secara mudah membius masyarakat dengan tayangan yang disuguhkan, agar mengikuti serta meniru apa yang mereka tonton, yang dianggap sebagai imitasi. Kegemaran orang terhadap tayangan kekerasan yang disiarkan, membuat penontonnya sadar atau tidak, menunjukkan perilaku imitasi atau meniru, terutama pada anak-anak.

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner *online* yang berbentuk *google form* kepada 75 anak grup pecinta serial animasi *BoBoiBoy*. Berdasarkan temuan, menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki. Hal ini dikarenakan laki-laki lebih menyukai genre tantangan atau yang bisa mengacu adrenalin, salah satunya adalah serial animasi *BoBoiBoy*, yang mengusung tema petualangan, pertarungan dan pahlawan super.

Kemudian, berdasarkan rentang usia, sebagian besar berada pada kisaran 10-12 tahun. Pada usia tersebut, anak-anak senang mencoba hal-hal baru dan mudah terangsang dengan

lingkungan sekitar. Menurut Sarwono (2011), seorang anak yang berusia 10-12 tahun, masih terheran-heran dalam perubahan yang terjadi di dalam dirinya, yang menumbuhkan pikiran-pikiran baru, serta cepat terangsang dengan lingkungan sekitar, ditambah dengan kurangnya pengendalian ego dalam mencoba hal-hal baru, sehingga mudah mengikuti serta meniru apa yang mereka lihat.

Berdasarkan hasil temuan, menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi berpengaruh terhadap perilaku imitasi anak. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah tingkat intensitas menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi, di mana ada tiga dimensi. *Pertama*, dimensi frekuensi menonton. Dimensi ini pada dasarnya melihat dan mengukur seberapa sering responden menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi dalam satu minggu (Erdinaya, 2004). Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden menjawab lebih dari empat kali menonton televisi dalam seminggu, menonton adegan berkelahi, menendang, berkata kasar, mengejek, dan adegan memukul pada serial animasi *BoBoiBoy*. Hal ini didasari bahwa anak-anak yang masih di bawah umur (10-12 tahun) lebih banyak mempunyai waktu luang, sehingga dihabiskan dengan menonton program-program televisi kesukaannya. Berdasarkan hasil survei KPAI (2020) mengenai aktivitas yang sering dilakukan oleh anak selain belajar, yaitu sebagian besar anak menjawab menonton televisi dengan persentase 67,4%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa semakin tinggi frekuensi menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi, maka semakin tinggi pula terpaparnya tayangan kekerasan.

Kedua adalah dimensi durasi menonton. Dimensi ini mengutarakan tentang kesesuaian waktu yang digunakan dalam mengkonsumsi *BoBoiBoy* (Erdinaya, 2004). Hasil penelitian menjelaskan bahwa sebagian besar responden menjawab lebih dari empat jam menonton televisi dalam seminggu, menonton adegan berkelahi, menendang, mengejek, dan memukul pada serial animasi *BoBoiBoy*. Hal ini menunjukkan bahwa responden, yang *nota bene* adalah anak-anak, menonton serial animasi *BoBoiBoy* dari awal penayangan sampai akhir dan hal itu dilakukan setiap hari.

Ketiga, dimensi atensi, yaitu mengacu pada penerimaan seseorang terhadap pesan yang diperoleh pada tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* (Desmita, 2006). Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden menjawab sangat setuju pada pernyataan tentang pemahaman jalan cerita serial animasi *BoBoiBoy*. Pemahaman atas isi cerita serial animasi *BoBoiBoy* di televisi, pengetahuan akan nama-nama pemeran, mengetahui efek suara, serta mengetahui visual atau gambar, semuanya diketahui dan diterima oleh penonton.

Dengan demikian, penonton dapat dikatakan memiliki ketertarikan yang lebih dalam menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi. Hal ini dikarenakan serial animasi *BoBoiBoy* berhasil memikat penontonya dengan jalan cerita, isi cerita, dan efek suara yang menegangkan dan visualisasi pada serial animasi *BoBoiBoy*. Apa lagi serial ini mengusung tema petualangan dan pahlawan super yang disukai oleh anak-anak, sehingga mereka pun memperhatikan dan memahaminya secara mendalam.

Sedangkan perilaku imitasi anak, terdapat empat dimensi, yaitu *attention* (memperhatikan), *retention* (mengingat), reproduksi tindakan dan motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar penonton memperhatikan dan juga mengingat pemeran idola mereka, jurus-jurus, dan jalan cerita pada serial animasi *BoBoiBoy* di televisi. Artinya, penonton dengan mudah melakukan tindakan kekerasan fisik, seperti memukul orang lain, dan tindakan kekerasan verbal, seperti berkata kasar terhadap orang lain. Namun, data terendah dalam penelitian ini, penonton tidak melakukan tindakan kekerasan fisik yang berupa berkelahi, menendang orang lain, membanting barang, dan kekerasan verbal yang berupa mengejek teman.

Pada penelitian ini juga ditemukan pengaruh yang signifikan dari menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi terhadap perilaku imitasi anak. Hal ini disebabkan keinginan untuk meniru muncul saat menonton tayangan kekerasan pada serial animasi *BoBoiBoy* di televisi.

Tabel 1. Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	15.581	4.158		3.747	0.000
Tingkat _Intensitas _Menonton	0.504	0.084	0.574	5.992	0.000

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa uji t variabel tingkat intensitas menonton (X) mempunyai nilai t sebesar 5.992 dengan nilai signifikansi 0.000. Adapun responden yang didapat adalah 75 orang, sehingga nilai t tabel untuk 75 orang (df=N-2) adalah 1.992 maka dapat disimpulkan nilai t hitung 5.992 lebih dari t tabel 1.992 yang artinya H₀ ditolak. Serta

Jurnal Publish

Volume 1, No. 1, Mei 2022, hlm 1-69

nilai signifikansi kurang dari 0.05 maka hasilnya terdapat pengaruh menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi.

Dari pembahasan yang telah diuraikan di atas, diketahui berdasarkan teori kultivasi yang ditemukan George Gerbner (Morrisan, 2011) bahwa membuktikan bahwa tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi terdapat pengaruh dengan munculnya perilaku imitasi anak. Dalam hal ini, televisi yang dijadikan fasilitas menyampaikan tayangan-tayangan atau pun contoh perilaku kekerasan yang terdapat dalam serial animasi tersebut. Hasil ini sesuai dengan penelitian George Gerbner (Morrisan, 2011) bersama rekannya, yaitu pemaparan dalam pembentukan persepsi atau kepercayaan mengenai dunia sebagai hasil dari mengkonsumsi media dalam jangka panjang.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden tergolong ke dalam penonton kelas berat (*heavy viewers*). Hal ini menunjukkan adanya diferensial kultivasi berdasarkan frekuensi dan durasi responden yang menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi lebih dari empat jam seminggu. Menurut West dan Lyn (2013), membahas persoalan kategori penonton, yaitu penonton kelas berat (*heavy viewer*) dan penonton kelas ringan (*light viewer*), di mana penonton kelas berat bisa didefinisikan sebagai pecandu berat televisi yang dianggap realitas pada televisi selaras dengan realitas dalam dunia nyata, yang umumnya masyarakat ini rata-rata mengkonsumsi tayangan di televisi selama empat jam per hari. Selanjutnya pada kategori kedua, penonton kelas ringan (*light viewer*) yang merupakan penonton selektif dan umumnya masyarakat menonton televisi sekitar dua jam atau kurang setiap harinya dan hanya tayangan tertentu saja (Morissan, 2013).

Pada penelitian ini ditemukan konsep *resonance* sebagai proses penglibatan tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi terhadap perilaku imitasi anak, di mana perilaku ini tidak serta merta muncul begitu saja, tetapi ada efek dari terpaan tayangan kekerasan *BoBoiBoy* di televisi. Hal ini sesuai dengan pernyataan West dan Lyn (2013) bahwa konsep *resonance* menjelaskan sebagai proses penglibatan pengaruh suatu pesan media dalam persepsi kenyataan yang dikuatkan saat apa yang dilihat masyarakat di televisi adalah apa yang mereka lihat dalam dunia nyata.

Namun dalam konsep *resonance* ini penonton belum sampai ke tahap tindakan, mereka hanya menilai bahwa tayangan yang ada sesuai dengan konstruksi realitas di masyarakat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terpaan tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* hanya sebatas menimbulkan perhatian khusus bagi anak-anak. Dari perhatian inilah, akan timbul kemampuan berfikir (kognitif) untuk mengevaluasi segala tindakan yang

Jurnal Publish

Volume 1, No. 1, Mei 2022, hlm 1-69

ingin dilakukan. Pada penelitian ini ditemukan hanya sebagian kecil yang menerapkan konsep *resonance* ini.

Sebagian besar responden dalam penelitian ini termasuk ke dalam kategori penonton kelas berat (*heavy viewers*), yaitu anak-anak yang menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi lebih dari empat jam sehari. Hasil juga menyatakan bahwa tayangan kekerasan memiliki pengaruh yang besar terhadap kekerasan fisik (memukul) dan kekerasan verbal (berkata kasar). Hal ini disebabkan oleh tingginya frekuensi dan durasi menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi, sehingga mereka menganggap bahwa adegan yang ada di tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* setara dengan realita di masyarakat. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadinya batas yang kabur antara realita dengan tayangan, sehingga konsep *mainstreaming*, anak-anak yang menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* sudah berada pada tahap mengingat serta melakukan kembali tindakan kekerasan di dunia nyata. Hasil analisis juga sesuai dengan apa yang disampaikan West dan Lyn (2013) mengenai *mainstreaming*, di mana *mainstreaming* terjadi ketika penonton kelas berat (*heavy viewer*), simbol-simbol televisi menguasai sumber informasi dan ide mengenai dunia (Morissan, 2013).

Namun, secara keseluruhan menunjukkan bahwa sebagian besar responden melakukan perilaku imitasi berupa kekerasan fisik dan kekerasan verbal. Hal ini sesuai dengan apa yang telah dijelaskan Hendrarti dan Purwoko (2008), bahwa kekerasan fisik merupakan tindakan yang benar-benar dilakukan oleh manusia, bertujuan untuk melukai tubuh orang lain. Kekerasan fisik pada tayangan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi berupa memukul orang lain atau teman. Kekerasan fisik berbanding lurus dengan kekerasan verbal. Menurut Evans (2006), kekerasan verbal merupakan tindakan menggunakan kata-kata secara negatif yang bertujuan untuk menimbulkan tekanan mental orang lain. Kekerasan verbal pada tayangan serial animasi *BoBoiBoy* tersebut berupa berkata kasar terhadap orang lain. Hal ini membuktikan dalam dimensi perilaku imitasi anak yang paling berpengaruh adalah kekerasan fisik, berupa memukul orang lain, serta kekerasan verbal, berupa berkata kasar.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi terhadap perilaku imitasi anak. Maka, semakin tinggi frekuensi dan durasi menonton tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* di televisi, maka semakin tinggi pula perilaku imitasi yang berupa kekerasan verbal dan kekerasan fisik.

Penelitian ini lebih dominan mengarah pada konsep *mainstreaming*, di mana tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy* membuat anak-anak mengingat dan melakukan kembali sebuah tindakan kekerasan. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat dua perilaku imitasi anak yang secara dominan berhasil didapatkan dari tayangan kekerasan serial animasi *BoBoiBoy*, yaitu kekerasan fisik dan kekerasan verbal.

Sedangkan untuk saran teoritis, adanya faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku imitasi pada anak. Sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menelaah lebih dalam mengenai faktor-faktor lain tersebut. Lalu, untuk teorinya sendiri, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mencari dan membaca referensi secara luas mengenai teori kultivasi yang masih dapat dikembangkan sejalan dengan kemajuan media, khususnya media *online*, di mana satu sisi masih bisa disebut sebagai media massa. Maka, saran penelitian selanjutnya untuk melakukan riset mengenai perkembangan teori kultivasi dan media yang relevan.

Terakhir, kepada pembuat program serial animasi *BoBoiBoy* agar lebih selektif menampilkan tayangan kekerasan yang berdampak munculnya perilaku imitasi, khususnya anak-anak. Televisi agar lebih membatasi waktu penyangan program anak-anak, sehingga tidak menghabiskan waktu hanya untuk menonton televisi. Bagi para orang tua, agar dapat memperhatikan anak-anaknya serta memberikan batasan waktu dalam menonton tayangan, bahkan tayangan animasi sekali pun. Selain itu, orang tua juga berperan aktif untuk memberikan edukasi perihal perilaku negatif sesuai norma yang berlaku di masyarakat.

Jurnal Publish

Volume 1, No. 1, Mei 2022, hlm 1-69

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, N. (2021). Mengenal Karakter BoBoiBoy, Siswa SD yang Punya kekuatan Super. *Detik.com*. Diterima dari <https://hot.detik.com/tv-news/d-5362365/mengenal-karakter-boboiboy-siswa-sd-yang-punya-kekuatan-super>
- Babbie, E. R. (2012). *The Practice of Social Research* (Thirteenth ed.). Boston: Wadsworth Publishing Company.
- Bandura, A. (1976). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Bungin, B. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Erdinaya, A. E. (2004). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Evans, P. (2006). *The Verbally Abusive Man, Can He Change: A Guide for Women to Deciding to Stay or Go*. Massachusetts: Adams Media.
- Hendrarti, & Purwoko, H. (2008). *Aneka Sifat Kekerasan Fisik, Simbolik, Birokratik, dan Struktural*. Jakarta: PT. Indeks.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). (2020). Diterima dari bankdata.kpai.go.id
- KPAI. (2006). *Komisi Perlindungan Anak Indonesia*. Diterima dari kpai.go.id
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana.
- Morrison, M. (2011). *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Kencana.
- Neuman, L. W. (2014). *Basics of Social Research: Qualitative & Quantitative Approaches*. (Third Ed.) England: Pearson Education Limited.
- Nurudin. (2013). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Raja Graffindo Persada.
- Nurudin, A. (2014). *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Raja Graffindo Persada.
- Pavelka, J., Husarova, D., Sevcikova, A., & Madarasova, A. (2016). Country, age, and gender differences in the prevalence of screen-based behaviour and family-related factors among school-aged children. *Physical Culture Journal*, Vol. 46(3):143–51.
- Rachmat, J. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Romdlon, N. (2017). 3 Serial Animasi Malaysia ini laris manis di Indonesia. *Brilio.net*. Diterima dari <https://www.brilio.net/film/3-serial-animasi-malaysia-ini-laris-manis-di-indonesia-170206v.html>
- Sarwono, S. (2011). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Graffindo.

Jurnal Publish

Volume 1, No. 1, Mei 2022, hlm 1-69

Sella, Y. P. (2013). Analisa Perilaku Imitasi Di Kalangan Remaja Setelah Menonton Tayangan Drama Seri Korea di Indosiar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 1 hal.3.

Setiadi, E. M., & Kotlip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Weda, S. (2014). *Pengaruh Tayangan Adegan Kekerasan di Televisi terhadap Perilaku Agresif Anak*. Makasar.

West, R., & Lyn. (2013). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Wibowo, W. (2013). *Kedaulatan Frekuensi: Regulasi Penyiaran, Peran KPI, dan Konvergensi Media*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.