

Makalah/Kertas Kerja

**PENGARUH SIARAN TELEVISI DAN  
VIDEO/COMPUTER GAME TERHADAP PENDIDIKAN  
ANAK: IMPLIKASI BAGI PENGEMBANGAN TEKNOLOGI  
DAN STRATEGI PEMBELAJARAN**

Oleh:

**M. Syaom Barliana**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

*Makalah disampaikan dalam Konferensi Internasional (Persidangan Antar Bangsa) "Quality Pendidikan", Kerjasama Universitas Pendidikan Indonesia, dengan University Pendidikan Sultan Idris di Kualumpur, Malaysia, 2004*

Kualumpur , 2004

## **PENGARUH SIARAN TELEVISI DAN VIDEO/COMPUTER GAME TERHADAP PENDIDIKAN ANAK: IMPLIKASI BAGI PENGEMBANGAN TEKNOLOGI DAN STRATEGI PEMBELAJARAN**

Oleh:

**M. Syaom Barliana\*)**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

### **ABSTRAK**

*Layaknya sebuah pisau bermata dua, teknologi dan media informasi seperti siaran televisi dan video/computer game, selalu memiliki manfaat atau sebaliknya dampak destruktif terhadap pendidikan anak. Artinya, segalanya bergantung kepada bagaimana seseorang memperlakukan media tersebut, sehingga dapat memaksimalkan manfaat positif dan meminimalkan efek negatifnya. Peranan potensi anak, lingkungan, dan bimbingan orang tua dalam mendampingi anak-anak memainkan media itu, ternyata memberi kontribusi besar untuk mengambil manfaat dari kemajuan teknologi tersebut bagi pendidikan anak. Di sisi lain, untuk "merebut" kembali perhatian anak terhadap kegiatan belajarnya, teknologi pendidikan dan strategi pembelajaranpun selayaknya mengeksplorasi keunggulan media tersebut.*

**Kata Kunci:** Teknologi media; video/computer game; ekstasi, ekkses, dan eksplorasi media

### **PENDAHULUAN:**

#### **Panggung Pertunjukkan yang Berpindah ke Rumah**

Bagaikan sebuah teater, segala sesuatu kini terpusat pada panggung, segala sesuatu muncul dalam wujud kesesaatan. Bukan lagi sebuah lapangan golf melainkan pertunjukkan video game, bukan lagi sebuah stadion melainkan simulator olahraga: ruang kini tak lagi melebar. (Paul Virilio, 1989).

Panggung itu, ruang yang tak lagi melebar, sekarang berpindah ke rumah-rumah dan keluarga, dalam bentuk televisi dan *video/computer game*. Televisi telah menjadi pentas pertunjukkan yang menawarkan berbagai ragam agenda hiburan, iklan/promosi, informasi,

---

\*) Makalah disampaikan dalam Konferensi Internasional (Persidangan Antar Bangsa) "Kualitas Pendidikan", Kerjasama Universitas Pendidikan Indonesia, dengan University Pendidikan Sultan Idris di Kualumpur, Malaysia, 2004

\*\*) M. Syaom Barliana, MPd, MT. Dosen pada Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur, Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

dan sedikit saja siaran pendidikan. Dominasi siaran hiburan dan iklan, yang dikemas dalam berbagai acara dan genre musik, film, feature, *infotainment*, *reality show*, gosip, dengan bumbu kekerasan, pornografi, horor, dan mistik, telah menjadi semacam media bujuk rayu yang mengikat seseorang untuk tetap duduk setia menonton televisi. Arlene Eisenberg (1996), menyatakan bahwa tayangan-tayangan di televisi membuat seseorang memasuki situasi *trance* (terhipnotis), yang menyebabkan seseorang dapat terus berlama-lama di depan layar televisi, sehingga membuat mereka pasif secara sosial, emosi, dan intelektual.

Terlebih lagi, ketika reformasi politik di Indonesia telah membuka ruang kebebasan pers dan media yang luarbiasa, bahkan cenderung sangat liberal. Bukan saja kebebasan politik dan kebebasan untuk bersuara, tapi juga kebebasan untuk menyiarkan berbagai tontonan hiburan hedonistik nyaris tanpa sensor.

Kenyataan itu, merupakan bagian kecil dampak dari perkembangan sains dan teknologi, yang telah menyeret masyarakat kontemporer memasuki abad informasi, komunikasi, dan globalisasi. Abad ini, adalah era yang semakin mempermudah manusia untuk melakukan sebagian aktivitas hidupnya di dalam rumah dengan berbagai kotak kecil elektronik atau digital. Yasraf Amir Piliang (1999), menyatakan bahwa kemajuan pesat sains dan teknologi telah mengkondisikan orang hidup di dalam penjara elektronik dan penjara rumah (*cocooning*), apalagi dengan berkembangnya televisi, *handphone*, *internet*, *teleshopping*, *partyline*, dan teknologi komunikasi lainnya. Sementara Garin Nugroho (2000), menggambarkan bahwa melalui televisi masyarakat kita seakan menjadi "masyarakat keluarga Indonesia". Suatu kelompok masyarakat belum merasa menjadi bagian dari keluarga Indonesia sebelum masuk ke televisi. Begitu berpengaruhnya acara-acara hiburan di televisi, sehingga televisi telah menjadi "upacara keluarga" di setiap rumah tangga, menggantikan "ritual" perjamuan keluarga dan bahkan sebagian peran asuh orangtua dan keluarga.

Di sisi lain, *video/computer game* telah menggantikan halaman permainan petak umpet dan kasti, menggantikan lapangan bola dan basket, menggantikan halaman buku-buku; yang menuntut anak-anak untuk bergerak bebas dan riang, bereskpresi, berfantasi, berimajinasi, dan bersosialisasi. Per-main-an (*game*) kini sudah kehilangan auranya. Padahal, Roland Barthens (1983) melihat bahwa sebuah permainan bagi anak kecil, pada awalnya adalah sebuah mikrokosmos, yang didalamnya seorang anak mengembara dalam dunia fantasi, ilusi, imajinasi; menciptakan kreasi sendiri; dan menjadikannya sebagai wahana untuk sosialisasi. Kini, dalam bentuk permainan modern (termasuk *video game, computer game*) semua karakter permainan ini lenyap. Di hadapan sebuah permainan playstation, misalnya, seorang anak akan dapat melihat dirinya hanya sebagai pemilik, sebagai pemakai, bukan sebagai pencipta. Ia tidak menciptakan dunia fantasi, ilusi, dan imajinasinya sendiri. Ia hanya disuguhkan kepada sebuah dunia mikrokosmos yang telah diprogram, dengan langkah, aksi, dan kemungkinan respons yang telah dipersiapkan- sebuah dunia mikrokosmos yang tanpa pengembaraan, tanpa rasa takjub, tanpa keriang dalam sosialisasi-.

Sementara itu, dengan longgarnya batasan usia penonton televisi untuk melihat tayangan sesuai dengan perkembangan kematangan umur dan kepribadiannya, baik dari pihak televisi sendiri maupun dari orangtua, maka terlihat semakin lenyapnya batas-batas sosial di dalam masyarakat. Secara sosiologis, lenyapnya batas-batas antara dunia anak-anak dengan dunia orang dewasa lewat transparansi media, ditandai dengan kenyataan bahwa banyak anak-anak bisa menyaksikan tontonan yang merupakan dunia orang dewasa lewat video atau komputer (video atau disket porno). Akibatnya, tidak ada lagi rahasia yang tersisa buat dunia anak-anak. Secara tradisional, yang membatasi dunia anak-anak dan dunia orang dewasa adalah tabu, larangan, dan pantangan. Kini, dengan semakin mudahnya akses terhadap berbagai media tontonan semakin lenyap pula pamor tabu, larangan, dan pantangan tersebut. Dari sinilah dimulainya krisis dan kontradiksi

moral masyarakat informasi. Dalam pentas ruang rumah-rumah semacam itulah, kini anak-anak dibesarkan.

### **EKSTASI MEDIA; Antara Fungsi Pendidikan dan Fungsi Komersial**

Diantara berbagai kotak ajaib elektronik produk zaman teknologi dan informasi saat ini, televisi tampaknya sangat dominan menjadi media yang paling diidamkan dan dipasang oleh seluruh keluarga dalam masyarakat kontemporer. Bahkan, Yasraf Amir Piliang (1999), dengan nada sinis menyatakan bahwa; “Ekstasi media juga telah menyebabkan semakin tersisihnya tatap muka, yang kini diambil alih oleh berbagai bentuk interaksi semu dan artifisial, seperti televisi, internet, virtual reality. Kini, kita tidak lagi berbincang dengan orang-orang, tapi dengan objek-objek. Sistem komunikasi dan interaksi sosial kini lebih mengutamakan fungsi dari kepemilikan objek-objek dan perantaraannya lewat berbagai media. Kita kini berbicara lewat objek-objek”.

Kemudahan dalam memanfaatkan atau menerima isi pesan dari televisi, menyebabkan media ini menjadi sangat populer. Hanya dengan melihat dan mendengar, seseorang sudah dapat menikmati siaran televisi. Untuk itu tidak diperlukan syarat pendidikan tertentu. Inilah yang membedakan televisi dengan media lain seperti buku, majalah, atau surat kabar. Syarat pendidikan hanya diperlukan bila dikaitkan dengan fungsi televisi dalam mendidik (*to educated*).

Televisi memang merupakan salahsatu media massa yang memiliki peranan penting pada era informasi ini. Sesuai dengan fungsi idealnya, telivisi memiliki peranan sebagai penyebar informasi (*to inform*), fungsi mendidik (*to educated*), fungsi menghibur (*to entertain*), dan fungsi mempengaruhi (*to influence*). Namun demikian, dalam kenyataannya fungsi ideal ini tampak jauh dari harapan dan standar yang diharapkan. Dalam era ekonomi kapitalistik, unsur komersial lebih dominan mengarahkan pesan tayangan televisi, sehingga fungsi tayangan televisi lebih bermuatan hiburan komersial. Celakanya, keragaman acara televisi sesungguhnya bersifat semu, karena yang terjadi adalah justru gejala

seler tunggal, serta monopoli dalam visi, persepsi, serta estetika tontonan yang didikte oleh sistem kapitalisme dalam budaya konsumsi massa.

Fungsi mempengaruhi (*to influence*), lebih kerap terjadi dalam konteks mempengaruhi perubahan perilaku dan sistem nilai masyarakat ke arah negatif daripada positif. Terlebih lagi, televisi adalah media elektronik yang berperan besar dalam menawarkan dan menaturalisasikan beraneka ragam pilihan gaya hidup, yang setiap orang bebas menentukan pilihan dan seleranya. Fungsi media elektronik (khususnya televisi) lebih dari sekedar menawarkan, tetapi juga membentuk gaya hidup masyarakat.

Media televisi telah menjadikan penonton menjadi manusia yang pasif. Akibatnya, menurut (Jean Baudrillard, 1994), “massa menyerap setiap energi sosial, akan tetapi tak mampu membiaskannya. Mereka menyerap setiap tanda, setiap makna, akan tetapi tak mampu memantulkannya. Mereka menyerap setiap pesan dan hanya mampu memamahbiaknya”.

Diantara berbagai golongan usia penonton, maka golongan usia anak-anak dan remaja adalah yang paling peka terhadap tontonan. Pada rentang usia tersebut, karena kepribadian dan pertimbangan nilai-nilainya belum matang, anak-anak juga belum mampu membedakan realitas dan fantasi. Mereka dengan mudah terpengaruh sikap dan perilakunya untuk meniru program-program yang ditayangkan tanpa mempertimbangkan baik dan buruk. Mereka juga belum mampu mengambil keputusan, menyeimbangkan waktu, dan belum mampu melakukan penyaringan yang baik.

Bagi anak-anak umumnya, televisi memiliki daya pikat dan daya magis yang luar biasa untuk menariknya menjadi penonton setia di depan televisi. Dibandingkan dengan membaca, menonton televisi tidak menuntut usaha atau kegiatan mental. Dengan demikian pemahaman pesan melalui televisi dihayati lebih mudah dari pada melalui bahan bacaan. Kegiatan membaca memerlukan mental keingintahuan dan semangat dari pembacanya untuk memahami teks bacaannya.

Sementara, kebanyakan program-program komersial di televisi membuat anak pasif duduk diam dan hanya menonton tanpa berpikir dan melakukan sesuatu, padahal perkembangan kognisi sangat tergantung pada berapa sering daya imajinasinya terlatih.

### **EKSES MEDIA:**

#### **Pisau bermata Dua atau Dewa Janus**

Layaknya sebuah pisau bermata dua, atau kisah mitologi Dewa Janus (Garin Nugroho, 2004), teknologi dan media informasi seperti siaran televisi dan video/computer game, selalu memiliki manfaat kerja kreatif atau sebaliknya dampak destruktif, khususnya terhadap pendidikan dan perilaku anak.

Tidak dapat dipungkiri, bahwa seperti media massa lainnya, televisi memberi dampak positif bagi masyarakat. Dengan menonton televisi, seseorang dapat mengetahui informasi terkini tentang masa kini dan masa lalu, sertaantisipasi terhadap masa mendatang, dan dari ruang atau tempat yang berbeda-beda. Dengan tayangan televisi, seseorang juga dapat mengenal bermacam budaya, sosial, dan politik yang setiap harinya disuguhkan kepada pemirsa.

Menurut Gunter dan Mc. Aleer (1990), televisi juga memiliki dampak positif karena dengan menonton televisi anak dapat bermain pura-pura yang sangat penting bagi anak-anak pra sekolah dan usia sekolah untuk memahami lingkungannya. Dengan bermain pura-pura mereka juga dapat meningkatkan perbendaharaan katanya, serta dapat memahami keurutan suatu kejadian dan mengembangkan kemampuan berkonsentrasi untuk kegiatan ini.

Hal ini sejalan dengan pandangan Elizabeth B. Hurlock (1980), bahwa menonton televisi sesungguhnya merupakan aspek bermain yang tergolong hiburan. Bermain, seperti juga belajar, bagi anak-anak merupakan aspek pendidikan yang penting. Di awal-awal kehidupan seorang anak, ia lebih menyukai permainan-permainan aktif yang cenderung berbentuk eksploratif motorik, namun sejalan dengan usianya yang makin meningkat, anak-anak lebih menyukai permainan-

permainan pasif seperti membaca dan menonton televisi. Persoalannya, acara-acara televisi yang sangat populer dan program-program komersial jarang membuat anak mengembangkan kemampuan berimajinasi, yang sangat penting bagi perkembangan kognisinya. Penayangannya terlalu cepat sehingga sulit difahami bagi pengembangan ide-ide dan khayalan mereka.

Di sisi lain, dampak negatifnya tidak mungkin diabaikan, terutama bagi kalangan anak-anak yang merupakan kelompok usia yang peka dan rentan terhadap tontonan. Tayangan-tayangan di televisi telah banyak ditiru oleh anak-anak maupun remaja yang secara umum kepribadiannya masih belum stabil. Dengan pengendalian dirinya yang masih terbatas, mereka cenderung dengan mudah memasukan nilai-nilai yang ditayangkan ke dalam sikap dan perilakunya.

American Academy of Pediatrics (2004), mengungkapkan bahwa anak-anak dan remaja yang banyak menonton tayangan kekerasan seperti pembunuhan dan penglukaan, serta tidak mampu membedakan antara realitas dan tontonan, cenderung menyelesaikan persoalan dengan kekerasan dan tindakan agresif, atau sebaliknya bersikap ketakutan, depresi, trauma, dan disorder. Dalam soal seks, mereka juga cenderung meniru tontonan orang dewasa yang disajikan sebagai sesuatu yang normal, penuh kesenangan, tanpa resiko, dan tanpa norma. Mereka juga banyak menerima pesan dan lalu cenderung meniru bahwa merokok dan minum minuman keras adalah simbol kejantanan, sensualitas, dan kesuksesan. Sementara iklan komersial mendorong budaya hidup konsumtif dengan membeli apapun yang tidak diperlukan, serta membentuk pola makan yang tidak sehat.

Dalam soal prestasi belajar, Farah T. Suryawan (2000), menyatakan bahwa: “Minat yang terpaku pada kegiatan yang sifatnya hiburan, dapat memunculkan sikap dan perilaku yang kurang memprioritaskan kegiatan belajar, yang diyakini masyarakat merupakan sarana keberhasilan hidup di masa mendatang. Maraknya tayangan maupun permainan melalui media televisi dianggap salahsatu penyebab terjadinya pencapaian prestasi yang kurang baik pada anak”.



Penonton televisi yang “berat” cenderung mendapat nilai tes membaca yang rendah dan kurang dapat mengerjakan pekerjaan-pekerjaan sekolah dengan baik dibanding dengan penonton televisi yang ringan, karena kurangnya waktu untuk membaca dan belajar, sehingga kurang mengembangkan minat yang baik terhadap buku yang justru sangat penting untuk meningkatkan perkembangan intelektualnya (Esienberg, Murkoff, dan Hathaway, 1996).

Banyak orang berpendapat bahwa waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi telah mengurangi motivasi anak untuk membaca, sehingga kemampuan dasar ini menjadi terhambat serta berdampak pada menurunnya prestasi belajar anak. Menurut Barrie Gunter dan Jill L.MC Aler (1990), pada beberapa penelitian waktu menonton televisi telah berpengaruh secara signifikan menggantikan waktu membaca komik dan buku-buku hiburan lainnya.

Televisi juga menyajikan informasi dengan cara yang menakjubkan dan “hidup”, sehingga buku pelajaran tidak dapat menyainginya untuk menarik minat anak. Akibatnya mereka sering menganggap buku dan pelajaran sekolah menjadi membosankan, sehingga mengurangi minat untuk membaca dan mengerjakan sekolah (Elizabeth B.Hurlock, 1980).

Sementara itu, disamping sebagai media tontonan penayangan program, televisi tetapi juga digunakan sebagai media tontonan film dan video compact disc dan permainan seperti plays station (nitendo, sega, dll). Kecanggihan tayangan film anak-anak masa kini membuat mereka ingin terus menerus mengulang aktivitas itu. Demikian pula dengan game yang terdiri dari berbagai seri dengan tokoh-tokoh yang dibuat amat menarik baik anak-anak, membuat anak-anak ingin terus menerus memainkannya. Tingkat kesulitan yang semakin meningkat membuat mereka semakin tertantang. Pemikiran anak-anak akan terobsesi untuk selalu memainkannya sehingga muncul tingkah laku kecanduan pada bentuk permainan ini. Padahal, Sylvia Rimm (1997) menyatakan, bahwa bila anak menonton televisi dan memainkan permainan video game

selama dua jam atau lebih pada hari-hari sekolah, dapat memunculkan kurangnya pencapaian prestasi yang baik di sekolah.

Terakhir, Eisenberg, Murkoff dan Hathaway (1996); Toby J. Hindin, Isobel R. Contento, Joan Dye Gussow (2004); Sheilla G. Troppe (2004), mengungkapkan bahwa terlalu banyak menonton televisi berdampak pada: (1) Meningkatkan tingkat kegemukan dan kadar kolesterol dalam diri anak; (2) Kurangnya aktifitas fisik; (3) Rendahnya tingkat sosialisasi dan berinteraksi dengan anggota keluarganya; (4) Minimnya kepedulian anak pada hal-hal yang terjadi di lingkungannya, karena acara-acara yang disuguhkan membuat anak sangat tertarik sehingga anak menjadi terhipnotis dan pasif; (5) Penanaman nilai yang membingungkan, misalnya dengan akibat tayangan seseorang yang cenderung menggunakan kekerasan untuk mendapat tujuan dan berbohong atau membesar-besarkan masalah untuk mendapatkan popularitas; (6) Mempunyai nilai membaca dan menulis di sekolah yang lebih rendah dari anak-anak yang kurang banyak menonton televisi; (7) Mempunyai fantasi yang berlebihan akibat dari teknologi tinggi dan efek khusus (*special effect*) dari televisi; (8) Mengurangi konsentrasi pada saat belajar, karena materi yang dipelajari tidak menarik seperti tayangan-tayangan di televisi; (9) Dibandingkan dengan membaca, terlalu banyak menonton televisi akan mengurangi daya imajinasi dan kreatifitas. Dengan membaca seorang anak akan membayangkan dan menggambarkan apa yang dibacanya, sedangkan menonton televisi tidak membuat anak untuk mencari ide-ide baru, karena semua sudah ditayangkan secara visual; (10) Peniruan terhadap model perilaku negatif seperti kekerasan, kebebasan seks, madat, dan lain-lain.

#### **EKSPLORASI MEDIA:**

#### **Pendampingan Orang Tua dan Strategi Pembelajaran**

Dengan segala kelebihan dan kekurangannya, televisi dan video/computer game adalah sesuatu yang tidak mungkin ditolak kehadirannya. Karena itu, paling tidak ada dua hal yang dapat menjadi pilihan orangtua dan sekolah dalam mengeksplorasi keunggulan media tersebut serta mengeliminasi dampak destruktifnya.

Pertama, proses pedampingan dan pembimbingan oleh orangtua waktu anak menonton televisi atau memainkan video/computer game, karena faktor-faktor lingkungan sangat mempengaruhi bagaimana anak bersikap terhadap tayangan televisi, yang erat kaitannya dengan penanaman disiplin orang tua dan rutinitas kegiatan di rumah. Suatu studi spesifik yang dilakukan oleh Gunter dan Mc. Aleer (1990) meneliti perlakuan orang tua terhadap kemampuan membaca dan menulis putra-putrinya. Mereka dapat membaca dan menulis dengan baik tidak hanya tergantung pada berapa lama waktu menonton televisi, tetapi juga dipengaruhi oleh keteraturan di rumah dan sikap ibu yang memiliki minat yang besar pada pengetahuan putra-putrinya serta pola asuh yang demokratis. Orang tua yang tanggap pada program acara dan waktu mendampingi anak ketika menonton televisi, maka kemampuan membaca dan menulis mereka tetap tergolong baik.

Orangtua dapat membantu mengurangi pengaruh negatif akibat tontonan televisi dengan memilih/menyaring program dan membatasi waktu menonton televisi. Selanjutnya, inilah beberapa kebiasaan perilaku yang baik pada waktu menonton televisi yang dianjurkan oleh *American Academy of Pediatrics* (2004): (1) Pilihlah program yang layak ditonton oleh anak, dan selalu buat rencana untuk program yang akan ditonton anak, serta jangan memindahkan saluran secara acak. Pilihlah dua atau tiga program yang mendekati kebutuhan anak; (2) Batasi waktu menonton televisi satu atau dua jam per hari; (3) Arahkan saluran televisi pada siaran pendidikan, alam & lingkungan, petualangan, dan ilmu pengetahuan seperti *Discovery Channel*, *Learning Channel*, *History Channel*, atau saluran lokal; (4) Dampingi anak waktu menonton televisi. Bicara dan diskusi apa yang terjadi dalam tontonan, tentang baik dan buruk dari tontonan tersebut, tentang perbedaan antara

realitas, keyakinan, atau sekedar fantasi; (5)Matikan televisi jika program diyakini tidak layak ditonton anak, seperti banyak program film untuk dewasa, opera sabun, dan bahkan *talkshow* atau *reality show*; (6) Jangan berasumsi bahwa semua film kartun layak ditonton anak, karena banyak film kartun mengeksploitasi kekerasan; (7)Beri contoh pada anak dengan cara orangtua sendiri tidak terlalu banyak menonton televisi, dan gantikan dengan aktivitas lain seperti membaca, bermain, mengunjungi festival, berolahraga, mengadakan perjalanan, dan aktivitas menyenangkan lain bersama anak; (8)Jangan bersikap seolah televisi sebagai *babysitter*; (9) Jangan menonton televisi selama waktu makan; (10) Hindari menyimpan televisi atau video/computer game di kamar anak, yang mengakibatkan tidak terkontrolnya penggunaan media tersebut.

Di sisi lain, mengikuti trend kebudayaan pop dan televisi, sesungguhnya penonton televisi sekarang tidak selalu diperlakukan sebagai penonton pasif. Menurut Garin Nugroho (2004), evolusi itu sesungguhnya terbaca sangat jelas dalam tontonan televisi sebagai pegas utama industri budaya populer. Harusnya dicatat, sepuluh tahun yang lalu, program-program televisi lebih mementingkan tontonannya, sementara penonton di studio belumlah dikelola partisipasinya, namun lebih sebagai penonton pasif. Namun periode lima tahun ini, mengelola penggemar menjadi pegas utama psikologi komunal tontonan, dan ikut menaikkan daya rating program tersebut. Jika diperhatikan, pengelolaan penggemar tersebut pada awalnya hanyalah pada kuantitas, yakni penonton di studio terasa penuh. Kemudian pengelolaan kultur penggemar menjadi partisipatif, yakni ikut menjoget, berteriak, hingga membawa poster. Pada evolusi selanjutnya, yakni periode dua tahun ini, maka partisipasi penggemar dikelola menjadi partisipasi yang produktif, yakni memilih bintang hingga program. Sebutlah, penggunaan telepon interaktif, mengajak memilih bintang lewat sms, menjadikannya punya organisasi, dan lain-lain. Bahkan kemudian, banyak program reality show yang mengikutsertakan orang-orang biasa sebagai pemain atau “bintang” film televisi.

Demikian pula, dengan semakin “murah”nya teknologi handycam dan vcd player, meningkat pula keterlibatan masyarakat biasa dalam pembuatan program/film, misalnya untuk kebutuhan mengikuti Festival Film-Video Independen Indonesia (FFII) atau setidaknya untuk kebutuhan pemutaran terbatas/keluarga melalui vcd player atau monitor computer. Keterlibatan orang-orang nonkesenian dalam memanfaatkan teknologi audio visual, seperti kalangan antropolog (atau kalangan pendidik), menurut Garin Nugroho (1999) pasti akan memberi warna terhadap bidang ini. Selain bahasa ungkapannya yang mungkin sama sekali berbeda bila obyek didekati dari sudut pandang kesenian, hal yang juga patut dikedepankan adalah membuka peluang bagi berkembangnya apa yang ia sebut kebudayaan baru di bidang audio visual.

Garin selanjutnya menyatakan, bahwa audio visual sebagai media ekspresi sudah seharusnya tidak dimonopoli atau berkembang hanya di pusat-pusat kesenian yang sehari-hari bidang kerjanya memang di sana. Ia mesti menyebar, dimanfaatkan dan diberdayakan oleh kalangan lain di berbagai bidang ilmu dan jenis-jenis kesenian lain. Hanya dengan begitu, media audio visual akan bisa melahirkan kebudayaan baru. Keragaman latar belakang orang yang memanfaatkan media audio visual sebagai alat ekspresi, diyakini akan membuka dimensi-dimensi baru, baik dalam bahasa ungkap, teknik pemanfaatan, atau dalam tataran estetikanya sebagai sebuah produk kebudayaan. Dengan demikian, bisa dikembangkan kanal-kanal perlawanan terhadap segala sesuatu yang selama ini cenderung bersifat tunggal dari selera artifisial kebudayaan konsumen para produser televisi komersial.

Demikianlah, daya magis televisi dan film video selayaknya dapat dimanfaatkan dan dieksplorasi oleh sekolah dalam strategi pembelajaran khususnya pada level pendidikan prasekolah, serta pendidikan dasar dan menengah. Untuk sejumlah jenis matapelajaran tertentu, strategi bermain peran (*role playing*) yang selama ini sudah dikenal, dapat dieksplorasi lebih jauh dengan teknologi dan skenario yang lebih baik. Anak-anak dan guru dapat menjadi penonton aktif sekaligus menjadi

penulis skenario, kameraman, sutradara, dan pemain dalam film-film pembelajaran yang mereka mainkan sendiri. Suatu film “reality show” atau bahkan mungkin pula film animasi, yang membuat proses pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan sekaligus kreatif. Hal ini tentu sejalan dengan perubahan paradigma dan strategi pembelajaran, dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

Tentu hal itu tidaklah mudah. Diperlukan pelatihan-pelatihan tertentu, namun yang lebih penting adalah inovasi dan kreatifitas guru dalam menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan keunggulan dan “daya magis” media audiovisual tersebut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- American Academy of Pediatrics (2004). *Television — How It Affects Children*. Cincinnati: Children's Hospital Medical Center
- (2004). *Television — What Children See and Learn*. Cincinnati: Children's Hospital Medical Center
- (2004), *Television and Children*. Cincinnati: Children's Hospital Medical Center
- Aron, Raymond (1980). *The Industrial Society in Man Made Futures*. London: Hutchinson
- Barthes, Roland (1983). *Camera Lucida*. London: Flamingo
- Baudrillard, Jean (1994). *Simulacra and Simulacrum*. Michigan: The University of Michigan Press.
- Eisenberg, Arlene; Murkoff, Heide E; Hathway, Sande E. (1996). *What to Expect the Tooder Years*. London: Simon & Schuster
- Elkind, D. (1998). *The Hurried Child, Growing Up Too Fast, Too Son*. Massachusetts: Addison Wesley Publ. Co.
- Gunter, Barrie & Aler, Jill L.Mc. (1990). *Children and Television*. London: Routledlge
- Hindin, Toby J; Isobel R. Contento; joan Dye Gussow (2004). A media literacy nutrition education curriculum for Head Start parents about the effects of television advertising on their children's food requests - Current Research. *Journal of the American Dietetic Association*.
- Hurlock, Elizabeth (1980). *Developmental Psychology*. London: Mc Graw Hill
- Kleden, Ignas (1987). *Kebudayaan Pop: Kritik dan Pengakuan*. *Jurnal Prisma*. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia.

- Kopp, C.B. & Krakow J.B (1982). *The Child, Development in Social Context*. California: Addison Wesley Publ. Co.
- Nugroho, Garin (2004). Semangka Beckham, Capres, dan Kultur Penggemar. *www.kompas.com*
- (2000). Kultur Televisi Tak Sejalan dengan Pertumbuhan Masyarakat. *www.kompas.com*
- (1999). FFII Berpeluang Lahirkan Kebudayaan Baru. *www.kompas.com*
- Shaffer, D.R. (1994). *Social & Personality Development*. California: Brook Cole Publ. Co.
- Troppe, Sheilla H (2004). *Television and Teens*. The Yale New Haven Teachers Institut
- Pilliang, Yasraf Amir (1992). *Dunia yang Dilipat*. Bandung: Mizan
- Rimm, Silvia (1997). *Why Bright Kids Get Poor Grades*. Alih bahasa oleh A. Mangun Hardjana. Jakarta: Gramedia.
- Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI). (1994). *Laporan Penelitian: Adegan Prososial dan Antisosial dalam Film Cerita Anak yang disiarkan Televisi*. Jakarta.
- Wilkins, Joan, *Breaking the TV Habit*. New York: Charles Scribner’s Sons, 1982.