

# **SKRIPSI**

## **PENGARUH NILAI BUDAYA MALAYSIA DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SD KRISTEN ELIM MAKASSAR**



**STEVEN**

**1810121055**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS FAJAR  
MAKASSAR  
2023**

# **SKRIPSI**

## **PENGARUH NILAI BUDAYA MALAYSIA DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SD KRISTEN ELIM MAKASSAR**



Diajukan Sebagai Salah Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada  
Program Studi Ilmu Komunikasi

**STEVEN**

**1810121055**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS FAJAR  
MAKASSAR  
2023**

**SKRIPSI**

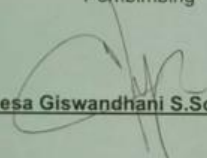
**PENGARUH NILAI BUDAYA MALAYSIA DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN  
TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SD KRISTEN ELIM MAKASSAR**

disusun dan diajukan oleh


**STEVEN  
1810121055**

telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan  
Makassar, 29 September 2023

Pembimbing

  
**Mariesa Giswandhani S.Sos., M.I.Kom**

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Universitas Fajar

  
**Soraya Firdausy, S.I.Kom., M.I.Kom**

## SKRIPSI

### PENGARUH NILAI BUDAYA MALAYSIA DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SD KRISTEN ELIM MAKASSAR

disusun dan diajukan oleh

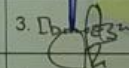
STEVEN

1810121055

Telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi  
pada tanggal 29 September 2023 dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

TIM PENGUJI

No	Nama Dosen	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Mariesa Giswandhani, S.Sos., M.I.Kom NIDN: 0928039203	Ketua Penguji	
2.	Dr. Yusmanizar, S.Sos., M.I.Kom NIDN: 0925096902	Penguji 1	2. 
3.	Drs. Ibnu Qayyim Na'iem, M.Si NIDN: 0910126204	Penguji 2	3. 
4.	Yulhaidir, S.Ksi., M.I.Kom NIDN: 0910107804	Penguji 3	4. 

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial  
Universitas Fajar



PRODI KOMUNIKASI  
Soraya Firdausy, S.I.Kom., M.I.Kom

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Steven

NIM : 1810121055

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa proposal skripsi yang berjudul **PENGARUH NILAI BUDAYA MALAYSIA DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SD KRISTEN ELIM MAKASSAR** Saya dengan tulus menyatakan bahwa karya ilmiah ini merupakan hasil kerja saya sendiri, dan sejauh pengetahuan saya, dalam proposal skripsi ini tidak ada karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mencapai gelar akademik di perguruan tinggi. Selain itu, tidak ada kutipan atau pendapat dari orang lain yang saya tulis atau terbitkan tanpa disebutkan sumbernya secara jelas dalam naskah ini serta dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di masa depan ditemukan adanya tindakan plagiarisme dalam skripsi ini, saya siap menerima konsekuensi sesuai dengan hukum yang berlaku (sesuai dengan UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 29 September 2023

Yang membuat pernyataan,



Steven

## PRAKATA

Dengan penuh syukur, peneliti ingin mengakui kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkah dan ridha-Nya, memungkinkan penyelesaian proposal skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat penting dalam menyelesaikan studi sarjana di program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi dan Ilmu-ilmu Sosial Universitas Fajar.

Peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyelesaian skripsi ini. Pertama-tama, peneliti mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas upaya dan dedikasi yang telah diberikan dalam menyelesaikan tugas ini. Selain itu, peneliti juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada Ibunda, yakni Ibunda Yustina Tiku Padalla, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan nasihat berharga sepanjang perjalanan penelitian ini.

Selanjutnya, peneliti ingin menyampaikan penghargaan kepada Ibu Mariesa Giswandhani S.Sos., M.I.Kom, yang telah menjadi dosen pembimbing dengan penuh dedikasi. Beliau telah memberikan waktu, motivasi, literatur, serta berpartisipasi dalam diskusi terkait penelitian ini. Peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah membantu dalam berbagai cara.

1. Dr. Mulyadi Hamid, SE., M.Si, selaku Rektor Universitas Fajar
2. Dr. Yusmanizar, S.Sos., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu-ilmu Sosial.
3. Soraya Firdausy, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Muhammad Bisyri, S.Ksi., M.I.Kom selaku Penasehat Akademik peneliti.
5. Indriany Resky Dewi, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku sekretaris program studi Ilmu Komunikasi

6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Fajar.
7. Kepada Keluarga Sendri Tiku Padalla, Tiku Lamba Padalla, Anto Padalla, Afni Nutria Panto yang telah mendukung selama peneliti Menyusun tugas akhir ini.
8. Kepada Fitrah Jaya Syam dan Andryan Lumban Raja selaku sahabat peneliti yang selalu memberikan semangat dan motivasi saat peneliti sedang down.
9. Kepada teman-teman Angkatan 2018 Joy, Yanto, Syahril, Chairul, Fadel, Alman, Naufal, yang memberikan dukungan serta menemani dan membantu peneliti dalam menyusun tugas akhir ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mengakui bahwa meskipun telah mendapat dukungan dari berbagai pihak, masih ada ruang untuk perbaikan. Peneliti sepenuhnya bertanggung jawab atas segala potensi kesalahan yang terdapat dalam skripsi ini, dan tidak membebani mereka yang telah memberikan bantuan. Oleh karena itu, peneliti dengan hati terbuka menerima kritik serta saran yang membangun untuk meningkatkan kualitas skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat yang besar bagi banyak individu.

Makassar, September 2023

Peneliti

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH NILAI BUDAYA DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP POLA KOMUNIKASI SISWA SD KRISTEN ELIM MAKASSAR**

**Steven  
Mariesa Giswandhani**

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak nilai budaya dalam serial animasi Upin dan Ipin terhadap perilaku komunikasi siswa di SD Kristen Elim Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan 169 siswa kelas 1-3 SD Kristen Elim Makassar sebagai sampel yang dipilih berdasarkan karakteristik usia, jenis kelamin, dan kelas siswa. Metode survei dilakukan melalui penggunaan kuesioner daring dengan Google Form. Data dianalisis dengan menggunakan analisis regresi berganda menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai budaya (X) secara keseluruhan berdampak signifikan terhadap perilaku komunikasi siswa (Y). Secara spesifik, variabel nilai budaya memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap perilaku komunikasi siswa. Hasil analisis R-squared ( $R^2$ ) menunjukkan bahwa variabel independen yang diteliti mampu menjelaskan sekitar 48,3% dari variasi dalam perilaku komunikasi siswa. Sementara 51,3% sisanya dijelaskan oleh faktor-faktor independen lain yang tidak termasuk dalam lingkup penelitian ini.

*Kata Kunci: Nilai Budaya, Upin dan Ipin, Pola Komunikasi*



## ABSTRACT

# THE INFLUENCE OF CULTURAL VALUES IN UPIN AND IPIN ANIMATION ON ELIM MAKASSAR CHRISTIAN PRIMARY STUDENTS' COMMUNICATION PATTERNS

Steven

Mariesa Giswandhani

*This research aims to determine the influence of cultural values in the Upin and Ipin Animation on the communication patterns of Elim Christian Elementary School students in Makassar. The research method used was quantitative with a sample of 168 respondents from students in grades 1-3 of Elim Christian Elementary School in Makassar based on the characteristics of age, gender, and student class, with a distribution method using an online Google form. The data analysis used was multiple regression analysis using SPSS version 26. The results of this research prove that the Cultural Values variable (X) simultaneously has a significant influence on student communication patterns (Y). Meanwhile, partially the value of the cultural variable has a significant and positive effect on (R<sup>2</sup>), showing that the independent variable studied can explain 48.3% of purchasing decisions. Meanwhile, the remaining 51.3% is explained by other independent variables which were not included in this research.*

*Keywords: Cultural Values, Upin and Ipin, Communication Patterns*

## DAFTAR ISI

SKRIPSI .....	i
SKRIPSI .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PRAKATA .....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Kegunaan Penelitian .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	10
2.1 Nilai-Nilai Budaya .....	10
2.2 Komunikasi Antar Budaya .....	12
2.3 Komunikasi Massa.....	13
2.4 Pola Komunikasi .....	17
2.5 Pengaruh .....	18
2.6 Perilaku Komunikasi .....	18
2.6.1 Bentuk Pengaruh Komunikasi .....	20
2.6.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi .....	21
2.6.3 Pembentuk Perilaku .....	22
2.7 Fungsi Film .....	23
2.8 Jenis-jenis Film .....	24
2.10 Film Animasi.....	24
2.11 Upin dan Ipin.....	26
2.11 Tinjauan Empirik .....	30
2.12 Teori Stimulus Response (S-R) .....	37
2.13 Kerangka Konseptual .....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Rancangan Penelitian.....	43
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	43

3.3	Polulasi dan Sampel .....	43
3.4	Jenis dan Sumber Data.....	46
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.6	Pengukuran Variabel.....	48
3.7	Instrumen Penelitian.....	49
3.8	Uji Hipotesis .....	51
BAB IV.....		54
4.2	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	78
4.2.1	Uji Validitas .....	78
4.2.2	Hasil Uji Reliabilitas.....	81
4.3	Persamaan Regresi Linier Berganda.....	81
4.4	Uji Hipotesis .....	83
4.4.2	Uji Koefisien Determinasi.....	84
4.4.3	Uji Parsial (Uji t).....	85
4.4.4	Uji Simultan ( Uji F ).....	87
4.5	Pembahasan.....	88
BAB V.....		100
KESIMPULAN DAN SARAN.....		100
5.1	Kesimpulan.....	100
5.2	Saran .....	100
DAFTAR PUSTAKA .....		102

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Empirik .....	30
Tabel 3. 1 Jumlah Populasi dan Sampel.....	44
Tabel 3. 2 Skor Jawaban Kuesioner Dalam Data (Skala Likert).....	47
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden.....	55
Tabel 4. 2 Kelas Responden.....	55
Tabel 4. 3 Usia Responden .....	56
Tabel 4. 4 Media yang Digunakan .....	57
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Variabel History X1.1 .....	58
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Variabel History X1.2 .....	59
Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Variabel History X1.3 .....	60
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Variabel History X1.4 .....	60
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Variabel History X1.5 .....	61
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Variabel Ethics X2.1 .....	62
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Variabel Ethics X2.2.....	62
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Variabel Ethics X2.3.....	63
Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Variabel Ethics X2.4.....	64
Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Variabel Ethics X2.5.....	65
Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi Variabel Religion X3.1 .....	65
Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Variabel Religion X3.2.....	66
Tabel 4. 17 Distribusi Frekuensi Variabel Religion X3.3.....	67
Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi Variabel Religion X3.4.....	68
Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Variabel Art X4.1 .....	68
Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Variabel Art X4.2 .....	69
Tabel 4. 21 Distribusi Frekuensi Variabel Art X4.3 .....	70
Tabel 4. 22 Distribusi Frekuensi Variabel Art X4.4 .....	71
Tabel 4. 23 Distribusi Frekuensi Variabel Art X4.5 .....	71
Tabel 4. 24 Distribusi Frekuensi Variabel Values X5.1 .....	72
Tabel 4. 25 Distribusi Frekuensi Variabel Values X5.2.....	73
Tabel 4. 26 Distribusi Frekuensi Variabel Values X5.3.....	73
Tabel 4. 27 Distribusi Frekuensi Variabel Values X5.4 .....	74
Tabel 4. 28 Distribusi Frekuensi Variabel Values X5.5.....	75
Tabel 4. 29 Distribusi Frekuensi Variabel Pola Komunikasi Y1.1 .....	75
Tabel 4. 30 Distribusi Frekuensi Variabel Pola Komunikasi Y1.2 .....	76
Tabel 4. 31 Distribusi Frekuensi Variabel Pola Komunikasi Y1.3 .....	77
Tabel 4. 32 Uji Validitas Variabel X.....	79
Tabel 4. 33 Uji Validitas Variabel Y.....	80
Tabel 4. 34 Hasil Uji Reliabilitas.....	81
Tabel 4. 35 Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	82
Tabel 4. 36 Hasil Uji Koefisien Correlation .....	83
Tabel 4. 37 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	84
Tabel 4. 38 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	85
Tabel 4. 39 Hasil Uji Simultan (Uji F) .....	88

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Komunikasi adalah bidang ilmu yang memfokuskan pada cara seseorang (komunikator) berbagi informasi dengan pihak lain (komunikan) dengan niat atau tujuan tertentu. Memberi informasi atau mengubah sikap, pendapat, dan perilaku. Dalam buku pengantar ilmu komunikasi, komunikasi dijelaskan sebagai suatu proses di mana pesan dengan berbagai makna disampaikan antara pelaku komunikasi (Hariyanto, 2021).

Pesan komunikasi dapat berupa ide atau konsep yang diungkapkan melalui simbol-simbol yang memiliki makna dan diterima bersama oleh para pelaku komunikasi. Di era digital saat ini, komunikasi tidak hanya terbatas pada komunikasi lisan, tetapi juga dapat dilakukan melalui berbagai media. Media komunikasi merujuk pada sarana yang digunakan untuk menyebarkan informasi. Salah satu bentuk media komunikasi adalah media massa yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi.

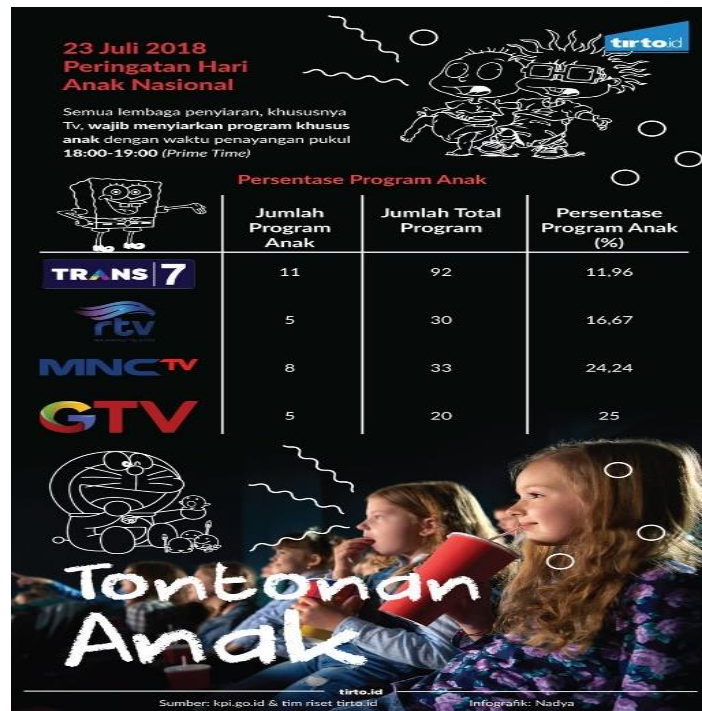
Perkembangan tontonan untuk anak sangat pesat, bisa ditemukan dimana saja dan kapan saja, mulai dari menonton di televisi, dan aplikasi Khusus Video seperti youtube, tidak hanya itu perkembangan tontonan anak ini juga terpengaruh dari cepatnya perkembangan Teknologi.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Tim riset Tirto.id, mereka telah menganalisis proporsi program anak di beberapa stasiun televisi nasional. Hasil analisis menunjukkan bahwa Trans7 menayangkan 11 program anak dari total 92 program yang mereka tayangkan, jumlah ini adalah yang paling tinggi jika dibandingkan dengan stasiun televisi lainnya.

Namun, sebagian besar, tayangan anak di stasiun tersebut hanya mencakup sekitar 11,96 persen dari total tayangan yang disajikan.

Dalam upaya mengatasi kekurangan jumlah program anak yang dianggap kurang memadai, KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) dan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA) telah mengeluarkan surat edaran bersama. Dalam surat edaran ini, lembaga penyiaran dianjurkan untuk menyelenggarakan Program Siaran Khusus Anak selama satu jam pada jam tayang utama, yaitu dari pukul 18.00 hingga 19.00. Langkah ini diambil sebagai bagian dari usaha untuk memperingati Hari Anak Nasional pada tanggal 23 Juli 2018, sebagaimana dilaporkan oleh Tirto.id pada tahun 2018.

Pada saat ini, terdapat kekurangan dalam jumlah program yang cocok untuk anak-anak, meskipun potensi penonton anak mencapai sekitar sepertiga dari total populasi Indonesia. Karena terbatasnya pilihan program anak yang tersedia, anak-anak sering kali terpaksa menonton acara yang tidak sesuai dengan usia mereka. Selain itu, data menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki tingkat pemirsa televisi yang tinggi, mencapai 95 persen dengan rata-rata waktu menonton sekitar 5 jam 18 menit setiap harinya.



**Gambar 1.1**

**Sumber : Tirto.id**

Di RTV, hampir setengahnya, yaitu sekitar 47,6 persen dari semua program yang ditawarkan, adalah program anak-anak. Stasiun ini menghadirkan 20 program anak dari total 42 program yang mereka siarkan. Sementara di MNCTV, kontribusi program anak sekitar 24,24 persen dari seluruh program mereka, dengan 8 program anak dari total 33 program yang mereka tayangkan. Sementara itu, Global TV menampilkan 5 program anak dari keseluruhan 20 program yang disiarkan, yang setara dengan 25 persen dari seluruh tayangan mereka, sebagaimana dilaporkan oleh Tirto.id pada tahun 2018.

Berbagai macam pilihan siaran tontonan anak juga banyak dan tidak hanya berupa animasi tapi juga ada acara televisi yang membahas terkait hal-hal yang bisa membantu tumbuh kembang anak dalam berkomunikasi, dan disetiap animasi dan program acara televisi pasti

menampilkan berbagai macam budaya entah itu berasal langsung dari Indonesia atau budaya asia lainnya. Berikut ini tontonan anak yang bisa di tonton Bersama dengan orang tua atau keluarga, *Dunia Binatang (TRANS7)*, *Pada Suatu Hari (MNCTV)*, *Laptop Si Unyil (TRANS7)*, *Upin dan Ipin (MNCTV)*, *Curios George (ANTV)*, *Bocah Petualang (TRANS7)*, *Kiko (RCTI)*, *Sofia The Frist (MNCTV)*, *Tau Gak Sih (TRANS7)*, *On The Spot (TRANS7)*, *Spongebob Squarepants (GTV)* Tontonan anak yang telah disebutkan itu tidak hanya bisa di Tonton di Tv tapi bisa kira akses juga melalui planform Youtube yang Stasiun Tv miliki.

Selain program acara di atas masih banyak program animasi yang tayang di stasiun televisi indonoesia, seperti *Spongebob Squarepants (GTV)* dengan target penonton dengan usia 6-11 tahun, *Doraemeon (RCTI)* dengan target anak usia 6-13 Tahun, *Shaun the Sheep (MNCTV dan GTV)* Target usia penonton semua usia, *Zak Storm (MNCTV dan GTV)* Target audiens penonton 7-13 tahun, dan Terakhir Upin dan Ipin (MNCTV) dengan target penonton mulai dari usia 5-6 tahun akan tetapi masih bisa dinikmati oleh penonton yang memiliki umur diatas target tersebut.

Film Upin & Ipin diproduksi oleh Les' Copaque Production, sebuah perusahaan animasi terkemuka di Malaysia yang didirikan pada tahun 2005 oleh Hj. Burhanuddin Md Radzi dan Hjh. Karang. Sejak Agustus 2007, Upin & Ipin telah menjadi salah satu serial animasi yang sangat populer yang dihasilkan oleh Les' Copaque Production. Animasi ini telah meraih pujian positif dari masyarakat Malaysia dan juga menarik minat besar anak-anak di Indonesia. Dalam animasi ini, cerita mengusung pesan-pesan dakwah dengan menggambarkan kehidupan masyarakat pedesaan yang memiliki kesamaan dengan budaya Indonesia. Penting untuk diingat bahwa anak-anak sering meniru apa yang mereka saksikan, dan film animasi memiliki



pengaruh yang signifikan, terutama dalam hal budaya yang tercermin dalam bahasa yang digunakan dan perilaku karakternya.

Pada saat ini, Upin dan Ipin telah menjadi salah satu serial animasi televisi yang sangat diminati. Pada tanggal 16 Maret 2022, animasi ini mencapai peringkat 5 dalam daftar peringkat TV. Peringkat TV digunakan untuk mengukur seberapa banyak orang yang menonton suatu program televisi pada saat tertentu. Peringkat 5 menunjukkan bahwa Upin dan Ipin adalah salah satu acara yang diminati oleh pemirsa televisi pada tanggal tersebut. Ini menandakan bahwa banyak orang yang senang dan tertarik untuk mengikuti petualangan lucu Upin dan Ipin. Kesuksesan mereka dalam mencapai peringkat 5 dalam peringkat TV menunjukkan betapa populer dan disukainya acara ini oleh banyak pemirsa. Selain menontonnya di televisi, pemirsa juga memiliki opsi untuk menontonnya secara daring melalui platform seperti Disney+ Hotstar dan saluran YouTube resmi Upin dan Ipin (Puspita Dewi Cahyani, 2022).

Upin & Ipin adalah sebuah serial animasi yang disajikan secara sederhana namun tetap komunikatif dan mendidik. Awalnya, serial ini terdiri dari 6 episode dengan durasi 10 menit setiap episode. Namun seiring berjalannya waktu, film Upin & Ipin berkembang menjadi serial yang memiliki banyak episode, dan ceritanya selalu mengandung unsur pendidikan. Program animasi ini memberikan pilihan tontonan yang mendidik bagi anak-anak di Indonesia, dan hingga saat ini tetap populer. Animasi Upin & Ipin menyampaikan ceritanya dengan cara yang sederhana namun memiliki pesan yang mendalam dan bernilai positif, seperti pesan edukasi, religi, kebudayaan, dan lain-lain. Salah satu hal menarik dari serial ini adalah bagaimana dinamika demografi Malaysia yang terdiri dari berbagai etnis diadaptasi ke dalam animasi ini (Anwar, 2016).

Multikulturalisme menggambarkan sebuah konteks sosial yang tertata dengan baik, di mana masyarakat berasal dari beragam latar belakang budaya, termasuk etnis, suku, ras, dan warna kulit. Dalam kondisi ini, setiap individu yang ada di dalam komunitas merasa nyaman dan aman, menciptakan atmosfer yang bebas dari ketegangan serta tanpa kebutuhan untuk mengaktifkan mekanisme pertahanan diri saat berhadapan dengan pertemuan antarbudaya (Muhdaliha dan Arlena, 2017).

Dalam animasi Upin Ipin, terdapat tiga kelompok etnis yang secara dominan digambarkan, yaitu kelompok etnis Malaysia, kelompok etnis Cina, dan kelompok etnis India. Kelompok etnis Malaysia diwakili oleh karakter-karakter seperti Upin dan Ipin, Ehsan, dan Mail, sedangkan kelompok etnis Cina diwakili oleh Mei Mei, dan kelompok etnis India diwakili oleh Jarjit. Hal ini menjadikan animasi Upin dan Ipin memiliki unsur multicultural (Muhdaliha dan Arlena, 2017).

Sebagai alat hiburan, televisi memiliki kapasitas untuk memberikan hiburan kepada penontanya melalui berbagai program yang menghibur. Namun, tidak semua program televisi mampu mencerminkan keragaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk tetap terlibat dan mengawasi anak-anak ketika mereka menonton program televisi. Banyak episode Upin Ipin yang menghadirkan berbagai cerita dan pesan moral yang dapat menjadi sumber nilai-nilai pendidikan moral bagi pemirsa, terutama bagi anak-anak.

Ketika menonton televisi, saat yang sesuai untuk berinteraksi dengan anggota keluarga. Namun, orang tua seringkali menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi dengan anggota keluarga lainnya, terutama anak-anak. Gaya komunikasi setiap keluarga berbeda, dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan sosial-ekonomi mereka. Selain anggota keluarga inti

seperti orang tua dan anak-anak, ada juga anggota keluarga lain seperti nenek, kakek, adik, keponakan, dan lainnya yang tinggal dalam satu rumah.

Setiap keluarga memiliki cara berkomunikasi yang unik dan berkelanjutan, yang akhirnya membentuk pola komunikasi khas yang membedakan satu keluarga dari yang lain. Perbedaan budaya di antara keluarga juga dapat memengaruhi pola komunikasi keluarga. Keluarga ini termasuk dalam kategori kelompok primer.

Sekolah Kristen Elim Makassar yang berlokasi Jl. Perintis Kemerdekaan KM.11 No.128, Tamalanrea, Kec. Tamalanrea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan merupakan sekolah yang terletak di daerah dengan keberagaman budaya yang tinggi. Dalam lingkungan sekolah ini, terdapat siswa-siswa yang berasal dari berbagai latar belakang budaya, dan melalui observasi awal saya terkait siswa yang menonton Animasi Upin dan Ipin dari 10 orang anak menjawab mereka menonton animasi tersebut sehingga dapat menjadi lingkungan yang cocok untuk mengamati pengaruh penerapan nilai budaya Asia dalam media animasi Upin dan Ipin yang dapat membentuk pola Komunikasi antar keluarga

Studi kasus mengenai pengaruh nilai budaya Malaysia dalam media animasi Upin dan Ipin dapat memberikan kontribusi yang baik untuk memperkaya pengetahuan mengenai interaksi antara budaya dan media. Dalam konteks ini, Sekolah Kristen Elim Makassar dapat menjadi lokasi yang cocok untuk melakukan penelitian dan observasi mengenai pengaruh media animasi Upin dan Ipin terhadap nilai budaya Malaysia dalam Pendidikan dan Pembentukan perilaku Komunikasi siswa berdasarkan hasil Observasi awal.

Konsep pengaruh nilai budaya telah menjadi topik pembahasan yang mendalam di berbagai bidang ilmu, termasuk antropologi, sosiologi,

psikologi, dan ilmu komunikasi. Nilai budaya merujuk pada kumpulan nilai-nilai, keyakinan, norma, serta peraturan yang dianut oleh kelompok masyarakat atau budaya tertentu. Dalam konteks ini, berikut adalah beberapa perspektif dari para pakar tentang dampak nilai budaya.

Berdasarkan latar belakang itulah yang menarik peneliti untuk mengetahui lebih dalam terkait apakah Film animasi Upin dan Ipin memberikan efek dalam PENGARUH NILAI BUDAYA MALAYSIA DALAM ANIMASI UPIN DAN IPIN TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SD KRISTEN ELIM MAKASSAR

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah disajikan dalam pendahuluan penelitian di atas, permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Apakah nilai budaya Malaysia dalam animasi Upin dan Ipin berpengaruh terhadap perilaku komunikasi siswa SD Kristen Elim Makassar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dengan merumuskan pertanyaan penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengidentifikasi dampak nilai budaya Malaysia dalam animasi upin dan ipin terhadap perilaku komunikasi siswa sd kristen elim makassar.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Adapun kegunaan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai alat untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari selama kuliah.

- b. Tujuannya dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dalam bidang komunikasi dan juga berfungsi sebagai sumber informasi yang berguna untuk penelitian selanjutnya, termasuk bagi peneliti terkait dengan Pengaruh penerapan nilai budaya dalam animasi Upin dan Ipin.
- c. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang berguna untuk perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan di masa depan.

## 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Universitas Fajar Makassar diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam ranah pengetahuan, terutama dalam bidang komunikasi, dengan memperkaya literatur akademik.
- b. Bagi mahasiswa, harapannya adalah hasil penelitian ini bisa menjadi referensi untuk perbandingan teori dalam penelitian-penelitian berikutnya dengan topik yang serupa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Nilai-Nilai Budaya**

Pendekatan keramahtamahan Asia sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai sejarah dan budaya yang kuat. Karakteristik keramahtamahan Asia dapat diidentifikasi melalui perbedaan sumber daya manusia dan kualitas layanan yang memiliki singularitas tersendiri. Orang-orang Asia memiliki sifat yang menjadi aset berharga dalam menerapkan model layanan perhotelan Asia di seluruh dunia. Layanan ini ditandai dengan kehangatan, perhatian, dan akar yang dalam dalam kehidupan budaya mereka. Ekspresi penghormatan dan orientasi yang teliti merupakan integrasi yang mengesankan antara pembelajaran layanan perhotelan Asia yang modern dan pendekatan yang lebih holistik. Kesederhanaan dan kesopanan orang-orang Asia, dengan senyuman yang tulus dan perilaku sopan verbal maupun non-verbal, mencerminkan sikap berpikir dalam pelayanan pariwisata yang menampilkan karakteristik unik dari nilai-nilai budaya mereka yang dijunjung tinggi dan mempromosikan model keramahtamahan (Latif, 2019).

Adapun nilai-nilai budaya asia sebagai berikut:

##### **a. History**

Historiografi berasal dari bahasa Latin "history" dan "historia," yang merujuk pada arti sejarah, bukti, kebijaksanaan, dan "graaf." Dalam makna harfiahnya, historiografi mengacu pada penulisan tentang sejarah. Namun, dalam ranah disiplin ilmu sejarah, historiografi adalah sub-bidang yang secara spesifik meneliti naskah sejarah atau catatan sejarah yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, serta dari satu periode waktu ke periode waktu lainnya. Dalam literatur internasional dan buku teks, sering digunakan istilah "textbook" (Ratmelia, 2018).

b. Ethics

Etika, yang juga dikenal sebagai "moral," berasal dari bahasa Latin, yaitu "mos" (jamak: mores), yang juga merujuk pada kebiasaan atau adat. Kata "mores" ini masih digunakan dalam bahasa Inggris dan banyak bahasa lain, termasuk bahasa Indonesia, dengan makna yang serupa. Oleh karena itu, asal usul kata "etika" memiliki kesamaan dengan asal usul kata "moral," karena keduanya berakar dari kata yang menggambarkan adat kebiasaan. Dalam kerangka pandangan Murtanto dan Marini, etika profesi mengacu pada karakteristik unik suatu profesi yang membedakannya dari profesi lain dan berfungsi sebagai panduan bagi perilaku anggota profesi tersebut (Bertenas, 2000).

c. Kepercayaan

Kepercayaan dapat dijelaskan sebagai suatu sistem keyakinan yang berdasarkan pada nilai-nilai yang memiliki sifat sakral dan supernatural. Sistem ini secara tidak langsung memengaruhi perilaku manusia, memberikan ajaran tentang makna hidup, dan mempromosikan solidaritas dengan sesama individu. Seorang ahli bernama Ramsted (2005) menjelaskan bahwa unsur sakral dalam sebuah tradisi budaya terbentuk melalui metode sederhana, seperti dalam pengambilan keputusan, pengembangan jiwa kebersamaan, serta melibatkan elemen seni seperti musik, lukisan, dan tarian.

d. Kesenian

Secara etimologis, kata "kesenian" berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu "Sani" yang memiliki arti pemujaan, persembahan, dan pelayanan. Oleh karena itu, seni memiliki keterkaitan yang erat dengan upacara keagamaan yang sering disebut juga sebagai "seni" (Hartono, dkk, 2004).

e. Values

nilai-nilai budaya merujuk pada konsep-konsep abstrak yang mewakili prinsip-prinsip penting dalam suatu masyarakat. Hal ini mencakup pandangan masyarakat tentang kehidupan, tujuan hidup, dan kualitas yang dianggap berharga oleh anggota masyarakat, Melford Spiro (1986).

## **2.2 Komunikasi Antar Budaya**

Komunikasi lintas budaya melibatkan interaksi antara individu yang berasal dari latar belakang sosial dan budaya yang beragam. Perbedaan ini mencakup elemen-elemen seperti keyakinan, nilai-nilai, bahasa, dan perspektif yang berbeda dalam masyarakat di berbagai budaya. Dengan pemahaman komunikasi lintas budaya, seseorang dapat menentukan tindakan adaptif yang perlu diambil ketika berinteraksi dengan individu dari budaya yang berbeda. Tujuannya adalah untuk mencegah terjadinya persepsi negatif antara budaya, seperti stereotip, prasangka buruk, rasisme, dan etnosentrisme, saat berkomunikasi di antara budaya yang berbeda (Hariyanto dan Dharma, 2020).

Komunikasi lintas budaya melibatkan individu dengan beragam latar belakang budaya yang berinteraksi. Situasi interaksi bisa bervariasi, mulai dari komunikasi antara individu yang berasal dari budaya yang sangat berbeda hingga interaksi antara individu dengan budaya dominan yang memiliki subkultur berbeda di suatu wilayah tertentu. Dalam semua interaksi tersebut, penting ada proses penyesuaian pesan agar komunikasi berjalan dengan lancar dan efektif. Kualitas interaksi ini sangat dipengaruhi oleh pesan yang disampaikan, termasuk cara penyampaian dan konten pesannya. Pesan yang diungkapkan oleh individu dipengaruhi oleh cara berpikir mereka, yang sering kali dipengaruhi oleh pola pikir budaya (Wijaya dan Anwar, 2020).

Pengaruh pola pikir budaya akan berdampak pada gaya komunikasi individu di dalamnya, yang pada akhirnya akan mempengaruhi cara orang



merespons atau memberikan umpan balik terhadap individu dari budaya lain. Pentingnya komunikasi antarbudaya membutuhkan pemahaman terhadap prinsip dasar komunikasi antarbudaya.

Budaya melibatkan rangkaian praktik sosial yang melibatkan produksi, penyebaran, dan pertukaran makna. Makna ini tercermin dalam komunikasi, baik itu komunikasi antara individu maupun dalam kelompok. Perbedaan budaya memberikan kelompok masyarakat identitas unik yang memisahkan mereka dari kelompok lain dan memperkuat ikatan antaranggota kelompok tersebut, tidak hanya di wilayah lokal tetapi juga di berbagai wilayah lain. Namun, perbedaan budaya juga dapat menyebabkan perbedaan dalam persepsi yang kadang-kadang dapat menimbulkan konflik dalam komunikasi antara individu atau kelompok. Oleh karena itu, penting untuk diingat bahwa komunikasi memiliki dampak yang signifikan pada budaya dan interaksi individu serta kelompok. Studi komunikasi antarbudaya melibatkan berbagai disiplin ilmu, termasuk bahasa (terutama dalam konteks sosiolinguistik), sosiologi, antropologi budaya, dan psikologi. Khususnya, psikologi lintas budaya memainkan peran penting dalam pemahaman komunikasi antarbudaya. Pertumbuhan komunikasi antarbudaya, terutama dalam konteks bisnis, memiliki peran yang signifikan, terutama bagi perusahaan yang memperluas operasinya ke negara-negara dengan budaya yang beragam.

### **2.3 Komunikasi Massa**

Menurut Onong Uchjana, komunikasi dapat dipahami dari dua perspektif, yaitu perspektif komunikasi umum dan pemahaman paradigma. Dalam buku yang berjudul "Pengantar Ilmu Komunikasi" yang dikarang oleh Haryanto (2021), Onong Uchjana memberikan definisi komunikasi sebagai berikut.

#### **1. Pengertian Komunikasi Secara Etimologis**

Kata "komunikasi" berasal dari bahasa Inggris, yaitu "communication," yang memiliki makna yang serupa atau sama tentang suatu hal. Asal-usul kata ini dapat ditelusuri hingga bahasa Latin "communicare" atau "communis," yang berarti kesamaan. Oleh karena itu, komunikasi terjadi ketika ada pemahaman bersama mengenai sesuatu yang sedang dikomunikasikan antara individu yang terlibat dalam proses komunikasi. Dengan kata lain, komunikasi terjadi saat seseorang memahami makna dari pesan yang disampaikan oleh orang lain.

## 2. Pengertian Komunikasi Secara Terminologis

Pertanyaan dan jawaban merupakan elemen penting dalam komunikasi, dan Individu, sebagai entitas sosial, selalu merasa perlu untuk berinteraksi dengan sesama manusia guna memenuhi kebutuhan dalam kehidupannya. Itulah sebabnya, komunikasi dalam konteks ini merujuk pada komunikasi antara manusia, yang juga dikenal sebagai komunikasi sosial atau interaksi sosial.

Berdasarkan definisi tersebut, kita dapat dengan mudah menggambarkan komunikasi massa sebagai pengiriman pesan kepada sekelompok orang melalui media massa, dengan media massa digunakan sebagai perantara. Dikarenakan penggunaan media massa dan sifat pesan yang dapat diakses oleh semua orang, definisi ini mencirikan sifat komunikasi massa yang bersifat satu arah dan tidak langsung. Komunikasi massa memiliki beberapa karakteristik khusus. Penggunaan media massa seperti cetak dan media audiovisual menjadi ciri utama dari komunikasi massa. Komunikator beroperasi dalam organisasi yang kompleks dan berinteraksi secara terus-menerus dengan media. Dalam proses komunikasi, komunikator memanfaatkan teknologi audio visual untuk menyampaikan

pesan secara lisan, nonverbal, dan realistis saat disiarkan di televisi. Inilah beberapa ciri khas dari media massa tersebut (Khomsahrial Romli, 2016:4).

a. Komunikasi Massa Terbuka

Dengan kata lain, komunikasi massa dapat diakses oleh seluruh masyarakat, tidak hanya sejumlah orang terpilih. Akibatnya, komunikasi tersebut menjadi lebih luas dan bersifat umum. Media memiliki kemampuan untuk menggunakan fakta, peristiwa, atau opini sebagai pesan yang disampaikan. Tetapi, tidak semua informasi dan kejadian yang terjadi dalam lingkungan sekitar kita disampaikan melalui saluran berita utama. Dalam komunikasi massa, terdapat kriteria kepentingan atau kepentingan yang harus dipenuhi.

b. Komunikannya Anonim dan Heterogen

Dalam komunikasi massa, komunikator menjadi anonim karena mengandalkan media daripada interaksi tatap muka. Wartawan sebagai komunikator tidak hanya anonim, tetapi juga memiliki beragam latar belakang. Mereka berasal dari berbagai strata sosial dan dapat dikategorikan berdasarkan usia, jenis Kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, asal budaya, kultur, dan kondisi finansial.

c. Media Massa Menimbulkan Keserempakan

Keunggulan komunikasi massa dibandingkan dengan alat komunikasi lainnya terletak pada kemampuannya untuk mencapai jumlah kelompok sasaran atau komunikator yang besar dan tak terbatas. Selain itu, banyak komunikator dapat menerima pesan yang sama secara simultan. Hal ini berlaku meskipun orang-orang yang menjadi

target komunikasi berada pada jarak yang jauh dari komunikator, bahkan berada di negara bagian yang terpisah satu sama lain.

d. Komunikasi Lebih Mengutamakan Isi daripada Hubungan

Satu prinsip komunikasi adalah dimensi isi dan dimensi relasi. Dimensi isi mengacu pada apa yang dikatakan atau dilakukan dalam komunikasi, sedangkan dimensi relasi mencerminkan cara komunikasi dilakukan dan bagaimana para peserta terkait dalam komunikasi.

e. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah

Selain memiliki kelebihan dalam hal kekuatan, komunikasi massa juga memiliki kelemahan tertentu. Salah satu kelemahan tersebut adalah komunikasi massa bersifat satu arah, di mana tidak ada interaksi langsung antara komunikator dan penerima pesan.

f. Stimulasi Alat Indra yang Terbatas

Stimulasi sensorik dalam komunikasi massa bervariasi tergantung pada jenis media yang digunakan. Media visual dan auditori seperti televisi dan film memberikan rangsangan sensorik melalui gambar dan suara, sementara media cetak seperti majalah dan surat kabar hanya dapat memberikan rangsangan melalui teks yang dapat dibaca. Selain itu, siaran dan rekaman radio hanya dapat memberikan rangsangan melalui suara yang dapat didengar.

g. Umpan Balik Tertentu dan Tidak Langsung

Dalam konteks komunikasi, umpan balik atau feedback merupakan komponen yang sangat penting. Umpan balik sering kali diperlukan untuk memperoleh tanggapan terhadap pesan yang disampaikan. Ada beragam tanggapan umpan balik yang dapat diterima dalam jumlah yang tidak terbatas. Hal ini berarti bahwa komunikator media seringkali

tidak memiliki informasi yang lengkap tentang bagaimana audiens mereka akan merespons pesan yang disampaikan.

## **2.4 Pola Komunikasi**

Effendy (1986) menjelaskan bahwa Pola Komunikasi mengacu pada suatu proses yang disusun untuk mengilustrasikan hubungan unsur-unsur yang melibatinnya serta perkembangannya, dengan maksud mempermudah proses pemikiran yang terstruktur dan logis. Dalam situasi ini, Komunikasi menjadi elemen penting dalam interaksi antara individu dan kelompok manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Pola Komunikasi dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, sebagaimana yang dijelaskan oleh Effendy:

1. Proses komunikasi satu arah terjadi ketika komunikator mengirim pesan kepada komunikan, baik dengan atau tanpa menggunakan media, tanpa mendapatkan tanggapan balik dari komunikan. Dalam situasi ini, komunikan hanya berperan sebagai penerima pesan tanpa memberikan respons.
2. Komunikasi dua arah atau timbal balik mencerminkan adanya peran yang bergantian antara komunikator dan komunikan. Pada awalnya, komunikator bertindak sebagai pengirim pesan, namun kemudian terjadi pertukaran peran di antara keduanya. Pada dasarnya, komunikator utama memulai interaksi ini dengan tujuan spesifik, dan prosesnya memiliki sifat dialogis dengan keterlibatan umpan balik yang langsung.

3. Komunikasi Multi Arah adalah situasi di mana komunikasi berlangsung dalam konteks kelompok yang lebih besar, di mana komunikator dan komunikan berinteraksi secara dialogis dan menukarkan ide-ide.

## **2.5 Pengaruh**

Pengaruh, sebagaimana dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, merujuk pada kekuatan yang timbul dari pesan komunikasi yang mampu memotivasi audiens untuk bertindak atau tidak bertindak. Pengaruh ini merupakan hasil dari suatu entitas, seperti individu atau objek, yang dapat membentuk karakter, keyakinan, atau perilaku individu. Ini mencerminkan hubungan timbal balik atau hasil dari pengaruh yang diterima dengan perubahan yang terjadi pada individu yang menerima pengaruh tersebut. Dalam konteks ini, pengaruh sering kali menunjukkan potensi untuk membawa perubahan positif pada individu, yang pada akhirnya dapat menghasilkan perkembangan yang lebih baik dan pandangan masa depan yang lebih jelas.

Pengaruh dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni yang bersifat menguntungkan (positif) dan yang merugikan (negatif). Ketika seseorang memberikan pengaruh positif kepada orang lain, ia dapat memotivasi mereka untuk mengikuti arah yang ia pilih. Namun, ketika pengaruh seseorang tergolong negatif, maka orang yang dipengaruhi cenderung menjauh dan kehilangan rasa penghargaan.

## **2.6 Perilaku Komunikasi**

Perilaku atau kegiatan ini mencakup berbagai jenis perilaku, baik yang terlihat (perilaku yang tampak) maupun yang tidak terlihat (perilaku yang tidak tampak), termasuk aktivitas kognitif. Di sisi lain, perilaku komunikasi merujuk pada tindakan atau perilaku komunikasi seseorang, baik yang bersifat verbal

maupun nonverbal yang tercermin dalam tingkah laku mereka. Perilaku ini umumnya memiliki tujuan tertentu, Walaupun tidak disadari secara sadar oleh individu tersebut, motivasi yang memengaruhi pola perilaku individu ini seringkali berakar dalam pikiran bawah sadar.

Perilaku Komunikasi adalah istilah yang merujuk pada cara individu atau kelompok berperilaku dalam menerima atau menyampaikan pesan, yang dapat dilihat dalam bentuk partisipasi dan interaksi dalam konteks sosial, keterlibatan dalam komunitas yang luas, hubungan dengan inovasi atau perubahan, pencarian aktif informasi, dan pemahaman mengenai perkembangan baru. Cara seseorang berkomunikasi sering mencerminkan kebutuhan mereka, dan dalam setiap tindakan komunikasi, karakteristik individu memainkan peran dalam cara mereka merespons situasi atau menyampaikan pendapat mereka. Dalam konteks komunikasi, penggunaan bahasa verbal dan tindakan nonverbal sering terjadi secara bersamaan.

Komunikasi bergerak terjadi melalui pengaruh lingkungan, yang berperan sebagai tempat di mana proses komunikasi terbentuk. Porter dan Samovar, seperti yang dinyatakan oleh Mulyana, menggambarkan komunikasi sebagai serangkaian tindakan sosial yang kompleks yang saling berinteraksi dan terjadi dalam konteks sosial yang rumit. Konteks sosial ini merujuk pada budaya, dan pemahaman yang benar tentang komunikasi melibatkan pemahaman yang mendalam tentang budaya.

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi seseorang terhadap rangsangan eksternal. Oleh karena itu, perilaku ini melibatkan sebuah proses dimulai dari hadirnya rangsangan pada organisme, diikuti oleh respons dari organisme tersebut. Skinner mengembangkan teori "S-O-R," yang merupakan singkatan

dari Stimulus - Organisme - Respon. Skinner membedakan dua jenis proses dalam teori ini (Nadia, 2019).

1. Respon Responden atau Refleksif adalah reaksi yang timbul sebagai akibat dari rangsangan tertentu. Rangsangan semacam ini dikenal sebagai rangsangan pilihan karena mereka menghasilkan respons yang cukup khas. Sebagai contoh, makanan yang lezat menghasilkan keinginan untuk makan, dan cahaya terang menyebabkan mata berkedip. Respon responden ini juga mencakup reaksi emosional, seperti mendengarkan berita buruk yang membuat seseorang merasa sedih atau menangis, atau merayakan kebahagiaan setelah lulus ujian dengan mengadakan pesta.
2. Respon Operan atau Instrumental adalah reaksi yang muncul dan berkembang terlebih dahulu, kemudian diikuti oleh rangsangan atau pemicu tertentu. Rangsangan ini disebut rangsangan penguat karena mereka memperkuat respons yang muncul. Sebagai contoh, Apabila seorang tenaga kesehatan menjalankan tugasnya dengan baik dan diberi penghargaan oleh atasan sebagai insentif, maka ia akan lebih memperbaiki lagi pelaksanaan tugasnya.

### **2.6.1 Bentuk Pengaruh Komunikasi**

Perilaku Komunikasi terbagi atas dua bentuk perilaku Komunikasi diantaranya sebagai berikut (Nadia, 2019):

1. Perilaku tertutup adalah reaksi individu terhadap rangsangan yang disajikan secara tersembunyi atau tak terlihat. Tanggapan atau tindakan terhadap rangsangan ini terbatas pada perhatian, persepsi,



pengetahuan, dan sikap yang tidak dapat teramati secara langsung oleh orang lain.

2. Perilaku terbuka mengacu pada respons individu terhadap rangsangan dalam bentuk tindakan konkret atau terbuka. Respons terhadap rangsangan ini secara jelas tampak dalam bentuk tindakan atau praktik yang dapat dilihat oleh orang lain.

### **2.6.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi**

Lawrence Green mengemukakan bahwa perilaku dipengaruhi oleh beberapa elemen, yaitu:

1. Elemen predisposisi yang tercermin dalam sikap dan tindakan petugas lainnya, mencakup pengetahuan, sikap, keyakinan, nilai-nilai, dan motivasi.
2. Elemen pendukung yang tercermin dalam aspek fisik, ketersediaan fasilitas, atau sarana kesehatan, seperti pusat pelayanan kesehatan.
3. Elemen pendorong yang melibatkan kelompok referensi dalam perilaku masyarakat.

Menurut tim ahli WHO pada tahun 1984, ada empat alasan utama yang menyebabkan seseorang berperilaku, yakni:

1. Aspek berpikir dan perasaan, seperti pengetahuan, keyakinan, sikap, dan lain sebagainya.
2. Pengaruh individu yang dianggap signifikan dalam kehidupan kita; kita cenderung memerhatikan apa yang mereka katakan dan lakukan.

3. Ketersediaan sumber daya, termasuk waktu, uang, tenaga kerja, keterampilan, dan layanan. Dampak sumber daya ini dapat bersifat positif atau negatif terhadap perilaku.

4. Kebudayaan, yang mencakup perilaku rutin, kebiasaan, nilai-nilai, dan cara masyarakat memperoleh sumber daya, yang akhirnya membentuk pola hidup yang dikenal sebagai kebudayaan. Perilaku yang dianggap wajar adalah bagian dari kebudayaan, dan kebudayaan memengaruhi secara signifikan perilaku.

### **2.6.3 Pembentuk Perilaku**

Perilaku manusia dalam kehidupannya dipengaruhi oleh berbagai faktor yang membentuk latar belakang perilaku tersebut. Salah satu faktor yang memengaruhi adalah sikap individu dan lingkungan sebagai tanggapan terhadap situasi tertentu. Dalam konteks ini, perilaku dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yakni perilaku yang dilakukan untuk mencapai tujuan atau kepentingan tertentu, dan perilaku yang timbul sebagai tanggapan terhadap situasi atau lingkungan sekitar.

Pertama, perilaku yang bertujuan untuk memenuhi kepentingan atau mencapai tujuan adalah perilaku yang muncul dari motivasi internal dan dilakukan secara sadar. Motivasi internal ini merujuk pada sistem nilai yang tercermin dan dianut oleh individu. Nilai-nilai ini menjadi keyakinan, prinsip, atau pandangan hidup individu. Perilaku merupakan ekspresi konkret dari proses sosialisasi dan internalisasi nilai-nilai, keyakinan, prinsip, atau sikap individu.

Kedua, perilaku sebagai respons terhadap lingkungan adalah reaksi terhadap pengaruh atau situasi dalam lingkungan, di mana perilaku tersebut dibentuk oleh faktor eksternal, seperti rangsangan yang menghasilkan respon

(seperti pujian, hadiah, atau teguran) serta tantangan yang menghasilkan respon dalam bentuk tanggung jawab, kompetisi, perlombaan, pencapaian, keunggulan, penghargaan, atau sejenisnya.

## **2.7 Fungsi Film**

Menurut peraturan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 33 tentang Film, film memiliki beberapa atribut yang mencakup aspek data, pendidikan, kemajuan sosial dan budaya, hiburan, dan bisnis (UU RI, 2009). Karakteristik-karakteristik tersebut dapat dikenali dalam sebuah film dengan rincian sebagai berikut:

1. Fungsi penerangan dalam film adalah sebagai media yang menampilkan beragam aspek kehidupan dan menggambarkannya melalui penggunaan media audiovisual.
2. Fungsi pendidikan dalam film tidak terbatas pada pembelajaran di lingkungan sekolah, melainkan juga mencakup proses pembelajaran melalui film itu sendiri. Film berperan sebagai alat pendidikan yang memberi penonton kesempatan untuk belajar dari konten yang disajikan dalam sinema.
3. Tujuan utama pengembangan budaya sinema adalah menjadi sarana komunikasi yang memiliki kemampuan untuk memperkuat dan memajukan kualitas budaya suatu negara melalui citra dan pesan yang tersampaikan dalam karya film. Film memiliki potensi untuk mempengaruhi perkembangan budaya dengan cara yang menarik, tanpa mengurangi kualitas budaya kontemporer yang ada.
4. Fungsi hiburan dalam film adalah memberikan hiburan kepada masyarakat sebagai bentuk komunikasi yang meluas. Selain itu, perkembangan industri film juga memiliki dampak pada aspek keuangan

dan hubungan sosial di masyarakat, sehingga dianggap sebagai wadah silaturahmi yang memengaruhi aspek keuangan dan sosial di ranah publik.

## **2.8 Jenis-jenis Film**

Seiring berjalannya waktu, baik karena perkembangan teknologi yang terus maju maupun permintaan yang beragam dari penonton, berbagai genre film telah diproduksi. Untuk mengilustrasikan keragaman dalam produksi film, berbagai jenis film dapat digolongkan sebagai berikut:

1. Film Teaterikal, juga dikenal sebagai film cerita, merupakan bentuk ekspresi naratif yang melibatkan aktor manusia dan memiliki elemen dramatis yang kuat yang mempengaruhi perasaan penonton. Intinya, jenis film ini, dengan unsur dramanya, berfokus pada eksplorasi konflik dalam cerita. Konflik ini bisa melibatkan pertentangan dalam diri seseorang, antara individu dengan orang lain, atau antara individu dengan lingkungan sosialnya. Dengan menggunakan serangkaian peristiwa yang disajikan secara visual, cerita dengan elemen dramatis ini menggambarkan plot yang memunculkan konflik tersebut. Selain itu, cerita-cerita ini juga mengangkat berbagai tema yang beragam.
2. Film Non-teaterikal adalah jenis film yang berdasar pada kenyataan dan bukanlah karya fiksi. Selain itu, tujuan utama dari jenis film ini bukanlah untuk memberikan hiburan, melainkan lebih sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi (penerangan) dan pendidikan.

## **2.10 Film Animasi**

Rujukan kepada Encyclopaedia Britannica menggambarkan animasi sebagai seni menghidupkan benda mati dalam gerakan, sementara Studio

Binder mendefinisikannya sebagai metode untuk mengubah gambar agar tampak bergerak. Proses ini memerlukan perencanaan yang teliti agar animasi memiliki alur pergerakan yang menarik bagi penonton (Sitoresmi, 2021).

Dalam animasi tradisional, ilustrasi-illustrasi dibuat atau digambar secara manual pada lembaran seluloid transparan, kemudian difoto dan diputar dalam film. Saat ini, sebagian besar animasi dibuat dengan bantuan komputer, menggunakan teknologi CGI (Computer-Generated Imagery).

Animasi komputer dapat berupa 3D yang sangat rinci atau 2D yang dapat disesuaikan untuk mengoptimalkan bandwidth atau proses rendering. Cara lain dalam pembuatan animasi melibatkan teknik stop motion yang melibatkan objek 2D atau 3D seperti potongan kertas, boneka, atau tanah liat. Manusia hanya mampu melihat gambar selama 1/16 detik, sehingga ketika serangkaian gambar diputar dengan cepat secara berurutan, otak manusia akan menggabungkannya menjadi gambar bergerak. Ini adalah dasar dari pembuatan animasi.

Dengan menggunakan gambar-gambar ini, pembuat film memiliki kemampuan untuk menciptakan gerakan dan bentuk yang tidak ada dalam dunia nyata. Film animasi memungkinkan segala sesuatu yang bisa dibayangkan diwujudkan melalui gambar. Keunggulan ini membuat film animasi berguna tidak hanya untuk tujuan hiburan, tetapi juga sebagai ilustrasi dalam film-film pendidikan. Sebagai contoh, teknik ini bisa digunakan untuk menggambarkan grafik yang dinamis, animasi mesin, dan skema yang lebih hidup. Jenis film kemudian dapat dikelompokkan seperti berikut:

G (General)	Film Untuk Semua Umur
Pg (Parental Guidance)	Film Yang Dianjurkan Didampingi Orang Tua
Pg-13	Film Dibawah 13 Th Dan Didampingi Orang Tua

R (Restricted)	Film Dibawah 17 Th, Didampingi Orang Dewasa
X	Film Untuk 17 Th Keatas.

**Gambar 2.1 Table Klasifikasi Umur**

### **2.11 Upin dan Ipin**

Serial animasi Upin dan Ipin pertama kali diperkenalkan pada tanggal 14 September 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Produksinya dilakukan oleh Les' Copaque. Awalnya, film ini diciptakan dengan tujuan utama untuk memberikan edukasi kepada anak-anak dengan fokus pada pemahaman dan pengalaman bulan Ramadan. Hingga saat ini, seri Upin & Ipin telah mencapai tiga musim. Di Indonesia, acara Upin & Ipin dapat ditonton di MNCTV, sementara di Turki, tayang di Hilal TV. Setiap episode dari serial animasi Upin dan Ipin yang disiarkan di MNCTV mengemas pesan moral dalam durasi sekitar 30-45 menit.

Tokoh utama dalam film animasi Upin dan Ipin adalah Upin dan Ipin, dua saudara kembar asal Malaysia yang tinggal bersama Kakak dan Opah di Kampung Durian Runtuh. Mereka telah kehilangan orang tua mereka sejak kecil. Upin dan Ipin dapat dibedakan melalui pakaian mereka yang menampilkan huruf "U" dan "I" di atasnya. Selain karakter-karakter itu, terdapat juga tokoh lain seperti Kak Ros, kakak sulung Upin dan Ipin. Awalnya, suara Kak Ros diisi oleh Noor Ezdiani Ahmad Fauzi, kemudian digantikan oleh Ida Saheera di musim kedua. Meskipun Kak Ros mungkin terlihat tegas dari luar, sebenarnya dia adalah kakak yang sangat penyayang.



**Gambar 2.2**

**Sumber: IDN TIMES**

Karakter ketiga dalam animasi Upin dan Ipin adalah Opah, nenek dari Upin, Ipin, dan Kak Ros. Opah, yang diisi suaranya oleh Hj. Ainon Ariff, adalah pribadi yang memiliki hati baik dan sangat mencintai cucunya. Tokoh keempat dalam cerita adalah Cikgu Jasmin, guru Upin dan Ipin, yang suaranya diberikan oleh Jasmin Ally. Selanjutnya, karakter kelima adalah Jarjit Singh, teman Upin dan Ipin yang senang berpantun, dengan suara Mohd Shafiq. Di sisi lain, tokoh keenam adalah Fizi, yang diisi suaranya oleh Ida Rahayu Yusoff, adalah salah satu teman Upin dan Ipin yang penuh keyakinan dan sering dimanja oleh orang tuanya. Tokoh ketujuh adalah Ehsan, seorang sepupu Fizi yang tinggal di sebelah rumahnya, dengan suara yang belum disebutkan, yang memiliki sifat introvert, senang berbicara, dan selera makan besar. Fizi selalu memanggilnya dengan sebutan akrab "Intan Payung". Kemudian, karakter kedelapan adalah Meimei, teman Upin dan Ipin yang cerdas di kelasnya, dengan suara dari Yap Ee Jean dan Tang Ying Swok, yang memiliki keturunan Tionghoa. Tokoh kesembilan adalah

Mail, yang diisi suaranya oleh Mohd Hasrul, adalah teman Upin dan Ipin yang rajin mencari nafkah dan membantu ibunya. Karakter kesepuluh adalah Susanti, yang diisi suaranya oleh Sarah Nadira Nadhira Azman, adalah teman Upin dan Ipin yang berasal dari Jakarta, Indonesia, dan merupakan gadis yang ramah dan baik hati. Karakter kesebelas adalah Dzul dan Ijat, yang diisi suaranya oleh Mohd Amirul Zarizan dan Mohd Izzat Ngathiman, adalah teman sekelas Upin dan Ipin yang duduk berdampingan. Terakhir, ada Tok Dalang, penghulu kampung yang sering memberikan nasihat kepada Upin, Ipin, dan teman-teman mereka, dengan suara yang diberikan oleh Abu Shafian Abdul Hamid. Selain itu, Muthu, yang suaranya juga diberikan oleh Mohd Shafiq, adalah seorang pedagang makanan.



***gambar 2.3 sumber : Agtv News***

Salah satu karakter lain dalam film Upin dan Ipin adalah Hasrol Ahmad, yang juga disuarakan oleh Hasrol Ahmad. Dia adalah seorang pria yang memiliki sifat yang cenderung feminin, tegas, dan seringkali merasa cemburu. Konsep awal Upin & Ipin pertama kali muncul dalam film "Geng: Pengembaraan Bermula," yang dikembangkan oleh Mohd. Nizam Abdul Razak, Mohd. Safwan



Abdul Karim, dan Usamah Zaid. Mereka juga merupakan pemilik Les' Copaque dan mantan mahasiswa Multimedia University Malaysia yang sebelumnya bekerja di industri animasi. Pada tahun 2005, mereka berkenalan dengan Haji Burhanuddin Radzi dan istrinya, H. Ainon Ariff. Bersama-sama, mereka mendirikan organisasi Les' Copaque.

Menurut Harahap (2006:139), ada 5 indikator yang dapat digunakan untuk menggambarkan tayangan film animasi kartun, dan berikut ini adalah rinciannya:

1. Frekuensi penayangan

Endarmoko (2007:135) menjelaskan bahwa frekuensi merujuk pada jumlah pengulangan teratur dari suatu peristiwa khusus. Tayangan, di sisi lain, mengacu pada apa yang ditampilkan atau dipertunjukkan. Oleh karena itu, frekuensi penayangan bisa diartikan sebagai seberapa sering sesuatu yang ditampilkan atau dipertunjukkan diulang.

2. Durasi penayangan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, durasi didefinisikan sebagai periode waktu ketika suatu kegiatan berlangsung atau interval waktu yang terjadi. Durasi juga bisa dipahami sebagai jumlah menit yang terdapat dalam setiap sesi penayangan.

3. Waktu tayangan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "waktu" memiliki empat makna: (1) seluruh rentang periode saat, termasuk masa lalu, masa kini, atau masa depan; (2) saat tertentu yang telah ditentukan untuk melakukan aktivitas; (3) peluang atau kesempatan dalam melakukan sesuatu; (4) ketika suatu peristiwa terjadi atau berlangsung. Karena itu,

waktu tayangan dapat dijelaskan sebagai jam atau saat ketika suatu acara penayangan dilaksanakan.

#### 4. Konten cerita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konten cerita mengacu pada pemaparan naratif yang menjelaskan bagaimana suatu peristiwa, kejadian, atau hal terjadi. Secara sederhana, konten cerita merupakan penjabaran yang menguraikan perkembangan suatu kisah.

#### 5. Visualisasi gambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, gambar adalah representasi visual dari suatu objek atau subjek tertentu, seperti manusia, hewan, tumbuhan, dan sejenisnya, yang dibuat melalui tangan yang menggambar dengan menggunakan pensil pada kertas. Oleh karena itu, visualisasi gambar merujuk pada elemen grafis dari bentuk tiruan tersebut yang dihasilkan melalui goresan pensil pada kertas.

### 1.11 Tinjauan Empirik

**Tabel 2. 1 Tinjauan Empirik**

NO	Nama Peneliti	Judul penelitian	Hasil Penelitian
1.	B. Syarifuddin Latif (2019)	PENGARUH NILAI BUDAYA ASIA DALAM KERAMAHTAMAHAN ASIA”	Industri perhotelan di kawasan Asia memiliki potensi yang besar untuk pertumbuhan yang berkelanjutan di masa mendatang. Dengan perubahan tren yang terjadi pada milenium

			<p>baru, praktik keramahan di Asia telah menjadi lebih sesuai dengan sedikit penyesuaian. Ciri-ciri khas dari keramahan Asia mencakup identitas merek perusahaan yang unik, penggunaan pakaian adat, penyambutan tradisional, minuman selamat datang, serta perhatian terhadap detail mulai dari kuliner hingga dekorasi yang mencerminkan keahlian seni kerajinan tangan. Dengan mengintegrasikan nuansa Asia ke dalam desain, taman, dan dekorasi hotel, suasananya dapat menciptakan lingkungan yang mencirikan budaya Asia dalam</p>
--	--	--	--

			kerangka konsep yang lebih kontemporer, berbeda dari konsep tradisional atau klasik yang biasa dijumpai di hotel-hotel Barat.
2.	Anita Febiyana, Ade Tuti Turistiati (2019)	KOMUNIKASI ANTARBUDAYA DALAM MASYARAKAT MULTIKULTUR (Studi Kasus pada Karyawan Warga Negara Jepang dan Indonesia di PT. Tokyu Land Indonesia)”	S Secara keseluruhan, hubungan komunikasi antara karyawan Jepang dan Indonesia di PT. Tokyu Land Indonesia tergolong positif. Meskipun ada beberapa tantangan dalam komunikasi yang disebabkan oleh perbedaan bahasa, kebiasaan, penghargaan terhadap waktu, dan stereotip, langkah-langkah untuk mengatasi kendala ini dapat diambil dengan cara memahami lebih dalam budaya masing-masing, menjaga

			<p>keterbukaan dalam memastikan pemahaman, menunjukkan saling penghargaan, serta bersedia memaafkan jika terjadi kesalahpahaman. Menekankan pentingnya terus meningkatkan pemahaman antarbudaya merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa komunikasi di lingkungan kerja menjadi lebih efisien dan produktif.</p>
3.	Mesi Nuraeni, M. Izul Fikri Pratama, Risma Ananda (2022)	Pengaruh Perbedaan Budaya Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa	<p>Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan bahwa variasi budaya memiliki dampak pada tingkah laku individu dalam konteks komunikasi. Ini termanifestasi melalui cara mahasiswa</p>

			<p>berinteraksi dengan sesama mahasiswa yang memiliki latar belakang budaya yang beragam. Di Fakultas Ilmu Komunikasi UNINUS, mahasiswanya berasal dari berbagai budaya dan suku yang berbeda, walaupun budaya Jawa dan Sunda mendominasi jumlahnya.</p>
4.	Annisa Balinda Luhtitisari , Muhammad Mona Adha, Abdul Halim (2022)	“Pengaruh Komunikasi Antar Budaya Terhadap Sikap Etnosentrisme Mahasiswa”	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa Komunikasi Antar Budaya berdampak signifikan pada Sikap Etnosentrisme Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung. Kontribusi Komunikasi antar</p>

		<p>budaya terhadap sikap etnosentrisme adalah sebesar 51,2%, sementara sekitar 50,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang berada di luar cakupan penelitian ini. Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari lingkungan tempat tinggal, keluarga, atau bahkan karakteristik pribadi mahasiswa itu sendiri.</p> <p>Dapat diamati bahwa Komunikasi Antar Budaya memberikan dampak positif pada sikap etnosentrisme dengan menekankan nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika, yang menghargai perbedaan sambil memelihara</p>
--	--	---

			<p>persatuan. Ini juga mendorong mahasiswa untuk mengembangkan sikap nasionalisme, yaitu menaruh rasa cinta pada tanah air yang mencakup beragam aspek budaya, suku, dan tradisi daerah mereka.</p> <p>Mahasiswa menjadi mampu memahami pemikiran, perilaku, dan karakteristik teman sebaya yang berasal dari latar belakang budaya yang berbeda, yang pada akhirnya menciptakan kerukunan dan harmoni antara berbagai budaya.</p> <p>Meskipun demikian, mahasiswa tetap dapat mempertahankan identitas sosial dan budaya mereka</p>
--	--	--	--



			sendiri melalui interaksi sosial, sambil tetap menghormati perbedaan budaya, yang akhirnya dapat mengurangi potensi konflik antar budaya.
--	--	--	---

## 2.12 Teori Stimulus Response (S-R)

Teori ini merupakan sebuah konsep yang berasal dari ilmu psikologi, tetapi juga dapat diterapkan dalam ilmu komunikasi. Hal ini karena kedua disiplin ilmu tersebut memiliki manusia sebagai objeknya, yang terdiri dari komponen pendapat, sikap, dan persepsi. Konsep ini pertama kali diajukan oleh Houland pada tahun 1953.

Model SR atau model stimulus-respons adalah suatu model komunikasi yang dipengaruhi oleh aliran psikologi behavioristik. Model ini menggambarkan perilaku manusia berdasarkan pada konsep reward (pembalasan yang sesuai) dan punishment (hukuman yang sesuai) (Yusuf, 2021:32). Maka dari itu, model ini mengilustrasikan hubungan antara stimulus dan respons antara partisipan dalam komunikasi, menunjukkan proses tindakan-reaksi (baik positif maupun negatif), bersifat saling berpengaruh, dan memiliki sejumlah efek. Setiap efek bisa memengaruhi tindakan komunikasi yang berikutnya. Kritik terhadap model ini adalah bahwa komunikasi dianggap sebagai sesuatu yang tidak berubah, perilaku dianggap sebagai tanggapan terhadap stimulus eksternal, dan tidak mempertimbangkan kehendak dan kebebasan.

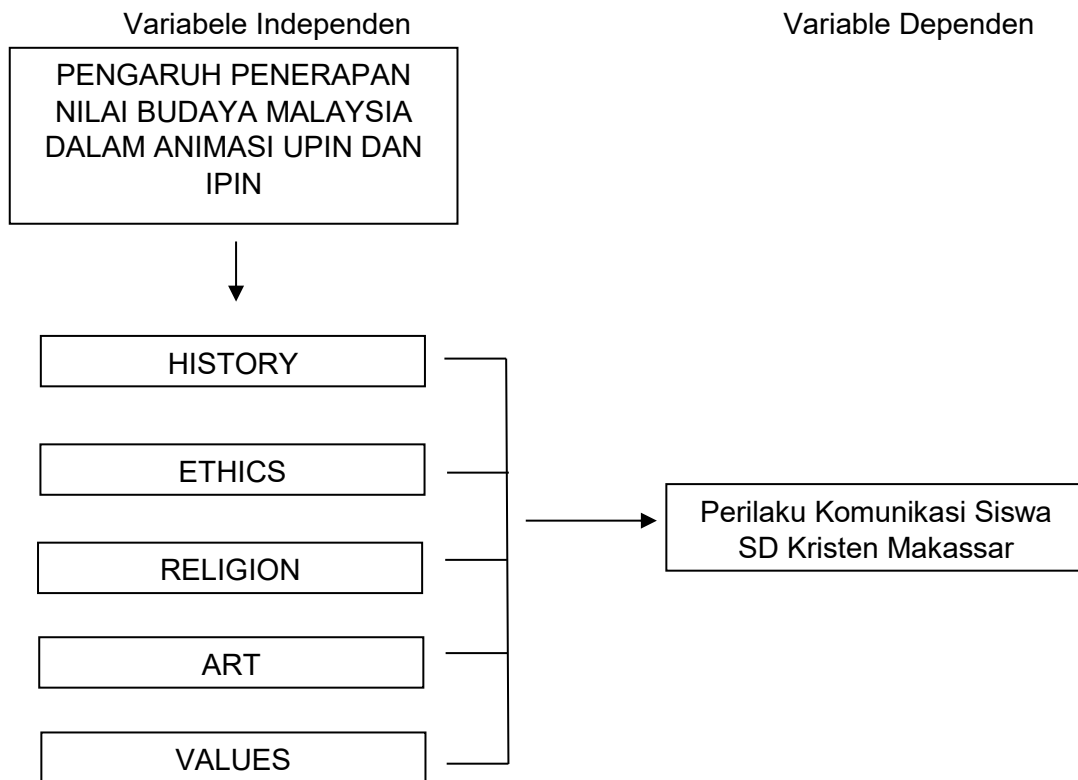
Dalam kerangka teori stimulus-respons, pembelajaran diinterpretasikan sebagai proses terkait atau hubungan antara peristiwa atau elemen mental dengan peristiwa atau elemen fisik. Fenomena ini berlangsung dalam suatu lingkungan di mana stimulus bertindak sebagai pemicu terhadap proses mental yang tidak terpisahkan dari reaksi fisik terhadap stimulus tersebut. Menurut teori ini, pembelajaran terjadi karena adanya stimulus yang merangsang hubungan antara unsur mental dan fisik, atau sebaliknya. Oleh karena itu, bahan ajar yang disampaikan dalam proses pendidikan harus berfungsi sebagai stimulus yang memicu respons yang sesuai.

### **2.13 Kerangka Konseptual**

Dengan mengembangkan hipotesis seperti yang dijelaskan, kita dapat merancang kerangka konseptual yang menggambarkan hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang akan diuji.

Menurut Sugiyono dalam Yusuf (2023), kerangka konseptual merujuk pada suatu struktur konseptual yang mengaitkan secara teoritis berbagai variabel penelitian, termasuk variabel dependen dan variabel independen. Hubungan antara variabel-variabel ini akan dinilai atau diamati melalui tahap penelitian yang akan dilaksanakan.

Kerangka konseptual ini memiliki peran penting dalam memudahkan pemahaman terkait dengan hipotesis yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Dengan dasar penjelasan di atas, kita dapat merumuskan kerangka konseptual sebagai berikut:



## 2.14 Definisi Operasional

Menurut Rafika (2021:350), definisi operasional variabel adalah suatu pengertian yang mengatur batasan dan teknik pengukuran variabel yang sedang diselidiki. Definisi operasional (DO) variabel diwujudkan dalam format matriks yang mencakup elemen-elemen berikut: label variabel, penjabaran definisi operasional, instrumen pengukuran yang digunakan, Hasil pengukuran yang dihasilkan dan jenis skala pengukuran yang digunakan (seperti nominal, ordinal, interval, atau rasio) mencerminkan definisi operasional. Definisi operasional dibuat untuk memudahkan dan menjaga konsistensi dalam pengumpulan data, mengurangi potensi perbedaan penafsiran, serta membatasi cakupan dan parameter variabel tersebut.

Fungsi dari adanya definisi operasional adalah untuk memvisualisasikan bagaimana pengoperasionalan variabel-variabel yang ada, sehingga lebih jelas dalam mengidentifikasi variabel yang diperlukan. Sebelum ke tabel, maka akan dijelaskan tentang variabel yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

- a. Variabel X (nilai budaya Malaysia dalam Animasi Upin dan Ipin)

Pendekatan keramahtamahan Asia sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai sejarah dan budaya yang kuat. Karakteristik keramahtamahan Asia dapat diidentifikasi melalui perbedaan sumber daya manusia dan kualitas layanan yang memiliki singularitas tersendiri (Latif, 2019). terdapat beberapa factor yang dapat mempengaruhi Pola Komunikasi.

1. Historiografi dalam animasi upin dan ipin yaitu menampilkan sebuah cerita Sejarah terkait kerajaan Malaysia atau Pahlawan Malaysia didalamnya.

2. Etika atau moral dalam animasi upin dan ipin yang dimaksudkan adalah bagaimana mereka bersikap baik terkait adanya perbedaan dilingkungan tempat tinggal.
3. Agama yang dimaksud dalam animasi upin dan ipin yaitu bagaimana cara kita bersikap tentang adanya perbedaan keyakinan dan bagaimana kita menghargai perbedaan keyakinan tersebut.
4. Seni dalam animasi Upin dan Ipin menampilkan beberapa seni tradisional Malaysia dimana seni tersebut dikemas secara kreatif dan memiliki kesamaan dengan seni yang berasal dari Indonesia.
5. Nilai yang dimaksud dalam animasi upin dan ipin yaitu terkait tentang nilai budaya seperti persahabatan, kejujuran dan kebaikan.

b. Variabel Y (Pola Komunikasi)

1. Pola komunikasi satu arah terjadi ketika komunikator mengirim pesan kepada komunikan tanpa menerima respon atau umpan balik dari komunikan.
2. Pola komunikasi dua arah terjadi saat komunikator dan komunikan saling berinteraksi secara bergantian, dengan tujuan utama mendapatkan umpan balik secara langsung.
3. Pola komunikasi multi arah adalah proses komunikasi yang terjadi dalam kelompok yang melibatkan lebih banyak orang, di mana komunikator dan komunikan dapat berdiskusi secara dialogis dan bertukar gagasan.

### **2.15 Hipotesis Penelitian**

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban awal terhadap perumusan masalah yang diajukan. Karena bersifat awal, hipotesis ini perlu diperinci melalui kerangka pemikiran. Dalam penelitian ini, hipotesis yang

diajukan adalah bahwa nilai budaya dalam animasi Upin dan Ipin memiliki pengaruh terhadap pola komunikasi siswa di SD Kristen Elim Makassar.

Ha : Tidak ada pengaruh Penerapan Nilai Budaya Malaysia dalam animasi Upin dan Ipin Terhadap perilaku Komunikasi Siswa terhadap seluruh indikator.

Ho : Terdapat berpengaruh dari Nilai budaya Malaysia dalam Animasi Upin dan Ipin terhadap perilaku Komunikasi Siswa

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang termasuk dalam kategori penelitian deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini berfokus pada analisis hubungan sebab-akibat, yang melibatkan variabel independen (sebagai faktor pengaruh) dan variabel dependen (sebagai variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen).

Dalam rangka pelaksanaan penelitian ini, pengumpulan, pengolahan, dan analisis data akan dilakukan melalui observasi subjek penelitian, serta penggunaan kuesioner Google yang memuat pernyataan-pernyataan relevan dan disebarakan melalui grup WhatsApp di lingkungan kelas. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif menekankan aspek kausalitas karena bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengaruh variabel dependen. Pendekatan kuantitatif didasarkan pada pandangan positivisme dan digunakan untuk menginvestigasi populasi atau sampel penelitian dengan fokus pada analisis data berbasis angka atau statistik. Tujuannya adalah untuk merinci dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

#### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar. Objek dari penelitian ini yaitu orang tua dari siswa kelas 1-3 Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar. Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Juli – september 2023.

#### **3.3 Polulasi dan Sampel**

##### **3.3.1 Populasi**

Sugiyono (2019:129) menjelaskan bahwa populasi adalah area di mana objek atau subjek memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk tujuan studi dan penarikan kesimpulan.

Mengacu pada definisi tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar yang berada di kelas 1 hingga 3.

**Tabel 3. 1 Jumlah Populasi dan Sampel**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	1	80
2	2	112
3	3	100
	Total	292

*Sumber: Akademik Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar*

### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari seluruh populasi yang bertujuan untuk mewakili keseluruhan populasi dalam suatu penelitian. Sebagai yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019: 127), sampel merupakan representasi dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling karena tidak ada pembatasan pada jumlah sampel. Metode simple random sampling disebut "simple" karena anggota sampel diambil secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan strata yang mungkin ada dalam populasi tersebut. Untuk menentukan jumlah sampel yang diperlukan, peneliti menggunakan rumus Slovin. Dalam konteks penelitian ini, populasi adalah total jumlah siswa di Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar di kelas 1-3,



yang berjumlah 292 siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih tingkat kesalahan sebesar 5%.

$$n = \frac{N}{(1 + N \cdot (e))^2}$$

*Rumus Slovin ini dikutip dari buku Wiratna Sujarweni 2014:16)*

Keterangan:

*n* = Jumlah Sampel

*N* = Jumlah Total Populasi

*e* = Batas Toleransi Error

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{292}{1 + 292 \cdot (0,05)^2}$$

$$n = \frac{292}{1 + (292 \times 0,0025)}$$

$$n = \frac{292}{1 + 0,73}$$

$$n = \frac{292}{1,73}$$

$$n = 168,7$$

$$n = 168,7 \text{ (Dibulatkan menjadi 169orang)}$$

Berdasarkan dari rumus Slovin ini, jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian ini sebesar 169 responden. Dalam penelitian ini, responden tersebut telah dianggap mewakili populasi penelitian.

### **3.4 Jenis dan Sumber Data**

#### **3.4.1 Data primier**

Data primer merujuk pada informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber utama atau responden dalam penelitian, dan metode pengumpulannya dilakukan melalui distribusi kuesioner. Dalam penelitian ini, kuesioner yang digunakan adalah angket tertutup yang dirancang sedemikian rupa untuk mencerminkan pengalaman responden sendiri. Angket ini menyediakan pilihan jawaban yang telah disediakan sebelumnya.

Proses distribusi kuesioner dilakukan secara online melalui Google Form kepada orangtua siswa di Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar. Tujuan dari distribusi ini adalah untuk menginvestigasi dampak nilai budaya dalam animasi Upin dan Ipin terhadap pola komunikasi siswa.

#### **3.4.2 Data Sekunder**

Data sekunder merujuk pada informasi yang diperoleh dari sumber-sumber lain. Dalam konteks penelitian ini, data sekunder terdiri dari keputusan dan publikasi ilmiah yang memiliki relevansi dengan penelitian ini dan mampu memberikan tambahan informasi yang penting untuk penelitian tersebut.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer, yang merujuk pada informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan fokus tertentu.

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian serangkaian pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk mereka jawab. Kuesioner ini akan dievaluasi menggunakan Skala Likert, yang menganut skor pada setiap item dalam rentang skala dari 1 hingga 5. Skala tersebut digunakan untuk mengukur sikap, pandangan, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu yang telah ditentukan secara khusus oleh peneliti sebagai variabel penelitian.

Skala Likert ini memiliki jangkauan pengukuran mulai dari nilai 1 hingga 5, yang mencerminkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap setiap pernyataan dalam kuesioner. Nilai 1 menunjukkan tingkat ketidaksetujuan yang sangat tinggi (STS), sementara nilai 5 menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi (ST).

**Tabel 3. 2 Skor Jawaban Kuesioner Dalam Data (Skala Likert)**

Alternative Jawaban	Skor pertanyaan
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju	1

Penentuan atas pernyataan responden terhadap variable penelitian ini adalah sebagai berikut:

Nilai tertinggi =  $1 \times 5 = 5$

Nilai terendah =  $1 \times 1 = 1$

Sehingga sebaran interpretasi koefisien korelasinya menjadi seperti yang dijabarkan sebagai berikut ini,

1.  $0,00 - 0,199 = \text{Sangat Lemah}$
2.  $0,20 - 0,399 = \text{Lemah}$
3.  $0,40 - 0,559 = \text{Sedang}$
4.  $0,60 - 0,799 = \text{Kuat}$
5.  $0,80 - 1,000 = \text{Sangat Kuat}$

### **3.6 Pengukuran Variabel**

Menurut Sugiyono (2019: 68), variabel penelitian merujuk pada atribut, karakteristik, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk tujuan penelitian dan nantinya digunakan untuk membuat kesimpulan. Dalam konteks penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yang digunakan, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis variabel, yakni variabel independen dan variabel dependen. Penjelasan mengenai variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Variabel Independen (Bebas)**

Variabel independen, yang didefinisikan oleh Sugiyono (2019: 69) sebagai variabel stimulus, predictor, atau antecedent, dan

sering disebut sebagai variabel bebas dalam Bahasa Indonesia, adalah faktor yang memiliki pengaruh atau menjadi penyebab utama perubahan atau munculnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, variabel independen adalah "Nilai Budaya dalam Animasi Upin dan Ipin" (sebagai faktor berpengaruh), yang diwakili sebagai variabel (X).

## 2. Variabel Dependen (Terikat)

Sugiyono (2019: 69) menjelaskan bahwa variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuensi, dan dalam Bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil dari keberadaan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah "Pola Komunikasi Siswa Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar," yang dipengaruhi sebagai variabel (Y).

Variabel terikat atau dependen dalam penelitian ini adalah "Pola Komunikasi Siswa Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar," yang dipengaruhi sebagai variabel (Y).

### 3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau sebuah fasilitas yang digunakan oleh Instrumen penelitian merujuk kepada perangkat atau sarana yang dimanfaatkan oleh peneliti untuk menghimpun data penelitian dengan tujuan mempermudah dan memperbaiki prosesnya, yaitu membuatnya lebih teliti, komprehensif, dan terstruktur sehingga memungkinkan untuk pengolahan data yang lebih efektif.

Sugiyono (2017) menjelaskan instrumen penelitian sebagai alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati, baik yang terkait dengan dunia alam maupun sosial. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian terkait dengan validitas dan reliabilitas instrumen tersebut, sedangkan kualitas pengumpulan data berkaitan dengan ketepatan metode yang diterapkan untuk mengumpulkan data, sehingga memudahkan dan memperbaiki kerja peneliti dalam mengumpulkan data penelitian, termasuk cermat, lengkap, dan sistematis untuk mempermudah pengolahan data.

### **3.7.1 Uji Validitas**

Validitas, menurut Budi (2021:7), umumnya digunakan untuk menilai tingkat kebenaran dan merupakan salah satu komponen proses yang berkembang seiring waktu dengan mengumpulkan berbagai jenis bukti. Tanpa validitas, semua pengukuran akan kehilangan makna. Pengujian validitas dilakukan dengan mengacu pada kriteria-kriteria berikut:

- a. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
- b. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Validasi diuji pada 168 responden yang memiliki karakteristik yang telah ditetapkan. Pengujian validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana alat pengukuran dapat mengukur dengan tepat apa yang dimaksud, yaitu sejauh mana kuesioner yang disebarkan kepada responden dianggap valid atau tidak.

### **3.7.2 Uji Reliabilitas**

Reliabilitas adalah istilah yang digunakan untuk menilai sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten ketika alat ukur digunakan secara berulang.

Budi (2021: 24) menjelaskan bahwa reliabilitas pengukuran mengacu pada hasil numerik yang tidak berfluktuasi karena karakteristik dari proses pengukuran

atau alat pengukuran itu sendiri. Dengan kata lain, uji reliabilitas akan menghasilkan nilai yang sama jika diulang beberapa kali.

Pengujian reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana alat pengukuran dapat diandalkan. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini akan menggunakan metode Cronbach's alpha ( $\alpha$ ) dengan dukungan perangkat lunak SPSS versi 26 untuk Windows. Darmawan (2014: 180) menjelaskan bahwa jika koefisien yang dihasilkan melebihi angka 0,60, maka alat pengukuran dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956: 145) adalah sebagai berikut:

0,80 < r<sub>11</sub> 1,00 reliabilitas sangat tinggi

0,60 < r<sub>11</sub> 0,80 reliabilitas tinggi

0,40 < r<sub>11</sub> 0,60 reliabilitas sedang

0,20 < r<sub>11</sub> 0,40 reliabilitas rendah

-1,00 r<sub>11</sub> 0,20 reliabilitas sangat rendah ( tidak reliable)

### **3.8 Uji Hipotesis**

Dalam proses analisis data, peneliti menggunakan metode statistik yang disebut sebagai analisis regresi linear berganda. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengevaluasi tingkat hubungan sebab-akibat antara variabel independen (X), yang merupakan faktor penyebab, dengan variabel dependen (Y). Analisis regresi linear berganda berpusat pada pemahaman hubungan fungsional atau kausalitas antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen, sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2007:243).

Dalam konteks penelitian ini, peneliti berusaha untuk menemukan persamaan regresi yang menggambarkan hubungan antara variabel independen, yaitu Pengaruh Nilai Budaya Dalam Animasi Upin dan Ipin (X), dengan variabel terkait, yaitu Pola Komunikasi Siswa Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar (Kelas 1-3) (Y).

Analisis regresi linear berganda ini menggunakan bantuan alat pengolah data statistic SPSS. Adapun model persamaan regresi linear ini adalah kriyantono (2010: 184) :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5$$

*Dimana:*

Y = Perilaku Komunikasi Siswa SD Kristen Elim Makassar

X1 = History

X2 = Ethics

X3 = Religion

X4 = Art

X5 = Values

### **3.8.1 Uji t (Parsial)**

Uji t atau Uji parsial bertujuan untuk mengetahui apakah variable Pengaruh Budaya Asia Dalam Animasi Upin dan Ipin berpengaruh signifikan terhadap variable Pola Komunikasi Keluarga Orang Tua Siswa Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar (Kelas 1-3). Pengujian ini menggunakan tingkat signifikansi 0,05 (5%). Kriteria pengujian adalah sebagai berikut:



1. Jika nilai  $\text{sig.} \geq 0,05$ , maka variable Budaya Asia Dalam Animasi Upin dan Ipin tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variable Pola Komunikasi siswa SD Kristen Elim Makassar.
2. Jika nilai  $\text{sig.} \leq 0,05$ , maka variable Budaya Asia Dalam Animasi Upin dan Ipin berpengaruh secara signifikan terhadap variable Pola Komunikasi Siswa SD Kristen Elim Makassar.

### **3.8.2 Uji F (Simultan)**

Uji F digunakan untuk menentukan apakah variabel independen memiliki dampak signifikan terhadap variabel dependen. Dalam pengujian hipotesis (Sugiyono, 2017), dapat menggunakan rumus signifikansi korelasi ganda seperti berikut:

1. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$   $H_0$  ditolak maka ada pengaruh signifikan antara variable X dan Y
2. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$   $H_a$  ditolak maka tidak ada pengaruh signifikan antara variable X dan Y.

Uji simultan (Uji F) untuk menganalisis ini menggunakan Microsoft Excel dan SPSS versi 26.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Upin dan Ipin**

Upin & Ipin adalah sebuah serial animasi yang disajikan secara sederhana namun tetap komunikatif dan mendidik. Awalnya, serial ini terdiri dari 6 episode dengan durasi 10 menit setiap episode. Namun seiring berjalannya waktu, film Upin & Ipin berkembang menjadi serial yang memiliki banyak episode, dan ceritanya selalu mengandung unsur pendidikan. Program animasi ini memberikan pilihan tontonan yang mendidik bagi anak-anak di Indonesia, dan hingga saat ini tetap populer. Animasi Upin & Ipin menyampaikan ceritanya dengan cara yang sederhana namun memiliki pesan yang mendalam dan bernilai positif, seperti pesan edukasi, religi, kebudayaan, dan lain-lain. Salah satu hal menarik dari serial ini adalah bagaimana dinamika demografi Malaysia yang terdiri dari berbagai etnis diadaptasi ke dalam animasi ini.

##### **4.1.2 Hasil Analisis Deskriptif Responden**

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang disajikan dalam format Google Forms. Terdapat total 24 pernyataan yang digunakan untuk menilai variabel X, yakni Pengaruh Nilai Budaya dalam animasi Upin dan Ipin, serta 3 pernyataan untuk mengukur variabel Y, yaitu Pola Komunikasi Siswa. Jumlah responden dalam penelitian ini mencapai

168 siswa yang berasal dari Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar (Kelas 1-3).

Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang responden dalam penelitian ini, akan diuraikan dengan lebih rinci dalam bagian selanjutnya.

### 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan jenis kelamin responden dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden**

Jenis kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	85	50.6	50.6	50.6
	Perempuan	83	49.4	49.4	100.0
Total		168	100.0	100.0	

*Sumber: Data Primer diolah tahun 2023*

Tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah responden Laki-laki lebih banyak dibandingkan responden perempuan. Responden Laki-laki berjumlah 85 dengan tingkat presentase persen 50.6%, sedangkan responden Perempuan berjumlah 83 dengan tingkat presentase persen 49,4%, sehingga dapat dinyatakan bahwa penonton animasi Upin dan Ipin masih didominasi oleh siswa Laki-laki dibandingkan Perempuan, meskipun perbandingannya sangat tipis.

### 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Berdasarkan jenis kelas responden dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 2 Kelas Responden**

Kelas
-------

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	14	8.3	8.3	8.3
	2	86	51.2	51.2	59.5
	3	68	40.5	40.5	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

*Sumber: Data Primer diolah tahun 2023*

Berdasarkan informasi yang tersedia dalam tabel di atas, terlihat bahwa distribusi responden berdasarkan kelas saat ini menunjukkan hal berikut: jumlah siswa di kelas 2 merupakan yang paling banyak, dengan total responden sebanyak 86, yang setara dengan sekitar 51,2% dari total, kemudian diikuti oleh siswa kelas 3 yang berjumlah 68 responden, atau sekitar 40,5%, dan siswa kelas 1 memiliki jumlah responden sebanyak 14, atau sekitar 8,3%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 2 memiliki jumlah responden terbanyak dalam penelitian ini, dengan persentase yang paling tinggi.

### 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan tingkat usia dari seluruh responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 3 Usia Responden**

Usia					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10 tahun	2	1.2	1.2	1.2
	6 tahun	12	7.1	7.1	8.3
	7 tahun	34	20.2	20.2	28.6
	8 tahun	70	41.7	41.7	70.2
	9 tahun	50	29.8	29.8	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

*Sumber: Data Primer diolah tahun 2023*

Berdasarkan data yang tertera dalam tabel di atas, terkait dengan usia responden saat ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memiliki usia 8 tahun. dengan sebanyak 70 responden dengan tingkat persen 41,7%, diikuti oleh usia 9 tahun dengan sebanyak 50 responden dengan tingkat persen 28,8%, selanjutnya dengan usia 7 tahun sebanyak 34 responden dengan tingkat persen 20,2%, kemudian dilanjutkan dengan usia 6 tahun sebanyak 12 responden dengan tingkat persen 7,1%, dan terakhir yaitu usia 10 tahun sebanyak 2 responden dengan tingkat persen 1,2%. Dari hasil perincian data di atas dapat dipastikan dengan jelas bahwa usia responden didominasi oleh usia 8 tahun.

#### 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Media Yang Digunakan Dalam Mentonton Animasi Upin dan Ipin

Berdasarkan Media yang digunakan dalam menonton animasi Upin dan Ipin dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 4. 4 Media yang Digunakan**

Apa media yang kamu gunakan untuk menonton animasi upin dan ipin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Handphone	29	17.3	17.3	17.3
	Televisi	104	61.9	61.9	79.2
	Televisi dan handphone	35	20.8	20.8	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

*Sumber: Data Primer diolah tahun 2023*

Mengacu perolehan data penelitian pada tabel di atas, mengenai media yang digunakan responden dalam menonton animasi upin dan ipin, diperoleh perincian data sebagai berikut: siswa yang menggunakan media Televisi mendominasi dengan jumlah 104 responden dengan tingkat persen mencapai 61,9%, kemudian diikuti oleh yang menggunakan media Televisi dan Handphone sebagai alat menonton sebanyak 35 responden dengan tingkat

20,8%, dan terakhir menggunakan handphone sebagai media menonton dengan jumlah 29 responden dengan tingkat persen 17,3%. Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa para responden yang menggunakan Televisi dan handphone sebagai media menonton animasi upin dan ipin lebih mendominasi.

#### 4.1.3 Analisis Data Deskriptif Berdasarkan Tanggapan Responden

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif akan disampaikan dalam bentuk tabel. Metode yang akan digunakan adalah model distribusi frekuensi kategori, yang mengelompokkan data berdasarkan kata-kata atau menggabungkan kelas-kelas berdasarkan data kategori (kualitatif), serta berdasarkan angka-angka (kuantitatif). Kategori dalam penelitian ini merujuk pada skala Likert yang mengukur tingkat persetujuan, dengan rentang skor dari 1 hingga 5.

**Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Variabel History X1.1**

<b>Saya meyakini bahwa Upin dan Ipin dalam animasinya berhasil ke zaman kerajaan Malaysia dan mengenalkan kepada saya budaya serta makanan tradisional yang ada.</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	.6	.6	.6
	TS	3	1.8	1.8	2.4
	N	21	12.5	12.5	14.9
	S	54	32.1	32.1	47.0
	SS	89	53.0	53.0	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Dari hasil perhitungan data dalam tabel di atas, terlihat bahwa sebanyak 89 responden, atau setara dengan 53% dari total responden, menyatakan sangat setuju. Selanjutnya, 54 responden, atau sekitar 32,1%, menyatakan setuju. Terdapat juga 21 responden yang menyatakan sikap netral, dengan presentase sekitar 12,5%. Sementara itu, 3 responden, yang berjumlah sekitar 1,6%,

menyatakan tidak setuju, dan 1 responden, sekitar 0,6%, menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan tersebut. Hasilnya, dapat disimpulkan dari tabel responden di atas bahwa mayoritas responden sangat setuju dengan pandangan bahwa Upin dan Ipin dalam animasinya berhasil membawa kita kembali ke zaman kerajaan Malaysia dan memperkenalkan budaya serta makanan tradisional yang ada.

**Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Variabel History X1.2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
<b>Melalui animasi upin dan ipin saya menjadi tahu pahlawan Malaysia legendaris seperti Hang Tuah dan Hang Jebat yang merupakan tokoh-tokoh sejarah dan cerita epik Malaysia</b>					
Valid	STS	1	.6	.6	.6
	TS	6	3.6	3.6	4.2
	N	19	11.3	11.3	15.5
	S	44	26.2	26.2	41.7
	SS	98	58.3	58.3	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 98 responden dengan tingkat presentase persen 58,3% menyatakan sangat setuju, kemudian 44 responden dengan presentase persen 26,2% menyatakan setuju, 19 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 11,3% menyatakan netral, 6 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 3,6% dan 1 responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas dengan tingkat presentasi persen 0,6%. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih sangat setuju bahwa Melalui animasi upin dan ipin saya

menjadi tahu pahlawan Malaysia legendaris seperti Hang Tuah dan Hang Jebat yang merupakan tokoh-tokoh sejarah dan cerita epik Malaysia.

**Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi Variabel History X1.3**

<b>Melalui animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bahwa seni pertunjukan tradisional Malaysia bernama boria berasal dari malaysia</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	1.2	1.2	1.2
	TS	4	2.4	2.4	3.6
	N	14	8.3	8.3	11.9
	S	98	58.3	58.3	70.2
	SS	50	29.8	29.8	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Dari hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 50 responden, atau sekitar 29,8% dari total responden, menyatakan sangat setuju. Selanjutnya, 98 responden, atau sekitar 58,3%, menyatakan setuju. Terdapat juga 14 responden yang menyatakan sikap netral, dengan presentase sekitar 8,3%. Sementara itu, 4 responden, sekitar 2,4%, menyatakan tidak setuju, dan 2 responden, sekitar 1,2%, menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan tabel responden di atas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden setuju dengan pandangan bahwa melalui animasi Upin dan Ipin, mereka menjadi tahu bahwa seni pertunjukan tradisional Malaysia yang disebut boria berasal dari Malaysia.

**Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Variabel History X1.4**

<p><b>Melalui animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bahwa ternyata ada sendal yang berasal dari malaysia yaitu Terompa</b></p>
--



		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	2	1.2	1.2	1.2
	TS	4	2.4	2.4	3.6
	N	13	7.7	7.7	11.3
	S	91	54.2	54.2	65.5
	SS	58	34.5	34.5	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 58 responden dengan tingkat presentase persen 34,8% menyatakan sangat setuju, kemudian 91 responden dengan presentase persen 54,2% menyatakan setuju, 13 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 7,7% menyatakan netral, 4 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 2,4% dan 2 responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas dengan tingkat presentasi persen 1,2%. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju Melalui animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bahwa ternyata ada sendal yang berasal dari melaysia yaitu Terompa.

**Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi Variabel History X1.5**

<b>Melalui animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bahwa layangan WAU berasal dari malaysia</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	1.8	1.8	1.8
	TS	4	2.4	2.4	4.2
	N	17	10.1	10.1	14.3
	S	48	28.6	28.6	42.9
	SS	96	57.1	57.1	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 96 responden dengan tingkat presentase persen 57,1% menyatakan sangat setuju, kemudian 48 responden dengan presentase persen 28,6% menyatakan setuju, 17 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 10,1% menyatakan netral, 4 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 2,4% dan 3 responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas dengan tingkat presentasi persen 1,8%. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih sangat setuju Melalui animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bahwa layangan WAU berasal dari Malaysia.

**Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Variabel Ethics X2.1**

<b>Saya merasa setelah menyaksikan animasi upin dan ipin membantu saya dalam bagaiman menghormati perbedaan yang ada dilingkungan saya</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	18	10.7	10.7	10.7
	S	68	40.5	40.5	51.2
	SS	82	48.8	48.8	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 82 responden dengan tingkat presentase persen 48,8% menyatakan sangat setuju, kemudian 68 responden dengan presentase persen 40,5% menyatakan setuju, 18 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 10,7% menyatakan netral, dan tidak ada satupun responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju pada pernyataan nomor 6. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih sangat setuju bahwa memilih setelah menyaksikan animasi upin dan ipin membantu saya dalam bagaiman menghormati perbedaan yang ada dilingkungan saya.

**Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Variabel Ethics X2.2**

<b>Setelah menonton animasi upin dan ipin saya mengetahui cara betutur kata yang baik dengan orang yang lebih tua</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	.6	.6	.6
	TS	1	.6	.6	1.2
	N	13	7.7	7.7	8.9
	S	52	31.0	31.0	39.9
	SS	101	60.1	60.1	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 101 responden dengan tingkat presentase persen 60,1% menyatakan sangat setuju, kemudian 52 responden dengan presentase persen 31,0% menyatakan setuju, 13 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 7,7% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan 1 responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas dengan tingkat presentasi persen 0,6%. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih sangat setuju mengetahui cara betutur kata yang baik dengan orang yang lebih tua.

**Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Variabel Ethics X2.3**

<b>Setelah menonton animasi upin dan ipin saya paham bagaimana berkomunikasi yang baik sehingga teman saya tidak merasa tersinggung saat berkomunikasi</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	1.2	1.2	1.2
	N	27	16.1	16.1	17.3
	S	89	53.0	53.0	70.2
	SS	50	29.8	29.8	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 50 responden dengan tingkat presentase persen 29,8% menyatakan sangat setuju, kemudian 89 responden dengan presentase persen 53% menyatakan setuju, 27 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 16,1% menyatakan netral, 2 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 1,2% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju. Setelah menonton animasi upin dan ipin saya paham bagaimana berkomunikasi yang baik sehingga teman saya tidak merasa tersinggung saat berkomunikasi

**Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi Variabel Ethics X2.4**

<b>Saya merasa setelah menonton animasi upin dan ipin, saya menjadi lebih menghargai perbedaan pendapat saat berkomunikasi dengan teman</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	.6	.6	.6
	TS	3	1.8	1.8	2.4
	N	18	10.7	10.7	13.1
	S	105	62.5	62.5	75.6
	SS	41	24.4	24.4	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 41 responden dengan tingkat presentase persen 24,4% menyatakan sangat setuju, kemudian 105 responden dengan presentase persen 62,5% menyatakan setuju, 18 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 10,7% menyatakan netral, 3 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 1,8% dan 1 responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas dengan tingkat presentasi

persen 0,6%. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju Saya merasa setelah menonton animasi upin dan ipin, saya menjadi lebih menghargai perbedaan pendapat saat berkomunikasi dengan teman.

**Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Variabel Ethics X2.5**

<b>Saya merasa setelah menonton animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bagaimana menyampaikan pendapat yang baik dan benar</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	.6	.6	.6
	N	27	16.1	16.1	16.7
	S	95	56.5	56.5	73.2
	SS	45	26.8	26.8	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 45 responden dengan tingkat presentase persen 26,8% menyatakan sangat setuju, kemudian 95 responden dengan presentase persen 56,5% menyatakan setuju, 27 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 16,1% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju Saya merasa setelah menonton animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bagaimana menyampaikan pendapat yang baik dan benar.

**Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi Variabel Religion X3.1**

<b>saya merasa setelah menonton animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bagaimana menghormati perbedaan keyakinan yang ada dilingkungan tempat saya tinggal</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	.6	.6	.6
	TS	1	.6	.6	1.2
	N	20	11.9	11.9	13.1
	S	52	31.0	31.0	44.0
	SS	94	56.0	56.0	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 94 responden dengan tingkat presentase persen 56% menyatakan sangat setuju, kemudian 52 responden dengan presentase persen 31% menyatakan setuju, 20 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 11,9% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan 1 responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas dengan tingkat presentasi persen 0,6%. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih sangat setuju saya merasa setelah menonton animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bagaimana menghormati perbedaan keyakinan yang ada dilingkungan tempat saya tinggal.

**Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Variabel Religion X3.2**

<b>Setelah menonton animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bagaimana cara beribadah agama lain</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	.6	.6	.6
	N	12	7.1	7.1	7.7
	S	47	28.0	28.0	35.7
	SS	108	64.3	64.3	100.0

	Total	168	100.0	100.0	
--	-------	-----	-------	-------	--

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 108 responden dengan tingkat presentase persen 64,3% menyatakan sangat setuju, kemudian 47 responden dengan presentase persen 28% menyatakan setuju, 12 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 7,1% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih sangat setuju setelah menonton animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bagaimana cara beribadah agama lain.

**Tabel 4. 17 Distribusi Frekuensi Variabel Religion X3.3**

<b>Setelah menonton animasi Upin dan Ipin, saya tahu bahwa toleransi dan penghargaan terhadap keragaman agama itu penting</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	.6	.6	.6
	TS	1	.6	.6	1.2
	N	17	10.1	10.1	11.3
	S	34	20.2	20.2	31.5
	SS	115	68.5	68.5	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 115 responden dengan tingkat presentase persen 68,5% menyatakan sangat setuju, kemudian 34 responden dengan presentase persen 20,2% menyatakan setuju, 17 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 10,1% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap

pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan 1 responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas dengan tingkat presentasi persen 0,6%. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih sangat setuju Setelah menonton animasi Upin dan Ipin, saya tahu bahwa toleransi dan penghargaan terhadap keragaman agama itu penting.

**Tabel 4. 18 Distribusi Frekuensi Variabel Religion X3.4**

<b>Setelah menonton animasi Upin dan Ipin saya memahami dan menghormati agama-agama yang ada</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	.6	.6	.6
	N	17	10.1	10.1	10.7
	S	48	28.6	28.6	39.3
	SS	102	60.7	60.7	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 102 responden dengan tingkat presentase persen 60,7% menyatakan sangat setuju, kemudian 48 responden dengan presentase persen 28,6% menyatakan setuju, 17 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 10,1% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih sangat setuju Setelah menonton animasi Upin dan Ipin saya memahami dan menghormati agama-agama yang ada.

**Tabel 4. 19 Distribusi Frekuensi Variabel Art X4.1**

<p><b>Menurut saya animasi Upin dan Ipin menggambar seni tradisional Malaysia seperti wayang kulit</b></p>
--



		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	9	5.4	5.4	5.4
	N	21	12.5	12.5	17.9
	S	108	64.3	64.3	82.1
	SS	30	17.9	17.9	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 30 responden dengan tingkat presentase persen 17,9% menyatakan sangat setuju, kemudian 108 responden dengan presentase persen 64,3% menyatakan setuju, 21 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 12,5% menyatakan netral, 9 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 5,4% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan di atas. Artinya, dari tabel responden di atas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju animasi Upin dan Ipin menggambar seni tradisional Malaysia seperti wayang kulit.

**Tabel 4. 20 Distribusi Frekuensi Variabel Art X4.2**

<b>Setelah menonton animasi upin dan ipin saya tau bahwa ternyata seni Malaysia juga memiliki Keris, sama seperti Indonesia</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	.6	.6	.6
	TS	2	1.2	1.2	1.8
	N	14	8.3	8.3	10.1
	S	114	67.9	67.9	78.0
	SS	37	22.0	22.0	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 37 responden dengan tingkat presentase persen 22% menyatakan

sangat setuju, kemudian 114 responden dengan presentase persen 67,9% menyatakan setuju, 14 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 8,3% menyatakan netral, 2 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 1,2% dan 1 responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas dengan tingkat presentasi persen 0,6%. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju Setelah menonton animasi upin dan ipin saya tau bahwa ternyata seni Malaysia juga memiliki Keris, sama seperti Indonesia.

**Tabel 4. 21 Distribusi Frekuensi Variabel Art X4.3**

<b>Menurut saya animasi Upin dan Ipin menggambarkan berbagai bentuk seni tradisional dengan baik melalui animasi yang kreatif</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	.6	.6	.6
	N	20	11.9	11.9	12.5
	S	53	31.5	31.5	44.0
	SS	94	56.0	56.0	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 94 responden dengan tingkat presentase persen 56% menyatakan sangat setuju, kemudian 53 responden dengan presentase persen 31.5% menyatakan setuju, 20 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 11,9% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih sangat setuju animasi Upin dan Ipin menggambarkan berbagai bentuk seni tradisional dengan baik melalui animasi yang kreatif.

**Tabel 4. 22 Distribusi Frekuensi Variabel Art X4.4**

<b>Menurut saya animasi Upin dan Ipin dapat memperkaya pengetahuan tentang seni rupa Malaysia</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	.6	.6	.6
	N	46	27.4	27.4	28.0
	S	90	53.6	53.6	81.5
	SS	31	18.5	18.5	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 31 responden dengan tingkat presentase persen 18,5% menyatakan sangat setuju, kemudian 90 responden dengan presentase persen 53,6% menyatakan setuju, 46 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 27,4% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju animasi Upin dan Ipin dapat memperkaya pengetahuan tentang seni rupa Malaysia.

**Tabel 4. 23 Distribusi Frekuensi Variabel Art X4.5**

<b>menurut saya animasi Upin dan Ipin membuat para penonton tertarik untuk mengenal dan menghargai seni budaya Malaysia yang ada</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	.6	.6	.6
	N	33	19.6	19.6	20.2
	S	92	54.8	54.8	75.0
	SS	42	25.0	25.0	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 42 responden dengan tingkat presentase persen 25% menyatakan sangat setuju, kemudian 92 responden dengan presentase persen 54,8% menyatakan setuju, 33 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 19,6% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju animasi Upin dan Ipin membuat para penonton tertarik untuk mengenal dan menghargai seni budaya Malaysia yang ada.

**Tabel 4. 24 Distribusi Frekuensi Variabel Values X5.1**

<b>Setelah menonton animasi Upin dan Ipin saya menjadi tahu tentang nilai-nilai positif seperti persahabatan, kejujuran, dan kebaikan</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	12	7.1	7.1	7.1
	S	56	33.3	33.3	40.5
	SS	100	59.5	59.5	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 100 responden dengan tingkat presentase persen 59,5% menyatakan sangat setuju, kemudian 56 responden dengan presentase persen 33,3% menyatakan setuju, 12 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 7,1% menyatakan netral, dan tidak ada satupun responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju pada pernyataan nomor 20. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih

sangat setuju Setelah menonton animasi Upin dan Ipin saya menjadi tahu tentang nilai-nilai positif seperti persahabatan, kejujuran, dan kebaikan.

**Tabel 4. 25 Distribusi Frekuensi Variabel Values X5.2**

<b>animasi Upin dan Ipin memberikan contoh yang baik tentang menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	45	26.8	26.8	26.8
	S	89	53.0	53.0	79.8
	SS	34	20.2	20.2	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 34 responden dengan tingkat presentase persen 20,2% menyatakan sangat setuju, kemudian 89 responden dengan presentase persen 53% menyatakan setuju, 45 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 26,8% menyatakan netral, dan tidak ada satupun responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju pada pernyataan nomor 21. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju animasi Upin dan Ipin memberikan contoh yang baik tentang menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari.

**Tabel 4. 26 Distribusi Frekuensi Variabel Values X5.3**

<b>Setelah menonton animasi Upin dan Ipin menunjukkan saya merasa pentingnya nilai-nilai keluarga dan solidaritas dalam budaya</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	.6	.6	.6
	N	27	16.1	16.1	16.7
	S	86	51.2	51.2	67.9
	SS	54	32.1	32.1	100.0

	Total	168	100.0	100.0	
--	-------	-----	-------	-------	--

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 54 responden dengan tingkat presentase persen 32,1% menyatakan sangat setuju, kemudian 86 responden dengan presentase persen 51,2% menyatakan setuju, 27 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 16,1% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan di atas. Artinya, dari tabel responden di atas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju. Setelah menonton animasi Upin dan Ipin menunjukkan saya merasa pentingnya nilai-nilai keluarga dan solidaritas dalam budaya.

**Tabel 4. 27 Distribusi Frekuensi Variabel Values X5.4**

<b>Saya merasa setelah menonton animasi Upin dan Ipin membantu memahami pentingnya menghormati orang tua dan nenek moyang dalam budaya</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	21	12.5	12.5	12.5
	S	95	56.5	56.5	69.0
	SS	52	31.0	31.0	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

52 responden dengan tingkat presentase persen 31% menyatakan sangat setuju, kemudian 95 responden dengan presentase persen 56,5% menyatakan setuju, 21 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 12,8% menyatakan netral, dan tidak ada satupun responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju pada pernyataan nomor 23. Artinya, dari tabel responden di atas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih

setuju merasa setelah menonton animasi Upin dan Ipin membantu memahami pentingnya menghormati orang tua dan nenek moyang dalam budaya.

**Tabel 4. 28 Distribusi Frekuensi Variabel Values X5.5**

<b>saya merasa animasi Upin dan Ipin mendorong para penontonnya untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai budaya</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	.6	.6	.6
	TS	1	.6	.6	1.2
	N	37	22.0	22.0	23.2
	S	86	51.2	51.2	74.4
	SS	43	25.6	25.6	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 43 responden dengan tingkat presentase persen 25,6% menyatakan sangat setuju, kemudian 86 responden dengan presentase persen 51,2% menyatakan setuju, 37 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 22% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan 1 responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas dengan tingkat presentasi persen 0,6%. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden lebih dominan memilih setuju merasa animasi Upin dan Ipin mendorong para penontonnya untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai budaya.

**Tabel 4. 29 Distribusi Frekuensi Variabel Pola Komunikasi Y1.1**

<b>saya merasa pesan dalam animasi Upin dan Ipin membantu saya untuk mengerti ceritanya tanpa ada feedback langsung</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	3	1.8	1.8	1.8
	N	27	16.1	16.1	17.9
	S	40	23.8	23.8	41.7
	SS	98	58.3	58.3	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 98 responden dengan tingkat presentase persen 58,3% menyatakan sangat setuju, kemudian 40 responden dengan presentase persen 23,8% menyatakan setuju, 27 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 16,1% menyatakan netral, 3 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden dominan memilih sangat setuju pesan dalam animasi Upin dan Ipin membantu saya untuk mengerti ceritanya tanpa ada feedback langsung.

**Tabel 4. 30 Distribusi Frekuensi Variabel Pola Komunikasi Y1.2**

<b>saya merasa setelah menonton animasi Upin dan Ipin saya menjadi tahu bagaimana berbicara dan mendengarkan satu sama lain saat berkomunikasi dengan teman ataupun guru saya disekolah</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	.6	.6	.6
	N	24	14.3	14.3	14.9
	S	78	46.4	46.4	61.3
	SS	65	38.7	38.7	100.0
	Total	168	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 65 responden dengan tingkat presentase persen 38,7% menyatakan sangat setuju, kemudian 78 responden dengan presentase persen 46,4% menyatakan setuju, 24 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 14,3% menyatakan netral, 1 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 0,6% dan tidak ada responden menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden dominan memilih setuju setelah menonton animasi Upin dan Ipin saya menjadi tahu bagaimana berbicara dan mendengarkan satu sama lain saat berkomunikasi dengan teman ataupun guru saya disekolah.

**Tabel 4. 31 Distribusi Frekuensi Variabel Pola Komunikasi Y1.3**

<b>Saya merasa setelah menonton animasi upin dan ipin saya lebih berani untuk berbicara didepan teman-teman saya dan didepan keluarga saya</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	2	1.2	1.2	1.2
	3	27	16.1	16.1	17.3
	4	72	42.9	42.9	60.1
	5	67	39.9	39.9	100.0
	Total	168	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan data dalam tabel di atas, dapat dilihat bahwa 67 responden dengan tingkat presentase persen 39,9% menyatakan sangat setuju, kemudian 72 responden dengan presentase persen 42,9% menyatakan setuju, 27 responden dengan tingkat presentase persen mencapai 16,1% menyatakan netral, 2 responden menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dengan presentase persen 1,2% dan tidak ada responden

menyatakan sangat tidak setuju terhadap pernyataan diatas. Artinya, dari tabel responden diatas ditemukan bahwa, responden dominan memilih setuju setelah menonton animasi upin dan ipin saya lebih berani untuk berbicara didepan teman-teman saya dan didepan keluarga saya.

## **4.2 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas**

Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuesioner Google Form berfokus pada variabel Nilai Budaya serta efeknya pada Pola Komunikasi siswa. Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh variabel dalam kuesioner telah menjalani serangkaian pengujian, termasuk pengujian validitas dan reliabilitas. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen penelitian ini sah dan dapat diandalkan. Pengujian dilakukan dengan melibatkan sampel sebanyak 168 responden. Proses pengujian validitas dan reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel 2019 dan versi 26 SPSS.

### **4.2.1 Uji Validitas**

Uji validitas merupakan langkah yang bertujuan untuk menilai apakah instrumen pengukuran yang digunakan sesuai dan dapat diandalkan. Dalam konteks ini, instrumen pengukuran merujuk pada pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Kuesioner dianggap valid jika pertanyaan-pertanyaan yang terkandung di dalamnya dengan efektif mencerminkan apa yang seharusnya diukur oleh kuesioner tersebut (Nilda & Anto, 2019:2).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan prosedur pengujian validitas yang melibatkan perhitungan korelasi antara skor masing-masing item indikator dengan skor total konstruk. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Kriteria yang digunakan untuk menguji validitas adalah sebagai berikut:

1.  $H_a$  diterima apabila  $R_{hitung} > R_{tabel}$  (alat ukur yang digunakan valid sah)
2.  $H_o$  ditolak apabila  $R_{hitung} < R_{tabel}$  (alat ukur digunakan tidak valid atau sah)

Cara menentukan besar nilai R tabel

$R_{tabel} = df (N-2)$ , tingkat signifikansi uji dua arah

$R_{tabel} = df (168, 0.05)$ . Untuk mendapatkan nilai R tabel peneliti menggunakan rumus pada Microsoft excel.

**Tabel 4. 32 Uji Validitas Variabel X**

No	Uji Validitas Variabel X				
	Indikator	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Ket
1	<i>History</i>	X1.1	0,665	>0.1506	Valid
		X1.2	0,607	>0.1506	Valid
		X1.3	0,561	>0.1506	Valid
		X1.4	0,505	>0.1506	Valid
		X1.5	0,550	>0.1506	Valid
2	<i>Ethics</i>	X1.6	0,648	>0.1506	Valid
		X1.7	0,580	>0.1506	Valid
		X1.8	0,581	>0.1506	Valid
		X1.9	0,587	>0.1506	Valid
		X1.10	0,621	>0.1506	Valid
3	Relegion	X1.11	0,593	>0.1506	Valid
		X1.12	0,643	>0.1506	Valid
		X1.13	0,631	>0.1506	Valid
		X1.14	0,497	>0.1506	Valid
		X1.15	0,452	>0.1506	Valid
4	Art	X1.16	0,620	>0.1506	Valid
		X1.17	0,405	>0.1506	Valid
		X1.18	0,453	>0.1506	Valid
		X1.19	0,558	>0.1506	Valid

		X1.20	0,425	>0.1506	Valid
5	Values	X1.21	0,427	>0.1506	Valid
		X1.22	0,385	>0.1506	Valid
		X1.23	0,461	>0.1506	Valid
		X1.24	0,477	>0.1506	Valid

*Sumber: Output SPSS, 2023 (data diolah)*

Tabel di atas menggambarkan 24 pernyataan yang berkaitan dengan variabel Nilai Budaya, yang memiliki indikator-indikator seperti History, Ethics, Religion, Art, dan Values dalam penelitian ini. Hasil perhitungan nilai r pada semua pernyataan menunjukkan nilai yang lebih besar daripada nilai r tabel yang digunakan sebagai pedoman. Hal ini mengindikasikan bahwa semua pernyataan pada variabel Nilai Budaya memenuhi kriteria yang diperlukan untuk pengumpulan data penelitian karena semuanya dapat dianggap valid.

**Tabel 4. 33 Uji Validitas Variabel Y**

No	Uji Validitas Variabel Y			
	Indikator	r Hitung	r Tabel	Ket
1	Y1 (Pola Komunikasi Siswa)	0,666	>0.1506	Valid
2	Y2 ((Pola Komunikasi Siswa	0,696	>0.1506	Valid
3	Y3 (Pola Komunikasi Siswa)	0,688	>0.1506	Valid

*Sumber: Output SPSS, 2023 (data diolah)*

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disarikan bahwa semua pernyataan yang digunakan untuk mengukur kedua variabel Pola Komunikasi siswa menunjukkan nilai Korelasi Item-Total yang telah disesuaikan (Corrected Item-Total Correlation) melebihi 0.1506. Maka dari itu, semua pernyataan dianggap sah.

#### 4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen pengukuran dapat diandalkan dan konsisten untuk penggunaan berikutnya. Dalam pengujian reliabilitas ini, metode yang digunakan adalah Alpha Cronbach's, di mana instrumen dianggap memiliki tingkat keandalan yang memadai jika nilai koefisien Alpha Cronbach mencapai 0,6 atau lebih. Hasil dari pengujian reliabilitas ini dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Dalam penelitian ini, reliabilitas diuji dengan memeriksa nilai koefisien Cronbach Alpha, di mana instrumen dianggap dapat dipercaya jika nilai yang dihitung (Rhitung) melebihi nilai yang tercantum dalam tabel referensi (Rtabel). Hasil pengujian reliabilitas data terdapat dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 34 Hasil Uji Reliabilitas**

No	Nama Variabel	Alpha Cronbach	Alpa Hitung	Keterangan
1	Nilai Budaya (X)	0,600	0,907	Reliabel
2	Pola Komunikasi Siswa (Y)	0,600	0,820	Reliabel

*Sumber: Data Primer, 2023 (Data Diolah)*

Tabel di atas merupakan hasil dari uji reliabilitas terkait dampak Nilai Budaya terhadap Pola Komunikasi Siswa. Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa semua indikator pernyataan dianggap valid dan dapat diandalkan untuk seluruh variabel, karena nilai cronbach's alpha if item deleted semuanya melebihi 0,60.

#### 4.3 Persamaan Regresi Linier Berganda

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan yaitu pengaruh *live shopping* tiktok @skintific\_indonesia terhadap keputusan pembelian produk maka diperoleh hasil uji koefisien berdasarkan variabel independent yaitu live

shopping. Untuk persamaan regresi variabel dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 35 Hasil Uji Regresi Linier Berganda**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.043	1.167		-.037	.971
	History	.170	.060	.249	2.828	.005
	Ethics	.031	.071	.042	.438	.662
	Relegion	.278	.074	.351	3.743	.000
	Art	.138	.076	.157	1.821	.071
	Values	-.019	.080	-.019	-.242	.809

a. Dependent Variable: Pola Komunikasi Siswa

Berdasarkan hasil pengolahan data yang ditunjukkan pada tabel diatas, maka diperoleh persamaan hasil regresi linier berganda sebagai berikut:

1. **Konstanta ( $b_0$ ) = -,043**, Artinya, dalam konteks ini, variabel independen, yaitu Nilai Budaya, dianggap memiliki nilai tetap terhadap variabel dependen, yakni Pola Komunikasi Siswa, dengan koefisien -0.043.
2. **Koefisien  $X_{1.1}$  ( $b_1$ ) = = 0,170** Artinya, hal ini mengindikasikan bahwa terdapat hubungan positif antara variabel Nilai Budaya dengan indikator History dan Pola Komunikasi Siswa. Dengan kata lain, ketika Nilai Budaya meningkat, Pola Komunikasi Siswa juga akan meningkat sebesar 0,170.
3. **Koefisien  $X_{1.2}$  ( $b_2$ ) = 0,031** Dengan kata lain, ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara variabel Nilai Budaya dengan indikator Ethics terhadap Pola Komunikasi Siswa. Artinya, ketika Nilai Budaya ditingkatkan, maka Pola Komunikasi Siswa akan meningkat sebesar 0,031.
4. **Koefisien  $X_{1.3}$  ( $b_3$ ) = 0,278** ini berarti bahwa variabel Nilai Budaya dengan indikator interaktivitas berpengaruh positif terhadap Pola Komunikasi Siswa,

atau dengan kata lain jika Nilai Budaya, maka Pola Komunikasi Siswa akan meningkat sebesar 0,278

5. **Koefisien  $X_{1.4}$  ( $b_2$ ) = 0,138** ini berarti bahwa variabel Nilai Budaya dengan indikator hiburan berpengaruh positif terhadap Pola Komunikasi Siswa, atau dengan kata lain jika Nilai Budaya ditingkatkan, maka Pola Komunikasi Siswa akan meningkat sebesar 0,138
6. **Koefisien  $X_{1.5}$  ( $b_2$ ) = -,019** ini berarti bahwa variabel Nilai Budaya dengan indikator hiburan berpengaruh Negatif terhadap Pola Komunikasi Siswa, atau dengan kata lain jika Nilai Budaya diturunkan, maka Pola Komunikasi Siswa akan menurun sebesar -,019

Hasil analisis regresi linier berganda di atas menunjukkan bahwa variabel independen, yaitu Nilai Budaya Malaysia, memiliki dampak positif terhadap variabel dependen, yaitu Perilaku Komunikasi Siswa. Ini berarti bahwa ketika Nilai Budaya mengalami peningkatan, Perilaku Komunikasi Siswa juga cenderung meningkat. Sebaliknya, jika Nilai Budaya Malaysia mengalami penurunan, maka perilaku Komunikasi Siswa kemungkinan akan mengalami penurunan.

#### 4.4 Uji Hipotesis

Penelitian ini menerapkan pengujian hipotesis untuk mengevaluasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian hipotesis ini terdiri dari uji hipotesis parsial dan uji hipotesis simultan, dengan hasilnya akan dijelaskan secara rinci.

##### 4.4.1 Uji Koefisien *Correlations*

**Tabel 4. 36 Hasil Uji Koefisien Correlation**

Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.677**

	Sig. (2-tailed)		.000
	N	168	168
Y	Pearson Correlation	.677**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	168	168
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan hasil uji koefisien korelasi di atas, dimana dinyatakan Hubungan antara variable X Nilai Budaya Malaysia dalam Animasi Upin dan Ipin berpengaruh sebesar 0,677 terhadap variable Y perilaku Komunikasi Siswa SD Kristen Elim Makassar.

#### 4.4.2 Uji Koefisien Determinasi

Analisis ini digunakan untuk mengevaluasi kontribusi variabel-variabel yang terdiri dari Nilai Budaya (X) terhadap Pola Komunikasi siswa (Y). Hasil pengujian koefisien determinasi bisa ditemukan dalam tabel berikut untuk menilai sejauh mana variabel-variabel tersebut memberikan kontribusi terhadap proporsi yang dijelaskan.

**Tabel 4. 37 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.698 <sup>a</sup>	.487	.471	1.350
a. Predictors: (Constant), X1, X2, X3, X4, X5				
b. Dependent Variable: Y1				

*Sumber: Output SPSS, 2023 (data diolah)*

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa:

1. Nilai R = 0,698 mengindikasikan bahwa terdapat keterkaitan sebanyak 69,8% antara variabel independen, yaitu Nilai Budaya (L), dan variabel dependen, yakni Pola Komunikasi Siswa (Y). Semakin tinggi nilai R, semakin erat pula hubungannya.



2. R Square sebesar 0,487 menjelaskan bahwa sekitar 48,7% dari variasi dalam variabel dependen, yaitu keputusan pembelian produk, dapat dijelaskan oleh variabel independen, yakni Nilai Budaya (X). Sementara itu, sekitar 51,3% (100% - 51,3%) sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

#### 4. 4.3 Uji Parsial (Uji t)

Uji t dilaksanakan untuk mengevaluasi dampak masing-masing variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Langkah-langkah dalam pengujian ini sebagai berikut:

1.  $H_0: B_1 = 0$ , mengindikasikan bahwa tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

$H_0: B_1 \neq 0$ , menunjukkan adanya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

2. Tingkat Signifikansi yang digunakan adalah sebesar  $\alpha = 5\%$ .

3. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis ( $H_0$ ) diterima.

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis ( $H_0$ ) ditolak.

**Tabel 4. 38 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.043	1.167		-.037	.971
	X1	.170	.060	.249	2.828	.005
	X2	.031	.071	.042	.438	.662
	X3	.278	.074	.351	3.743	.000
	X4	.138	.076	.157	1.821	.071
	X5	-.019	.080	-.019	-2.242	.809

a. Dependent Variable: Pola Komunikasi Siswa

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil uji signifikan secara parsial variabel-variabel berikut ini:

1. Nilai Budaya History (X1)

Hasil pengujian signifikansi secara parsial menunjukkan bahwa indikator History memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,005 ( $0,058 < 0,05$ ) dan thitung sebesar 2,828, yang lebih besar dari ttabel yaitu 1,97 ( $2,828 > 1,97$ ). Hal ini mengindikasikan bahwa Nilai Budaya History memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Pola Komunikasi Siswa, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan kata lain, hipotesis yang menyatakan bahwa Nilai Budaya History berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pola Komunikasi Siswa dapat diterima.

2. Nilai Budaya Ethics (X2)

Hasil pengujian signifikansi secara parsial untuk indikator Ethics menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,662, yang lebih tinggi dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ( $0,662 > 0,05$ ). Selain itu, nilai thitung untuk Ethics adalah 0,438, yang lebih rendah dari nilai ttabel yang sebesar 1,97 ( $0,438 < 1,97$ ). Hasil ini menunjukkan bahwa Nilai Budaya Ethics tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Pola Komunikasi Siswa, karena nilai signifikansinya lebih tinggi dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan (0,05).

3. Nilai Budaya Relegion (X3)

Hasil pengujian signifikansi secara parsial untuk indikator Relegion menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,000, yang lebih rendah dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan ( $0,000 < 0,05$ ). Selain itu, nilai thitung untuk Relegion adalah 3,743, melebihi nilai ttabel sebesar 1,97 ( $3,743 > 1,97$ ). Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa Nilai Budaya Relegion

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Pola Komunikasi Siswa, karena tingkat signifikansinya lebih rendah dari 0,05.

#### 4. Nilai Budaya Art (X4)

Dari hasil uji signifikansi secara parsial untuk indikator Art, ditemukan tingkat signifikansi sebesar 0,071 ( $0,071 > 0,05$ ) dengan thitung sebesar 1.821, yang lebih kecil dari ttabel sebesar 1,97 ( $1,821 < 1,97$ ). Hasil ini mengindikasikan bahwa Nilai Budaya Art tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap Pola Komunikasi siswa, karena nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05.

#### 5. Nilai Budaya Values (X5)

Dari hasil uji signifikansi secara parsial untuk indikator Interaktivitas, didapatkan tingkat signifikansi sebesar 0,809 ( $0,809 > 0,05$ ) dengan thitung sebesar -0,242. Nilai thitung tersebut lebih rendah dibandingkan dengan ttabel sebesar 1,97 ( $-0,242 < 1,97$ ), menunjukkan bahwa Nilai Budaya Values tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap Pola Komunikasi Siswa, karena nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05.

Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa Nilai Budaya memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa tidak dapat diterima.

#### 4.4.4 Uji Simultan ( Uji F )

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana variabel bebas yang terdiri dari variabel live shopping (X) berpengaruh terhadap variabel terikat yakni keputusan pembelian produk (Y).

Adapun langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

1.  $H_0 : B_1 = 0$ , berarti tidak memiliki pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

$H_0 : B_1 \neq$  berarti ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

2. Tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$
3.  $F_{hitung} < F_{tabel}$  berarti  $H_0$  diterima

$F_{hitung} < F_{tabel}$  berarti  $H_0$  ditolak

**Tabel 4. 39 Hasil Uji Simultan (Uji F)**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	280.052	5	56.010	30.734	.000 <sup>b</sup>
	Residual	295.228	162	1.822		
	Total	575.280	167			
a. Dependent Variable: PerilakuKomunikasi Siswa						
b. Predictors: (Constant), History, Ethics, Relegion Art, Values						

Sumber: Output SPSS, 2023 (data diolah)

Berdasarkan hasil perhitungan uji F, dapat disimpulkan bahwa analisis regresi menunjukkan bahwa secara keseluruhan variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Hal ini diperkuat oleh nilai F hitung yang mencapai 30,734, yang jauh melebihi nilai F tabel sebesar 3,26 ( $30,734 > 3,26$ ), dan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000, yang lebih rendah daripada tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ). Hasil ini mendukung hipotesis bahwa Nilai Budaya memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Pola Komunikasi Siswa.

#### 4.5 Pembahasan

Penelitian ini difokuskan pada dampak Nilai Budaya dalam Animasi Upin dan Ipin terhadap perilaku komunikasi siswa. Sampel penelitian terdiri dari 168 siswa Sekolah Dasar Kristen Elim Makassar yang telah menonton animasi Upin dan Ipin. Oleh karena itu, hasil penelitian yang disajikan melalui analisis berikut dapat diuraikan sebagai berikut:

## 1. Pengaruh History Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa

Berdasarkan hasil uji t signifikansi secara parsial indikator *History* (X1.1) dengan tingkat signifikansi sebesar 0,005 ( $0,005 < 0,05$ ) dan  $t_{hitung}$  sebesar 2,828 dimana lebih besar  $t_{tabel}$  1,97 ( $2,828 > 1,97$ ) yang menunjukkan bahwa Nilai Budaya History berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa, karena nilai signifikansi lebih kecil daripada 0,05. Artinya, jika variabel bebas yaitu *Nilai Budaya* ditingkatkan, maka Perilaku Komunikasi Siswa akan meningkat sebesar 0,170.

Multikulturalisme merujuk pada kondisi di mana masyarakat telah berhasil mengatur dirinya dengan baik, melibatkan berbagai latar belakang budaya, seperti etnis, suku, ras, dan warna kulit. Dalam konteks ini, setiap individu dalam lingkungan ini dapat merasa nyaman dan aman, menciptakan suasana yang bebas dari ketegangan dan tanpa kebutuhan untuk memicu mekanisme pertahanan diri saat berhadapan dengan situasi antarbudaya (Muhdaliha dan Arlena, 2017).

Seri "Upin & Ipin" memiliki beberapa episode yang mengangkat tema sejarah Malaysia dan budaya Malaysia. Salah satu contoh episode yang menceritakan tentang sejarah Malaysia adalah episode berjudul "Opah Gengster" (Musim 6, Episode 3). Dalam episode ini, tokoh-tokoh utama mengalami perjalanan waktu ke masa lalu dan berinteraksi dengan tokoh-tokoh bersejarah Malaysia seperti Hang Tuah, Hang Jebat, dan Hang Kasturi.

Hubungan antara episode "Opah Gengster" dalam serial "Upin & Ipin" yang mengangkat tema sejarah Malaysia dan budaya Malaysia dengan konsep multikulturalisme adalah sebagai berikut:

1. Penerimaan Terhadap Keragaman Budaya: Dalam episode tersebut, Upin dan Ipin melakukan perjalanan waktu dan berinteraksi dengan tokoh-

tokoh bersejarah Malaysia seperti Hang Tuah, Hang Jebat, dan Hang Kasturi. Ini mencerminkan pandangan dunia yang mencakup penerimaan terhadap keragaman budaya. Konsep multikulturalisme menekankan pentingnya menghargai dan memahami berbagai budaya yang ada dalam masyarakat, dan episode ini menunjukkan bagaimana Upin dan Ipin menerima dan berinteraksi dengan budaya dan tokoh-tokoh bersejarah yang berbeda.

2. Politik Pengakuan: Konsep multikulturalisme juga mencakup "politik pengakuan," yaitu pengakuan terhadap keberagaman dan pluralitas budaya dalam masyarakat. Dalam episode tersebut, Upin dan Ipin tidak hanya berinteraksi dengan tokoh-tokoh bersejarah tetapi juga menghormati dan mengakui nilai-nilai budaya mereka. Ini mencerminkan sikap pengakuan terhadap budaya yang berbeda, yang merupakan salah satu aspek penting dari multikulturalisme.

3. Komunikasi Antar Budaya: Dalam episode ini, Upin dan Ipin harus berkomunikasi dengan tokoh-tokoh bersejarah yang mungkin memiliki cara berbicara dan norma-norma budaya yang berbeda. Hal ini menciptakan peluang untuk memahami pentingnya komunikasi antar budaya yang efektif. Mereka harus beradaptasi dengan budaya yang berbeda untuk dapat berinteraksi dengan tokoh-tokoh tersebut.

Dengan demikian, episode "Opah Gengster" dalam "Upin & Ipin" dapat diinterpretasikan sebagai contoh bagaimana konsep multikulturalisme tercermin dalam media populer seperti animasi. Ini mengingatkan akan pentingnya menghargai, mengakui, dan berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dalam masyarakat multikultural.

Bhikhu Parekh, dalam pandangannya, mengatakan bahwa multikulturalisme tidak hanya melibatkan perbedaan yang merupakan pilihan individu semata. Perbedaan yang timbul dari segi budaya membawa otoritas

tertentu dan membentuk struktur serta bentuk karena terkait dengan sistem arti dan makna yang diwariskan secara historis (Parekh, 2008: 15). Teori ini menekankan pentingnya budaya dalam membentuk perilaku dan komunikasi individu. Hasil penelitian mendukung konsep ini dengan menunjukkan bahwa nilai budaya (dalam hal ini, nilai budaya History) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa. Ini sejalan dengan teori kulturalisme yang menegaskan bahwa nilai-nilai budaya memengaruhi bagaimana seseorang berkomunikasi.

## **2. Pengaruh Ethics Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa**

Berdasarkan hasil uji t signifikansi secara parsial indikator *Ethics* (X1.2) dengan tingkat signifikansi sebesar 0,662 ( $0,662 > 0,05$ ) dan  $t_{hitung}$  sebesar ,438 dimana lebih kecil  $t_{tabel}$  1,97 ( $,438 < 1,97$ ) yang menunjukkan bahwa Nilai Budaya Ethics tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku Komunikasi siswa, karena nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05. Artinya, jika variabel bebas yaitu *Nilai Budaya* tidak ditingkatkan, maka Perilaku Komunikasi Siswa akan menurun sebesar 0,031.

Multikulturalisme, secara etimologis, merujuk pada penggabungan kata "multi" yang berarti banyak dan "culture" yang berarti budaya dalam bahasa Inggris. Dengan kata lain, multikulturalisme adalah pandangan yang menghormati beragam budaya dalam suatu masyarakat. Multikulturalisme juga dapat mencakup kebijakan atau langkah-langkah yang bertujuan untuk melindungi dan mempromosikan keanekaragaman budaya. Sebagai suatu kebijakan, multikulturalisme bukan hanya tentang menggambarkan keberagaman budaya dalam masyarakat, tetapi juga tentang penerapan tindakan konkret untuk mendukung pluralisme. Dalam berbagai konteks dan periode waktu, kebijakan multikulturalisme dapat bervariasi. Ini melibatkan

pemerintah dan institusi lainnya yang berupaya mendorong keragaman budaya melalui kebijakan public (Bhayangkara, 2023).

Seri animasi "Upin & Ipin" sering kali menyampaikan pesan-pesan etika melalui berbagai episode. Salah satu contoh episode yang mencerminkan etika adalah episode berjudul "Kasih Sayang" (Musim 5, Episode 12). Dalam episode ini, Upin dan Ipin belajar tentang pentingnya kasih sayang, pengertian, dan membantu sesama. Komunikasi dan Empati: Dalam episode ini, Upin dan Ipin berkomunikasi dengan burung terluka secara tidak verbal, tetapi dengan cara yang penuh empati dan perhatian. Mereka belajar untuk memahami kebutuhan dan perasaan burung tersebut tanpa kata-kata. Ini mencerminkan pentingnya komunikasi yang empatik dan pengertian terhadap perasaan orang lain, yang juga merupakan aspek penting dalam berkomunikasi dengan individu dari budaya yang berbeda dalam konteks multikulturalisme. Nilai-Nilai Moral dan Etika dalam Komunikasi: Episode ini mengajarkan nilai-nilai moral dan etika, termasuk kasih sayang, empati, dan kepedulian, yang merupakan dasar dari komunikasi yang etis. Nilai-nilai ini dapat menjadi landasan bagi individu dalam berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai budaya, karena mereka menciptakan hubungan yang positif dan saling pengertian.

Dengan demikian, episode berjudul "Kasih Sayang" dalam "Upin & Ipin" dapat diinterpretasikan sebagai contoh bagaimana konsep multikulturalisme tercermin dalam media populer seperti animasi. Ini mengingatkan akan pentingnya menghargai, mengakui, dan berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dalam masyarakat multikultural.

Dengan temuan dalam hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai budaya Ethics tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa.



### 3. Pengaruh Religion Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa

Dari hasil uji signifikansi secara parsial dengan indikator Relegion (X1.3), ditemukan bahwa tingkat signifikansinya adalah 0,000 (lebih kecil dari 0,05), dan nilai thitung adalah 3,743. Thitung ini lebih besar dari ttabel sebesar 1,97 ( $3,743 > 1,97$ ). Hasil ini mengindikasikan bahwa Nilai Budaya Relegion memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa. Lebih lanjut, jika kita meningkatkan variabel bebas, yaitu Nilai Budaya, maka Perilaku Komunikasi Siswa akan meningkat sebesar 0,278.

Menurut Lutfhi (2019), komunikasi antar budaya adalah proses pertukaran gagasan dan makna antara individu yang berasal dari budaya yang berbeda. Budaya individu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap cara mereka berkomunikasi. Kebudayaan yang dianut oleh seseorang membentuk perilakupikir dan tindakan mereka terhadap orang lain, dan itulah mengapa latar belakang budaya sangat memengaruhi cara seseorang melihat suatu hal (Nuraeni et al., 2021). Perbedaan sudut pandang ini, tentunya, memiliki dampak pada perilaku seseorang, terutama dalam konteks berkomunikasi. Banyak aspek budaya yang berkontribusi pada perilaku komunikatif.

Salah satu episode dalam animasi "Upin & Ipin" yang mencerminkan praktik ibadah dalam beragama dan sekaligus menunjukkan pesan toleransi antar umat beragama adalah episode berjudul "Hari Raya Haji" (Musim 7, Episode 12). Dalam episode ini, Upin dan Ipin ikut serta dalam ritual ibadah yang terkait dengan Hari Raya Haji, yang merupakan perayaan penting dalam agama Islam.

Episode ini menampilkan bagaimana Upin, Ipin, dan karakter-karakter lainnya menjalankan praktik-praktik ibadah Islam yang meliputi ibadah haji, penyembelihan hewan kurban, dan kehadiran di masjid untuk berdoa.

Selama episode ini, karakter-karakter utama, yang mayoritas adalah Muslim, melaksanakan ibadah dengan penuh kekhusyukan dan mematuhi tradisi-tradisi agama Islam.

Episode ini juga menyoroti nilai toleransi antar umat beragama. Karakter-karakter yang mewakili agama-agama lain dalam cerita, seperti Mail, dengan hormat dan dukungan, menghargai peribadatan teman-teman mereka. Mereka tidak hanya menghormati perbedaan agama, tetapi juga berusaha untuk memahami dan mendukung keyakinan serta praktik beragama yang dianut oleh teman-teman mereka. Ini mengirimkan pesan positif tentang pentingnya toleransi dan saling pengertian antar umat beragama. Hal ini membantu mendidik pemirsa muda tentang nilai-nilai multikulturalisme dan kerukunan antar umat beragama.

Teori diatas mengatakan bahwa budaya memiliki pengaruh mendalam terhadap bahasa dan komunikasi. Dalam hal ini, agama sebagai bagian dari budaya memiliki dampak signifikan pada perilaku Komunikasi siswa. Penelitian Anda mendukung pandangan ini dengan menunjukkan bahwa nilai budaya Religion berpengaruh terhadap Perilaku Komunikasi Siswa.

#### **4. Pengaruh Art Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa**

Berdasarkan hasil uji t signifikansi secara parsial indikator *Art* (X1.4) dengan tingkat signifikansi sebesar 0,071 ( $0,071 > 0,05$ ) dan  $t_{hitung}$  sebesar 1.821 dimana lebih kecil  $t_{tabel}$  1,97 ( $1,821 < 1,97$ ) yang menunjukkan bahwa Nilai Budaya Art tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Komunikasi siswa, karena nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05. Artinya, jika variabel bebas yaitu *Nilai Budaya* tidak ditingkatkan, maka Perilaku Komunikasi Siswa akan menurun sebesar 0,138.

Teori Essentialisme Budaya adalah suatu pendekatan yang sering digunakan dalam studi budaya dan seni. Teori ini menekankan elemen-

elemen inti dari seni dalam suatu budaya tertentu yang dianggap sebagai esensi atau karakteristik yang paling penting. Teori ini mencoba untuk mengidentifikasi ciri-ciri khas dalam seni sebuah budaya dan memahami bagaimana ciri-ciri tersebut membentuk identitas budaya (Geertz, 2021).

Konsep essentialisme budaya bertujuan untuk memahami dan mengidentifikasi elemen-elemen penting atau ciri-ciri khas dalam seni dan budaya suatu masyarakat tertentu, dan ini sering digunakan sebagai alat analisis dalam memahami identitas budaya dan perubahan budaya.

Salah satu episode dalam animasi "Upin & Ipin" yang mencerminkan nilai seni budaya Malaysia adalah episode berjudul "Gembala Tahan" (Musim 7, Episode 8). Dalam episode ini, Upin, Ipin, dan teman-teman mereka terlibat dalam sebuah cerita yang mencakup unsur-unsur seni dan budaya Melayu yang khas.

Dalam episode "Gembala Tahan," karakter-karakter utama menghadiri pertunjukan wayang kulit tradisional Melayu. Wayang kulit adalah salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional Melayu yang menggabungkan seni pewayangan, musik, dan narasi cerita. Tokoh-tokoh seperti Pak Dalang dan tokoh-tokoh pewayangan, seperti Sang Kancil, memainkan peran penting dalam pertunjukan tersebut.

Episode ini mencerminkan beberapa nilai seni budaya Melayu, termasuk:

3. Pertunjukan Wayang Kulit: Episode ini menggambarkan dan menghormati seni pertunjukan wayang kulit Melayu, yang merupakan warisan budaya berharga. Pertunjukan wayang kulit melibatkan penggunaan wayang kulit yang diproyeksikan pada layar putih, dengan narasi dan musik tradisional yang menarik.

4. Pelestarian Budaya: Episode ini mencerminkan pentingnya melestarikan budaya Melayu dengan mempertahankan dan mempromosikan seni tradisional seperti wayang kulit. Ini adalah cara yang baik untuk memperkenalkan seni tradisional kepada generasi muda.
5. Pesan Moral dalam Cerita: Pertunjukan wayang kulit sering kali mengandung pesan moral dalam ceritanya. Dalam episode ini, pesan-pesan moral dan nilai-nilai kebaikan diajarkan melalui cerita yang diperankan oleh tokoh-tokoh pewayangan.

Episode "Gembala Tahan" adalah contoh bagaimana "Upin & Ipin" menggabungkan seni budaya Melayu dalam narasi mereka sambil mempromosikan nilai-nilai tradisional dan seni pertunjukan kepada pemirsa muda. Ini membantu dalam pelestarian dan penghormatan terhadap warisan budaya Melayu.

Jika hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai budaya Art tidak signifikan, maka ini mungkin mengindikasikan bahwa budaya Art bukanlah faktor yang dominan dalam membentuk perilaku Komunikasi siswa dalam situasi penelitian tertentu.

### **5. Pengaruh Values Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa**

Berdasarkan hasil uji t signifikansi secara parsial indikator *Values* dengan tingkat signifikansi sebesar 0,809 ( $0,809 > 0,05$ ) dan  $t_{hitung}$  sebesar -,242 dimana lebih kecil  $t_{tabel}$  1,97 ( $-,242 < 1,97$ ) yang menunjukkan bahwa Nilai Budaya *Values* tidak berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa, karena nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05. Artinya, jika variabel bebas yaitu *Nilai Budaya* tidak ditingkatkan, maka Perilaku Komunikasi Siswa akan menurun sebesar -0.019.

Seri animasi "Upin & Ipin" secara berkala menggambarkan nilai-nilai budaya Malaysia dalam berbagai episode. Salah satu contoh episode yang mencerminkan nilai budaya Malaysia adalah episode berjudul "Balik Kampung" (Musim 3, Episode 2).

Dalam episode ini, Upin, Ipin, dan keluarga mereka bersiap-siap untuk merayakan Hari Raya Idul Fitri, yang merupakan salah satu perayaan terpenting di Malaysia. Episode ini mencerminkan beberapa nilai budaya Malaysia, seperti:

1. Kesatuan Keluarga: Perayaan Hari Raya di Malaysia sering melibatkan pemulangan ke kampung halaman untuk berkumpul dengan keluarga. Episode ini menonjolkan betapa pentingnya kesatuan keluarga dan kebahagiaan bersama selama perayaan tersebut.

2. Tradisi Perayaan: Episode ini menggambarkan berbagai tradisi dan persiapan yang dilakukan oleh keluarga untuk menyambut Hari Raya, termasuk membersihkan rumah, memasak makanan khas, dan menghias rumah. Tradisi ini mencerminkan bagian yang signifikan dalam budaya perayaan Malaysia.

3. Keramahan dan Kedermawanan: Selama perayaan Hari Raya, orang-orang Malaysia terkenal dengan keramahan dan kedermawanan mereka. Episode ini menunjukkan nilai-nilai ini melalui interaksi karakter dengan tetangga dan teman-teman.

Episode "Balik Kampung" adalah contoh bagaimana "Upin & Ipin" menggambarkan dan mempromosikan nilai budaya Malaysia, terutama yang terkait dengan perayaan Hari Raya Idul Fitri serta nilai-nilai keluarga, tradisi, keramahan, dan kerukunan antaragama. Ini membantu pemirsa, terutama anak-anak, untuk lebih memahami dan menghargai budaya Malaysia.

Dari hasil analisis, sebagian besar responden memiliki pengaruh terhadap nilai budaya dalam Animasi Upin dan Ipin berpengaruh signifikan terhadap perilaku Komunikasi Siswa SD Kristen Elim Makassar (kelas 1-3). Hal ini dapat

dibuktikan dari nilai  $F_{hitung}$  sebesar 30,734 dan nilai  $F_{tabel}$  sebesar 3,26 ( $56,010 > 3,26$ ) dan nilai signifikansi hitung  $sig = 0,000$  yang lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ). Hasil ini membuktikan secara simultan atau Bersama-sama variabel Nilai Budaya (X) memiliki pengaruh yang signifikansi terhadap Perilaku Komunikasi siswa (Y). Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa Nilai Budaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa.

Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa nilai budaya dengan dengan indikator (*History, Ethics, Religion, Art, dan Values*) Dalam Animasi Upin dan Ipin Memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti, maka terbukti bahwa *Nilai Budaya* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa. Dimana ketika menyaksikan animasi Upin dan Ipin di Televisi atau Handphone ada responden yang lebih cenderung mendapatkan informasi terkait *History, Ethics, Religion, Art, dan Values*. Dan ada pula responden yang menyaksikan animasi Upin dan Ipin untuk sebagai sarana hiburan mengisi waktu luang.

Dalam penelitian ini diperoleh bahwa responden setuju bahwa melalui nilai budaya dalam Animasi Upin dan Ipin berpengaruh signifikan terhadap perilaku Komunikasi siswa. Meliputi penyampaian pesan secara kreatif dalam bentuk animasi Kartun dan dibalut dengan unsur *History, Ethics, Region, Art dan Values* bagi peneonton membuat Perilaku Komunikasi siswa serta kemudahan informasi yang didapat oleh responden.

Pada penelitian ini menggunakan teori S - R (*Stimulus dan Respon*), Untuk mengetahui bagaimana rangsangan penonton Animasi Upin dan Ipin terhadap Perilaku Komunikasi Siswa. Sehingga dipakai istilah S-R (*Stimulus - Response*). Menurut Efendy dalam Mustika (2022:3) titik perkenaan dalam model

komunikasi S-R (*Stimulus Response*) ini menekankan kepada pesan yang disampaikan kepada komunikan akan menumbuhkan gairah sehingga penerima pesan atau komunikan akan dapat menerima pesan kemudian terjadi sebuah perubahan perilaku atau sikap.

Sehingga *Animasi Upin dan Ipin* dapat menarik atau merangsang penonton Animasi Upin dan Ipin terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SD Kristen Elim Makassar dengan berbagai Pola Komunikasi satu arah, pola Komunikasi dua arah, dan Pola Komunikasi multi arah. Kemudian *Response* yaitu berupa efek yang akan terjadi sebagai sebuah akibat dari adanya stimulus. Setelah melihat dan menarik perhatian dari isi pesan yang terdapat pada Animasi Upin dan Ipin, ada efek yang timbul dari pada Pola Komunikasi Siswa Kristen Elim Makassar. Artinya dapat diartikan bahwa Nilai Budaya Dalam Animasi Upin dan Ipin dapat mempengaruhi Pola Komunikasi Siswa SD Kristen Elim Makassar Kelas 1-3.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hipotesis (H), dapat disarikan bahwa Variabel X, yang merupakan Nilai Budaya Malaysia dalam animasi Upin dan Ipin dengan indikator History, Ethics, Religion, Art, dan Values, memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Perilaku Komunikasi siswa (Y). Hasil ini didasarkan pada hasil analisis Uji F (Simultan), yang menunjukkan nilai F hitung sebesar 30,734, jauh melebihi nilai F tabel sebesar 3,26 ( $30,734 > 3,26$ ), dan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ). Oleh karena itu,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, mengindikasikan bahwa variabel X Nilai Budaya Malaysia dalam animasi Upin dan Ipin secara keseluruhan berpengaruh signifikan terhadap variabel Y Perilaku Komunikasi siswa.

Selanjutnya, dengan berdasarkan Uji T (Parsial), diperoleh nilai sebesar 3,743 dengan nilai Sig sebesar 0,000, menunjukkan bahwa nilai Sig lebih rendah dari 0,05. Ini berarti variabel Nilai Budaya Malaysia, terutama indikator Religion, berdampak sangat signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa.

Dari temuan penelitian dan uji hipotesis di atas, dapat disimpulkan bahwa Nilai Budaya Malaysia memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Perilaku Komunikasi Siswa. Semakin baik animasi Upin dan Ipin dalam menyampaikan nilai-nilai budaya Malaysia, semakin tinggi pula tingkat Perilaku Komunikasi dalam lingkungan Sekolah Kristen Elim Makassar.

#### 5.2 Saran

Untuk peneliti berikutnya yang hendak membahas topik penelitian serupa, dapat menambahkan variabel lainnya seperti Jenis-jenis Komunikasi. Lalu,



penelitian dapat dilakukan pada lingkup serupa yaitu Nilai Budaya dalam animasi Upin dan Ipin secara mendalam mengingat masih sedikitnya penelitian yang membahas terkait pengaruh nilai budaya dalam animasi Upin dan Ipin.

## DAFTAR PUSTAKA

B. Syarifuddin Latif 2019, PENGARUH NILAI BUDAYA ASIA DALAM KERAMAHTAMAHAN Universitas Nasional.

Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*

Effendy Onong Uchjana. 2000. *Dinamika komunikasi*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser -2/E*. Erlangga.

Hariyanto, D. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. (D. M. Ferry Adi Darma, Ed.) Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia: UMSIDA PRESS.

Hartono, dkk, *Ilmu Budaya Dasar*, (Jakarta: PT Bina Ilmu,2004),

Haryanto, Didik. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. 1 Ed., Vol. 2, Sidoarjo, Umsida Press, 2021.

Yeni Ratmelia 2018, NILAI MORAL DALAM BUKU TEKS PELAJARAN SEJARAH (ANALISIS TERHADAP BUKU TEKS SEJARAH INDONESIA KELAS X). *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, Vol. I, No. 2 (April 2018).

K. Bertenas, *Etika*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2000.

Karya Aziz, Safrudin. 2015. *Pendidikan Keluarga Konsep dan Strategi*. Yogyakarta: Gava Media.

Khomsahrial Romli, 2016, *Komunikasi Massa*, Jakarta: Grenmedia Widiasarana Indonesia.39-48.

Miftahul Janna Natsir, Lisnawati L, Yusriana, Nurul Fatiha<sup>4</sup>), Siti Nurfadhiah Z, 2019. Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muslim Indonesia Jalan Urip Sumoharjo KM 5, Makassar.

Mesi Nuraeni, M. Izul Fikri Pratama dan Risma Ananda (2022) Pengaruh Perbedaan Budaya Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa

Mochammad Yusuf Wijaya dan Khoirul Anwar 2020, POLA KOMUNIKASI

MALANG. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang P-ISSN 2721-964X / E-ISSN 2721-9631 Volume 1 Nomor 2 Juli 2020.

Muhdaliha, B., & Arlena, W. (2017). Malay, China And India Ethnicities Representation (Case Study: Ethnography and Manga Matrix Analysis, on Upin Ipin Animation Character). WACANA, 16(1), Juni 2017.

Sari. A, Hubeis. A. V. S, Mangkuprawira. S & Saleh. A. 2010. Pengaruh Komunikasi Keluarga dalam Fungsi Sosialisasi Keluarga terhadap Perkembangan Anak. Jurnal Komunikasi Pembangunan. Vol. 08. No. 02. Hal 36 – 45.

Sobur, A. (2004). Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana. In Analisis Semiotik dan Analisis Framing (Cet. 3). PT. Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.1177/1524838007302594>.

Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Widya Karya, 2018)

Sugiyono. 2006. Statistik untuk Penelitian. Bandung.

Thomas Lickona. 2013. *Persoalan Karakter; Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian Yang Baik, Integritas dan Kebajikan Lainnya* terj. Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara

Undang-Undang RI. (2009). UU Nomor 33 Tentang Perfilman Bab 2 Pasal 4. Kementrian Hukum dan HAM.

Yusuf Syamsu. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya

WEBSITE :

<https://tirto.id/anak-anak-kita-perlu-tayangan-berkualitas-di-televisi-cNud>

<https://www.agtvnews.com/wisata-hiburan/pr-584782262/populer-di-indonesia-kini-serial-animasi-upin-ipin-tayang-di-inggris-dan-australia>

<https://www.kapanlagi.com/showbiz/televisi/10-program-tv-yang-cocok-untuk-anak-nomor-7-animasi-asal-indonesia-number-0fdf54.html>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Upin\\_%26\\_Ipin](https://id.wikipedia.org/wiki/Upin_%26_Ipin)

<https://zonabanten.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-234004791/top-20-rating-tv-per-16-maret-2022-upin-ipin-berada-diperingkat-5-mengalahkan-dewi-rindu>

<https://www.liputan6.com/hot/read/4696950/animasi-adalah-gambar-bergerak-ketahui-fungsi-dan-macam-macamnya?page=4>

## LAMPIRAN

Tabel 4. 30 Uji Validitas Variabel X

No	Uji Validitas Variabel X				
	Indikator	Item Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Ket
1	<i>HISTORY</i>	X1.1	0,665	>0.1506	Valid
		X1.2	0,607	>0.1506	Valid
		X1.3	0,561	>0.1506	Valid
		X1.4	0,505	>0.1506	Valid
		X1.5	0,550	>0.1506	Valid
2	<i>ETHICS</i>	X1.6	0,648	>0.1506	Valid
		X1.7	0,580	>0.1506	Valid
		X1.8	0,581	>0.1506	Valid
		X1.9	0,587	>0.1506	Valid
		X1.10	0,621	>0.1506	Valid
3	RELEGION	X1.11	0,593	>0.1506	Valid
		X1.12	0,643	>0.1506	Valid
		X1.13	0,631	>0.1506	Valid
		X1.14	0,497	>0.1506	Valid
		X1.15	0,452	>0.1506	Valid
4	ART	X1.16	0,620	>0.1506	Valid
		X1.17	0,405	>0.1506	Valid
		X1.18	0,453	>0.1506	Valid
		X1.19	0,558	>0.1506	Valid
		X1.20	0,425	>0.1506	Valid
5	VELUES	X1.21	0,427	>0.1506	Valid
		X1.22	0,385	>0.1506	Valid
		X1.23	0,461	>0.1506	Valid
		X1.24	0,477	>0.1506	Valid

**Tabel 4. 31 Uji Validitas Variabel Y**

No	Uji Validitas Variabel Y			
	Indikator	r Hitung	r Tabel	Ket
1	Y1 (Pola Komunikasi Siswa)	0,666	>0.1506	Valid
2	Y2 ((Pola Komunikasi Siswa	0,696	>0.1506	Valid
3	Y3 (Pola Komunikasi Siswa)	0,688	>0.1506	Valid

**Tabel 4. 32 Hasil Uji Reliabilitas**

No	Nama Variabel	Alpha Cronbach	Alpa Hitung	Keterangan
1	Nilai Budaya (X)	0,600	0,907	Reliabel
2	Pola Komunikasi Siswa (Y)	0,600	0,820	Reliabel

**Tabel 4. 33 Hasil Uji Regresi Linier Berganda**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.043	1.167		-.037	.971
	History	.170	.060	.249	2.828	.005
	Ethics	.031	.071	.042	.438	.662
	Relegion	.278	.074	.351	3.743	.000
	Art	.138	.076	.157	1.821	.071
	Values	-.019	.080	-.019	-.242	.809

a. Dependent Variable: Pola Komunikasi Siswa

**Tabel 4. 34 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.698 <sup>a</sup>	.487	.471	1.350

a. Predictors: (Constant), X1, X2, X3, X4, X5

b. Dependent Variable: Y1

**Tabel 4. 35 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.043	1.167		-.037	.971
	X1	.170	.060	.249	2.828	.005
	X2	.031	.071	.042	.438	.662
	X3	.278	.074	.351	3.743	.000
	X4	.138	.076	.157	1.821	.071
	X5	-.019	.080	-.019	-.242	.809

a. Dependent Variable: Pola Komunikasi Siswa

**Tabel 4. 36 Hasil Uji Simultan (Uji F)**

<b>ANOVA<sup>a</sup></b>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	280.052	5	56.010	30.734	.000 <sup>b</sup>
	Residual	295.228	162	1.822		
	Total	575.280	167			

a. Dependent Variable: Pola Komunikasi Siswa

b. Predictors: (Constant), History, Ethics, Relegion Art, Values

## IDENTITAS RESPONDEN

Nama :  
 Kelas :  
 Usia :  
 Jenis kelamin :

1. Apa media yang kamu gunakan untuk menonton animasi upin dan ipin

**Variabel X**

No	Pertanyaan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
	History	SS	S	N	TS	STS
1	Saya meyakini bahwa Upin dan Ipin dalam animasinya berhasil ke zaman kerajaan Malaysia dan mengenalkan kepada saya budaya serta makanan tradisional yang ada					
2	Melalui animasi upin dan ipin saya menjadi tahu pahlawan Malaysia legendaris seperti Hang Tuah dan Hang Jebat yang merupakan tokoh-tokoh sejarah dan cerita epik Malaysia					
3	Melalui animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bahwa layangan WAU berasal dari Malaysia					
4	Melalui animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bahwa seni pertunjukan tradisional Malaysia bernama boria berasal dari Malaysia					
5	Saya merasa setelah menonton animasi					



	upin dan ipin saya menjadi tahu bagaimana menyampaikan pendapat yang baik dan benar					
--	---	--	--	--	--	--

No	Pertanyaan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
	Ethics	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa setelah menyaksikan animasi upin dan ipin membantu saya dalam bagaiman menghormati perbedaan yang ada dilingkungan saya					
2	Setelah menonton animasi upin dan ipin saya mengetahui cara betutur kata yang baik dengan orang yang lebih tua					
3	Setelah menonton animasi upin dan ipin saya paham bagaimana berkomunikasi yang baik sehingga teman saya tidak merasa tersinggung saat berkomunikasi dengan saya					
4	Saya merasa setelah menonton animasi upin dan ipin, saya menjadi lebih menghargai perbedaan pendapat saat berkomunikasi dengan teman					
5	Saya merasa setelah menonton animasi upin dan ipin saya menjadi tahu bagaimana menyampaikan pendapat yang baik dan benar					

No	Pertanyaan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
	Art	SS	S	N	TS	STS
1	Menurut saya animasi Upin dan Ipin menggambar seni tradisional Malaysia					

	seperti wayang kulit					
2	Setelah menonton animasi upin dan ipin saya tau bahwa ternyata seni Malaysia juga memiliki Keris, sama seperti indonesia					
3	Menurut saya animasi Upin dan Ipin menggambarkan berbagai bentuk seni tradisional dengan baik melalui animasi yang kreatif					
4	Menurut saya animasi Upin dan Ipin dapat memperkaya pengetahuan tentang seni rupa Malaysia					
5	menurut saya animasi Upin dan Ipin membuat para penonton tertarik untuk mengenal dan menghargai seni budaya Malaysia yang ada					

No	Pertanyaan Values	Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1	Setelah menonton animasi Upin dan Ipin saya menjadi tahu tentang nilai-nilai positif seperti persahabatan, kejujuran, dan kebaikan					
2	Menurut saya animasi Upin dan Ipin memberikan contoh yang baik tentang menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari					
3	Setelah menonton animasi Upin dan Ipin menunjukkan saya merasa pentingnya nilai-nilai keluarga dan solidaritas dalam budaya					
4	Saya merasa setelah menonton animasi Upin dan Ipin membantu memahami pentingnya menghormati orang tua dan					

	nenek moyang dalam budaya					
5	saya merasa animasi Upin dan Ipin mendorong para penontonnya untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai budaya					

No	Pertanyaan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1	saya merasa pesan dalam animasi Upin dan Ipin membantu saya untuk mengerti ceritanya tanpa ada feedback langsung					
2	saya merasa setelah menonton animasi Upin dan Ipin saya menjadi tahu bagaimana berbicara dan mendengarkan satu sama lain saat berkomunikasi dengan teman ataupun guru saya disekolah					
3	Saya merasa setelah menonton animasi upin dan ipin saya lebih berani untuk berbicara didepan teman-teman saya dan didepan keluarga saya					