

TAYANGAN KARTUN LAGA DI TELEVISI DENGAN AGRESIVITAS SISWA DI SEKOLAH

Mada Kartika Elly¹⁾, Nathania Bayu Astrella²⁾

¹Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan

E-mail: fpsi@yudharta.ac.id

² Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan

E-mail: nb.astrella@yudharta.ac.id

Abstract

This research is to examine the relationship between action genre cartoons with student aggressivity. The subjects of this research are students of grade V and VI elementary school. Participative observation with aggressivity checklist was used to measure student aggressivity. Likert scale was used to measure the independent variable by using action cartoon scale. Pearson's product moment was used to analysis the results, found a high significance of correlation between action genre cartoon with student aggressivity.

Keywords: Action Genre Cartoons, Student Aggressivity

1. PENDAHULUAN

Televisi merupakan media komunikasi yang menyajikan audio dan visual, yaitu suara dan gambar. Kehadiran televisi sebagai sarana hiburan yang murah meriah, sangatlah mudah dijumpai di setiap rumah, bahkan tidak jarang terdapat lebih dari satu unit televisi di dalam satu rumah.

Sadar atau tidak, ada pengaruh tayangan televisi pada kehidupan individu sehari-hari. Pengaruh televisi bagi anak-anak, berbeda dengan pengaruh televisi bagi orang dewasa. Anak-anak belum dapat membedakan antara adegan-adegan yang bersifat khayalan dengan adegan-adegan yang bersifat fakta dan benar terjadi. Hal inilah yang menyebabkan kenapa anak-anak seringkali meniru adegan yang mereka lihat dari televisi. Televisi merupakan media yang paling baik untuk mengajarkan tingkah laku keras bagi anak-anak (Cumstock, 1979 dalam Aswin, 1995).

Bandura mengemukakan teori belajar sosial, dimana anak belajar melalui observasi orang-orang di sekitar mereka. Hal-hal yang dapat menjadi model observasi bagi anak-

anak antara lain orang tua, karakter di tayangan televisi, teman-teman sepermainan, dan guru di sekolah mereka. Model/orang-orang tersebut menyediakan contoh perilaku yang diamati dan diimitasi, seperti maskulinitas dan feminitas, pro-sosial dan anti-sosial, dan lain sebagainya. Perilaku model yang diamati dikodekan oleh anak-anak, yang dikemudian waktu akan ditiru perilaku tersebut (McLeod, 2008).

Proses belajar sosial Bandura meliputi 4 komponen yaitu :

a. Atensi, atau perhatian

Proses belajar memerlukan perhatian terlebih dahulu. Atensi ditentukan oleh beragam hal, termasuk kekuatan (*power*) model, kemenarikan (*attractiveness*) model, serta kondisi sekitar. Televisi merupakan contoh media yang dengan mudah menarik perhatian dan membuat anak terpaku pada tayangan televisi.

b. Retensi

Yaitu bagaimana perilaku model yang telah disaksikan, tersimpan dalam ingatan, baik dalam bentuk sistem representasi verbal maupun gambar.

c. Reproduksi

Adalah kemampuan kita untuk dapat menampilkan kembali perilaku model yang telah tersimpan secara simbolik dalam ingatan kita. Perilaku yang sederhana, cenderung lebih mungkin kita reproduksi. Misalnya, perilaku memukul lebih mudah ditiru anak segera setelah menonton perilaku tersebut, daripada perilaku terbang (tokoh superhero dalam tayangan terbang).

d. Motivasi

Yaitu keinginan untuk menampilkan kembali perilaku model. Ada tidaknya penguatan yang muncul setelah perilaku model ditampilkan, dapat mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi kita. Misal anak menampilkan perilaku memukul setelah menonton tayangan televisi, ada respons dari orang tua yang melarang dan memberi tahu bahwa hal tersebut tidak boleh dilakukan, segera setelah perilaku tersebut, maka kemungkinan anak akan mengulanginya di kemudian hari akan cenderung kecil. Namun jika akan menampilkan perilaku memukul dan tidak ada respons orang dewasa, atau bahkan orang tua ikut memunculkan perilaku seolah-olah balas memukul (seperti pura-pura berkelahi), maka kemungkinan anak menampilkan perilaku memukul di kemudian hari cenderung lebih besar (Grusse, 1992).

Bandura menyatakan, bahwa terdapat fungsi regulasi diri (*self-regulation*) dalam peniruan perilaku. Jika seseorang menilai suatu perilaku itu positif, maka ia akan cenderung menampilkan perilaku tersebut. Sebaliknya jika ia memandang perilaku tersebut kurang baik, maka ia cenderung tidak menampilkan perilaku tersebut. Pertanyaannya yang muncul kemudian adalah, bagaimana standar perilaku ini terbentuk? Orang dewasa merespon lingkungannya berbeda dengan anak-anak, utamanya dalam menyerap informasi dan memformulasikan standar personal ataupun contoh perilaku yang patut dipuji (*self-praise*) atau dicela (*self-blame*). Anak-anak belajar bahwa orang dewasa memiliki standar akan perilaku yang dianggap pantas dan tidak pantas, sehingga anak pun menginternalisasi hal tersebut. Pada anak-anak adanya

penguatan yang diberikan oleh orang dewasa di sekitarnya, kemudian menjadi referensi bagi regulasi diri anak (Grusse, 1992).

Bandura mengemukakan istilah *self-efficacy* yang turut mempengaruhi regulasi diri seseorang. Bagaimana seseorang membangun kepercayaan (*beliefs*) mengenai kemampuan diri dan karakteristik yang mengarahkan perilaku mereka dengan menentukan apa yang ingin diraih dan seberapa besar usaha yang diperlukan untuk meraihnya. *Beliefs* ini terbentuk dari pengalaman individu akan keberhasilan dalam suatu hal, observasi keberhasilan orang lain, persuasi dari orang di sekitarnya atau tokoh terkenal, dan kondisi fisiologis individu dengan kemampuan dan keterbatasan fisiknya. Hasil penelitian Bandura, menunjukkan bahwa pada anak-anak, *self-efficacy* terbentuk dari pola perilaku dan komunikasi orang tua maupun orang dewasa di sekitarnya (Grusse, 1992).

Konsep yang juga dikemukakan oleh Bandura adalah *reciprocal determinism*, yaitu adanya hubungan triadik (*triadic*) yang saling mempengaruhi antara perilaku-lingkungan-kemampuan kognitif individu (termasuk di dalamnya *beliefs* dan harapan). Perilaku yang direspons positif oleh lingkungan, cenderung akan dilakukan kembali di kemudian hari, demikian pula sebaliknya, perilaku yang direspons negatif oleh lingkungan, cenderung tidak akan dimunculkan kembali. Kepercayaan (*beliefs*) bahwa ia dapat menampilkan suatu perilaku cenderung meningkatkan kesuksesan munculnya perilaku tersebut, dan sebaliknya. Demikian pula dengan lingkungan yang cenderung percaya akan kemampuan kita, akan meningkatkan kepercayaan diri kita (Grusse, 1992).

Anak mempelajari perilaku berdasarkan dari apa yang mereka lihat atau alami sehari-hari. Eksperimen Bandura dkk pada tahun 1960-an, menunjukkan kelompok anak yang ditayangkan model orang dewasa yang melakukan agresi verbal maupun fisik, cenderung meniru model perilaku tersebut di waktu mendatang. Bahkan segera setelah mereka menonton tayangan tersebut, ada

sejumlah anak yang secara spontan melakukan perilaku agresi terhadap benda-benda yang ada dalam ruangan, terutama boneka, baik meninju, menduduki dan memukuli, menendang, bahkan melempar boneka tersebut (Bandura, 1965).

Eksperimen lain yang dilakukan oleh Bandura adalah dengan membagi anak ke dalam 3 kelompok. Pada kelompok pertama, disajikan tayangan yang menampilkan adanya hukuman pada perilaku agresif yang muncul. Kelompok kedua, disajikan tayangan yang memberi penghargaan (*reward*) pada perilaku agresif yang muncul. Kelompok ketiga, disajikan tayangan perilaku agresif yang tidak direspons positif (*rewarded*) maupun negatif (*punished*). Hasilnya menunjukkan munculnya perilaku agresif yang cukup tinggi pada kelompok pertama dan ketiga, terutama pada anak-anak lelaki (Bandura, 1965).

Perkembangan Psikososial Erikson (Santrock, 2005) mengemukakan krisis *industry versus inferiority* yang terjadi pada usia sekolah dasar (6 tahun-pubertas). Pada tahap ini, anak berada dalam masa mengembangkan kemampuannya, melatih ketrampilan, mengasah kreativitasnya untuk membangun rasa kompeten. Hal yang signifikan mempengaruhi adalah lingkungan sekitarnya dan sekolah. Penerimaan dan bimbingan orang tua ataupun orang dewasa di sekitar anak, dapat membantu anak dalam merasa kompeten dan nyaman atas dirinya. Membiarkan anak untuk mengeksplor kreativitas, melakukan trial-error sendiri, adalah perlu, namun sebaiknya tetap dilakukan pengawasan. Misalnya anak ingin terbang, seperti yang dilakukan tokoh dalam film yang ia tonton. Orang tua dapat melakukan diskusi mengenai bagaimana burung bisa terbang sedangkan manusia tidak, hingga mengemukakan dengan bahasa yang sederhana bahwa apa yang ia tonton itu adalah khayalan. Sehingga jika anak ingin mencoba, orang tua siap mendampingi anak dalam eksperimentasinya.

Orang tua seringkali tidak sadar bahwa segala apa yang dilihat dan dialami oleh anak, bisa menjadi referensi anak untuk

berperilaku. Ketika orang-orang di sekitar anak sering mengucapkan kata-kata yang kasar, besar kecenderungan anak akan meniru. Anak pun belajar cara menghadapi sesuatu dari orang-orang di sekitar mereka. Jika orang tua sering merespons anak dengan berteriak, maka anak pun mungkin akan sering berteriak, karena demikianlah pola komunikasi yang ia ketahui.

Orang tua seringkali beranggapan bahwa tayangan kartun di televisi merupakan tayangan yang cocok dikonsumsi oleh anak-anak. Padahal tidak semua tayangan kartun cocok dan baik untuk anak-anak. Kartun laga dengan tema positif seperti kebaikan selalu menang atas kejahatan, namun disertai juga adegan-adegan baku hantam, atau pun dialog dengan menggunakan kata-kata kasar. Anak-anak tentu saja mudah terpengaruh ataupun meniru apa yang mereka lihat dari tayangan kartun tersebut (Mujiran, 2006).

Kartun laga adalah sebuah tayangan yang menampilkan kekerasan, baik kekerasan fisik maupun kekerasan verbal, serta adanya adegan yang mengarah ke seks, kata-kata kasar, tidak memperhatikan norma kesopanan dan tidak mencantumkan klasifikasi acara (KPI, 2008).

Menurut penuturan Gerbner (1994, dalam Mujiran, 2006), tayangan kekerasan di televisi memiliki efek jangka pendek dan jangka panjang. Jangka pendek muncul dalam *emotional effect* seperti rasa takut dan ngeri, tekanan darah naik. Jangka panjang muncul dalam bentuk *habituation*, yaitu anak menjadi terbiasa dengan kekerasan, akibatnya anak menjadi tidak peka, permisif dan toleran terhadap kekerasan.

Menurut Irmawan (2008) anak yang menonton tayangan kartun yang bertemakan laga secara potensial akan menimbulkan tiga efek buruk, yaitu:

- a. Meningkatnya sikap anti sosial atau perilaku agresif.
- b. Rasa tumpul terhadap kekerasan yang ditandai semakin bisa menerima kekerasan di dunia nyata, dan terkikisnya rasa peduli terhadap orang lain.

- c. Meningkatnya rasa takut seseorang sebagai korban kekerasan.

Menurut Purwanto (2006) agresivitas adalah perilaku yang menyertai marah dan merupakan dorongan untuk bertindak dalam bentuk destruktif. Perilaku yang tampak dapat berupa muka masam, bicara kasar, menuntut, kasar disertai dengan kekerasan.

Agresivitas seseorang dikendalikan oleh bagian otak, yaitu Hipotalamus. Mekanisme otak yang terlibat dalam mengatur agresi manusia mungkin dipengaruhi oleh proses pembelajaran (Beverly, 2005).

Morgan dalam Nashori (1987), mengklasifikasikan perilaku agresivitas ke dalam 4 macam, yaitu:

- a. Agresif fisik aktif, seperti menusuk, menembak, memukul orang lain, membuat jebakan untuk mencelakakan orang lain, tidak memberikan jalan kepada orang lain.
- b. Agresif fisik pasif, misalnya menolak untuk melakukan sesuatu, menolak mengerjakan perintah orang lain.
- c. Agresif verbal aktif, misalnya memakamaki, mengolok-olok orang lain.
- d. Agresif verbal pasif, misalnya menolak berbicara dengan orang lain, memboikot, tidak mau menjawab pertanyaan orang lain.

Mutadin (2002) mengemukakan kebiasaan anak menonton tayangan televisi yang berbau laga/kekerasan, menjadikan seorang anak tidak mampu mengatasi hal-hal yang sudah didambakannya di film yang ia lihat sehari-hari tanpa pengawasan orang tua. Pelampiasan dari hal tersebut adalah ia melakukan pemukulan ataupun agresivitas lainnya di sekolah.

Anak-anak yang menonton tayangan laga di televisi akan lebih mudah dan sering memukul teman-temannya, tidak mematuhi aturan kelas, membiarkan tugasnya tidak selesai, dan lebih tidak sabar dibandingkan anak yang tidak melihat tayangan laga di televisi (Huston dalam Aswin, 2008). Pengaruh yang besar antara tayangan kartun laga diantaranya, anak lebih setuju menyakiti anak-anak lain jika mereka membencinya

dengan alasan-alasan yang tidak dapat diterima akal (Gerbner, 1979 dalam Aswin, 2008).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif, dengan menggunakan teknik studi populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan kelas VI Sekolah Dasar Islam Hasan Munadi Beji Pasuruan yang berjumlah 99 siswa. Keseluruhan populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini.

Definisi Operasional

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu tayangan kartun laga. Sedangkan variabel tergantung dalam penelitian ini yaitu asertivitas.

Tayangan kartun laga (variabel bebas) adalah tayangan animasi atau film kartun yang disukai anak-anak, yang cenderung berbentuk atau menggambarkan aksi kekerasan yang berupa kekerasan fisik.

Agresivitas (variabel tergantung) adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan adanya tingkah laku tersebut, baik secara fisik ataupun verbal.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan Skala Likert untuk mengambil data variabel bebas, yakni skala kartun laga. Sementara untuk mengambil data variabel tergantung digunakan metode observasi partisipan, dengan menggunakan alat bantu berupa *checklist* atau skala penilaian perilaku agresif.

Teknik Analisis

Penelitian ini menggunakan teknik Korelasi Product Moment Pearson dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)/n}{\sqrt{[\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2/n] [\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2/n]}} \quad (1)$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil perhitungan dengan menggunakan Korelasi Product Moment Pearson disajikan dalam Tabel 1. Pada tabel tersebut diketahui hasil r_{xy} adalah 0,696 yang lebih besar dari r tabel 1%. Ini berarti ada hubungan yang sangat signifikan antara tayangan kartun laga di televisi terhadap agresivitas di sekolah.

Tabel 1. Hasil Analisis *Product Moment Pearson*

N	99
Sig X	10725
Sig Y	7625
Sig X ²	1163787
Sig Y ²	587795
Sig XY	837236
r_{xy}	0,696
r -tabel 1%	0,256

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini, menunjukkan adanya hubungan yang sangat signifikan antara tayangan kartun laga di televisi dengan agresivitas di sekolah.

Tayangan kartun laga yang ditonton oleh sampel, diantaranya berupa jenis kekerasan fisik seperti merusak atau membanting, kekerasan perkelahian tanpa senjata, kekerasan perkelahian dengan menggunakan benda tumpul, serta kekerasan perkelahian dengan menggunakan benda tajam. Tayangan seperti ini menarik minat anak, karena disajikan dalam teknik animasi modern dan terdapat unsur ketegangan, serta kecenderungan akhir cerita yang jahat itu kalah dan yang baik akan menang.

Agresivitas yang ditampakkan oleh sampel di sekolah, antara lain berupa perilaku memukul, menusuk, membuat jebakan, tidak memberikan jalan kepada orang lain, menolak melakukan sesuatu, menolak mengerjakan perintah, memaki-maki, tidak setuju dengan pendapat orang, tidak mau menjawab pertanyaan orang lain, menolak berbicara dengan orang lain.

Sesuai dengan teori yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya, siswa-

siswa yang menonton tayangan laga di televisi, akan lebih mudah dan sering memukul teman-temannya, tidak mematuhi aturan kelas, membiarkan tugasnya tidak selesai, dan lebih tidak sabar dibandingkan siswa yang tidak menonton tayangan kartun laga di televisi. Siswa yang sering menonton tayangan kartun laga, lebih suka mengejek, berkata kasar, dan mencelakakan orang lain.

Tayangan kartun laga dapat menarik perhatian anak, awalnya karena anak diperbolehkan untuk menonton kartun oleh orang tua, namun tanpa pendampingan. Orang tua mungkin menganggap gambar animasi tayangan kartun, terutama yang menyajikan tokoh non-manusia (hewan atau monster khayalan), relatif aman untuk dikonsumsi anak-anak. Tindakan heroik yang terbungkus dengan nilai positif, kebaikan akan menang lawan kejahatan, turut membuat orang tua cenderung menganggap tayangan kartun laga, baik untuk ditonton. Hal ini membuat orang tua lengah, untuk tidak ikut mendampingi anak-anaknya menonton tayangan kartun.

Sesuai dengan teori belajar sosial Bandura, bahwa anak belajar melalui apa yang ia lihat dan alami sehari-hari. Diawali dengan gambaran kartun yang menarik perhatian anak (atensi), dengan ragam warna ciri khas tokoh, adanya tokoh dalam tayangan yang seusia dengan anak (baik tokoh utama maupun tokoh pendukung), atau kesamaan aktivitas tokoh dengan keseharian anak. Hal-hal tersebut didukung dengan dialog dan gerakan yang sederhana ataupun pengulangan, memungkinkan terjadinya retensi, tersimpan dalam memori anak. Perilaku yang relatif mudah untuk dilakukan, akan cenderung dimunculkan oleh anak. Misalnya adegan perkelahian dengan pukulan, tendangan, ataupun kata-kata kasar. Jika tokoh heroik atau tokoh utama, cenderung beraksi sendiri untuk melawan kejahatan, tidak sabar menunggu kedatangan polisi/guru ataupun orang dewasa lain yang berwenang, anak akan menganggap itu adalah model perilaku yang diperbolehkan. Jika terjadi penguatan positif dalam tayangan tersebut, misal korban berterimakasih pada

tokoh heroik, hal ini dapat meningkatkan motivasi anak untuk meniru perilaku tersebut di kehidupan kesehariannya.

Sesuai dengan teori Erikson bahwa usia sekolah dasar, adalah fase dimana anak membangun rasa kompetensi diri melalui mencoba sendiri. Ketika anak menonton tokoh dalam tayangan kartun mampu beraksi membela kebenaran dan diapresiasi oleh lingkungan, maka anak cenderung akan mencoba melakukannya dengan harapan akan diapresiasi oleh lingkungan pula. Pengakuan akan kemampuan diri di fase sekolah dasar, sangat mempengaruhi anak. Ia ingin dianggap bisa, pintar, baik, dan label positif lainnya. Ketika tokoh utama membuat jebakan untuk menghalang atau menangkap tokoh antagonis, dan berhasil, ada keinginan anak untuk mencobanya. Perilaku ini di dalam kelas bisa berupa, menaruh lem di kursi, atau menarik kursi ketika temannya mau duduk sehingga temannya jatuh. Ketika ia berhasil melakukannya, teman-teman yang lain cenderung akan tertawa. Bagi anak, tertawa adalah penguat positif, bahwa ia berhasil melakukan sesuatu yang menyenangkan orang lain. Tanpa adanya penguat negatif, berupa teguran ataupun hukuman yang disertai penjelasan yang sederhana dan tepat mengenai mengapa hal tersebut tidak baik dilakukan, besar kemungkinan anak akan mengulang perilaku tersebut di kemudian hari, bahkan dengan kreativitas yang memunculkan perilaku agresi lainnya.

Munculnya perilaku agresi di sekolah, dapat juga berupa kompensasi tidak diperolehnya pengakuan/apresiasi di rumah, orang tua cenderung abai ataupun meremehkan anak. Sehingga anak mencari pengakuan akan kemampuan dirinya di sekolah. Hal ini menjadi penting bagi orang tua, untuk memilah perilaku anak yang mana saja yang perlu diapresiasi secara positif, dan perilaku mana saja yang perlu didiskusikan bahwa perilaku itu tidak boleh dilakukan.

Hal ini perlu dicermati oleh orang dewasa di sekitar anak, terutama orang tua, bahwa meski tayangan kartun laga membawa nilai moral yang positif, namun seringkali

dikemas dengan perilaku yang cenderung penuh agresivitas. Orang tua hendaknya menyediakan waktu untuk mengajak anak berdiskusi ringan tentang tayangan kartun laga yang ditonton. Orang tua tidak boleh berhenti pada melarang anak, namun juga memberi penjelasan mengapa hal tersebut tidak boleh dilakukan.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V dan kelas VI SDI Hasan Munadi Beji Pasuruan, ditemukan bahwa ada hubungan tayangan kartun laga di televisi dengan agresivitas di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa tayangan kartun laga di televisi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi agresivitas anak di sekolah.

5. REFERENSI

- Anggraini, Lisyia. 2008. Kartun Tak Lagi Aman Untuk Anak. <http://batampos.co.id/siar/film.htm>. Diakses 11 Juli 2008.
- Aswin, Fawzia. 2008. Anak vs TV Lebih Banyak Buruknya. <http://www.litagama.org/jurnal/edisi2/adegan.htm>. Diakses 29 Februari 2008.
- Azizah, Nur. 2006. Pengaruh Punishment Terhadap Tingkat Agresivitas di Madrasah Aliyah Darut Taqwa II Sengonagung Pasuruan. *Skripsi*. Universitas Yudharta Pasuruan.
- Azwar, Saifuddin. 2003. *Reliabilitas dan Validitas*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Bagus. 2008. FPI dan Agresivitas. <http://baguspsi.blog.unair.ac.id/2008/06/04/fpi-agresivitas/>. Diakses 11 Juli 2008.
- Bandura, Albert. 1965. *Vicarious Processes: A Case of No-Trial Learning*. New York: Academic Press Inc.
- Bosco, Don. 2007. Waspada Kekerasan Di Layar Kaca. <http://www.indomedia.com/>

- sripo/2007/08/14.pdf*. Diakses 11 Juli 2008.
- Dayakisni, T & Hudaniah. 2001. Perilaku Agresif. <http://www.e-psikologi.com>. Diakses 26 Mei 2008.
- Fikri, A. 2007. Waspada Kekerasan Di Layar Kaca. <http://www.gaulislam.com>. Diakses 14 Mei 2008.
- Grusse, J. E. 1992. Social Learning Theory dan Developmental Psychology: The Legacies of Robert Sears and Albert Bandura. *Developmental Psychology*. Vol. 28, No. %, 775-786.
- Irmawan, T. 2008. Efek Buruk Tayangan TV. <http://indonesiatvguide.blogspot.com/02/menyikapi-sisi-buruk-naruto.html>. Diakses 8 Mei 2008.
- Kasiram, Moh. 1983. *Ilmu Jiwa Perkembangan*. Usaha Nasional Surabaya.
- KPI (Komisi Penyiaran Indonesia). 2008. Tindak Lanjuti Pegumuman KPI Pusat, Berikan Teguran ke Stasiun TV. <http://www.kpi.go.id/index>. Diakses 11 Juli 2008.
- Mardalis. 2006. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- McLeod, Saul. 2008. Bandura Social Learning Theory. <http://www.simplypsychology.org/bandura.html>. Diakses 19 Oktober 2008.
- Metro Interaktif. 2008. Terapan Disiplin Waktu Nonton TV. <http://www.radar tarakan.com/berita/index>. Diakses 26 mei 2008.
- Mujiran, Paulus. 2006. Kekerasan Untuk Menyelesaikan Masalah. <http://www.sinarharapan.org/harianumumsore.htm>. Diakses 26 Mei 2008.
- Mutadin, Z. 2002. Faktor Penyebab Perilaku Agresif. <http://www.e-psikologi.com>. Diakses 10 Juni 2008.
- Nashori, F. 2008. *Psikologi Sosial Islam*. Bandung: Refika Aditama.
- Nawawi & Hadawi. 1992. Metodologi Penelitian Dalam Skripsi. <http://KumpulanSkripsi.Blogspot.com>. Diakses 10 Juni 2008.
- Nevid, Jefry, Spencer Rathus A, Beverly Greece. 2005. *Psikologi Abnormal Edisi Ke-5 Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Purwanto, Y. & Rahmat. 2006. *Psikologi Marah*. Bandung: Refika Aditama.
- Santrock, John W. 2005. *Life-Span Development, 10th Edition*. McGraa-Hill
- Sarwono, J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Graha Ilmu.
- Soemanto, W. 2004. *Pedoman Teknik Penulisan Skripsi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surbakti. 2008. *Awas Tayangan Televisi*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo.
- Winarsuhu, Tulus. 2006. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yusnelly, Elfie. 2002. Hubungan Antara Stress Dengan Agresivitas Pada Remaja. <http://www.indomedia.com/sripo/2007/08/14.pdf>. Diakses 11 Juli 2008.