

NILAI-NILAI EDUKASI SOSIAL DAN MORAL DALAM TAYANGAN TELEVISI ANAK (STUDI PADA TELEVISI ANAK SPACETOON TANGGAL 1 – 7 NOVEMBER 2007)

Isnani Dzuhrina

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang
KAlamat Korespondensi: Jl. L.A Sucipto 22/8 Malang
Telpon : 0341-484167, Hp : 08156566541, E--mail: isnani_dzuhrina@yahoo.com

ABSTRACT

Today, kids would rather watch television than reading books, watching TV and even Indonesian children for much longer compared with hours of learning them at school. Television consumed by children make worried their parents. Imitative behavior this looks very prominent in children and adolescents. Moreover ability to think children are still relatively modest. They tend to consider what is displayed in accordance with the actual television. If we consider, in a cartoon with the theme of heroism, problem-solving characters tend to be quickly and easily through acts of violence. This means the implied message that the violence must met with violence, cunning and evil as well as other necessary combated through the same ways.

From inception, "Spacetoon" has referred to himself as TV kids, this can be seen from the programs offered at where most of the show is a cartoon. Some opinions from the sound consumers through one Internet site www.kapanlagi.com indeed positive tone to the presence of this television station. This can evidenced in the past month, the television channel "Spacetoon" seen by as much as 1.35 million 2.14 million children and housewives too watch when accompanying the child.

The question is whether the program is aired by "Spacetoon" contains the values of social and educational morality that it becomes a worthy spectacle to be enjoyed by children. The results of this study indicate that the program to Spacetoon aired by television stations there are still elements of the anti- social. This can lead to negative imitative nature of children children who are faithful viewers of this television station. However, besides that when viewed in its entirety, then the element that dominates the program event at this television station is pro-social, so parents do not need to worry when children consume-tayangannya impressions.

Keyword : Television, Values education

PENDAHULUAN

Televisi merupakan media yang paling menghibur dan bisa dikatakan murah. Apa saja bisa didapatkan dari televisi, mulai drama, olahraga, berita, musik, hampir semua bisa didapatkan dari sebuah televisi. Kebanyakan orang memanfaatkan berbagai alternatif acara yang ditayangkan televisi sebagai pelarian yang dapat memberikan hiburan maupun informasi untuk menghilangkan kelelahannya setelah seharian melakukan aktivitasnya (Kasali, 1995 : 115). Berdasarkan survei Polling Center tentang lifestyle, sebanyak 61 % masyarakat perkotaan mengisi waktunya dengan menonton televisi sedangkan pada masyarakat pedesaan sebanyak 54 % (Cakram

Komunikasi, September 2003 : 20). Di sisi lain, anak-anak sekarang lebih suka menonton acara televisi daripada membaca buku, bahkan anak Indonesia menonton TV jauh lebih lama dibanding dengan jam belajar mereka di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian YPMA tahun 2006 mengenai jumlah jam menonton TV pada anak di Jakarta-Bandung yang mendapati angka sekitar 30-35 jam seminggu, atau 4,5 jam dalam sehari sehingga dalam setahun mencapai kurang lebih 1.600 jam. Sementara jumlah hari sekolah yang hanya sekitar 185 hari dalam setahun dengan 5 jam perhari untuk kelas tinggi dan 3 jam untuk kelas rendah, menghasilkan angkat rata-rata anak belajar di sekolah dalam setahun hanya 740 jam (Anonim, 2007). Hal ini

membuktikan bahwa televisi telah memasuki segala lapisan masyarakat, terutama di kota-kota besar. Tidak bisa dibayangkan perkembangan jumlah pemirsa televisi sekarang ini, mengingat modernisasi pesawat pengirim dan penerima televisi disertai peningkatan mutu siaran yang mendorong pemirsa untuk tidak beranjak dari tempat duduk pada jam-jam utama.

Maraknya industri media ini dimulai sejak dibukanya keran SIUPP yang memerdekakan pers dengan UU No. 40/1999 sehingga merangsang menjamurnya media elektronik khususnya televisi (Sumartono, 2002 : 5). Saat ini terdapat sepuluh stasiun televisi nasional baik yang dikelola oleh pihak swasta ataupun negeri, yaitu : TVRI, RCTI, Indosiar, SCTV, TPI, AnTV, Trans TV, Trans 7, Lativi, dan Metro TV. Belum lagi televisi-televisi lokal yang jumlahnya sudah mencapai puluhan yang ada di hampir tiap kota besar di Indonesia.

Kendati bukan media interaktif bagi anak-anak, televisi termasuk medium yang sangat diminati. Hal ini karena televisi bersifat audio visual. Televisi mampu menghadirkan kejadian, peristiwa, atau khayalan yang tak terjangkau panca indera ke dalam ruangan atau kamar anak-anak. Dari awal kemunculannya, “Spacetoon” telah menyebut dirinya sebagai televisi anak, hal ini dapat dilihat dari program acara yang ditawarkan di mana sebagian besar acaranya adalah film kartun. Beberapa opini dari suara konsumen melalui salah satu situs internet www.kapanlagi.com memang bernada positif terhadap kehadiran stasiun televisi ini. Hal ini dapat dibuktikan dalam sebulan terakhir ini, saluran televisi “Spacetoon” dilihat oleh 2.140.000 anak dan sebanyak 1.350.000 ibu rumah tangga pun ikut menonton saat mendampingi si anak.

Namun ada beberapa hal yang menarik di mana saat ini komunikasi antara orang tua dan anak cenderung berkurang sebagai konsekuensi dari kesibukan para orang tua pada pekerjaannya. Selain itu budaya dongeng oleh orang tua sebagai pengantar tidur anak sekarang ini mulai menghilang, sehingga semakin membuat televisi merupakan teman akrab bagi anak-anak yang setiap saat dapat menemani mereka.

Tayangan televisi untuk anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan film kartun karena jenis film ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai film ini. Jika kita perhatikan, film kartun masih didominasi oleh produk

impor. Tokoh seperti Batman, Superman, Popeye, Tom and Jerry, atau Woody Woodpecker begitu akrab di kalangan anak-anak. Begitu pula film kartun Jepang, seperti Doraemon, Naruto, Crayon Sinchan, Dragon Ball, dan lain-lain sangat populer dan bahkan mendominasi tayangan stasiun televisi kita.

Jika kita perhatikan, dalam film kartun yang bertemakan kepahlawanan, pemecahan masalah tokohnya cenderung dilakukan dengan cepat dan mudah melalui tindakan kekerasan. Cara-cara seperti ini relatif sama seperti yang dilakukan oleh musuhnya (tokoh antagonis). Ini berarti tersirat pesan bahwa kekerasan harus dibalas dengan kekerasan, begitu pula kelicikan dan kejahatan lainnya perlu dilawan melalui cara-cara yang sama. Sri Andayani (1997), dalam artikel dari situs internet yang ditulis oleh Oos M. Anwas dengan judul Antara Televisi, Anak, dan Keluarga, melakukan penelitian terhadap beberapa film kartun Jepang, seperti Sailor Moon, Dragon Ball, dan Magic Knight Ray Earth. Ia menemukan bahwa film tersebut banyak mengandung adegan anti-sosial (58,4%) daripada adegan pro-sosial (41,6%). Hal ini sungguh ironis, karena film tersebut bertemakan kepahlawanan. Studi ini menemukan bahwa kategori perlakuan anti-sosial yang paling sering muncul berturut-turut adalah berkata kasar (38,56%), mencelakakan (28,46%), dan pengejekan (11,44%). Sementara itu dalam kategori pro-sosial, perilaku yang kerap kali muncul adalah kehangatan (17,16%), kesopanan (16,05%), empati (13,43%), dan nasihat (13,06%). Temuan ini sejalan dengan temuan YLKI, yang juga mencatat bahwa film kartun bertemakan kepahlawanan lebih banyak menampilkan adegan anti-sosial (63,51%) daripada adegan pro-sosial (36,49%). Begitu pula tayangan film lainnya khususnya film impor membawa muatan negatif, misalnya film kartun Batman dan Superman menurut hasil penelitian Stein dan Friedrich di AS menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih agresif yang dapat dikategorikan anti-sosial setelah mereka menonton film kartun seperti Batman dan Superman.

Gencarnya tayangan televisi yang dikonsumsi oleh anak-anak membuat khawatir para orang tua. Hal ini dikarenakan manusia merupakan makhluk peniru atau imitatif. Perilaku imitatif ini terlihat sangat menonjol pada anak-anak dan remaja. Selain itu kemampuan berpikir anak masih relatif sederhana. Mereka cenderung menganggap apa yang ditampilkan televisi

sesuai dengan yang sebenarnya. Mereka masih sulit membedakan mana perilaku/tayangan yang fiktif dan mana yang nyata. Mereka juga masih sulit memilah-milah perilaku yang baik sesuai dengan nilai dan norma agama dan kepribadian bangsa. Adegan kekerasan, kejahatan, konsumtif, termasuk perilaku seksual di layar televisi diduga kuat akan berpengaruh terhadap pembentukan perilaku anak.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode analisis isi, dan tipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menggunakan atau melakukan pengujian hipotesis atau membuat prediksi. Melainkan melukiskan variabel demi variabel. Penelitian deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara aktual dan cermat.

Ruang lingkup penelitian ini adalah keseluruhan program acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi anak "Spacatoon" dimulai dari tanggal 1 – 7 november 2007. Sedangkan unit analisisnya adalah visual (gambar) dan audio (narasi dan SOT) dari setiap program acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi anak "Spacatoon" dengan satuan ukur berupa frekuensi kemunculan dari unsur-unsur nilai edukasi sosial dan moral dari tiap program acara yang ditayangkan. Struktur kategori dalam penelitian ini akan mendeskripsikan nilai-nilai edukasi sosial dan moral dengan tema-tema nilai sosial (sub kategorinya anti-sosial dan pro-sosial) dan nilai moral (sub kategorinya keagamaan dan etika).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, yaitu merekam keseluruhan program acara yang ditayangkan oleh televisi anak "Spacatoon" selama satu minggu penuh, dari tanggal 1 – 7 november 2007. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang absolut dan mempermudah untuk pencatatan nilai-nilai edukasi sosial dan moral yang ditemukan pada program acara tersebut. Setelah terkumpul, data yang didapat dimasukkan sesuai kategorinya dan dimasukkan ke dalam lembar koding (coding sheet). Setelah data terkumpul, kemudian data tersebut akan disusun dan disajikan. Penyajian dilakukan dengan menyusun secara berurutan dan

disajikan dalam tabel frekuensi dan tabel persentase. Hal ini bertujuan untuk menyederhanakan data sehingga mudah dibaca dan dipresentasikan.

Uji reliabilitas akan dilakukan dengan menggunakan rumus Holsty. Dari hasil yang diperoleh, akan ditemukan *observed agreement* persetujuan yang diperoleh dari penelitian. Penyempurnaan untuk memperkuat hasil reliabilitas menggunakan rumus *scott*. Ambang penerimaan yang sering dipakai untuk uji reliabilitas kategorisasi adalah 0,75. Jika persetujuan antara pengkoding (periset dan hakim) tidak mencapai 0,75, maka kategorisasi operasional mungkin perlu dirumuskan lebih spesifik lagi. Artinya kategorisasi yang dibuat belum mencapai tingkat keterandalan atau kepercayaan (Kriyantono, 2006 : 234 – 236).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Spacatoon merupakan salah satu televisi berjaringan pertama di Indonesia. Dari awal mengudara, stasiun televisi ini sudah mensegmentasikan diri sebagai televisi anak. Jika dilihat dari susunan acaranya, memang keseluruhan program yang ditayangkan oleh stasiun televisi ini adalah program acara anak-anak, yang didominasi oleh film kartun produksi luar negeri. Pola siaran Spacatoon cukup menarik, karena selain program acara stasiun televisi ini juga menayangkan program "In between", yaitu tayangan yang ditampilkan di antara program acara yang satu dengan yang lain, seperti video klip lagu anak, prakarya, filler pesan moral, dan sebagainya. Namun program acaranya sangat terbatas jumlahnya. Dalam kurun waktu seminggu hanya terdapat 22 program acara yang berbeda. Hal ini dikarenakan penayangan program acara tersebut selalu diulang, baik pada penayangan per-jamnya ataupun per-harinya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil 22 program acara yang berbeda satu sama lain yang ditayangkan dalam kurun waktu seminggu oleh stasiun televisi Spacatoon ini. Berikut ini adalah rincian programnya :

Tabel 1. Rincian Program Televisi

No.	Program Acara	No.	Program Acara
1	Baby and I	12	Lihat Animasiku
2	Bando	13	Little Bear
3	Bistro Recipe	14	Little Woman
4	Bobby Bola	15	Offside
5	Conan Boy in The Future	16	Pintar Menggambar
6	Cyborg Kurochan	17	Princess Tutu
7	Dash Yonkuro	18	Rocky Racket
8	Elliot and Moose	19	Sugar Princess
9	George and Martha	20	Thumbelina
10	Honey Bee Hutch	21	Yatterman
11	Hurricane	22	Yugeoh

Sajian Data

Tayangan program acara Spacetoon masing-masing dihitung frekuensi kemunculan dari struktur

kategori yang ditentukan, yaitu nilai sosial dan moralnya. Berikut adalah hasil perhitungan frekuensinya :

Tabel 2. Hasil Perhotungan Frekuensi

No	Program Acara	Nilai Sosial								Nilai Moral						
		Anti_sosial				Pro-sosial				Keagamaan			Etika			
		KK/M	TK	E/L	Pg	H	S	Em	N	T	I	B	OT	TS	OL	
1	Baby and I	F					12		4	6			6	12		40
		%					30		10	15			15	30		100
2	Bando	F					3	8	5	8	2	1	4		2	33
		%					9,1	24,2	15,2	24,2	6,1	3	12,1		6,1	100
3	Bistro Recipe	F	2	3	2		2	2	3				1	1	1	17
		%	11,8	17,6	11,8		11,8	11,8	17,6				5,9	5,9	5,9	100
4	Bobby Bola	F						10	4	4			11		5	34
		%						29,4	11,8	11,8			32,3		14,7	100
5	Conan Boy in The Future	F	5	8	3			1	4					1		22
		%	22,7	36,4	13,7			4,5	18,2					4,5		100
6	Cyborg Kurochan	F	8	4	2		5	2	4				1		1	27
		%	29,6	14,8	7,4		18,6	7,4	14,8				3,7		3,7	100
7	Dash Yonkuro	F			1		1		5				1	2		10
		%			10		10		50				10	20		100
8	Elliot and Moose	F					2	6	6	1					5	20
		%					10	30	30	5					25	100
9	George and Martha	F	3	1	3		2	5	4	1					1	20
		%	15	5	15											100
10	Honey Bee Hutch	F	4	4	5		5	3	10	5			2		1	39
		%	10,3	10,3	12,8		12,8	7,7	25,6	12,8			5,1		2,6	100

No	Program Acara		Nilai Sosial							Nilai Moral						
			Anti_sosial				Pro-sosial			Keagamaan			Etika			
			KK/M	TK	E/L	Pg	H	S	Em	N	T	I	B	OT	TS	OL
11	Hurricane	F	6	2	5			7							20	
		%	30	10	25			35							100	
12	Lihat Animasiku	F	2	1	2		1	1	1	4			2		14	
		%	14,3	7,1	14,3		7,1	7,1	7,1	28,6			14,3		100	
13	Little Bear	F			2		7	4	5	1		5	2	1	1	28
		%			7,1		25	14,2	17,9	3,6		17,9	7,1	3,6	3,6	100
14	Little Woman	F	3		4		3	3	2	4		2	1		3	25
		%	12		16		12	12	8	16		8	4		12	100
15	Offside	F	3	4					8	4						19
		%	15,7	21,1					42,1	21,1						100
16	Pintar	F					8	8	6	3	1	2			3	31
		%					25,9	25,9	19,3	9,6	3,2	6,5			9,6	100
17	Menggambar Princess Tutu	F	1	6				2	6					4		19
		%	5,3	31,6				10,5	31,6					21		100
18	Rocky Racket	F	2	3	2				11	2		4		11		35
		%	5,7	8,6	5,7				31,4	5,7		11,5		31,4		100
19	Sugar Princess	F	5	2	5		3	2	8	2					1	28
		%	17,9	7,1	17,9		10,7	7,1	28,6	7,1					3,6	100
20	Thumbelina	F						3	4	1				3	2	13
		%						23,1	30,8	7,7				23,1	15,3	100
21	Yatterman	F	5	4	3		2		4							18
		%	27,8	22,2	16,7		11,1		22,2							100
22	Yugeoh	F	4	1	4			2	3	1			1			16
		%	25	3,6	25			12,5	18,8	6,3			6,3			100

Berdasarkan Hasil Pengkodingan Peneliti

Keterangan :

KK/M	= Berkata Kasar / Makian
TK	= Tindakan Kekerasan
E/L	= Mengejek / Melecehkan
Pg	= Pornografi
H	= Kehangatan
S	= Kesopanan
Em	= Empati
N	= Nasihat
T	= Pengenalan Tuhan
I	= Ajaran Ibadah
B	= Ajaran Kebaikan
OT	= Orang Tua
TS	= Teman Seusia
OL	= Orang Lain

Dari tabel distribusi frekuensi pada masing-masing program acara di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hanya terdapat 6 program acara yang tidak mengandung unsur anti-sosial, yaitu Baby and I, Bando, Bobby Bola, Elliot and Moose, Pintar Menggambar dan Thumbelina. Dari 6 program acara tersebut 4 program merupakan film kartun, yang jika dilihat dari cerita yang disampaikan ditujukan kepada anak-anak usia balita, dan 2 program sisanya adalah in-house production dari stasiun televisi itu sendiri, Bando adalah program infotainment khusus anak dan program pintar menggambar merupakan program yang mengajarkan anak bagaimana menggambar dengan cara termudah dan hasil yang maksimal.

Jika kita cermati lagi, beberapa program acara yang ditayangkan memiliki prosentase terbanyak pada unsur-unsur anti-sosialnya, seperti Conan Boy in The

Future, Cyborg Kurochan, Yatterman, dan Yugeoh. Ke semua program acara tersebut merupakan film kartun produksi Jepang, dan kesemuanya mengangkat tema kepahlawanan. Hal ini sungguh ironis ketika sosok pahlawan selalu diidentikkan dengan hal-hal yang bersifat anti-sosial. Mengingat anak-anak memiliki sifat imitatif yang kuat, maka yang ditakutkan disini adalah apa yang mereka saksikan melalui pesawat televisi akan ditiru dalam kehidupan nyata mereka, sehingga tidak heran ketika kita mendengarkan berita tentang anak-anak yang terluka karena terkena “bogem mentah” dari temannya saat bermain.

Yang menarik di sini adalah film kartun dengan tema olahraga selalu kental dengan unsur empatinya, karena ceritanya selalu menggambarkan kerjasama dalam satu tim. Sayangnya ketika tim tersebut

dihadapkan pada suatu kompetisi dengan tim lawan, seringkali muncul adegan-adegan kekerasan untuk menonjolkan persaingan antar tim sehingga sportivitas dalam olahraga tidak nampak.

Secara umum dapat kita lihat dari hasil penelitian ini, bahwa sebagian besar program acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi Spacetoon ini memiliki prosentase tertinggi pada kategori pro-sosial, yaitu terdapat 20 unsur yang terbagi dalam 4 sub kategori seperti kehangatan, kesopanan, empati dan nasihat.

Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Holsty dan rumus Scott, maka didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Holsty dan rumus

No	Program Acara	$CR = \frac{2M}{N1 + N2}$		$Pi = \frac{\% \text{ Observed Agreement} \downarrow \% \text{ Expected Agreement}}{1 \downarrow \% \text{ Expected Agreement}}$		Kesimpulan	
		P - K1	P - K2	P - K1	P - K2	P - K1	P - K2
1	Baby and I	0,625	0,675	0,51	0,57	TR	TR
2	Bando	0,879	0,788	0,85	0,74	R	TR
3	Bistro Recipe	0,706	0,647	0,66	0,59	TR	TR
4	Bobby Bola	0,529	0,5	0,38	0,34	TR	TR
5	Conan Boy in The Future	0,909	0,864	0,88	0,82	R	R
6	Cyborg Kurochan	1,185	1,074	1,23	1,09	R	R
7	Dash Yonkuro	1,6	1,1	1,88	1,15	R	R
8	Elliot and Moose	0,45	0,4	0,26	0,19	TR	TR
9	George and Martha	0,9	0,9	0,88	0,88	R	R
10	Honey Bee Hutch	0,769	0,923	0,73	0,91	TR	R
11	Hurricane	0,65	0,6	0,51	0,44	TR	TR
12	Lihat Animasiku	0,857	0,857	0,83	0,83	R	R
13	Little Bear	1,57	1,14	1,68	1,16	R	R
14	Little Woman	0,88	0,88	0,86	0,86	R	R
15	Offside	1,263	1,105	1,37	1,15	R	R
16	Pintar Menggambar	0,709	0,709	0,64	0,64	TR	TR
17	Princess Tutu	0,789	0,579	0,72	0,43	TR	TR
18	Rocky Racket	0,543	0,426	0,41	0,26	TR	TR
19	Sugar Princess	0,821	0,929	0,78	0,91	R	R
20	Thumbelina	0,769	0,538	0,7	0,4	TR	TR
21	Yatterman	0,889	0,722	0,86	0,65	R	TR
22	Yugeoh	0,875	0,813	0,85	0,77	R	R

Berdasarkan hasil perhitungan peneliti

Keterangan :

P = Peneliti
K1 = Koder 1
K2 = Koder 2

TR = Tidak Reliabel

R = Reliabel

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui bahwa program acara yang ditayangkan oleh stasiun televisi Spacatoon masih terdapat unsur-unsur anti- sosialnya. Hal ini dapat menimbulkan sifat imitatif yang negatif dari anak- anak yang merupakan pemirsa setia dari stasiun televisi ini. Namun, disamping itu jika dilihat secara keseluruhan, maka unsur yang mendominasi program acara di stasiun televisi ini adalah pro-sosialnya, sehingga orang tua tidak perlu khawatir ketika anak-anak mengkonsumsi tayangan-tayangannya. Hanya saja mendampingi anak pada saat menonton televisi masih merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan.

Kedepannya diharapkan stasiun televisi Spacatoon lebih selektif dalam menampilkan program acaranya, kalau perlu memproduksi sendiri sebagian besar acaranya sehingga benar-benar layak untuk ditonton oleh anak-anak dan lebih mengedepankan nilai-nilai edukasinya.

DAFTAR PUSTAKA

Kasali, Rhenald. 1995. Manajemen Periklanan : Konsep dan Aplikasinya di

Indonesia. Jakarta : PT. Pustaka Utama Grafiti.

Kriyantono, Rachmat. 2006. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Mc Quail, Denis. 1996. Teori Komunikasi Massa : Suatu Pengantar. Jakarta. Erlangga.

Singarimbun dan Sofian. 1995. Metode Penelitian Survei. Jakarta : LP3ES.

Sumartono. 2002. Terperangkap dalam Iklan. Bandung : Alfabeta CV.

Syah, Muhibbin. 2006. Psikologi Belajar. Jakarta. Rajawali Pers.

Tebba, Sudirman. 2005. Jurnalistik Baru. Jakarta. Kalam Indonesia.

Sumber lain :

Anonim. Vol.1 / No.2 / 1999. Peran Televisi dalam Masyarakat Citraan Dewasa Ini. Nirmala.

_____, Januari 2003. Melek Media dan Kiat Mengapresiasi Program Televisi. Reader's Digest Indonesia.

_____, September 2003. Menelusuri Gaya Hidup orang Kota dan Desa. Cakram Komunikasi.

_____, Televisi dan Anak-anak. <http://www.leman.or.id/anakku/tv&anak.html>, diakses pada tanggal 23 Agustus 2007, pukul 14:30.

_____, Space Toon Luncurkan 'Character Parenting Space'. <http://www.kapanlagi.com>, diakses pada tanggal 23 April 2007, pukul 16:45.

_____, Kampanye Media Sehat. <http://www.kidia.org>, diakses pada tanggal 23 Agustus 2007, pukul 14:25

Anwas, Oos M. Antara Televisi, Anak, dan Keluarga. <http://www.pustekom.org.id/teknodik>, diakses pada tanggal 23 April 2007, pukul 16:33.