

PENGARUH INTENSITAS MENONTON TAYANGAN SINETRON TERHADAP PERILAKU HEDONIS PADA REMAJA

Tri Nathalia Palupi
Ribut Budiyanto

Fakultas Psikologi Universitas Borobudur

tnpalupi@yahoo.co.id

Remaja SMA merupakan masa transisi dimana pola pikir harus mempunyai perubahan dalam berperilaku, siswa adalah aset penting bagi sekolah dan pendidikan yang dituntut untuk memiliki moral serta ahlak yang baik dan memiliki semangat yang tinggi untuk mencapai tujuan dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk mencapai tujuan masa depan. Perilaku Intensitas menonton tayangan sinetron adalah salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku hedonis remaja SMA.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data spesifik dan mengetahui pengaruh antara intensitas menonton tayangan sinetron dengan perilaku hedonis pada siswa SMA N 3 Bekasi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *Perposive sampling*, yang dilakukan dengan memilih subyek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti, dengan sampel yang diteliti sebanyak 183 siswa SMA N 3 Bekasi.

Dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dari Pearson, diperoleh hasil analisa r hit 0,270 dimana taraf signifikansi sebesar 5% untuk jumlah subyek 183 siswa adalah 0,144 (r tabel) sehingga r hit $>$ r tabel ($p > 0,050$) ($0,000 < 0,0050$) untuk taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa terdapat pengaruh sebesar 3% antara intensitas menonton tayangan sinetron dengan perilaku hedonis. Dengan hasil yang demikian, berarti hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah H_a diterima dengan hasil yang didapatkan karena adanya pengaruh sebesar 3% antara intensitas menonton tayangan sinetron dengan perilaku hedonis pada siswa SMA Negeri 3 Bekasi.

Kata kunci : Intensitas menonton tayangan sinetron, Hedonis

PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, semakin berkembang pula kebutuhan serta gaya hidup manusia. Penemuan – penemuan besar dalam bidang elektronik membawa pengaruh besar bagi seluruh umat manusia di dunia, salah satunya adalah penemuan televisi. Paul Nipkow adalah seorang mahasiswa di Jerman yang pada usia 23 tahun (1883) berhasil menemukan cakram metal kecil berputar dengan banyak lubang di dalamnya yang kemudian dikenal dengan “Piringan *Nipkow*” yang menjadi cikal bakal lahirnya televisi. Sebuah alat

penangkap siaran gambar jarak jauh, yang berasal dari kata *tele* dan *vision*, *tele* yang berarti *jauh* dan *vision* yang berarti *tampak*.

Pada tahun 1840, Peter Goldmark menciptakan televisi warna dengan resolusi mencapai 343 baris. Tahun 1876, George Carey menciptakan Selenium Camera yang digambarkan dapat membuat seseorang melihat gelombang listrik. Tahun 1881, para insinyur memperkenalkan konsep Teleponskop yang merupakan suatu konsep gabungan antara telepon dan pengiriman gambar bergerak. Tahun 1884, Paul Nikow, ilmuwan Jerman, berhasil mengirim gambar elektronik menggunakan kepingan logam yang disebut Teleskop Elektrik dengan resolusi 18 garis. Tahun 1888, Freidrich Reinitzeer, ahli botani Austria, menemukan cairan kristal (*liquid crystals*), yang kelak menjadi bahan baku pembuatan LCD. Tahun 1897, Tabung Sinar Katoda (CTR) pertama diciptakan oleh ilmuwan Jerman, Karl Ferdinand Braun. Tahun 1897, Kodak mematenkan temuan OLED sebagai peralatan display pertama kali. Kemudian pada tahun 1900 istilah Televisi pertama kali dikemukakan oleh Constatin Perskyl dari Rusia pada acara International Congress of Electricity yang pertama dalam Pameran Teknologi Dunia di Paris.

Pada tahun 1925, sejarah perkembangan televisi menapaki babak baru ketika John Logie Baird yang berkebangsaan Skotlandia memperlihatkan televisi kepada umum untuk pertama kalinya, sehingga dia lebih dikenal sebagai penemu televisi ketimbang Vladimir Kozma Zworykin. Pada tahun 1927, Philo T. Farnsworth ilmuwan asal Utah, Amerika Serikat mengembangkan televisi modern pertama saat berusia 21 tahun. Gagasannya tentang *image dissector tube* menjadi dasar kerja televisi. Pada tahun 1939, tepatnya tanggal 11 Mei, untuk pertama kalinya, sebuah pemancar televisi dioperasikan di kota Berlin, Jerman. Dengan demikian, dunia mulai berkenalan dengan alat komunikasi secara visual. Perkembangan Televisi pun sangat pesat. Teknologi yang digunakan pada televisi saat ini berbeda jauh dengan televisi saat pertama kali ditemukan, meskipun memiliki metode dasar yang sama.

Awal tahun 90-an perkembangan pertelevisian di Indonesia semakin pesat. Satu persatu stasiun televisi komersil baru lahir di Indonesia. Bahkan saat ini karena semakin ketatnya persaingan di dunia pertelevisian, pemilik stasiun televisi

seolah berlomba memiliki sebanyak – banyaknya stasiun tv, selain untuk menghibur masyarakat juga kerap dipakai untuk di jadikan media promosi bagi kepentingan pribadi dan golongan sang pemilik. Namun dilain sisi mereka tetap saling bersaing dalam mendapatkan share dan rating tayangan yang tinggi. Semua stasiun televisi komersil di Indonesia berlomba menghadirkan tayangan – tayangan yang dapat menarik perhatian masyarakat, mulai dari tayangan berita, *criminal*, komedi, *talkshow*, hingga sinetron yang di hadirkan semenarik mungkin.

Setiap program televisi di hadirkan semenarik mungkin demi menarik perhatian penonton, karena ketika suatu program memiliki jumlah penonton yang banyak, maka rating akan tinggi dan pemasukan iklan pun semakin banyak, sehingga pendapatan perusahaan pun semakin meningkat. Situs total server (2016) mengemukakan bahwa televisi juga memiliki dampak positif, salah satu contohnya, Kita akan mendapkan semua berita dari dalam negeri maupun dari luar negeri, Masyarakat akan menyegarkan otaknya dengan program yang ditonton seperti acara komedi. Beberapa penelitian mengatakan, bahwa seorang anak yg sering menonton televisi memiliki wawasan yg lebih luas di banding anak-anak yg tidak menonton tv. Teori itu sangat lah masuk akal, karena banyak sekali stasiun televisi menggarap tema edukatif seperti menyiarkan film documenter sejarah, flora fauna, sains dan lain sebagainya (TotalServer, 2016)

Televisi juga dapat menjadi pengaruh negatif apabila remaja ataupun penonton tidak dapat menyaring hal-hal positif dari apa yang mereka tonton. Salah satu contoh pengaruh negatif remaja menonton televisi adalah merasa terlalu percaya diri dan emosi yang meningkat membuatnya sukar menerima nasehat dari orang tuanya. Sebuah penelitian *American Psychological Association* (APA) pada tahun 1995, 'bahwa tayangan yang bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berlaku baik, dan tayangan yang kurang bermutu akan mendorong seseorang untuk belaku buruk (Kompasiana, 2016). Beberapa contoh kasus negatif dari televisi salah satunya Seperti kasus yang terjadi pada *Brooksbank*, gadis 19 tahun dari Inggris yang karena sangat menyukai serial drama Korea, membuatnya berkeinginan untuk tinggal dan bekerja di Korea, dan ia juga termotivasi untuk dapat menguasai bahasa Korea, namun karena ia memiliki lidah yang lebih pendek dari ukuran rata – rata lidah manusia, ia

kesulitan mengucapkan beberapa huruf dan kata dalam bahasa Korea. Mengaku sebagai orang yang perfeksionis dengan keterbatasan yang dimiliki, Rhiannon berani mengambil jalan operasi perpanjangan lidah agar lebih mudah mengucapkan huruf L dalam ejaan Korea (Adyastiani, 2011).

Berbeda lagi dengan Randa, panggilan akrab Hasrandra, yang bermain memperagakan gerakan silat yang ada di tayangan sinetron seperti yang ditayangkan dalam sinetron 7 Manusia Harimau. Sayang, permainan itu berlangsung tak aman. Ada satu kawan Randa mencoba menaiki punggung korban, kemudian Randa dikeroyok oleh kawannya, ditendang dan juga dipukul, bahkan ada juga yang memukul dengan menggunakan sapu (kaskus.co.id). Berdasarkan perilaku contoh kasus di atas terlihat bahwa mereka adalah tipe audiens dominan. Perilaku yang mereka lakukan semata hanya karena kesenangan (*Hedone*) yang mereka miliki. hedonis: suatu pandangan hidup yang menganggap bahwa kesenangan dan kenikmatan materi adalah tujuan utama hidup. Contoh:, seperti perilaku Rhiannon dan Leonid Hmelev. Tanpa memikirkan efek samping ataupun akibat dari perilaku mereka tersebut, mereka berani mengambil keputusan yang mungkin menurut orang lain itu adalah tindakan yang berlebihan, hanya demi memuaskan kesenangannya. Perilaku mereka adalah akibat dari media yang mereka tonton, dan terlihat bagaimana media telah berhasil mempengaruhi sikap, pandangan serta persepsi penontonnya.

Televisi merupakan salah satu media komunikasi yang dimana dalam menyampaikan pesannya ke penonton (*audiens*) adalah lewat program – program yang di tayangkan, dan telah diatur jam penayangannya. Salah satu program tayangannya adalah sinetron. Sinetron (Sinema elektronik) menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah film yang di buat khusus untuk penayangan di media elektronik seperti televisi. Televisi dalam penyiarannya, tidak hanya menayangkan acara infotainment, berita, kuis, tetapi juga sinetron yang merupakan salah satu hiburan tersendiri bagi para remaja atau ibu-ibu . Bahkan tak jarang sinetron menjadi role model bagi para remaja dan ibu – ibu dalam berperilaku sehari – hari. Mulai dari gaya busana, gaya hidup samapai perilaku yang di ditampilkan dalam sinetron sedikit banyak menginspirasi mereka yang menonton untuk berperilaku sama seperti yang di tontonnya. Seperti tren busana yang mengikuti

tren sinetron yang sedang laris di masyarakat, atau tren bahasa gaul yang populer pada remaja banyak yang di adaptasi dari bahasa yang dalam sinetron. Bahkan yang mengkhawatirkan adalah perilaku kekerasan baik fisik ataupun verbal yang kerap ditampilkan dalam tayangan sinetron.

Begitu hebatnya pengaruh sinetron di masyarakat jika tidak mendapat pengawasan ketat dari pihak-pihak terkait seperti Komisi Penyiaran Indonesia(KPI), keluarga dan pengendalian diri para penikmat sinetron itu sendiri, maka perilaku masyarakat akan sangat bergantung pada sinetron. Lalu seperti ungkapan yang ada di masyarakat saat ini mereka dapat di sebut "Korban Sinetron". Pengendalian diri para penikmat sinetron dimaksudkan jika para penikmat sinetron tidak memiliki kemampuan kontrol diri yang baik terhadap emosinya ketika menonton sinetron maka dapat semakin menyuburkan perilaku hedonisme khususnya di kalangan remaja, dimana di masa – masa remaja lah segala bentuk pemberontakan dari rasa ingin tahu yang tinggi itu terjadi. Seperti kasus Rhiannon yang telah disebutkan di atas.

Masa remaja merupakan transisi perkembangan dari masa kanak – kanak ke masa dewasa yang mengandung perubahan besar pada fisik, kognitis dan psikososial. Tahun – tahun masa remaja sering di sebut juga sebagai masa – masa pemberontakan, dimana melibatkan perubahan emosional, konflik dalam keluarga dan penolakan terhadap nilai orang dewasa. Tahap pemberontakan ini oleh psikolog G. Stanley Hall di anggap sebagai usah remaja untuk menyesuaikan diri terhadap tubuh yang berubah dan tuntutan masa dewasa yang menghasilkan konflik antar generasi. Baik konflik dengan teman, seperti beda paham ataupun beda pandangan (Papalia,2011).Disamping isu pencarian identitas yang terjadi di masa remaja, tingginya rasa ingin tahu yang dimiliki para remaja juga sering membuat mereka mencari apa dan siapa yang dapat memenuhi keingintahuannya tersebut, oleh karena itu lebih cenderung mengikuti yang mereka anggap selaras dengan pemikirannya. Dari itu banyak remaja yang lebih memilih untuk berkompromi dengan temannya yang dirasa sepihak dengannya dari pada menuruti kehendak orang tuanya.

Kehadiran sinetron bertemakan remaja, memang mendapat simpati istimewa dari para remaja di Indonesia, alur cerita yang di desain sesuai dengan

perkembangan remaja menjadi salah satu pemicunya, seperti tema cinta dan pertemanan yang memang pada masa itu sedang mereka rasakan. Derasnya arus sinetron yang ada, serta penayangan yang di atur di jam *prime time* membuat para pecintanya terikat oleh kelanjutan cerita yang dihadirkan secara berkala. Rasa terikat itulah yang membuat seseorang menjadi lebih mementingkan tayangan sinetron dan mengabaikan hal lain yang seharusnya lebih di dahulukan atau yang seharusnya di kerjakan. Misalnya saja seorang remaja yang tak jarang menunda pekerjaan rumahnya (PR) atau melewatkan jam belajarnya hanya untuk mengetahui kelanjutan cerita sinetron kesayangan.

Maka dari itu penting sekali bagi kita untuk dapat mengontrol diri terhadap segala bentuk kemudahan dan kesenangan, dari penemuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena jika segala kemudahan dan kesenangan yang ada dinikmati tanpa kontrol diri dan penggunaan yang bijak, segala kemudahan itu disadari atau tidak, cepat atau lambat dapat menggiring kita sebagai manusia ke arah hedonisme. Peranan para pekerja media televisi dan pembuat sinetron, berpengaruh sangat penting bagi perilaku masyarakat di Indonesia jika dia mampu member tayangan sinetron yang mampu menyampaikan pesan moral dan pendidikan yang baik bagi masyarakat yang menonton, maka dapat menjadi stimulus yang baik pula bagi perilaku masyarakat. Namun ketika para pelaku media hanya mementingkan *share* dan *rating* serta memasukkan yang banyak demi keuntungan, maka urusan mereka hanyalah bisnis, tanpa memikirkan kualitas serta isi pesan yang mendidik masyarakat. Selain itu, televisi merupakan bentuk lain dari media komunikasi, dimana komunikasi adalah proses penyampaian pesan, dan televisi dengan semua programnya berusaha menyampaikan pesan yang di maksud oleh media terhadap penontonnya. Maka dari itu sangat penting bagi media untuk memproduksi program yang memberikan pesan positif bagi penontonnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang penulis lakukan merupakan jenis penelitian kuantitatif, dimana digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu dengan menggunakan instrument penelitian analisa data yang bersifat kuantitatif dalam proses pengumpulan data. Menurut hubungan antara satu variable dengan variable

lain, maka variable yang digunakan dalam penelitian ini adalah intensitas menonton tayangan sinetron, dan hedonis.

Populasi penelitian adalah siswa kelas X Sekolah Menengah Atas. Kriteria responden yang di pilih yaitu siswa kelas X SMA Negeri 3 Bekasi – Jawa Barat. Pertimbangan memilih siswa kelas X karena merupakan masa peralihan dari Sekolah Menengah Atas (SMP) ke Sekolah Menengah Atas (SMA). Dimana perubahan situasi belajar serta masa pencarian jati diri yang semakin kuat menjadikan remaja senang akan eksplorasi dan pengakuan dari kelompoknya.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan turunan variasinya metode sampling kuota. Dimana semua anggota populasi memiliki peluang nol, yang artinya pengambilan sampel didasarkan criteria tertentu untuk menghindari bias. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua instrumen sebagai alat pengumpul data, yaitu:

1. Skala intensitas menonton tayangan sinetron yang berbentuk menggunakan *rating scale* dengan pilihan jawaban 1-4, dimana pilihan jawaban sebagai berikut: Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak setuju (TS), dan Sangat tidak setuju (STS)
2. Skala hedonis yang berbentuk menggunakan *rating scale* dengan pilihan jawaban 1-4, dimana pilihan jawabanya sebagai berikut: Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Azwar (2012).

Skala tersebut dikelompokkan dalam pernyataan *favorable* dan *unfavorable* dengan nilai-nilai sebagai berikut:

Tabel 3. 1

Nilai-nilai aitem *favorable* dan *unfavorable*

Favorable		Unfavorable	
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan skala *rating scale*, yaitu :

1. Skala intensitas tayangan sinetron

Skala intensitas menonton tayangan sinetron yang di gunakan dalam penelitian ini berdasarkan *Random House Unabridged Dictionary* (1997), intensitas atau *intensity* adalah, Kualitas dan kondisi yang sedang dilakukan, Besarnya energi, kekuatan, konsentrasi, semangat, yang digunakan dalam beraktifitas, berfikir atau merasakan.

Tabel 3.2
Blue Print Skala Intensitas Menonton Sinetron

VARIABEL	INDIKATOR	NO. ITEM		JUMLAH
		F	U	
INTENSITAS MENONTON	FREKUENSI	1,3,5	2,4,6	6
	DURASI MENONTON	7,9,11	8,10,12	6
	ACARA YANG DI IKUTI	13,15,17	14,16,18	6
JUMLAH				18

2. Skala Hedonis yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan teori oleh Clark C. Hull (dalam istilah, 2013) bahwa suatu kebutuhan atau “keadaan terdorong” (oleh motif, tujuan, maksud, aspirasi, dan ambisi)

Tabel 3.3
Blue Print Skala Hedonis

VARIABEL	INDIKATOR	NO. ITEM		JUMLAH
		F	U	
HEDONIS	ACTIVES/KEGIATAN	19,21,23	20,22,24	6
	INTEREST/MINAT DAN KEPENTINGAN	25,27,29	26,28,30	6
	OPINION ATAU PENDAPAT	31,33,35	32,34,36	6
JUMLAH				18

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. (Sugiono, 2010). Pengujian penelitian ini menggunakan korelasi *Bivariate Person* (Produk Momen Person) analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor aitem dengan skor total. Uji validitas alat ukur dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 20.0.

Dari hasil analisa diperoleh r hit 0,270 dimana taraf signifikansi 5% untuk jumlah subyek 183 orang adalah 0,144 (r tabel) sehingga r hit $>$ r tabel ($p > 0,050$) ($0,000 < 0,0050$) untuk taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa terdapat

Untuk mengetahui klasifikasi tingkat intensitas menonton para responden maka subyek dibagi menjadi 3 (tiga) kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Metode yang digunakan untuk menentukan jarak pada masing-masing tingkat yaitu dengan metode penilaian skor standar, dengan mengubah skor kasar kedalam bentuk penyimpangannya dari mean dalam satuan deviasi standar (Azwar, 2012). Hal tersebut dapat di lihat dari table di bawah ini:

Tabel 4. 2
Kategori Intensitas Menonton

Kategori	Jumlah	Persentase
Tinggi	30	16,3 %
Sedang	118	64,1%
Rendah	36	19,6 %

Berdasarkan pada norma tersebut di atas, bahwa data yang diperoleh dari variabel intensitas menonton sebesar 16,3% anggota yang memiliki intensitas menonton yang tinggi, 64,1% anggota yang memiliki intensitas menonton sedang, 19,6% intensitas menonton yang rendah.

Untuk mengetahui klasifikasi tingkat hedonis para responden maka subyek dibagi menjadi 3 (tiga) kategori, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Metode yang digunakan untuk menentukan jarak pada masing-masing tingkat yaitu dengan metode penilaian skor standar, dengan mengubah skor kasar kedalam bentuk

penyimpanganya dari mean dalam satuan deviasi standar (Azwar, 2012). Hal tersebut dapat di lihat dari table di bawah ini:

**Tabel 4.4
HEDONIS**

Kategori	Jumlah	Persentase
Tinggi	22	12.0%
Sedang	139	76,0%
Rendah	22	12.0%

Berdasarkan pada norma tersebut di atas, bahwa data yang diperoleh dari variable hedonis sebesar 12% anggota yang memiliki hedonis yang tinggi, 76% anggota yang memiliki hedonis sedang, 12% hedonis yang rendah.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat tersebut normal atau tidak. Dalam hal ini yang diperhatikan adalah tingkat kesesuaian antara distribusi nilai sampel berikut hipotesisnya:

Ho : populasi yang didistribusi tidak normal

Ha : populasi yang didistribusi normal

Pengambilan keputusan probabilitas dan $\alpha = 0,05$

Jika probabilitas $> 0,05$ maka Ho diterima

Jika probabilitas $< 0,05$ maka Ho ditolak

Adapun table normalitas dapat di lihat sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		183
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	28.50
	Std. Deviation	3.63167857
	Most Extreme Absolute	.074

Differences	Positive	.074
	Negative	-.059
Kolmogorov-Smirnov Z		1.000
Asymp. Sig. (2-tailed)		.270

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa korelasi antara variabel 1 yaitu intensitas menonton dan variabel 2 yaitu hedonis mempunyai korelasi sebesar 0,270 sedangkan r tabel pada taraf signifikansi 5% untuk sampel sebesar 183 orang adalah sebesar 0,144, sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$.

PEMBAHASAN

Penjelasan diskripsi dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 183 orang. Variabel intensitas menonton dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) sebesar 28.5027 nilai minimum sebesar 19.00, nilai maximum sebesar 52.16 dengan nilai standar deviation sebesar 4.23210. Kemudian, pada variabel hedonis dapat dilihat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) sebesar 23.2678, nilai minimum sebesar 14.00, nilai maksimum 40.00, dengan standar deviation sebesar 3.68683. Berdasarkan dari hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa intensitas menonton memiliki pengaruh 3% terhadap perilaku hedonis pada siswa SMAN 3 Bekasi. Dilihat dari hasil data statistic terdapat pengaruh intensitas menonton terhadap perilaku hedonis pada SMAN 3 Bekasi.

Hasil penelitian untuk variabel intensitas menonton dapat disimpulkan bahwa dari 183 responden didapatkan 30 orang (16,3 %) berada pada

tingkat intensitas menonton yang tinggi, 118 orang (64,1%) berada pada kategori sedang dan 36 orang (19,6%) berada pada tingkat kategori yang rendah. Hasil penelitian untuk variabel hedonis dapat disimpulkan bahwa dari 183 responden didapatkan 22 orang (12,0%) memiliki hedonis yang tinggi, 139 orang (76%) memiliki hedonis yang sedang dan 22 orang (12,0%) memiliki hedonis yang rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2012). Penyusun Skala Psikologi. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- B. Wibisono (2009), sejarah penemuan televisi dan perkembangannya, *ejournal*, vol II-1, II-2.
- Novan Top. (2015, Mei 4). Dampak Positif Dan Negatif Menonton Televisi. Reteived 21 November 2016 from <http://www.totalserve.biz>
- Khairunisya manza. (2014, Juni 24). Dampak sinetron Bagi para generasi muda Indonesia. Reteived 21 november 2016 from <http://www.kompasiana.com>
- Renny Y. Adystiani. (2011, Agustus 14). Wah, gadis ini operasi lidah demi belajar bahasa korea. Reteived 21 november 2016 from <http://archive.tabloidbintang.com>
- Najib020. (2012, januari 1). 4 tayangan televisi ini telah renggut nyawa anak-anak. Reteived 21 november 2016 from <https://www.kaskus.co.id>
- Diane E. Papalia (2008). Psikologi Perkembangan. Jakarta. PT. Kencana Prenada Media Group. ISBN: 978-979-1486-14-9
- B. Wibisono (2009), sejarah penemuan televisi dan perkembangannya, *ejournal*, vol II-1, II-2
- Adhi sanjaya. (2016). 3 sinetron remaja yang populer, dengan alur ceritanya, bikin abg jadi baper. Reteived 2016 Desember 07 from Tribun news bogor.com
- Niki wulan sari. (2007). Hubungan intensitas menonton tayangan *reality show* prososial dengan perilaku prososial pada mahasiswa UIN Suska Riau Skripsi. Riau: UIN Suska Riau.
- Hendra prijatna (2012). Hubungan antara menonton acara informasi di televisi terhadap perilaku belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Reteived 10 Desember 2016 From <http://hendraprijatna68.files.wordpress.com>

- Tiara A. Ulfah (2009) Gaya hidup hedonis pada mahasiswa yang mengunjungi tempat hiburan malam di tinjau dari motif afiliasi. *e-journal vol III* hal 289-290.
- Titin Nurhidayati (2012) impementasi teori belajar ivan petrovich Pavlov(*calassical conditioning*) dalam pendidikan jurnal falasifa Vol 3, No 1.
- Ratnawati (2016). Kajian psikologi tentang pendekatan teori reinforcement dalam proses pembelajaran jurnal IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *ejournal 651-2246-1-PB*.
- Sarlito Sarwono (1999) Teori teori psikologi social. Jakarta: PT. Balai Pustaka ISBN:9796661187.
- Qumurin N.Lala (2015) pemikiran pendidikan moral alberbandura *jurnal vol III. 740-2200-1-PB*.
- Tri M.Ingarianti (2015) *Psychological Meaning of money* dengangaya hidup hedonis di kota malang. ISBN: 978-979-796-324-8
- Wikipedia(2014). Remaja Reteived 9 desember 2016 from www.wikipedia.com
- PKD Saputra (2011) Definisi Remaja dan perkembanganya halaman 13-15 *ejournal*