

Adversity Quotient dalam Sinetron: Studi Perbandingan antara Indonesia dan Korea

DIYAH SULISTYORINI

Jurusan Bimbingan Konseling dan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang no 5 - Malang, 65145
E-mail: diyah_s_rini@yahoo.com

Diterima 20 April 2010, Disetujui 23 Juni 2010

Abstract: Indonesian serial drama or often called *sinetron* has been dominated television show in Indonesia. Most television viewers spend their most time to watch *sinetron*. Meanwhile, there is a serious phenomenon that the number of depression has been increased throughout the world, including in Indonesia. Therefore, Adversity Quotient, defined as one's capacity to face and overcome adversity in his/her life, which stated by Stoltz, becomes necessary to discuss. There are three types of AQ: Quitters (the ones who choose to quit and ignoring the opportunity); Campers (the ones who are afraid to take risks and choose to be satisfied with what they have gained); and Climbers (the ones who do not allow anything to stop them to move forward).

This was a qualitative descriptive study with non-frequentive content analysis technique to analyze the data. The samples of this study were 15 of Indonesian *sinetron* and 15 Korean *sinetron*. The samples were taken by incidental sampling technique.

The result of this study demonstrated that most of *sinetron's* characters (62%) were categorized as Campers, 31% were Quitters, and only 7% were Climbers. Meanwhile, in Korean *sinetron*, there were 56% Climbers, 36% Campers, and 8% Quitters. The conclusion was Indonesian *sinetron* showed less climbers characteristics than Korean *sinetron*. In *sinetron*, success was associated with religious efforts, whereas in Korean *sinetron* success was related with hard work and optimistic attitude.

Key words: Adversity Quotient, Indonesian *sinetron*, Korean *sinetron*, n-Ach

PENDAHULUAN

Tidak perlu dipertanyakan lagi bahwa *sinetron* Indonesia adalah program yang sangat penting bagi sebagian besar stasiun TV dan *prime time* adalah jam tayang yang dipenuhi oleh program ini. Beberapa *channel* TV bahkan masih bersaing dengan program *sinetron* hingga tengah malam.

Sinetron merupakan bentuk drama seri yang ditayangkan oleh televisi-televisi Indonesia. Drama seri yang dimaksudkan di dalam tulisan ini adalah kisah drama fiksi dengan format film televisi yang kisahnya terus bersambung sampai beberapa episode. Drama seri ini mendapatkan sebutan dan format yang berbeda-beda di setiap negara. Di Amerika Serikat misalnya, drama seri yang ceritanya terus bersambung dalam episode yang panjang ini disebut *soap opera*. Di negara-negara Amerika Latin sering disebut *telenovela*, dan di Indonesia sering disebut *sinetron* yang merupakan singkatan dari sinema elektronik. Pada awalnya *sinetron* ini mengikuti format

telenovela yang berupa melodrama dengan plot cerita yang berkisar pada kisah cinta segitiga, perebutan warisan, pengkhianatan, dan lain-lain. Namun ketika *sinetron* Asia, khususnya *sinetron* Korea, Taiwan dan Jepang mulai populer, *sinetron* banyak berkiblat pada *sinetron-sinetron* seri Asia. *Sinetron* Korea sendiri sering disebut K-Drama yang secara umum memiliki dua genre. Genre pertama hampir sama dengan *telenovela*, namun dengan dengan plot *ending* yang lebih singkat. Genre lainnya adalah *Korean historical drama (as sa geuk)* yang merupakan dramatisasi dari kisah sejarah Korea.

Pemirsa dihadapkan pada beragam pilihan judul *sinetron*. Jika mereka tidak menyukai satu judul *sinetron*, mereka dapat memilih judul lainnya. Dengan mudah, mereka dapat berpindah di antara dua atau lebih *sinetron* pada saat yang bersamaan. Hingga saat ini, tampaknya *sinetron* masih merupakan program yang paling banyak ditonton. Berdasarkan data kepe-
mirsaan AGB Nielsen Media Research di tahun 2007, walaupun porsi tayang *sinetron* hanya 10% (sekitar

925 jam/bulan) dari total jam tayang, porsi waktu waktu yang dihabiskan pemirsa untuk menonton sine-tron adalah yang terbesar, yaitu sekitar 24% (rata-rata 19 jam/bulan). Lebih lama 1 hingga 18 jam dibandingkan waktu yang dihabiskan pemirsa untuk menonton program-program lainnya. Oleh karenanya, masih menurut data dari AGB Nielsen Media Research, dengan memuncaknya potensi pemirsa di jam tayang utama, maka pemeringkatan program televisi berdasarkan *rating* pun acapkali menempatkan sinetron di posisi dengan pemirsa terbanyak.

Sementara itu, 21% pemirsa TV adalah anak-anak berusia 5-14 tahun. Kepemirsaaan anak pun termasuk tinggi dibandingkan dengan target pemirsa yang lebih dewasa, terutama antara jam 6.00 sampai 10.00 dan antara jam 12.00 sampai 21.00. Jumlahnya dapat mencapai 1.478.000 individu pada saat jam tayang utama (18.00-21.00) dari total populasi TV yang berjumlah 42.645.497 individu di 10 kota survei AGB Nielsen pada tahun 2008, kepemirsaaan anak ini tampak mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Jika dilihat dari waktu menonton, rata-rata anak menghabiskan 3 jam per hari untuk menonton TV dengan 20 menit di antaranya untuk menonton program anak. Sementara untuk program sinetron, mereka rata-rata menghabiskan waktu 50 menit per hari. Yang menarik adalah adanya perbedaan kebiasaan menonton pada anak-anak yang berasal dari kelas menengah atas dengan anak-anak dari kelas menengah ke bawah. Anak-anak kelas menengah atas punya kecenderungan lebih selektif menonton program yang sesuai dengan usianya, yang terlihat dari tontonannya yang lebih variatif, di antaranya kartun anak, film barat anak, musik, sepak bola dan sinetron. Sementara tontonan anak-anak kelas menengah bawah masih didominasi oleh sinetron (AGB Nielsen Media Research Newsletter, 2008).

Telah dilakukan pula berbagai survey mengenai isi dan dampak dari tayangan sinetron ini. Di antaranya yang dilakukan oleh yayasan SET, bergerak di bidang media riset, yang melansir data riset terhadap 212 orang responden dari berbagai kalangan dengan metode kuota sampling terhadap kalangan yang memiliki perhatian terhadap tayangan televisi dan mampu memberikan penilaian kritis terhadap program televisi pada tahun 2009). Responden-responden ini menilai bahwa tayangan sinetron tidak meningkatkan emansipasi sosial, tidak memberikan model perilaku yang baik, sarat kekerasan, tidak ramah pada anak dan tidak ramah lingkungan. Riset ini juga menunjukkan bahwa televisi lebih mengutamakan program hiburan dan dinyatakan sebanyak 93,4%, namun kualitasnya sangat buruk dengan angka 40,1% responden yang setuju. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa kuantitas acara hiburan tidak berbanding lurus dengan kualitasnya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) menyatakan bahwa 40% sinetron remaja mengandung kekerasan psikologis dan fisik mulai ringan sampai berat, yang berupa ekspresi kekerasan verbal sebanyak 56%, dan kekerasan finansial 36%. Perempuan menjadi korban terbanyak dalam adegan kekerasan psikologis (39%), kekerasan relasional (33%), dan kekerasan seksual (35%). Sementara itu adegan mistik juga memiliki porsi yang cukup besar dalam sinetron yaitu 76%. Makhluk gaib yang berbentuk peri, putri duyung, bidadari, hantu, dan lain-lain paling sering dimunculkan (55%). Pemuka agama hanya muncul dalam beberapa adegan sehingga angka tidak cukup signifikan untuk dimasukkan dalam hasil penelitian ini. Manusia yang terlibat dalam adegan mistik (43%) lazimnya muncul dalam adegan-adegan yang memperlihatkan interaksi antara manusia dengan makhluk mistik. Pada simpulan dari penelitian tersebut dinyatakan bahwa sinetron didominasi oleh adegan yang tidak sesuai dengan moralitas (86%). Adegan yang sesuai dengan moralitas (seperti menolong teman, menghormati orangtua, bersikap sopan, berdoa) hanya ditemukan tak lebih dari 14%.

Sementara itu, kita sedang mengalami berbagai kesulitan dalam segala sisi kehidupan seperti ketidakpastian akan masa depan, tingkat kejahatan yang meningkat secara dramatis, rasa cemas yang memuncak terhadap kondisi perekonomian, perusakan lingkungan, kehidupan berumah tangga yang tidak bahagia, krisis moral yang melanda seluruh bangsa, dan hilangnya kepercayaan terhadap lembaga-lembaga, termasuk sistem pendidikan kita. Hal ini menyebabkan jumlah orang yang mengalami depresi meningkat secara drastis dari tahun ke tahun dan dialami pada usia yang semakin muda (Seligman, 1995). Data ini didukung oleh data yang dimiliki oleh WHO (2008) yang menyatakan bahwa setiap tahunnya sekitar satu juta orang di dunia yang tewas akibat bunuh diri. Ini setara dengan angka kematian global sebanyak 16 jiwa per setiap 100 ribu orang, atau 1 kematian setiap 40 detik. Di Amerika Serikat 30% remaja pernah mencoba bunuh diri, dan 4 dari 5 remaja masuk rumah sakit jiwa. Sampai saat ini, WHO belum memiliki data pasti mengenai angka bunuh diri di Indonesia. Namun, jika kita melihat berita-berita di media massa, sepertinya peristiwa bunuh diri merupakan berita yang dapat kita temui hampir setiap minggu. Bunuh diri dilakukan oleh berbagai usia, mulai orang dewasa sampai dengan anak-anak. Motif bunuh diri pun cenderung bervariasi, mulai alasan kesulitan ekonomi,

permasalahan cinta sampai dengan hal sepele seperti tidak dituruti keinginannya oleh orang tua. WHO (2009) menyebut bahwa bunuh diri sebagai problem yang kompleks yang melibatkan faktor psikologis, sosial, biologis, budaya dan lingkungan.

Terlepas dari kemungkinan adanya masalah psikologis yang lebih dalam pada diri orang-orang yang melakukan bunuh diri, media massa perlu berhati-hati dalam menayangkan program-programnya. Pentingnya kewaspadaan media massa ini relevan jika dikaitkan dengan depresi reaktif. Depresi reaktif dikenal pula sebagai problem penyesuaian yang disertai dengan suasana hati depresif. Berbeda dengan asumsi bahwa bunuh diri adalah manifestasi masalah psikologis yang kromis, depresi reaktif justru bersifat akut. Reaksi depresif berlangsung mendadak, dan dapat terjadi hanya karena problem sehari-hari, sehingga tidak dimasukkan dalam daftar gangguan mental. Sifat pemunculannya yang tiba-tiba, diperkuat oleh kemungkinan adanya kecenderungan individu untuk menduplikasi perilaku, menciptakan prakondisi yang rentan bagi munculnya keputusan-keputusan spontan untuk mengambil bunuh diri sebagai jalan pintas ke alam baka. Apalagi, sesuai temuan WHO(2009), berbeda dengan depresi dan dan penyalahgunaan alkohol sebagai penyebab dominan bunuh diri di Amerika dan Eropa, tindakan serupa di Asia justru lebih dikarenakan oleh impulsivitas. Rangsangan kecil apapun dapat diduga sebagai faktor berlangsungnya bunuh diri sebagai produk sikap-perilaku bunuh diri (Amril, 2009).

Penyelesaian konfrontatif dan berjuang melawan kesulitan sangatlah penting dalam kehidupan manusia karena seseorang hidup bahagia atau tidak bergantung pada seberapa baik ia menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang ia hadapi. Kenyataan-kenyataan di atas menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja kita kurang mampu mengontrol emosi mereka ketika menghadapi situasi yang serius, malahan mereka melarikan diri dari masalah tersebut dengan melakukan hal-hal yang salah. Menurut Stoltz (2000) yang mengemukakan tentang *Adversity Quotient* (AQ), orang-orang yang responnya buruk terhadap situasi-situasi yang sulit, menderita dalam segala segi kehidupan mereka. Oleh karenanya, *Adversity Quotient* (AQ), yaitu kapasitas seseorang dalam menghadapi dan mengatasi penderitaan dalam hidupnya, menjadi diskusi yang penting untuk dapat turut menjaga generasi muda kita agar dapat menghadapi kesulitan-kesulitan dalam kehidupan mereka dan terhindar dari keputusasaan, perasaan tidak berdaya dan depresi. Mungkin tidak ada ancaman yang lebih besar, terhadap kehidupan dan kelangsungan hidup kita sebagai spesies di masa

depan, daripada epidemik berhentinya dan hilangnya harapan yang sama besarnya, yang ditimbulkan oleh dinding kesulitan yang menjulang. AQ adalah variabel yang menentukan apakah seseorang tetap memiliki harapan dan terus memegang kendali dalam situasi yang sulit. Kemampuan untuk mendaki menembus adversitas ditentukan oleh AQ (Stoltz, 2000).

Adversity Quotient. *Adversity Quotient* (AQ) dikemukakan oleh Paul Stoltz berdasarkan hasil risetnya yang memanfaatkan tiga cabang ilmu pengetahuan, yaitu psikologi kognitif, psikoneuroimunologi, dan neurofisiologi, di mana AQ memasukkan dua komponen penting dari setiap konsep praktis, yaitu teori ilmiah dan penerapannya di dunia nyata. Stoltz (2000) mengungkapkan bahwa AQ yang menggambarkan seberapa baik kita bertahan dalam kesulitan atau penderitaan kita dan kemampuannya untuk mengatasi dan memenangkannya, merupakan suatu indikator yang lebih baik daripada IQ, pendidikan atau bahkan ketrampilan sosial.

Paul Stoltz menyatakan bahwa kita dilahirkan dengan satu dorongan inti untuk terus mendaki. Pendakian yang dimaksudkannya adalah menggerakkan tujuan hidup ke depan, apapun tujuan itu. Pendakian tersebut dapat berkaitan dengan mendapatkan pangsa pasar, mendapatkan nilai yang lebih bagus, memperbaiki hubungan dengan relasi kerja, menjadi lebih mahir dalam segala hal yang dikerjakan, menyelesaikan satu tahap pendidikan, membesarkan anak menjadi seorang bintang, mendekati diri pada Tuhan, atau memberikan kontribusi yang berarti selama masa hidup, dorongan itu bersifat imperatif. Orang-orang yang sukses sama-sama memiliki dorongan yang mendalam untuk berjuang, untuk maju, untuk meraih cita-cita, dan mewujudkan impian mereka. Akan tetapi, setiap orang memiliki respon yang berbeda-beda terhadap pendakian, dan sebagai akibatnya dalam hidup ini mereka menikmati berbagai macam tingkat kesuksesan dan kebahagiaan. Stoltz menggolongkan respon-respon tersebut menjadi tiga jenis, yaitu *Quitters*, *Campers*, dan *Climbers*.

Quitters adalah orang-orang yang memilih untuk keluar, menghindari kewajiban, mundur dan berhenti. Mereka menghentikan pendakian. Mereka menolak kesempatan yang diberikan oleh gunung. Mereka mengabaikan, menutupi atau meninggalkan dorongan inti yang manusiawi untuk mendaki. Sedangkan *Campers* adalah orang-orang yang setelah mendaki tidak seberapa jauh, mengakhiri pendakiannya karena kekhawatirannya akan pendakian yang lebih jauh. Mereka mencari tempat datar yang nyaman sebagai tempat berkemah dan bersembunyi dari situasi yang

tidak bersahabat. Mereka memilih untuk menghabiskan sisa-sisa hidup mereka dengan duduk di situ. Berbeda dengan *Quitters*, *Campers* sekurangnya telah menanggapi tantangan pendakian itu. Mereka telah mencapai tingkat tertentu. Perjalanan mereka mungkin memang mudah, atau mungkin mereka telah mengorbankan banyak hal dan telah bekerja dengan rajin untuk sampai ke tempat di mana mereka kemudian berhenti. Namun demikian, *Campers* tidak mungkin mempertahankan keberhasilan itu tanpa melanjutkan pendakiannya, karena yang dimaksud dengan pendakian adalah pertumbuhan dan perbaikan seumur hidup pada diri seseorang. Jenis ketiga adalah *Climbers*. Tanpa menghiraukan latar belakang, keuntungan atau kerugian, nasib buruk atau baik, *Climbers* terus mendaki. *Climbers* adalah pemikir yang selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan, dan tidak membiarkan umur, jenis kelamin, ras, cacat fisik atau mental, atau hambatan lainnya menghalangi pendakiannya.

Menurut definisinya, *Quitters* menjalani kehidupan yang tidak terlalu menyenangkan. Mereka meninggalkan impian-impian mereka dan memilih jalan yang mereka anggap lebih datar dan lebih mudah. Ironisnya, seiring dengan berlalunya waktu, *Quitters* mengalami penderitaan yang jauh lebih pedih daripada daripada yang ingin mereka elakkan dengan memilih untuk tidak mendaki. Sebagai akibatnya, *Quitters* sering menjadi sinis, murung dan mati perasaannya. Sementara *Campers* juga menjalani kehidupan yang tidak lengkap. Perbedaannya terdapat pada tingkatannya. Mereka mungkin merasa cukup senang dengan ilusinya sendiri tentang apa yang sudah ada, dan mengorbankan kemungkinan untuk melihat atau mengalami apa yang masih mungkin terjadi. *Campers* merasa puas dengan mencukupkan diri dan tidak mau mengembangkan diri. Jika menurut hirarki kebutuhan Abraham Maslow, *Campers* berhasil mencapai mencukupi kebutuhan dasar, rasa aman bahkan rasa cinta dan memiliki. Akan tetapi, mereka berhenti sampai di situ, akibatnya, mereka telah mengorbankan puncak dari hirarki kebutuhan, yaitu aktualisasi diri. *Campers* menjadi sangat termotivasi oleh kenyamanan dan rasa takut. Hanya *Climbers* yang menjalani hidupnya secara lengkap. Untuk semua hal yang mereka kerjakan. Mereka benar-benar memahami tujuannya dan dapat merasakan gairahnya. Mereka mengetahui bagaimana perasaan gembira sesungguhnya, dan mengenalinya sebagai anugerah dan imbalan atas pendakian yang telah dilakukan. Oleh karena tahu bahwa mencapai puncak itu tidak mudah, maka *Climbers* tidak pernah melupakan "kekuatan" dari perjalanan yang telah ditempuhnya.

Mengetahui bahwa memperbaiki cara dalam

merespon kesulitan akan memperbaiki kemampuan untuk mengatasi dan bertahan terhadap kesulitan. Apabila kesulitan meningkat, akan dibutuhkan kreativitas, keberanian, keteguhan hati, ketekunan, dan keuletan yang lebih besar.

Tinjauan Psikologi Kognitif. Menurut eksperimen yang dilakukan oleh Seligman (1995), perasaan tidak berdaya merupakan suatu proses yang dipelajari, suatu perilaku yang praktis menghancurkan dorongan mereka untuk bertindak. Ketidakberdayaan yang dipelajari itu menginternalisasi keyakinan bahwa apa yang dikerjakan tidak ada manfaatnya. Hal ini menyapakan kemampuan seseorang untuk memegang kendali. Ketidakberdayaan yang telah dipelajari merupakan hambatan definitif bagi pemberdayaan yang akan berakibat pada pendakian. Ini merupakan suatu pola pikir yang dapat dirumuskan, yang dapat menggerogoti semua aspek keberhasilan. Ketidakberdayaan yang telah dipelajari itu mengurangi kinerja, produktivitas, motivasi, energi, kemauan untuk belajar, perbaikan diri, keberanian mengambil resiko, kreativitas, kesehatan, vitalitas, keuletan, dan ketekunan. Ketidakberdayaan menciptakan *Quitters* dan *Campers*.

Tinjauan Neurofisiologi. *Neurofisiologi* berusaha menjelaskan terbentuknya AQ. Proses belajar berlangsung di wilayah sadar bagian luar yang disebut *cerebral cortex*. Namun, lama-kelamaan, jika terjadi pengulangan sebuah pola pikir atau perilaku yang baru, kegiatan itu berpindah ke wilayah otak bawah sadar yang bersifat otomatis. Wilayah ini disebut *basal ganglia*. Semakin sering pengulangan, semakin otomatis dan tidak disadari tindakan itu. Kebiasaan itu segera berubah dan lama-kelamaan diperkuat. Maka, semakin sering pengulangan pikiran atau tindakan yang destruktif, pikiran atau tindakan itu juga akan semakin dalam, semakin cepat, dan semakin otomatis.

Dimensi-dimensi Adversity Quotient. Paul Stoltz dalam mengukur AQ mengungkapkan bahwa AQ terdiri atas empat dimensi yaitu dimensi *Control* (C), *Origin/Ownership* (O), *Reach* (R), dan *Endurance* (E).

Dimensi C mempertanyakan berapa banyak kendali yang dirasakan terhadap sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Orang yang memiliki *Control* yang tinggi adalah orang yang memiliki kontrol dan pengaruh yang signifikan dalam menghadapi situasi yang sulit. Dalam hal ini mereka tetap menemukan bagian situasi. Sementara orang yang memiliki AQ rendah adalah orang yang tidak memiliki kontrol yang

rendah terhadap situasi dan seringkali menyerah.

Dimensi O mempertanyakan seberapa jauh tanggung jawab yang diakui oleh seseorang dalam menghadapi suatu masalah dan seberapa jauh seseorang dapat diandalkan dan berperan untuk menjadikan situasi menjadi lebih baik. Orang yang memiliki AQ tinggi adalah orang yang memiliki penyesalan yang sewajarnya, belajar dari kesalahan dirinya maupun orang lain dan bersikap sangat bertanggung jawab. Sementara orang yang memiliki O yang rendah adalah orang yang merasa menjadi korban, merasa tidak berdaya, konsep diri yang keliru, terlalu mempersalahkan diri sendiri, depresi; mempersalahkan keadaan atau orang lain, tidak berkembang, menyerah.

Dimensi R mempertanyakan sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian-bagian lain dari kehidupan seseorang. Respon-respon dengan AQ yang rendah akan membuat kesulitan merembes ke segi-segi lain dari kehidupan seseorang. Sedangkan orang dengan AQ tinggi akan membuat kemunduran-kemunduran ataupun tantangan-tantangan tetap di satu segi dan tidak membiarkannya merembes ke sisi lain pekerjaan dan kehidupannya.

Dimensi E (daya tahan) adalah dimensi yang mempertanyakan berapa lamakah kesulitan akan berlangsung dan berapa lamakah penyebab kesulitan tersebut akan berlangsung. Orang dengan AQ tinggi mampu memelihara harapan dan optimisme dalam menghadapi kesulitan. Namun, orang dengan AQ rendah menganggap penderitaan berlangsung pada waktu yang tak terbatas atau bahkan permanen.

METODE

Sampel Penelitian. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 15 sinetron Indonesia dan 15 sinetron Korea.

Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *incidental sampling*. Sampel tersebut tidak terencana dan hasil dari pengumpulan data tersebut tidak didasarkan pada suatu metode yang baku, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan. Di mana judul-judul sinetron Indonesia dan Korea yang digunakan adalah judul-judul yang telah ditonton oleh penulis, tanpa ada karakter sampel yang lebih spesifik. Adapun judul-judul yang digunakan sebagai sampel adalah sebagai berikut :

1. Sinetron Indonesia

Inayah, Suami-suami Takut Istri, Sekar, Isabella, Doa dan Karunia, UFO, Cintra Fitri, Bayu Cinta Luna, Melati untuk Marvel, Kaus Kaki Ajaib, Si Mamat Anak Pasar Jangkrik, Melati Untuk Marvel, Putri Cahaya, Legenda Jaka Tarub, Lasmmini, Kepompong, Doa Baim.

2. Sinetron Korea

Brilliant Legacy, Boys Before Flowers, Coffee Prince, Princess Hours, Jewel in the Palace, Starway to Heaven, The Great Queen Seon Deok, My Sassy Girl, My Lovely Samsoun, Full House, Love Story in Harvard, Lovers in Paris, Hotellier, Something Happened in Bali, Style.

Teknik Analisis Data. Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Analisis isi yang digunakan bersifat kualitatif (*non-frekuensi*). Oleh karenanya, analisis ini lebih menekankan pada pemaknaan daripada penjumlahan unit kategori. Analisis isi pada dasarnya merupakan suatu teknik sistematis untuk menganalisis isi pesan dan mengolah pesan, atau suatu alat untuk mengobservasi dan menganalisis isi perilaku komunikasi yang terbuka dari komunikator yang dipilih (Budd, 1967 dalam Bungin Burhan). McClelland (dalam Mikarsa, 1995) menggunakan analisis isi dalam penelitian lintas budaya antara negara-negara kontemporer untuk melihat taraf motivasi bereprestasi dalam cerita anak. Analisis isi juga seringkali digunakan dalam penelitian di mana pertanyaan permasalahan penelitian dapat dijawab secara langsung dari deskripsi atribut isi.

Adapun kategori isi yang akan digunakan adalah empat dimensi AQ (*Control, Ownership/Origin, Reach, Endurance*) pada tiap-tiap tokoh yang akan diidentifikasi. Tokoh-tokoh yang akan diidentifikasi terbatas pada tokoh-tokoh utama (tokoh antagonis termasuk di dalamnya).

Pengamatan pada impresi, dialog, pemikiran tokoh, perilaku tokoh yang berkaitan dengan respon tokoh dalam menghadapi *adversity* akan digunakan untuk menganalisis dimensi-dimensi (CORE) AQ pada setiap tokoh. Jenis kelamin, status ekonomi, profesi tokoh dan akhir penyelesaian masalah akan digunakan sebagai data sekunder yang akan digunakan untuk menganalisis isi sinetron dari perspektif *Adversity Quotient*.

HASIL

Sinetron Indonesia. Hasil dari analisis karakter dari tokoh-tokoh utama pada sampel sinetron Indonesia menunjukkan bahwa sebagian besar tokoh utama sinetron, baik tokoh protagonis maupun antagonis, tergolong *Campers*, yaitu sebanyak 62%. Sisanya adalah 31% tergolong *Quitters* dan 7% tergolong *Climbers*. Mayoritas tokoh dalam sinetron Indonesia hanya mencari kenyamanan, kurang berani mengambil resiko, kurang memiliki usaha-usaha untuk mengembangkan diri secara terus menerus, mudah

merasa bersalah namun kurang memahami makna tanggung jawab, namun cukup mampu bertahan dalam kesulitan dan memiliki kesediaan untuk bekerja keras.

Dimensi *Control* pada sinetron 56% berada pada kisaran rendah, 37% berada pada kisaran tengah dan 7% tergolong tinggi. Dimensi *Control* tampak lebih tinggi pada tokoh-tokoh antagonis daripada protagonis. Tokoh protagonis menunjukkan dimensi C pada kisaran rendah, sedangkan tokoh antagonis menunjukkan sikap dan perilaku yang berada pada kisaran tengah. Pada setiap sinetron tampak bahwa tokoh-tokoh protagonis menganggap masalah dan penderitaan yang mereka alami berada di luar kendali mereka. Hal ini tampak dari pemikiran dan perilaku mereka yang kurang memiliki usaha-usaha untuk kembali mengendalikan situasi. Sementara pada tokoh antagonis, usaha-usaha untuk mengendalikan situasi yang sulit masih tampak, walaupun hal itu kurang dapat dipertahankan ketika mereka mengalami kegagalan dalam usahanya.

Pada analisis dimensi *Origin/Ownership*, tidak tampak perbedaan yang mencolok antara tokoh antagonis dan protagonis. Keduanya berada pada kisaran rendah. Hanya saja, pada tokoh protagonis (47%) cenderung berada kategori kisaran rendah pada *Origin* dan lebih tinggi pada *Ownership*, sebaliknya pada tokoh antagonis (44%) lebih menunjukkan kisaran rendah pada *Ownership*, dan 7% tinggi pada keduanya. Pada tokoh-tokoh protagonis, mereka biasanya cenderung menyalahkan diri sendiri secara berlebihan ketika mengalami kesulitan. Bahkan tidak jarang ditampilkan tokoh-tokoh tersebut menyalahkan diri mereka untuk kesalahan yang diperbuat oleh orang lain. Hal ini menyebabkan mereka mengalami perasaan tidak berdaya dan kesedihan yang hebat. Sementara pada tokoh antagonis, ditunjukkan bahwa mereka cenderung menuding orang lain yang bertanggungjawab atas kesulitan yang mereka alami.

Pada dimensi *Reach*, 57% berada pada kisaran tengah, di mana permasalahan-permasalahan dalam pekerjaan cenderung tidak sampai memengaruhi situasi hubungan dengan orang lain (pasangan, sahabat atau keluarga). Sedangkan kebanyakan tokoh antagonis, memiliki dimensi R yang berada pada kisaran rendah (46%), di mana mereka sering mencampuradukkan permasalahan di dalam pekerjaan dengan relasi sosial mereka, sehingga menimbulkan konflik dengan orang lain yang sebenarnya tidak berkaitan dengan permasalahan dalam pekerjaan tersebut. Sebanyak 7% berada kisaran tinggi (pada dimensi *Reach*).

Pada dimensi *Endurance*, 24% tokoh utama

(terdiri dari protagonis dan antagonis) berada pada kisaran tinggi, 65% berada pada kisaran tengah, dan 11% berada pada kisaran rendah. Pada dimensi ini tidak terdapat perbedaan menyolok pada tokoh protagonis dan antagonis. Mayoritas tokoh cukup mampu merespon peristiwa-peristiwa buruk dan penyebab-penyebabnya sebagai sesuatu yang tidak berlangsung secara permanen dan akan berlalu. Pada peristiwa-peristiwa yang sangat buruk, para tokoh cenderung kehilangan harapan, tapi 24% tokoh cukup mampu melihat harapan di dalam masa yang sulit.

Secara umum, tokoh yang tergolong *Climbers* memiliki dimensi C, R, dan E yang berada pada kisaran tinggi dan O yang berada pada kisaran tinggi atau tengah. Sedangkan, tokoh yang tergolong *Campers* memiliki dimensi C dan R yang tinggi, O berada kisaran tengah atau rendah, dan E pada kisaran tengah. Sedangkan *Quitters* memiliki dimensi C, O, R, dan E yang berada pada kisaran rendah.

Sinetron Korea. Pada sinetron Korea, 56% tergolong *Climbers* (terutama pada tokoh protagonis), 36% *Campers* dan 8% tergolong *Quitters*. *Quitter* biasanya menjadi karakter dari tokoh antagonis dan merupakan sifat yang tidak disukai. Transformasi karakter juga didapatkan dalam plot cerita sinetron Korea, di mana beberapa tokoh mengalami perubahan dari golongan *Quitters* pada awal cerita dan bertransformasi menjadi *Campers* dan bahkan *Climbers* pada akhir cerita. Tokoh-tokoh sinetron Korea pada dimensi *Control* 52% berada pada kisaran tinggi, 40% berada pada kisaran tengah, dan 8% pada kisaran rendah. Pada dimensi ini tidak terdapat perbedaan menyolok antara tokoh antagonis dan protagonis. Keduanya menunjukkan keyakinan dan usaha-usaha untuk mengendalikan situasi ketika mengalami permasalahan.

Pada dimensi *Origin* dan *Ownership*, mayoritas (88%) tokoh-tokoh sinetron Korea berada pada kisaran tengah, 4% pada kisaran tinggi, dan 8% pada kisaran rendah. Mayoritas subyek merespon peristiwa-peristiwa sulit terkadang sebagai sesuatu yang berasal dari luar, dan terkadang berasal dari diri sendiri. Dalam hal pekerjaan, biasanya tokoh-tokoh tersebut memiliki tanggung jawab yang tinggi dan menganggap permasalahan tersebut berasal dari dalam diri. Namun dalam hal relasi sosial atau percintaan, seringkali yang mendominasi adalah perasaan bersalah yang berlebihan dan perasaan tidak berdaya.

Pada dimensi *Reach*, 62% tokoh tergolong pada kisaran R yang tinggi, 30% tergolong pada kisaran R tengah, dan 8% tergolong kisaran rendah. Tokoh-tokoh tersebut secara umum cukup mampu bekerja secara optimal ketika mengalami masalah dalam segi

relasi. Terkadang pada peristiwa yang cukup berat, hal itu dapat mengganggu kinerjanya. Namun, tetap ditunjukkan pula terdapat faktor lain yang memengaruhi terganggunya kinerja tersebut.

Pada dimensi *Endurance*, 34% tokoh utama berada pada kisaran tinggi dan 58% berada pada kisaran tengah, dan 8% tergolong rendah. Mayoritas tokoh memiliki optimisme yang tinggi dalam menghadapi permasalahan. Hal ini menyebabkan mereka dapat bertahan ketika menghadapi masalah. Mereka memiliki cukup keyakinan bahwa permasalahan adalah sesuatu yang akan segera berlalu dan tidak bersifat permanen, walaupun, untuk masalah percintaan, tokoh terkadang mengalami kehilangan harapan dan merasa lemah.

Secara umum, tokoh yang tergolong *Climbers* memiliki dimensi C, R, dan E yang berada pada kisaran tinggi dan O yang berada pada kisaran tinggi atau tengah. Tokoh yang tergolong *Campers* memiliki dimensi C dan R yang tinggi, O berada kisaran tengah atau rendah, dan E pada kisaran tengah. Sedangkan *Quitters* memiliki dimensi C, O, R, E yang berada pada kisaran rendah.

SIMPULAN

Sinetron Indonesia masih didominasi tokoh-tokoh yang tergolong *Campers* dan *Quitters*. Sedangkan tokoh-tokoh dalam sinetron Korea telah banyak menggambarkan tokoh-tokoh *Climbers*. Budaya-budaya tertentu yang dipahami secara dangkal oleh pembuat-pembuat sinetron menyebabkan penyelesaian masalah cenderung berasal dari luar diri tokoh, sehingga tokoh tersebut tidak memiliki kontrol terhadap masalah, kurang memiliki usaha untuk terus mengembangkan diri dan mengesampingkan pentingnya kerja keras dan strategi penyelesaian masalah.

DISKUSI

Pada sinetron Indonesia golongan *Campers* mendominasi, *Quitters* juga cukup tinggi, dan hanya sedikit yang menunjukkan golongan *Climbers*. *Climbers* yang sedikit itu terdapat pada sinetron anak dan remaja seperti *Kepompong*. Sementara itu, sinetron Korea didominasi oleh golongan *Climbers* dan menampakkan sedikit sekali jumlah *Quitters*. Karakter *Quitters* tampaknya merupakan karakter yang merupakan karakter yang dianggap tabu pada budaya Korea. Kerja keras dan berjuang dalam mencapai tujuannya merupakan sesuatu yang tampaknya sangat diyakini oleh tokoh-tokoh dalam sinetron Korea.

Dalam hal pekerjaan, pada sinetron Indonesia ditunjukkan oleh beberapa tokoh yang bekerja keras dan menunjukkan sedikit semangat. Akan tetapi, tokoh-tokoh ini hampir tidak pernah menunjukkan inisiatif dan minat yang tinggi pada pekerjaan yang dilaksanakannya. Aktivitas kerja yang dilakukan juga jarang sekali menunjukkan profesi yang jelas dan lebih banyak menunjukkan aktivitas di belakang meja pada yang berstatus ekonomi tinggi dan aktivitas kerja kasar pada yang berstatus ekonomi rendah. Pada tokoh yang berstatus ekonomi rendah, aktivitas kerja yang dilakukan cenderung hanya menunggu perintah dan tidak menunjukkan pemikiran dan perilaku untuk mengembangkan dirinya ke jenjang yang lebih baik. Bagi tokoh yang berstatus ekonomi tinggi juga tidak terlalu berbeda. Pemikiran dan perilaku tokoh hanya menunjukkan usaha-usaha untuk mempertahankan kenyamanan yang telah mereka miliki tanpa berusaha untuk meningkatkannya. Dalam hal *relationship*, tokoh-tokoh ini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Stoltz, mereka cenderung mengorbankan kemampuan individunya dalam menjalin hubungan. Misalnya untuk alasan membahagiakan pasangan, sang tokoh rela mundur dari suatu kompetisi. Kurang ditampakan sikap saling mendukung antar pasangan dalam mengembangkan dirinya masing-masing. Mereka juga cenderung memberi ruang bagi rasa tidak nyaman dalam menjalin hubungan, daripada berusaha mencari cara-cara baru untuk meningkatkan kenyamanan. Tampak pula ketakutan-ketakutan mereka yang menonjol akan kehilangan pasangan sehingga cenderung memilih keputusan-keputusan aman, seperti menyimpan rahasia, mengikuti keinginan pasangan atau orang tua walaupun sebenarnya keinginan tersebut tidak membahagiakan.

Tokoh-tokoh utama pada sinetron Korea secara menyolok menampakkan perjuangan-perjuangan untuk terus mengembangkan dirinya. Minimal mereka berhenti ketika mereka telah mencapai kenyamanan, namun hampir tidak pernah ditampakan tokoh-tokohnya menyerah, kecuali hal itu dengan sengaja ditampakan, dan pada akhirnya tokoh tersebut akan menjerumuskan akibat negatif dari keputusannya untuk menyerah. Berbeda dengan tokoh-tokoh di sinetron Indonesia, tokoh-tokoh dalam sinetron Korea menunjukkan semangat dan kecintaan pada profesi mereka. Perjuangan dalam pencapaian keberhasilan dalam karir ditampakan secara menonjol pada adegan-adegannya. Tidak jarang, terutama pada sinetron Korea yang bertema sejarah, strategi-strategi kreatif dalam penyelesaian masalah ditampakan dalam adegan-adegan kunci. Tokoh yang mengalami kesuksesan adalah tokoh yang terus berjuang. Dalam hal percintaan, tokoh-tokoh dalam sinetron Korea juga

menunjukkan perjuangan yang berkesinambungan dan pantang menyerah. Antar pasangan juga tampak saling mendukung dalam mengembangkan dirinya masing-masing.

Dimensi *Control* merupakan dimensi yang cenderung rendah pada tokoh-tokoh *Campers* di sinetron-sinetron Indonesia. Hal ini paling sering dikaitkan dengan gambaran religiusitas, bahwa apa yang terjadi hanya bergantung pada pengaturan Tuhan, sehingga para tokoh tersebut, terutama yang protagonis tidak menunjukkan usaha-usaha untuk mengendalikan situasi dan menunjukkan kepasrahan yang dangkal.

Di sisi lain, religiusitas menjadi alasan atau pendukung kemampuan tokoh-tokoh di sinetron Indonesia untuk dapat memiliki harapan bahwa kesulitan yang dihadapinya akan berlalu. Hal ini juga ditunjukkan pada beberapa adegan dalam sinetron Korea, namun tidak menjadi penyebab yang signifikan untuk memiliki *endurance* yang tinggi. Kemandirian dan keyakinan akan kemampuan diri sendiri tampak lebih mendominasi *Adversity Quotient* yang tinggi pada tokoh-tokoh dalam sinetron Korea.

Hal yang juga menarik didiskusikan, pada sinetron Indonesia, terdapat perbedaan yang cukup menyolok pada karakter tokoh antagonis dan protagonis, namun tidak terdapat banyak perbedaan dalam merespon kesulitan dalam segi kehidupan yang berbeda, misalnya dalam masalah kerja dan percintaan. Sedangkan pada sinetron Korea, tokoh antagonis dan protagonis tidak memiliki perbedaan karakter AQ yang berbeda. Perbedaan lebih nyata terdapat pada respon-respon ketika mengalami masalah yang berada pada segi kehidupan yang berbeda. Hal ini tampaknya lebih disebabkan oleh dimensi R (*Reach*) pada tokoh-tokoh sinetron Korea yang cukup tinggi, sehingga mereka memiliki batasan yang tegas dalam merespon dan bersikap pada masing-masing segi kehidupan. Sedangkan perbedaan pada tokoh-tokoh sinetron Indonesia lebih disebabkan oleh karakter hitam putih yang sengaja diciptakan memiliki perbedaan yang sangat menyolok antara karakter baik dan jahat. Selain itu, jika pada sinetron Indonesia, situasi maupun segi kehidupan apapun berada di luar kontrol tokoh-tokoh sinetron, pada sinetron Korea, tokoh-tokohnya tampak memiliki keyakinan akan kontrol diri lebih tinggi pada saat menghadapi permasalahan kerja. Sedangkan pada permasalahan relasi sosial, mereka cenderung kurang memiliki keyakinan kontrol diri yang tinggi.

Catatan penting lainnya adalah penyelesaian masalah pada sinetron Indonesia yang sering kali memang berasal dari luar diri mereka, seperti tokoh yang miskin yang akhirnya menjadi kaya karena

menikahi orang kaya, mendapatkan warisan, mendapatkan bantuan dari makhluk-makhluk gaib seperti peri, bidadari, tokoh angkasa luar. Penyelesaian masalah biasanya bersifat kebetulan sehingga menekankan pada kesabaran dalam menghadapi kesulitan yang pada akhirnya akan berlalu sendiri. Sedangkan pada sinetron Korea, kesuksesan yang didapatkan seringkali berasal dari perjuangan yang telah ditunjukkan selama episode-episode drama tersebut berlangsung.

Dalam hal jenis kelamin juga terdapat hal yang menarik. Baik pada sinetron Indonesia maupun Korea, keduanya banyak didominasi oleh tokoh-tokoh utama protagonis perempuan. Hanya saja, karakter dari sudut pandang *Adversity Quotient* perempuan pada sinetron Indonesia dan Korea tampak sangat berbeda. Tokoh utama sinetron Indonesia digambarkan sebagai sosok yang cenderung mengalami ketidakberdayaan sehingga tidak berusaha keluar dari kesulitan, kurang memiliki strategi kreatif dalam penyelesaian masalah, cenderung menghindari konflik sehingga kurang mampu bersikap asertif. Sementara pada sinetron Korea, menggambarkan perempuan yang tidak mudah goyah dalam mencapai tujuannya, kreatif dalam mencari strategi penyelesaian masalah, pekerja keras, tidak takut pada konflik bahkan pada beberapa tokoh cenderung agresif, dan walaupun ada usaha untuk menyenangkan dan berkorban untuk orang lain, namun ia masih mencari kompensasi lain untuk menyenangkan dirinya sendiri, misalnya melalui karir.

Kecenderungan isi sinetron yang memiliki perbedaan yang cukup mencolok dalam hal *Adversity Quotient* dengan sinetron Korea hendaknya menjadi perhatian khusus kita. Menurut Conny Sharp (2005) yang membahas mengenai *cinematherapy*, melalui film individu dapat mengidentifikasi dirinya pada tokoh-tokoh dalam film dan mendapatkan pemahaman baru dari bagaimana mereka menghadapi masalah-masalahnya. Melalui film, penonton juga mengetahui bahwa orang lain juga telah melalui pengalaman dan emosi yang sama dengan mereka. Oleh karenanya, jika sinetron kita masih menggambarkan ketidakberdayaan yang dipelajari, maka tentunya akan membahayakan *Adversity Quotient* masyarakat kita.

Saran yang dapat diberikan dalam tulisan ini adalah (1) perlu adanya sosialisasi ke rumah-rumah produksi agar produk sinetron yang dihasilkan dapat menyisipkan muatan *Adversity Quotient* seperti yang diharapkan, (2) perlu lebih banyak pendidikan pada masyarakat mengenai *Adversity Quotient* agar dapat membimbing anaknya dalam memilih dan mendiskusikan tayangan TV.

DAFTAR PUSTAKA

- AGB Nielsen Media Research Indonesia (2007, April). Primetime – Sinetron? Benarkah? *AGB Nielsen Media Research Newsletter*. Diunduh dari <http://www.agbnielsenmediaresearch.org/newsletter/>
- AGB Nielsen Media Research Indonesia (Oktober, 2008). Kepemirsaaan anak terhadap sinetron semakin meningkat. *AGB Nielsen Media Research Newsletter*. Diunduh dari <http://www.agbnielsenmediaresearch.org/newsletter/>
- Amriel, R. I. (2009). <http://www.liputan6online.com/>
- Burhan, B. (2003). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mikarsa, H.L. (1995). Nilai moral dan ekonomi dalam dongeng dan bacaan anak: Studi perbandingan Indonesia dan Inggris. *Jurnal Psikologi Indonesia No.1-7*, hal. 1—6.
- Nuangchalerm., P., Tayraukhan, S., Pangma, R. (2009). Causal factors influencing Adversity Quotient of twelfth grade and third year vocational students. *Journal of Social Sciences 5*, 466-470.
- Sharp, C. (2005). *Cinematherapy: Theory and guidelines*. Diunduh dari: <http://www.ed.uab.edu/cinematherapy/home.html/>
- Stoltz, P. G. 2000. *Adversity Quotient: Mengubah hambatan menjadi peluang*. Terjemahan: T. Hermaya. Jakarta: PT. Grasindo.