

KEKERASAN DALAM PROGRAM ANAK

**(Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob
Squarepants)**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Kepada Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Sebagai Persyaratan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh :

NOPRI KOSUMA WIJAYA

L 100080097

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013

HALAMAN PERSETUJUAN

Naskah publikasi ini telah disetujui
oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk Diujikan oleh
Dewan Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Toharudin', with a long horizontal stroke extending to the left.

(M. Toharudin, Spd., M.A.)

ABSTRAK

KEKERASAN DALAM PROGRAM ANAK

(Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants)

Nopri Kusuma Wijaya

Prodi. Ilmu Komunikasi dan Informatika Fakultas Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Nofear1945@gmail.com

Televisi merupakan sebuah media massa yang sangat populer dan digemari oleh kebanyakan masyarakat bahkan hingga anak-anak. Persaingan yang ketat dari berbagai stasiun televisi, sedikit demi sedikit mulai melemahkan perhatian mereka kepada fungsi informasi dan pendidikan namun lebih menekankan kepada fungsi hiburan. *Spongebob Squarepants* merupakan sebuah program *cinema* animasi kartun anak yang hingga saat ini masih menghibur dan memanjakan anak-anak dilayar kaca. Dalam penyajiannya ditelvisi, program ini masih menampilkan adegan-adegan kekerasan fisik maupun kekerasan Psikologis. Dengan melihat fenomena tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk kecenderungan adegan kekerasan yang terdapat dalam film *Spongebob Squarepants* pada periode tanggal 01 - 08 Mei 2013. Dengan menggunakan metode analisis isi. Hasil penelitian ini, menunjukkan terdapat dua jenis kekerasan yang terdapat dalam tayangan program animasi kartun anak *Spongebob Squarepants* periode Tanggal 01 - 08 Mei 2013.

Kata Kunci : Kekerasan Fisik , Kekerasan Psikologis, Kartun Anak, Analisis Isi

ABSTRAK

KEKERASAN DALAM PROGRAM ANAK

(Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants)

Nopri Kusuma Wijaya

Prodi. Ilmu Komunikasi dan Informatika Fakultas Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Nofear1945@gmail.com

The television is a very popular mass media. That is very loved by many people and also the children. The competition from various television stations, starting by little to weaken their attention to the function of information and education, but, more emphasises on the entertainment functions. Spongebob Squarepants is a cartoon animation cinema program for the children. It has entertaining and spoiling children on the screen glasses. In this present on television, this program is still showing scenes of physical violence and psychological violence. By looking at the phenomenon of this proficiency level, the aim of this study is to know a violent tendencies that contained in the Spongebob Squarepants movie on the period of May 1, 2013 until the date of May 8, 2013 by using the content analysis method . The results of this study is to revealed that there are two types of violence contained in the program shows kids animation cartoon Spongebob Squarepants on May 1, 2013 until the date Date May 8, 2013 period.

Keywords : Physical violence, psychological violence, Cartoon Kids, Content Analysis

A. Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi saat ini, perkembangan industri pertelevisianpun ikut mengalami perkembangan yang pesat pula. Hal ini terlihat dari munculnya berbagaimacam program-program yang disajikan kepada khalayak di televisi (Darwanto, 2007 : 97).

Tujuan dari munculannya atau pembuatan program yang beraneka ragam tersebut, disajikan industri televisi dalam rangka untuk berusaha memberikan hiburan serta memberikan informasi kepada khalayak. Disamping memberikan hiburan dan informasi, televisi juga berguna sebagai media pendidikan. Karena pendidikan juga diperoleh melalui jalur Informal salah satunya adalah televisi (Darwanto, 2007 : 97).

Program animasi *Spongebob Squarepants* merupakan salah satu program animasi yang saat ini masih tetap eksist menghibur anak-anak di layar kaca. Program animasi *Spongebob Squarepants* ini merupakan salah satu program yang disiarkan oleh salah satu stasiun televisi swasta yakni Global TV. Program animasi *Spongebob Squarepants* ini disiarkan setiap hari pada pukul 06.00 WIB sebelum anak-anak berangkat ke sekolah.

SpongeBob Squarepant adalah program animasi favorit dikalangan anak-anak. hal ini dibuktikan dengan karena acara ini memenangkan nominasi sebagai kartun terfavorit di ajang *Kids Choice Awards* 2013, dari nominasi film kartun yang lainnya seperti Doraemon, Naruto, dan Upin dan Ipin. Dengan meraih dan memenangkan nominasi tersebut,

dapat disimpulkan bahwa program animasi ini banyak disaksikan oleh anak-anak dan merupakan program yang disenangi oleh mereka (<http://www.slidegossip.com>).

Namun, dalam program animasi *Spongebob Squarepants* ini, terdapat unsur-unsur kekerasan yang seharusnya tidak menjadi konsumsi bagi anak-anak. Dalam tayangan program animasi ini, terdapat penayangan kekerasan yang digambarkan dengan jelas dan dikhawatirkan nantinya kekerasan tersebut berpengaruh pada perkembangan anak.

Adapun penelitian terdahulu yang membahas mengenai masalah kekerasan dalam tayangan televisi sebelumnya pernah dilakukan oleh Agus Irianto (2010), mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan

Informatika (FKI) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS), dengan skripsinya yang berjudul “*Kekerasan dalam Serial Televisi (Studi Analisis Isi tentang Adegan Kekerasan dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippunden yang Ditayangkan di GLOBALTV Periode bulan November 2010)*”, yang meneliti frekuensi kekerasan fisik dan psikologis serta menghitung frekuensi adegan kekerasan tersebut menggunakan rumus hostli.

Selain itu, penelitian yang serupa dilakukan oleh Tito Rahmadani (2012), mahasiswa Proram Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika (FKI) Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan skripsinya yang berjudul “*Kekerasan dan Pornomedia Dalam Komedi Pesbukers (analisis Isi Kekerasan*

dan Pronomedia dalam Tayangan Televisi pada Program Acara Komedi Pesbukers di ANTV Pada bulan Juni 2012)” yang mendeskripsikan seberapa banyak jenis, frekuensi, durasi, serta kecenderungan penokohan dan posisi tokoh dalam melakukan adegan berunsur kekerasan dan pornomedia.

Penelitian lainnya yang terkait dengan kekerasan, pernah dilakukan oleh Riska Putri Kuswoyo (2012) mahasiswi Proram Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika (FKI) Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan skripsinya yang berjudul “*Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Indonesia Bergenre Komedi Periode Bulan Oktober-Desember 2010*” yang mendeskripsikan seberapa banyak adegan kekerasan yang disajikan dan unuk mengetahui kecenderungan

pengguna siematografi dalam film Indonesia bergenre komedi periode Oktober-Desember 2010.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka alasan utama bagi penulis adalah untuk mengetahui kekerasan macam apa saja yang disajikan dan bagaimana isi adegan kekerasan yang terdapat dalam film *SpongeBob Squarepants*. Alasan dijadikannya film animasi *SpongeBob Squarepants* ini sebagai objek penelitian adalah : karena acara ini memenangkan nominasi sebagai kartun terfavorit di ajang *Kids Choice Awards* 2013. Dengan meraih dan memenangkan nominasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa program animasi ini banyak disaksikan oleh anak-anak dan merupakan program favorit mereka. (<http://www.slidegossip.com>).

Analisis isi digunakan sebagai jenis penelitian karena dapat menghasilkan data secara kuantitatif, yaitu mendeskripsikan hasil penelusuran informasi fakta dan diolah menjadi suatu data serta menghasilkan perhitungan obyektif, terstruktur, teruji, atas isi pesan yang nyata dan bersifat denotatif atas adegan kekerasan dalam film animasi *Spongebob Squarepants* ini.

A. Rumusan Masalah

Bagaimana frekuensi adegan kekerasan yang terdapat dalam film *Spongebob Squarepants* di Global TV dalam periode tanggal 01 Mei - 08 Mei 2013.

B. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana frekuensi adegan kekerasan yang terdapat dalam film *Spongebob Squarepants* di Global TV dalam periode tanggal 01 - 08 Mei 2013.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang didalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis :

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai definisi dan bentuk dari tayangan yang mengandung unsur kekerasan serta menjadi sebuah sarana untuk mengembangkan pemikiran dalam bidang ilmiah dan rasional dalam rangka untuk mengkaji lebih dalam lagi pada bidang pemikiran ilmu komunikasi yang lebih mendalam dan memfokuskan dalam bidang film dan analisis isi.

2. Manfaat praktis

Dengan adanya penelitian semacam ini, maka kita dapat mengetahui lebih jelas lagi mengenai batasan-batasan atas tayangan yang seharusnya di tayangkan di televisi, serta kita juga akan semakin lebih awas lagi dalam

memilih tayangan yang sesuai untuk konsumsi anak-anak.

Penelitian semacam ini dapat memberitahukan kepada masyarakat untuk lebih teliti dan selektif dalam memilih tayangan televisi yang sesuai dengan pertumbuhan emosional anak. sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan usia perkembangan mereka.

D. Landasan Teori

1. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan salah satu unsur penting dalam segala kegiatan kehidupan manusia. Kebutuhan akan informasi oleh setiap individu manusia menjadikan komunikasi massa sebagai salah satu tujuan pemenuhan kebutuhan informasi bagi masyarakat. Kegiatan komunikasi massa dalam memproses dan menyiarkan merupakan proses yang sangat

dinantikan oleh masyarakat. Sebab masyarakat selalu ingin mengetahui informasi-informasi terbaru yang terdapat di lingkungan sekitar mereka. Dalam rangka penyebarluasan informasi kepada masyarakat, komunikasi massa selalu memerlukan media sebagai sarana penyebarluasan akan informasi tersebut (Rohim, 2009 :160).

Media merupakan aspek penting yang digunakan dalam proses penyampayan informasi kepada masyarakat secara merata. Dalam komunikasi massa media merupakan organisasi yang berperan besar dalam menyebarkan informasi yang berupa produk budaya maupun pesan yang mempengaruhi dan mencerminkan budaya dalam masyarakat (Kusnadi, 1996 : 21-22).

Sedangkan pengertian komunikasi massa sendiri adalah

suatu proses dimana organisasi media memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas dan pada sisi lain merupakan proses pesan tersebut dicari, digunakan, dan dikomunikasikan oleh *audience* (Rohim, 2009 : 21).

2. Televisi Sebagai Bentuk Media Komunikasi Massa

Perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat, sangat dirasakan oleh keseluruhan kalangan masyarakat. Dari masyarakat kelas menengah ke atas hingga masyarakat kalangan menengah ke bawah. Hal ini dapat terlihat dari semakin banyaknya masyarakat yang telah memiliki televisi di lingkungan bahkan setiap rumah mereka masing-masing. Media televisi merupakan salah satu media komunikasi massa yang sangat dekat dengan

masyarakat. Karena media komunikasi massa ini menjadi konsumsi sehari-hari bagi seluruh kalangan masyarakat (Kusnadi, 1996 : 30).

Selain dapat melahirkan dan membentuk nilai-nilai sosial dan budaya yang baru dalam lingkungan masyarakat. Perubahan maupun pembentukan budaya baru disini diartikan sebagai *trend* perkembangan seperti contohnya beberapa waktu ini masyarakat dihebohkan dengan *trend* goyang Chesar (Darwanto, 2007 : 27).

Media televisi dalam memenuhi perannya sebagai media komunikasi massa, memiliki peranan yang sangat besar dalam mementuk pola pikir, pengembangan wawasan dan pendapat umum. Karena, program yang disiarkan media ini juga memiliki nilai-nilai pendidikan yang

menarik. sehingga khalayak yang menyaksikan program-program yang memiliki nilai-nilai pendidikan ini mendapatkan pengaruh positif yang dirasakannya (Darwanto, 2007 : 27).

3. Kekerasan Dalam Media Massa

Kekerasan merupakan masalah yang umum terdapat dalam masyarakat. Tidak terkecuali di dalam media massa. Masalah kekerasan ini juga menjadi masalah pelik dan merupakan masalah yang hingga saat ini belum mendapatkan penyelesaiannya. Media massa yang seharusnya memberikan manfaat positif kepada masyarakat, namun apabila diadapkan dengan masalah seperti ini justru memberikan manfaat yang sebaliknya (Haryatmoko, 2008 : 120).

Tayangan kekerasan yang ditampilkan dalam media massa terus

berlanjut hingga saat ini. Bahkan, tayangan kekerasan ini terlihat juga dalam tayangan program yang ditujukan untuk anak-anak. inilah yang menjadi masalah serius yang seharusnya kita perangi. Karena bila terus dibiarkan, maka dapat berpengaruh pada perkembangan, perilaku dan persepsi anak-anak (Haryatmoko, 2008 :124-125).

4. Analisis Isi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis isi kuantitatif sebagai jenis penelitian yang digunakan dalam menganalisis penelitian mengenai “Kekerasan dalam Serial Anak Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun *Spongebob Squarepants*”.

Analisis isi merupakan suatu tehnik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru

(*replicabel*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya. Analisis isi memiliki pendekatan sendiri dalam menganalisis data. Secara umum pendekatan ini berasal dari cara memandang obyek analisisnya (Krippendorff, 1993 : 15).

5. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian yang dilakukan ini adalah : Terdapat adegan kekerasan yang disajikan dalam program animasi *Spongebob Squarepants* yang ditayangkan oleh salah satu stasiun televisi swasta Global TV di layar kaca. Kekerasan yang ditampilkan meliputi kekerasan fisik maupun psikologis yang terdapat dalam tayangan program animasi tersebut.

E. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang terdapat dalam peneliti ini adalah metode

penelitian deskriptif kuantitatif. Kuantitatif merupakan metode penelitian berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2008 : 8).

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan jenis penelitian analisis isi. Analisis isi merupakan suatu teknik penelitian untuk membuktikan ferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya (Krippendorff, 1993:15).

Analisis isi menurut Holstin adalah suatu teknik penelitian untuk

membuat inferensi yang dilakukan secara objektif dan identifikasi sistematis dari karakteristik pesan (Holstin dalam Eriyanto,011:15).

F. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji kebenaran data yang diperoleh, serta untuk mengetahui tingkat konsistensi pengukuran data. Uji reliabilitas dilakukan oleh dua orang pengkoder antara lain : peneliti sendiri dan pengkoder lain yakni Sandi Arganata Qodaralam, mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi FKI UMS. Penelitian ini menggunakan rumus Holsti untuk menghitung data yang diperoleh dari kedua pengkoder.

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2}$$

Keterangan :

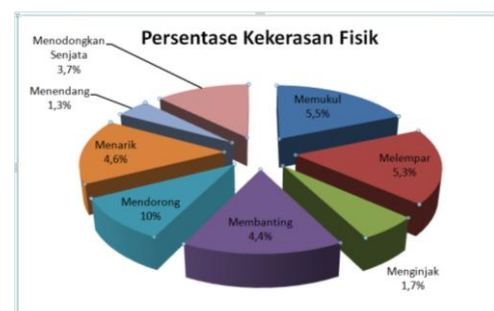
CR: *Coefficient Reliability*
(Koefisien Reliabilitas).

M: Jumlah pernyataan yang disetujui dua orang pengkode

N1 + N2: Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh pengkode (Holsti dalam Kriantono, 2010 : 239).

G. Hasil dan pembahasan

Penayangan progam animasi kartun anak *Spongebob Squarepants* pada periode tanggal 01 - 08 Mei 2013 terdapat 27 episode, terdapat unsur kekerasan fisik dan kekerasan psikologis. Untuk mengetahui secara lebih jelasnya lagi dapat dilihat dari beberapa diagram di bawah ini :



Dari data yang digambarkan oleh diagram di atas, kekerasan psikologis memiliki persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan persentase kekerasan fisik. Persentase tertinggi

dari kekerasan fisik, didominasi oleh adegan memukul yang terdapat 5,5% dari persentase adegan kekerasan fisik yang terdapat dalam seluruh episode yang tayang pada periode tanggal 01 - 08 Mei 2013.



Melihat diagram data di atas, adegan membentak memiliki persentase yang tertinggi yakni mencapai 23,4 % dibandingkan dengan adegan kekerasan psikologis yang lainnya, dari seluruh episode film kartun *Spongebob Squarepants* yang ditayangkan pada periode tanggal 01 - 08 Mei 2013.



Penggambaran yang terdapat pada diagram di atas, memperlihatkan persentase dari tayangan kekerasan fisik, kekerasan psikologis dan tayangan yang tidak mengandung kedua unsur tersebut. Dari diagram di atas, dominasi tayangan kekerasan dari adegan film kartun *Spongebob Squarepants*, didominasi oleh kekerasan psikologis yakni mencapai 14,2 % dan tayangan yang tidak mengandung kedua unsur kekerasan tersebut mencapai 82,2 % dari keseluruhan episode.

H. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Dari keseluruhan (27 episode) yang tayang pada periode tanggal 01 - 08 Mei 2013, adegan kekerasan psikologis mendominasi dibandingkan kekerasan fisik. Dimana kekerasan psikologis terdapat 484 adegan atau (14,2%),

kekerasan fisik 274 adegan atau (3,6%), dan adegan yang tidak mengandung kedua unsur tersebut sebanyak (82.2%). Sedangkan variabel kekerasan yang mendominasi tayangan adegan kekerasan psikologis adalah jenis kekerasan membentak yakni 177 adegan atau (23,4%) dan variabel Kekerasan yang mendominasi tayangan adegan kekerasan fisik adalah jenis kekerasan menarik yakni 35 adegan atau (4,6%) dari keseluruhan adegan kekerasan.

Melihat hasil penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa unsur kekerasan psikologis lebih mendominasi dan lebih besar dibandingkan dengan unsur kekerasan fisik dari tayangan program *cinema* animasi kartun anak *SpongeBob Squarepants* yang ditayangkan pada periode tanggal 01

- 08 Mei 2013. Dengan melihat hasil tersebut, maka orang tua hendaklah lebih memperhatikan dan mengawasi tayangan–tayangan yang dikonsumsi oleh anak-anak. karena hal ini memerlukan perhatian yang lebih agar anak-anak tidak mudah terpengaruh nantinya.

2. Saran

a. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian khususnya membahas masalah kekerasan, alangkah lebih baiknya jika melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian yang lain seperti study kasus sehingga dapat menjelaskan fenomena, bahkan penelitian mengenai dampak atas tayangan kekerasan terhadap khalayak yang menyaksikan tayangan kekerasan seperti penelitian ini.

b. Untuk para orang tua yang memiliki anak, hendaklah lebih selektif dalam memilih tayangan untuk konsumsi para anak-anak, serta selalu memberikan pengawasan dan pengertian mengenai tayangan-tayangan yang mereka saksikan di layar kaca. Sehingga dapat meminimalisir pengaruh tayangan kepada anak-anak.

I. DAFTAR PUSTAKA

- Surbakti. 2008. *Awas Tayangan Televisi Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam anak anda*. Jakarta: PT Gramedia
- Haryatmoko, 2011. *Etika Komunikasi; Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*. Yogyakarta: Kanisius
- Krippendorff, Klaus. 1993. *Analisis Isi; Pengantar Teori dan Metodologi*. Jakarta Utara: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kuswandi, Wawan. 1996. *Komunikasi Massa; Sebuah Analisis Isi Media Televisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohim, Syaiful. 2009. *Teori Komunikasi Perspektif, Ragam dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Windhu. I. Warsana. 1992. *Kekuasaan dan Kekerasan Menurut Johan Galtung*. Yogyakarta: Kanisus.
- Khisbiyah, Yayah. Dkk. 2000. *Melewan Kekerasan Tanpa Kekerasan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode penelitian Kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Darwanto. 2007. *Televisi Membangun Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Morissan, dkk. 2010. *Teori komunikasi massa*. Bogor: PT Ghalia Indonesia.

Skripsi :

- Irianto, Agus., 2011. *Kekerasan Dalam Serial Televisi (Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippunden yang Ditayangkan di Global Tv Periode Bulan November 2010)*, (Skripsi). Surakarta: FKI UMS (tidak dipublikasikan).
- Tito Rahmadani., 2012. *Kekerasan dan Pornomedia Dalam Komedi Pesbukers (analisis Isi Kekerasan dan Pronomedia dalam Tayangan Televisi pada Program Acara Komedi Pesbukers di ANTV Pada bulan Juni 2012)*(Skripsi). Surakarta: FKI UMS (tidak dipublikasikan)
- Riska Putri Kuswoyo.,2012 *Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Indonesia Bergenre Komedi Periode Bulan Oktober-Desember 2010* Surakarta: FKI UMS (tidak dipublikasikan)
- Website :**
- Daining Sari 2013, <http://www.tempo.co/read/news/2011/10/30/174363959/Pilih-pilih-Kartun-demi-Anak> (Diakses tanggal 23 Oktober 2013 pukul 22.57)
- Redaksi *agbnielsen.net*, 2010. <http://agbnielsen.net> (diakses tanggal 23 maret 2013 pukul 03.20)
- Redaksi *Ummi-Online.com*, 2012. <http://ummi-online.com/berita-473-anakanak-pasar-potensial-tv.html> (diakses tanggal 14 april 2013 pukul 13.03)
- Lusia Kus Anna <http://health.kompas.com/read/2008/07/25/14292742/Awas.Cuci.Otak.TV> (diakses tanggal tgl 5 maret 2013 pukul 13.27)
- Admin, *spongebob.nick-asia.com* 2000 <http://spongebob.nick-asia.com/en/characters/> (diakses tanggal tgl 22 Juli 2013 pukul 11.11)
- Admin *imdb.com*, 2000 <http://www.imdb.com/name/nm0384864/bio> (diakses tanggal tgl 2 Mei 2013 pukul 13.27)
- Maxie Zeus, 2008 <http://www.toonzone.net/2008/10/whatever-happened-to-spongebob-good-question/#.Ukswm9Lwkzc> (diakses tanggal tgl 5 Mei 2013 pukul 12.20)
- Redaksi *globaltv.co.id*, 2001. <http://www.globaltv.co.id> (diakses tanggal tgl 30 April 2013 pukul 00.04)