



LAPORAN PENELITIAN
DIK SUPLEMEN UNIVERSITAS AIRLANGGA
TAHUN ANGGARAN 2000

KK
K
19
1

**ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN PADA FILM KARTUN
DORAEMON DI RCTI
(Studi Deskriptif dengan Teknik Analisis Isi Film Kartun Doraemon
yang Disiarkan di RCTI pada Periode Juni – Agustus 2000)**

Peneliti :

**Drs. SUKO WIDODO
YAYAN SAKTI SURYANDARU, S.Sos.**

LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai oleh : Dana DIK Suplemen Universitas Airlangga
SK. Rektor : 4934/J03/PG/2000
Tanggal : 13 Juni 2000
Nomor Urut : 22

3000.046.013141
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Desember, 2000



LEMBAGA PENELITIAN

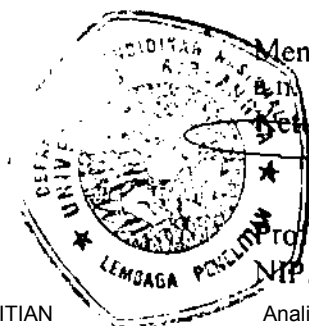
1. Puslit Pembangunan Regional.
2. Puslit Obat Tradisional
3. Puslit Pengembangan Hukum
4. Puslit Lingkungan Hidup (5995718)
5. Puslit Pengembangan Gizi (5995720)
6. Puslit/Studi Wanita (5995722)
7. Puslit Olahraga
8. Puslit Bioenergi
9. Puslit Kependudukan dan Pembangunan (5995719)
10. Puslit Kesehatan Reproduksi

Kampus C Unair, Jl. Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5995246, 5995248, 5995247 Fax. (031) 5995346
E-mail: lpunair @ rad.net.id - http://www.geocities.com/Athens/Olympus/6223

IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR HASIL PENELITIAN

1. a. Judul Penelitian : Analisis Isi Adegan Kekerasan Pada Film Kartun Doraemon Di RCTI (Studi deskriptif teknik analisis isi film kartun doraemon yang disiarkan di RCTI pada periode Juni – Agustus 2000)
- b. Macam Penelitian : () Fundamental. (V) Terapan. () Pengembangan
- c. Katagori Penelitian : () I (V) II () III
2. Kepala Proyek Penelitian
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Drs. Suko Widodo
- b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- c. Pangkat/Golongan dan NIP : Penata (Gol III/c) 131 999 638
- d. Jabatan Sekarang : Staf Pengajar
- e. Fakultas/Puslit/Jurusan : FISIP/Sosiologi
- f. Univ./Inst./Akademi : Universitas Airlangga
- g. Bidang Ilmu Yang Diteliti : Ilmu Komunikasi
3. Jumlah Tim Peneliti : 2 (dua) orang
4. Lokasi Penelitian : Melalui rekaman Video/VCD
5. Kerjasama dengan Instansi Lain
- a. Nama Instansi : -
- b. A l a m a t : -
6. Jangka Waktu Penelitian : 5 (lima) bulan
7. Biaya Yang Diperlukan : Rp 2.600.000,00
8. Seminar Hasil Penelitian
- a. Dilaksanakan tanggal : 10 Januari 2001
- b. Hasil Penelitian : () Baik Sekali (V) Baik
() Sedang () Kurang

Surabaya, 10 Januari 2001



Mengetahui/Mengesahkan :
B.M. Rektor
Ketua Lembaga Penelitian.

Prof. Dr. H. Sarmanu, M.S.
NIP. 130 701 125

RINGKASAN HASIL PENELITIAN

Judul	: ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN PADA FILM KARTUN DORAEMON DI RCTI (Studi Deskriptif dengan Teknik Analisis Isi Film Kartun Doraemon yang Disiarkan di RCTI pada Periode Juni - Agustus 2000)
Ketua Peneliti	Drs. Suko Widodo
Anggota Peneliti	Yayan Sakti Suryandaru, S.Sos
Fakultas	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Tebal	: 35 halaman

Permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian ini menyangkut pertanyaan berapakah persentase adegan kekerasan dalam serial kartun Doraemon yang ditayangkan oleh RCTI pada periode bulan Juni - Agustus 2000, dan berapakah persentase adegan kekerasan yang dilakukan para tokoh atau karakter dalam serial kartun Doraemon yang ditayangkan oleh RCTI pada periode bulan Juni - Agustus 2000.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berapa persentase dari adegan kekerasan yang terdapat dalam tayangan film kartun Doraemon dan persentase adegan kekerasan yang dilakukan tokoh atau karakter yang terdapat dalam film Doraemon yang ditayangkan RCTI pada periode Juni-Agustus 2000.

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati secara intensif dan melakukan penghitungan adegan kekerasan yang dimunculkan dalam serial kartun Doraemon, dan menganalisisnya dengan kategorisasi yang telah ditentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh tayangan film kartun Doraemon yang ditayangkan RCTI periode Juni - Agustus 2000. Sedangkan sampel diambil secara total sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan jalan mengamati dan menghitung adegan kekerasan dalam tayangan film kartun Doraemon, berdasarkan kategorisasi yang telah ditentukan terlebih dahulu. Isi pesan dalam film Doraemon tersebut dihitung berdasarkan frekuensi penampilan adegan kekerasan dalam setiap episode cerita. Setelah frekuensi adegan kekerasan tersebut tercatat, peneliti kemudian memilah-milah adegan kekerasan berdasarkan tokoh. Hasilnya akan diteliti ulang dengan menggunakan lembar koding yang telah disiapkan. Data-data tersebut kemudian dimasukkan dalam raw tabel untuk kemudian dianalisis sesuai dengan teknik analisis data dan tujuan penelitian.

Setelah dilakukan penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa jenis kekerasan yang paling sering muncul dalam Doraemon adalah jenis kekerasan dengan kata-kata, diikuti oleh jenis perusakan barang-barang, jenis kekerasan ringan sebanyak menempati urutan ketiga, keempat, kekerasan berupa ancaman dengan senjata, dan rangking kelima ditempati jenis kekerasan berupa penganiayaan berat. Sedangkan untuk jenis kekerasan yang paling jarang muncul dalam kartun Doraemon adalah jenis kekerasan penembakan). Kecenderungan yang biasanya terjadi, pada film kartun bertema petualang sehari-hari

seperti halnya pada serial kartun Doraemon ini, selalu menyajikan cerita yang biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan realitas sosial di lingkungan dimana setting cerita itu dibuat. Biasanya cerita-cerita yang tersaji dalam kartun bertema kehidupan sehari-hari ini adalah pengalaman sehari-hari anak-anak di lingkungannya, bisa berupa kenakalan-kenakalan dalam permainan, peristiwa di sekolah, kejadian di seputar rumah sang tokoh, atau kehidupan semua tokohnya dalam pergaulan sosial di lingkungannya. Peristiwa pembunuhan, penganiayaan berat (misalnya pemukulan hingga terbunuhnya seseorang) tidak didapati pada film kartun bertema ini. Oleh karena itu, kemungkinan jenis adegan kekerasan yang muncul berbeda dengan film kartun action.

Sedangkan jenis kekerasan yang dilakukan oleh para tokoh atau karakter yang terdapat dalam Doraemon menunjukkan, frekuensi adegan kekerasan yang dilakukan tokoh antagonis pada film kartun yang bertema petualangan sehari-hari lebih besar dibandingkan tokoh sentral maupun tokoh figurannya. Tingginya frekuensi pemunculan adegan kekerasan yang dilakukan oleh tokoh antagonis dalam kartun Doraemon ini dipengaruhi oleh tingginya frekuensi pemunculan adegan kekerasan dalam tiap-tiap jenis kekerasan. Pada film kartun Doraemon ini jenis kekerasan dominan yang dilakukan oleh tokoh antagonis adalah jenis kekerasan ringan, sedangkan jenis kekerasan yang paling jarang dilakukan adalah jenis kekerasan dengan penembakan. Sementara itu, jenis kekerasan yang dominan yang dilakukan oleh tokoh sentral dalam Doraemon adalah jenis kekerasan dengan kata-kata - jumlahnya ini lebih tinggi dibandingkan apa yang dilakukan oleh tokoh antagonis -, serta jenis kekerasan yang paling jarang dilakukan adalah jenis merusak barang-barang. Dari hasil analisa peneliti, ternyata tokoh sentral dalam serial kartun Doraemon (Nobita dan Doraemon) seringkali melontarkan kata-kata berkonotasi kekerasan seperti *sebel*, *bedebah*, *tolol*, *kurang ajar*, *awas pasti kubalas*, sebagai ungkapan kejengkelan dan ketidakberdayaan menghadapi perlakuan tokoh antagonis. Dalam pandangan peneliti, film kartun Doraemon ini agak menyimpang dari kaidah-kaidah film kartun yang mengatakan bahwa karakter tokoh dalam film kartun harus tergambar secara jelas, kerupawanan mewakili tokoh baik, serta kebengisan identik dengan tokoh jahat. Namun yang tersaji justru Nobita sebagai tokoh sentral yang mewakili tokoh baik, memiliki sifat-sifat yang kurang terpuji, terbukti dengan seringnya Nobita mengumpat, mencaci, dan menyumpah. Demikian pula Doraemon yang gampang emosi dan terkesan semena-sena karena memiliki kesaktian dari kantung ajaibnya.

Dari hasil penelitian tersebut diatas, dapat dikatakan bahwa realitas kekerasan memang tidak mungkin dihindarkan dari kehidupan. Untuk meniadakannya atau bahkan menghapuskannya lewat berbagai kampanye anti kekerasan, adalah usaha yang tidak cukup efektif. Apalagi menghadapi fenomena kekerasan yang telah mendapatkan justifikasi (pembenaran), yang kemudian berubah menjadi budaya. Karena itu yang perlu dilakukan adalah gerakan mencoba merekonstruksi budaya kekerasan supaya kekerasan jangan terlegitimasi. Justru yang sangat mendasar adalah mencari metode atau cara untuk memahami secara "cerdas" makna kekerasan itu sendiri. Tugas ini tentunya dapat diemban oleh keluarga, sekolah, masyarakat, maupun pengelola media massa.

(L.P. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga; SK Rektor No.4934/J03/PG/2000

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur, akhirnya penelitian analisis isi adegan kekerasan pada film kartun Doraemon pada periode Juni - Agustus 2000 dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu hingga selesainya penelitian ini.

Ucapan terima kasih terutama kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian Universitas Airlangga yang telah memberikan kesempatan dan dana pada peneliti untuk mengadakan penelitian hingga penyelesaian penulisan laporan penelitian ini.

Karya ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kekurangan yang ada di dalamnya, membuka peluang bagi siapa pun untuk memberikan masukan dan kritik untuk lebih menyempurnakan dan memperbaiki karya ini lebih lanjut.

Akhirnya, harapan peneliti semoga laporan ini bisa menjadi masukan dan bahan kajian bagi semua pihak yang menaruh perhatian pada masalah dan kajian komunikasi.

Surabaya, 14 Desember 2000

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Ringkasan Penelitian	ii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel.....	vi
BAB I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan Penelitian	5
1.3. Manfaat Penelitian.....	5
1.4. Perumusan Masalah.....	5
BAB II Tinjauan Pustaka	6
BAB III Metode Penelitian	18
3.1. Operasionalisasi Konsep/Variabel.....	18
3.2. Populasi dan Sampel.....	18
3.3. Kategorisasi.....	11
3.4. Uji Keterhandalan.....	21
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.6. Teknik Analisis Data.....	22
BAB IV Hasil dan Pembahasan	23
BAB V Penutup	29
5.1. Simpulan.....	29
5.2. Saran.....	31
Daftar Pustaka	
Lampiran	

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1	Frekuensi Adegan Kekerasan Pada Film Kartun Doraemon (Juni - Agustus 2000).....	24
Tabel 2	Frekuensi Adegan Kekerasan yang Dilakukan Para Tokoh atau Karakter dalam Serial Kartun Doraemon Yang Ditayangkan RCTI pada Periode Bulan Juni - Agustus 2000.....	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dengan majunya perkembangan televisi di Indonesia dewasa ini, maka semakin marak pula acara-acara yang menarik untuk dinikmati pemirsanya. Hal ini disebabkan karena adanya persaingan yang terjadi antara stasiun televisi yang satu dengan yang lain, untuk mendapatkan pemirsa sebanyak-banyaknya. Dengan mendapat pemirsa terbanyak, maka iklan yang menjadi pemasok utama bagi kelangsungan hidup stasiun televisi akan lebih mudah diraihinya. Pengiklan akan lebih tertarik pada stasiun televisi dengan pemirsa/audience berjumlah banyak agar iklan yang ditayangkan bisa dikonsumsi oleh orang sebanyak-banyaknya.

Salah satu acara yang banyak menjadi pilihan stasiun televisi untuk ditayangkan adalah acara film kartun. Banyak sekali stasiun TV yang menayangkan film kartun untuk menarik perhatian audiencenya, khususnya anak-anak. Film kartun pada umumnya berdasarkan cerita-cerita fantasi, karena itu pada umumnya anak-anak menyukai film kartun sebab digunakan sebagai media berfantasi. Selain itu, film kartun juga dapat digunakan sebagai wadah terjadinya proses identifikasi, dimana hal ini juga menjadi faktor penting bagi seorang anak. Faktor fantasi sendiri sangat dominan dalam kehidupan anak-anak. Fantasi bahkan merupakan unsur yang memungkinkan dan mendukung kreatifitas. Menurut Ririn D. Sarumpaet (1996), kodrat fantasi pada umumnya bersumber pada keinginan anak-anak akan kebebasan, juga merupakan kelanjutan dari hasrat dan kebutuhan tertentu yang ada dalam dirinya. Dapat dikatakan dominasi untuk berfantasi dalam kehidupan anak-anak sedemikian besarnya. Tetapi bila diamati lebih lanjut dalam film kartun pun ternyata juga

mengandung adegan kekerasan. Dan seringkali adegan kekerasan itu disajikan secara vulgar. Seperti tertumpahnya darah dari tubuh salah satu karakter dalam film, atau adegan seekor kucing yang dikuliti hidup-hidup dan menjerit kesakitan. Sedangkan adegan kekerasan seperti memukul, menembak, dan menganiaya terkadang juga muncul dalam prosentase yang tidak bisa dikatakan rendah. Bila sejumlah adegan kekerasan ini dilihat oleh anak-anak yang merupakan konsumen terbesar penonton film kartun, maka dikhawatirkan adegan kekerasan tersebut dapat diadopsi oleh anak-anak, minimal dalam cara maupun jenisnya. Hal ini dikarenakan menurut Bandura (1987) media massa (TV, radio, film) memiliki pengaruh terhadap orang yang mengkonsumsi sajiannya, jadi misalnya media massa lebih sering memunculkan adegan kekerasan, maka hal tersebut dapat memperkuat (reinforcement) faktor agresi dalam kehidupan anak.

Film kartun yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah film kartun dengan judul Doraemon yang ditayangkan oleh stasiun televisi RCTI pada setiap hari Minggu mulai pukul 08.00 - 08.30 WIB. Film kartun produksi Jepang ini telah ditayangkan oleh RCTI sudah kurang lebih 10 tahun lamanya. Bahkan, di Jepang sendiri film ini telah 20 tahun ditonton oleh anak-anak dan menjadi salah satu film animasi yang populer di negeri Sakura ini. Salah satu kekuatan Doraemon yang membuatnya bisa bertahan lama dan populer adalah kemampuannya menggabungkan dunia imajinasi dengan dunia nyata. Dalam berbagai episodenya, banyak dikisahkan bagaimana Doraemon menemukan berbagai kekuatan ajaib dari kantungnya untuk memecahkan masalah yang dihadapi Nobita. Kekuatan ajaib itu bisa diidentikkan dengan imajinasi anak-anak untuk mendapatkan sesuatu dengan mudah.

Berdasarkan rating yang dibuat ACNielsen Indonesia (22 Oktober 2000 - 28 Oktober 2000), untuk pemirsa anak-anak di bawah 14 tahun, Doraemon meraih rating

22 (diperkirakan ditonton sekitar 1,31 juta pemirsa di Jakarta, Surabaya, Semarang, Bandung, Medan), disusul Dragon Ball dengan rating 21 (sekitar 1,24 juta), Dongeng untuk Aku dan Kau ratingnya 20 (sekitar 1,18 juta), P-Man dan Kera Sakti ratingnya masing-masing 16. Meski rating tak selalu berkorelasi positif dengan jumlah pendapatan dari iklan yang masuk, tetapi slot iklan Doraemon relatif penuh. Kalau diasumsikan seperti pada umumnya untuk tayangan 30 menit, slot iklannya selama enam menit, dan tarifnya per 30 detik sekitar Rp 8 juta, berarti pendapatan dari iklan setiap kali Doraemon ditayangkan berkisar Rp 96 juta.

Tingginya pemasukan iklan semacam ini, sudah barang tentu akan mendorong stasiun televisi yang bersangkutan untuk memperpanjang masa edar sebuah tayangan. Terlebih lagi, jika mercandicer (kaos, tas, sepatu, kotak pensil, baju, dan sebagainya) yang mengiringi popularitas film kartun tersebut juga laku di pasaran. Padahal ada sisi kontraproduktif yang terdapat dalam setiap film kartun, yaitu fenomena kekerasan baik dalam deskripsi fisik maupun ungkapan verbalnya. Jika materi semacam ini dikonsumsi oleh anak-anak yang belum bisa membedakan antara dunia nyata dan dunia maya, maka sudah barang tentu akan ada efeknya bagi perkembangan emosi sang anak.

Telah banyak penelitian tentang adegan-adegan kekerasan di televisi. Di Amerika, penelitian yang dilakukan Carlson-Peige dan Lesley menemukan bahwa penayangan film Powers Rangers di televisi menyebabkan anak-anak menjadi agresif. Anak-anak menjadi lebih sering terlibat baku hantam dengan sesamanya, bahkan hingga sampai menyebabkan korban tewas (Suyanto, dalam Cahyana-Suyanto, 1996:11). Di Indonesia keadaannya tidak jauh berbeda. Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI) dan Litbang Deppen telah mengadakan penelitian tentang adegan-adegan kekerasan dengan menggunakan content analysis terhadap 51 judul film yang

disiarkan selama Pebruari 1993. Hasilnya menunjukkan, film kartun memecahkan rekor sebagai film yang penuh dengan adegan kekerasan, yaitu dengan persentase 57%, disusul film non-kartun (47,4%), dan film boneka serta film campuran masing-masing dengan persentase 32,5% dan 28,97%. Dikhawatirkan anak-anak yang terlalu sering menonton adegan kekerasan, akan menganggap kekerasan sebagai hal yang wajar dilakukan dalam menyelesaikan masalah, sehingga anak bisa jadi akan lebih menyukai tindakan agresif daripada cara-cara damai dalam mengatasi konflik.

Memang tidak ada sebab tunggal dari agresifitas dan sikap anti sosial anak. Sederet penyebab bisa disebut, mialnya hidup dalam lingkungan yang "menghalalkan" budaya kekerasan dan balas dendam, menjadi korban kekerasan orang tua (kekerasan domestik), pengaruh alkohol dan obat-obatan narkotika, tekanan akademis dan sosial, maupun faktor biologis (genetis). Bahkan, ekspose tindak kekerasan lewat media massa dan berbagai media lain dapat saja mengundang munculnya perilaku pada sebagian anak, dapat juga netral, atau tidak berpengaruh apa-apa pada sebagian anak yang lain. Kenyataan seperti ini seringkali menjadi pembenar pengelola media massa untuk tetap menayangkan sajian sarat kekerasan secara massif.

Oleh sebab itulah, peneliti merasa tertarik untuk meneliti persentase adegan kekerasan yang ditunjukkan dalam serial film kartun Doraemon. Peneliti ingin membuktikan apakah film yang begitu populer dan dianggap sebagai film kartun yang ideal bagi anak-anak ini, masih menyelipkan visualisasi berkonotasi kekerasan (verbal maupun non-verbal) dalam jalinan kisahnya.

1.2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui berapa persentase dari adegan kekerasan yang terdapat dalam tayangan film kartun Doraemon dan persentase adegan kekerasan yang dilakukan tokoh atau karakter yang terdapat dalam film Doraemon yang ditayangkan RCTI pada periode Juni-Agustus 2000.

1.3. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada stasiun televisi yang menayangkan film kartun agar dapat mempertimbangkan jenis film kartun yang akan ditayangkan, sehingga dapat meminimalisir penayangan jenis film yang banyak mengandung adegan kekerasan. Juga kepada para orang tua, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan agar mereka lebih menyediakan waktunya untuk menemani anaknya dalam melihat tayangan film kartun di televisi.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka permasalahan penelitian yang akan disoroti adalah:

1. Berapakah persentase adegan kekerasan dalam serial kartun Doraemon yang ditayangkan oleh RCTI pada periode bulan Juni - Agustus 2000?
2. Berapakah persentase adegan kekerasan yang dilakukan para tokoh atau karakter dalam serial kartun Doraemon yang ditayangkan oleh RCTI pada periode bulan Juni - Agustus 2000?

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Film Kartun Sebagai Media Massa

Film adalah gambar yang terbuat dari celluloid yang transparan dalam jumlah yang banyak dan bergerak. Gambar tersebut apabila digerakkan melalui cahaya yang kuat akan tampak seperti gambar hidup (Siregar, 1985:9).

Film televisi sebagai salah satu media komunikasi massa memiliki beberapa fungsi. Fungsi yang menonjol dari film adalah fungsi menghibur. McQuail menyatakan fungsi hiburan film sebagai berikut :

'Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulunya serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lain kepada masyarakat umum. Kehadiran film merupakan respon penemuan waktu luang di luar jam kerja dan jawaban terhadap kebutuhan menikmati waktu luang secara hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga" (McQuail, 1994:13)

Jadi film dianggap sebagai hiburan yang murah, apalagi film televisi dapat dinikmati khalayaknya dengan biaya yang relatif murah, serta dapat ditonton secara fleksibel dalam hal waktu dan kesempatan.

Film sebagai media massa memiliki kelebihan antara lain dalam hal jangkauan, realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat. Film juga memiliki kelebihan dalam segi kemampuannya menjangkau sekian banyak orang dalam waktu singkat dan mampu memanipulasi kenyataan tanpa kehilangan kredibilitas (McQuail, 1994:14).

Selain memiliki kelebihan, film juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kelemahannya adalah sifatnya yang sekilas, sehingga untuk menangkap pesannya secara utuh orang tidak bisa mengalihkan perhatian untuk melakukan kegiatan lain.

Namun orang bisa mengkonsumsi film sambil melakukan aktivitas yang lain. Film dibatasi oleh waktu, sehingga pesannya tak bisa diulang, kecuali bila direkam atau didokumentasikan. Kelemahan inilah yang menjadi salah satu sebab khalayaknya kemudian berusaha mengkonsumsi media lain sebagai pelengkap atau pengulangan (repetisi). Menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia, berdasarkan isinya film dapat dibedakan menjadi film instruktif, film penerangan, film jurnal, film gambar atau animasi, film boneka, film iklan, film dokumenter, dan film cerita.

Film animasi berdasarkan Ensiklopedi Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Pada awalnya film animasi dibuat dari gambar-gambar tangan (ilustrasi). Gambar-gambar ini dibuat satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga ketika diputar rangkaian gerak dalam gambar itu muncul sebagai satu gerakan dalam film. Namun dengan adanya perkembangan teknologi, khususnya di bidang multimedia, maka pembuatan film animasi tidak lagi membutuhkan banyak biaya dan animator. Sekarang animasi telah dikembangkan menjadi animasi tiga dimensi (3D).

Menurut Tjiptoningtyas dalam majalah Cakram (Februari, 1996), jenis animasi dapat dibedakan sebagai berikut :

1. Berdasarkan tekniknya
 - a. Animasi 2D yaitu menggunakan obyek-obyek visual seperti gambar atau foto. Sebagai contoh adalah animasi cel dan animasi kartun seperti yang diproduksi Walt Disney dan Hanna Barbera.
 - b. Animasi *Stop Motion* yaitu animasi 3D baik benda mati maupun mati. Contohnya adalah animasi *clay* (karena menggunakan material *clay*, semacam tanah liat) dan animasi *armature* yang menggunakan obyek

boneka yang disebut *armature*. Film iklan WWF dan MTV sebagai contoh animasi *stop motion* ini.

- c. Animasi 3D atau animasi komputer yaitu semua obyek visual yang merupakan rekaan komputer dan pengolahan desain dan animasinaypun dilakukan di komputer. Contohnya adalah film Voltron, film Donkey Kong, iklan Sampoerna Mild dan lain-lain.
- d. Kombinasi animasi adalah animasi yang menggunakan variasi gabungan antara beberapa teknik animasi atau bahkan dengan teknik visual lain seperti *life action* film di dalam satu scene atau satu tampilan. Kombinasi ini terbagi menjadi kombinasi 2D-3D (seperti film Lion King dan Pocahontas), kombinasi 2D-*Live Action* (seperti Who's Framed Roger rabbit) dan kombinasi 3D-*Live Action* (seperti Johny Mnemonick, Jurassic Park dan The Mask).

2. Berdasarkan bentuk animasi atau bentuk gerakan yang dihasilkan

- a. *Limited Animation* yaitu animasi dengan gerakan terbatas atau sederhana. Prinsip dalam animasi ini adalah memproduksi animasi seefisien mungkin.
- b. Animasi dengan gambar sesedikit mungkin. Hal ini dicapai melalui pengolahan seluruh aspek produk seperti desain dan gerakan yang sederhana, pengambilan gambar rangkap, dioptimalkan fungsi *hold* (posisi gambar diam) dan *re-use* (menggunakan gambar yang sama untuk scene berbeda). Sebagai contoh animasi jenis ini adalah film-film serial Jepang seperti Doracmon, Ninja Hattory dan lain-lain.
- c. *Realistic Animation* adalah animasi yang berusaha menghasilkan gerakan serealistik mungkin. Seorang animator perlu tahu benar

mengenai gerakan yang dibuat sehingga dapat menghasilkan akurasi gerakan. Sebagai contoh animasi jenis ini adalah Dinosaurus dalam film Jurassic Park.

- d. *Exaggerated Animation* adalah animasi dengan gerakan yang dilebih-lebihkan yang biasanya diterapkan dalam film kartun. Efek dramatis dan absurd umumnya dicapai oleh animasi jenis ini. Contohnya adalah film kartun produksi Walt Disney dan Dragon Ball.

Di Jepang, film kartun biasa disebut sebagai *anime* yang jenisnya sendiri terdiri dari beberapa jenis, antara lain :

1. *Shoju* yaitu *anime* yang diperuntukkan untuk anak kecil, khususnya anak gadis. Ceritanya berlatar belakang kehidupan anak gadis. Sebagai contoh adalah *Sailormoon* yang mengisahkan tentang Usagi dan teman-temannya dalam membasmi kejahatan.
2. *Bishonen* yaitu *anime* yang ditujukan untuk kaum homoseksual.
3. *Mecha* yaitu *anime* yang berlatar belakang *science fiction* seperti mengutamakan perangkat canggih atau perang masa depan. Sebagai contoh adalah *Macros* yang menceritakan pertempuran antara manusia, makhluk luar angkasa, dan kisah percintaan.
4. *Wabi-Sabi* yaitu *anime* yang menceritakan kisah sejarah atau dongeng seperti *Princess Monoke*
5. *Hentai* yaitu *anime* dalam versi Pornografi (Hai, XXIV:5).

Menurut Hendra Yudha dari Masyarakat Komik Indonesia (MKI) *anime* pertama kali muncul sebagai simbol ketidaksenangan Jepang terhadap Amerika dan segala sesuatu yang berbau western setelah kekalahan Jepang dalam Perang Dunia II. Hal ini mempengaruhi penggambaran fisik para tokoh anime seperti badan tinggi,

mata besar dan kadang-kadang bermata biru dan lain-lain untuk menyamai penampilan orang Amerika. Penampilan pertama tokoh anime bermata besar ini adalah Astro Boy. Menurut Andi Webster di majalah Details, tokoh Astro Boy ini muncul akibat terpengaruhnya Asamu Tezuka (pencipta Astro Boy) pada kartun produksi Disney. Hingga kini mata besar ini menjadi ciri khas anime dan seri kartun Jepang (manga).

Perbedaan utama kartun Amerika dan anime Jepang adalah pada kartun Amerika mengandalkan kekuatan dan tokohnya terlalu sempurna sebagai manusia, seperti Superman. Hal ini berlawanan dengan anime Jepang yang selain mengandalkan kekuatan juga menampilkan persahabatan, cinta keluarga, dan beberapa filosofi yang sesuai untuk disosialisasikan pada anak-anak di Indonesia. Berbeda dengan kartun Amerika yang cenderung menonjolkan kelebihan Amerika sebagai negara adidaya, anime mengandung filsafat dan kepercayaan dalam budaya Jepang. Selain itu, nilai filsafat dan kepercayaan itu ditampilkan seperti adanya dalam kehidupan nyata. Anime lebih dekat dengan realitas kehidupan sampai hal yang ekstrem seperti kematian sang tokoh. Sebagai contoh adalah kematian para prajurit Sailor di serial kartun Sailormoon.

Saat ini anime yang diedarkan di luar Jepang biasanya dalam dua bentuk yaitu :

1. *Subtitle anime*, yaitu anime yang diterjemahkan dalam bahasa lain dalam bentuk teks, sedang suara dan soundtracknya tetap dalam bahasa Jepang.
2. *Dubbed anime*, yaitu anime yang telah dialihbahasakan dalam bahasa lain baik pembicaraan antar tokoh maupun lagunya. Namun dalam beberapa kasus, soundtrack tetap dipertahankan dalam bentuk aslinya (dalam bahasa dan musik Jepang).

Kekerasan di Media Massa

Selain fungsinya sebagai media informasi, pendidikan, dan hiburan, media massa diyakini merupakan salah satu agen sosialisasi dari nilai-nilai. Nilai itu bisa berupa ideologi kapitalisme, demokratisasi, egaliter, maupun nilai-nilai yang berkonotasi kekerasan. Menurut Wignyosoebroto (1997), kekerasan adalah :

Suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sejumlah orang yang berposisi kuat (atau yang tengah merasa kuat) terhadap seseorang atau sejumlah orang yang berposisi lebih lemah (atau yang tengah dipandang berada dalam keadaan lebih lemah), bersaranakan kekuatan fisiknya yang superior, dengan kesengajaan untuk dapat ditimbulkannya rasa derita di pihak yang tengah menjadi obyek kekerasan itu. Namun, tak jarang pula tindak kekerasan ini terjadi sebagai bagian dari tindakan manusia untuk tak lain daripada melampiaskan rasa amarah yang sudah tak tertahankan lagi olehnya.

Kekerasan bisa dilakukan secara fisik seperti melukai, membunuh dan sejenisnya, maupun hanya lewat kata-kata seperti mengumpat dan menghina, sebagai luapan rasa marah yang sudah mencapai puncaknya kepada orang lain atau obyek kekerasan tersebut. Hal senada diungkapkan Kompas (1993) dengan membagi kekerasan menjadi dua macam yaitu : kekerasan berbentuk verbal (kata-kata) dan kekerasan berbentuk nonverbal (visual/gambar), yakni kekerasan ringan dan kekerasan berat (dalam Joseph I.R., 1996).

Pengertian adegan kekerasan/agresi juga dipaparkan oleh Robert Baron (dalam Koeswara, 1998), yaitu tingkah laku individu baik secara fisik maupun secara verbal yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut atau terhadap obyek-obyek lain. Definisi agresi Baron tersebut mengandung empat faktor yaitu (1) tingkah laku (2) tujuan untuk melukai atau mencelakakan (termasuk membunuh) baik secara fisik maupun verbal (3) individu yang menjadi pelaku dan korban (4) ketidakinginan korban menerima tingkah laku pelaku. Pengaruh adegan kekerasan atau agresi dalam tayangan film ini dapat berpengaruh dalam diri individu, karena menurut teori Belajar

Observasional yang dikembangkan Bandura dkk, sebagian besar tingkah laku individu diperoleh sebagai hasil belajar melalui pengamatan (observasi) atas tingkah laku yang ditampilkan oleh individu-individu lain yang menjadi model.

Media massa diyakini sebagian besar kalangan telah dijadikan sebagai alat transformasi kekerasan. Artinya, media massa dapat mengajarkan kekerasan pada khalayaknya, sehingga secara tidak langsung dapat menuntun mereka kepada perilaku kekerasan sesungguhnya, yakni melalui imitasi dan identifikasi tindakan agresif si tokoh pahlawan.

Kekerasan di media massa memang dikhawatirkan akan menyebabkan tindakan-tindakan agresif dalam dunia nyata, terutama pada anak-anak yang belum pandai membedakan antara dunia media dengan dunia nyata. Sangat disayangkan lagi bahwa ternyata film kartun anak merupakan film yang paling banyak mempertontonkan adegan-adegan kekerasan, padahal film kartun dibuat untuk konsumsi anak-anak (DeFleur-Loweri, 1995:319). Tanpa disadari adegan-adegan kekerasan tersebut memicu pada tindakan kekerasan dalam dunia nyata, baik untuk jangka waktu pendek maupun jangka panjang (masa mendatang) (Dominick, 1983 :448).

Berbagai studi dan penelitian telah banyak dilakukan berkaitan dengan dampak tayangan tindak kekerasan terhadap anak-anak, tetapi studi-studi ini belum sampai pada penemuan yang benar-benar konklusif. Hal ini disebabkan pengaruh media terbukti bergantung pada banyak faktor kontekstual yang tidak mudah dikontrol atau diukur oleh studi-studi eksperimental atau survey. Tetapi ada satu garis yang kuat dan bertahan lama dari riset dampak media yang berbasis kuantitatif, yakni studi-studi empiris yang banyak jumlahnya yang dilakukan oleh ilmuwan-ilmuwan sosial Amerika dekade 60-an dan awal 70-an (tetapi sampai sekarang pun masih

berlanjut), selalu menyinggung pengaruh program-program televisi yang mengandung kekerasan terhadap anak-anak. Menganalisis dampak ini merupakan prestasi paling penting dari riset tentang khalayak media yang bersandar pada model teoretis sebab dan akibat yang linier dan data statistik. Hal ini dikarenakan penyebab atau stimulus (tayangan kekerasan di televisi) dan efek atau "respon" (perilaku agresif) dapat secara relatif mudah diisolasi dan diukur dalam laboratorium dibandingkan dengan dimensi kesadaran dan perilaku yang lebih abstrak dan rumit.

Pendapat pertama yang dilandasi pemikiran Freud (Sarwono, 1984) mengemukakan, film kekerasan di televisi dapat bertindak sebagai katarsis. Ini berarti, tayangan kekerasan justru dapat mengurangi perbuatan agresif karena dorongan untuk melakukan kekerasan sudah tersalurkan melalui apa yang dilihatnya di televisi. Pendapat ini sejalan dengan Grant Noble (*Children of The Small Screen*, 1975), yang menyatakan bahwa apa yang dilihat oleh anak pada layar televisi dengan bagaimana ia berperilaku sangatlah kompleks, tidak jelas, dan tidak langsung. Ia malah melihat segi lain yang positif dari ekspose tindak kekerasan di televisi itu. Menurut Noble, melihat tindak kekerasan di televisi dapat memberikan kesempatan kepada seseorang untuk menyalurkan impuls-impuls agresivitasnya yang tidak dapat ia salurkan secara langsung karena dibatasi oleh nilai-nilai etis-moral yang diyakininya.

Pendapat kedua dikemukakan oleh Himmelweit yang menganggap televisi dapat membuat penontonnya bersikap pasif. Mereka akan duduk di depan televisi menonton acara demi acara sehingga mengurangi kesempatan untuk melakukan tindakan-tindakan lain termasuk tindakan agresi (Comstock, 1978). Bahkan, menurutnya siaran televisi mengajari anak untuk mengenal kehidupan masyarakatnya dan masyarakat lain. Siaran televisi berfungsi sebagai wahana proses sosialisasi. Anak-anak diajari mengenal nilai-nilai luhur masyarakatnya, tetapi mereka juga

disugahi hal-hal lain. Menurut Katz, Gurevitch, dan Hass, hal ini berkaitan dengan kebutuhan manusia dalam penggunaan media massa, seperti kebutuhan kognitif, afektif, integratif personal, integratif sosial, dan pelarian (Rakhmad, 1996).

Sedangkan pendapat ketiga dikemukakan para pengamat di Amerika, karena ada dugaan acara televisi yang menampilkan film kekerasan dapat mendorong agresivitas seseorang. Seperti penelitian Robinson dan Bachman (dari tahun 1966 hingga 1970) terhadap 2.200 anak berusia 10 tahun yang berasal dari seluruh wilayah di Amerika Serikat. Mereka menemukan korelasi positif antara jenis film yang ditontonnya dengan tingkah laku yang tampil pada anak-anak tersebut. Anak-anak yang sering menyaksikan film kekerasan rata-rata memiliki agresivitas lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak yang tidak suka atau jarang menyaksikan film-film kekerasan (Koeswara, 1988).

Disfungsional Film Kartun

Film kartun merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa yang merupakan bagian dari komunikasi massa. Komunikasi massa sendiri menurut Liliweri (1991) lebih menekankan pada pengendalian diri terhadap teknologi pembagi pesan dengan menggunakan jasa industri untuk memperbanyak dan melipatgandakannya. Karena melibatkan industri itulah, maka pesan dalam komunikasi massa dapat dijangkau khalayak dengan cara yang cepat, tepat, dan terus menerus. Film kartun atau film animasi kartun dibuat dengan menggambar setiap frame satu persatu, untuk kemudian dipotret. Setiap gambar frame merupakan gambar dengan posisi berbeda yang diserikan atau menghasilkan kesan gerak. Dengan menggunakan gambar, pembuat film mendapatkan gerak dan bentuk-bentuk yang

tidak terdapat dalam realitas. Sebagai bagian dari media massa, maka film kartun juga memiliki berbagai fungsi yang menurut Dennis McQuail (1994) meliputi fungsi :

- **Informasi/Penerangan**

Setiap media menyajikan informasi tentang peristiwa atau kondisi dalam masyarakat dan dunia, menunjukkan hubungan kekuasaan, memudahkan inovasi, adaptasi dan kemajuan.

- **Korelasi**

Menjelaskan, menafsirkan, mengomentari makna peristiwa dan informasi, menunjang otoritas dan nilai-nilai yang mapan; melakukan sosialisasi; mengkoordinasi beberapa kegiatan; membentuk kesepakatan; menentukan prioritas dan memberikan status relatif.

- **Kesinambungan**

Mengekspresikan budaya dominan dan mengakui keberadaan kebudayaan khusus (subculture) serta perkembangan budaya baru; meningkatkan dan melestarikan nilai-nilai

- **Hiburan**

Menyediakan hiburan, pengalih perhatian, dan sarana relaksasi; meredakan ketegangan sosial.

- **Mobilisasi**

Mengkampanyekan tujuan masyarakat dalam bidang politik, perang, pembangunan ekonomi, pekerjaan dan kadang kala juga dalam bidang agama.

Selain kelima fungsi dari McQuail tersebut, ada fungsi komunikasi massa yang terkenal dari Harold Laswell dan Charles R. Wright (dalam Littlejohn, 1995:334), mengingat film kartun merupakan salah satu bagian dari komunikasi massa, yaitu :

1. Pengawasan lingkungan (*surveillance*), yaitu menyediakan informasi berkisar tentang lingkungan, yang berlangsung baik di luar maupun di dalam masyarakat tertentu.
2. Korelasi (*correlation*), yaitu menyajikan pilihan bagi pemecahan masalah
3. Transmisi (*transmission*), yaitu sosialisasi (transmisi nilai-nilai budaya pada generasi muda) dan pendidikan.
4. Hiburan (*entertainment*), yaitu sarana rekreasi.

Isi film kartun pun tak bisa lepas dari fungsi-fungsi tersebut, terutama pada fungsi transmisi (sosialisasi dan pendidikan) dan hiburan, karena disesuaikan dengan segmentasi khalayaknya yaitu anak-anak. Fungsi ini kemungkinan besar tidak berjalan sebagaimana yang semula diharapkan. Artinya, ketika film kartun tersebut secara langsung maupun tidak langsung sudah menyelipkan adegan atau dialog yang menampilkan kekerasan, maka telah terjadi disfungsi media. Robert K. Merton dan Lazarsfeld mengungkapkan disfungsi pada fungsi transmisi budaya adalah memperbesar massa masyarakat dan mendepersonalisasi proses sosialisasi. Sedang disfungsi pada fungsi hiburan adalah mengalihkan publik, meningkatkan kepastian, memperendah cita rasa, dan memungkinkan pelarian atau pengungsian diri (Lazarsfeld-Merton dalam Wright, 1998 :14-15).

Jika memang ditemukan adanya kekerasan berbentuk verbal maupun non verbal dalam film kartun, bahkan bila sampai pada taraf yang berlebihan, berarti memang telah terjadi disfungsi dari fungsi-fungsi pendidikan dan hiburan. Mengajari anak-anak berkata kasar tentu bukan maksud dari pendidikan yang diinginkan pengarang cerita, tapi berhubung dalam cerita tersebut terselip kata-kata kasar maka dikhawatirkan fungsi pendidikan akan berubah menjadi disfungsi pendidikan. Pesan moral yang ingin disampaikan dalam suatu cerita bisa-bisa kabur

(bias) maknanya karena anak-anak lebih mudah menyerap kata-kata kasar sang tokoh yang ada dalam dialog-dialog film kartun tersebut, bahkan dialog-dialog itu bisa ditiru anak-anak dalam perilaku sehari-harinya. Tentu bukan lagi sebagai hiburan yang menyenangkan, bila anak-anak saling menggunakan "kosa kata barunya" itu ketika berbicara atau jengkel pada lawan bicaranya.

Dalam film kartun Doraemon misalnya, Zhenshow Itoh, Presiden Direktur Fujiko Pro yang memproduksi Doraemon mengatakan, pihaknya tidak mempunyai tujuan muluk-muluk dalam pembuatan Doraemon, seperti untuk mendidik anak-anak. Menurutnya, film animasi itu dibuat lebih sebagai hiburan bagi penciptanya maupun orang lain yang melihatnya. Ditambahkannya, tokoh Nobita memang sosok biasa. Anak yang malas belajar, suka bermain, mau cepat mendapat sesuatu yang diinginkannya, dan terkadang nakal. Pemilihan tema cerita film animasi ini, menurut Zhenshow Itoh, lebih mengandalkan perasaan dan melihat kehidupan sehari-hari anak-anak di Jepang. Misalnya, soal kemajuan teknologi tidak digambarkan secara ilmiah, tetapi dijadikan bagian dari cerita, antara lain tentang permainan elektronik. Dengan kata lain, Doraemon menjadi film seri animasi yang populer sejak tahun 1970-an hingga 1990-an dan lebih dari 540 episode telah ditayangkan, justru karena ceritanya biasa-biasa saja dan sederhana (Kompas, 12/11/2000).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Operasionalisasi Konsep

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan didasarkan pada metode analisis isi (content analysis). Unit analisis dalam penelitian ini adalah unit tematik. Unit ini digunakan untuk melihat keseluruhan isi dari tayangan film kartun Doraemon.

Untuk memudahkan pengertian dari obyek penelitian ini, maka perlu dilakukan operasionalisasi konsep, yaitu :

- a. Kekerasan, adalah segala tindakan baik fisik maupun non fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang menyebabkan pihak lain mengalami gangguan atau penderitaan (baik itu tersinggung, sakit hati, marah, kesakitan atau menderita secara fisik). Untuk lebih memperjelas konsep kekerasan ini dapat dilihat pada bagian kategorisasi tentang kekerasan.
- b. Film kartun, biasanya disebut juga sebagai anime dalam bahasa Jepang. Berasal dari kata animasi (bahasa Perancis) yang diubah menjadi anime untuk menunjukkan ke-Jepang-annya (Hai, XXIV:6). Umumnya anime merupakan versi film dari komik yang lebih dahulu beredar dan dikenal khalayak luas. Untuk menonton film kartun ini, orang tidak perlu berkonsentrasi penuh karena ceritanya mudah ditangkap.

3.2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh tayangan film kartun Doraemon yang ditayangkan RCTI periode Juni - Agustus 2000. Sedangkan sampel diambil

secara total sampling. Pengambilan periode waktu ini dilandasi oleh alasan semakin banyaknya kompetitor berupa film kartun sejenis - baik yang diproduksi rumah produksi di Jepang, Amerika Serikat, maupun produk Indonesia sendiri - yang juga ditayangkan di stasiun televisi swasta lain. Artinya, pada bulan-bulan ini beberapa film kartun berusaha merebut rating tertinggi untuk mendapatkan pemasukan iklan sebanyak-banyaknya. Terutama sebagai pendatang baru, film kartun yang baru tersebut, juga berusaha merebut simpati dan perhatian pemirsa dari kalangan anak-anak yang sudah terbiasa melihat Doraemon.

3.4. Kategorisasi

Untuk mempermudah pengukuran dalam penelitian ini, dibutuhkan suatu kategorisasi penelitian. Dalam penelitian ini kategorisasi yang dibuat meliputi dua hal yaitu, adegan kekerasan serta tokoh

Kategorisasi kekerasan meliputi :

- a. Kekerasan ringan adalah tindakan seperti mendorong hingga jatuh, menyiku, menampar, dan segala perbuatan yang tidak menyebabkan korban knock-out (KO), termasuk di dalamnya perkelahian dalam latihan silat dan sebagainya.
- b. Ancaman dengan senjata tidak terbatas pada senjata tajam ataupun senjata api. Segala alat yang digunakan untuk menakut-nakuti lawan, dikategorikan sebagai senjata
- c. Penganiayaan berat, diartikan penganiayaan pada lawan sehingga menyebabkan lawan tidak berdaya, berdarah, pingsan, hingga tewas.
- d. Penembakan, diartikan sebagai kegiatan baku tembak, ataupun menembak tanpa pihak lain balas menembak. Alat yang digunakan adalah senapan, pistol, atau alat sejenisnya.

- e. Perusakan barang-barang, diartikan bukan sekedar melempar sesuatu, tetapi termasuk akibat dari suatu yang berakibat rusaknya barang-barang (misalnya peledakan, kebakaran, membanting lawan pada meja sehingga mejanya rusak, membenturkan lawan pada dinding kaca sehingga kacanya pecah, dan sebagainya)
- f. Kekerasan dengan kata-kata, bisa berbentuk umpatan, olok-olok, hinaan, serta perkataan yang menyebabkan lawan bicara tersinggung, emosi, atau marah.
(Kompas, 1993 : 6)

Kategorisasi Tokoh :

- a. Tokoh Sentral, diartikan sebagai tokoh yang menjadi pusat cerita, atau dengan kata lain tokoh sentral adalah tokoh yang mempunyai misi tertentu misalnya membela kebenaran, memberantas kejahatan. Tokoh ini bisa individu atau kelompok, misalnya dalam Doraemon yang menjadi tokoh sentralnya adalah Nobita dan tentu saja Doraemon.
- b. Tokoh Antagonis, diartikan sebagai tokoh yang selalu menjadi lawan tokoh sentral. Tokoh ini bisa individu atau kelompok. Tugas utamanya menggagalkan misi tokoh sentral, memiliki karakteristik jahat, culas, bengis, licik, atau curang. Dalam Doraemon yang biasa menjadi tokoh antagonisnya adalah Giant dan Suneo (yang menjadi pengiring/selalu disuruh-suruh oleh Giant)
- c. Tokoh Figuran, tokoh yang muncul dengan tujuan sebagai pelengkap cerita. Kehadiran tokoh figuran ini hanya untuk menunjang jalan cerita film kartun itu. Misalnya ayah dan ibu Nobita, bapak guru Nobita atau penjual sayur langganan ibu Nobita.

3.5. Uji Keterhandalan

Sebelum melakukan penelitian akan dibuat uji keterhandalan untuk kategorisasi yang akan digunakan agar mendapatkan kategorisasi yang reliabel yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Uji keterhandalan dilakukan dengan memberi kedua koder penjelasan mengenai kategorisasi dan konsep-konsep yang digunakan serta briefing pemakaian alat penelitian yaitu lembar koding.

Pengukuran uji keterhandalan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Holsti sebagai berikut :

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

M adalah jumlah kategorisasi yang disetujui koder

N1 + N2 adalah total kategorisasi yang diuji

Dan untuk memperkuat reliabilitasnya diuji lagi dengan rumus Scott, yaitu :

$$Pi = \frac{\% \text{ observed agreement} - \% \text{ expected agreement}}{1 - \% \text{ expected agreement}}$$

Pi : indeks of reliability

Observed agreement : Persetujuan yang diperoleh peneliti

Expected agreement : Persetujuan yang diharapkan, didapat dari pengkuadratan proporsi seluruh point kategori yang dijumlahkan (Setiawan, 1983 : 37)

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan mengamati dan menghitung adegan kekerasan dalam tayangan film kartun Doraemon, berdasarkan kategorisasi yang telah ditentukan terlebih dahulu. Isi pesan dalam film Doraemon tersebut dihitung berdasarkan frekuensi penampilan adegan kekerasan dalam setiap episode cerita.

Setelah frekuensi adegan kekerasan tersebut tercatat, peneliti kemudian memilah-milah adegan kekerasan berdasarkan tokoh. Hasilnya akan diteliti ulang dengan menggunakan lembar koding yang telah disiapkan. Data-data tersebut kemudian dimasukkan dalam raw tabel untuk kemudian dianalisis sesuai dengan teknik analisis data dan tujuan penelitian.

3.7. Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan tabel frekuensi. Data tersebut dimasukkan dalam kategori-kategori yang ada, kemudian dipersentasikan dengan jumlah keseluruhan. Setelah itu dianalisis secara kuantitatif sesuai dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data dengan membaca sampel data, kemudian melakukan pengkodean dengan memasukkan data dalam coding form, sesuai dengan kategorisasi yang telah ditentukan, maka akan dilakukan analisis data secara kuantitatif dan diinterpretasikan sesuai dengan teknik analisis data yang telah disebutkan dalam metode penelitian.

IV.1. Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Serial Kartun Doraemon yang ditayangkan oleh RCTI pada periode bulan Juni - Agustus 2000

Film kartun Doraemon disiarkan setiap hari Minggu pagi selama kurang lebih 30 menit (dipotong untuk penyangan iklan sekitar 10 menit). Dalam setiap penyangannya, biasanya dimunculkan dua episode cerita. Jadi selama tiga bulan waktu penelitian (Juni - Agustus 2000) terdapat 12 kali masa penyangan dengan jumlah keseluruhan episode (judul) cerita sebanyak 24 episode.

Untuk mendapatkan frekuensi pemunculan adegan kekerasan (verbal maupun non-verbal), peneliti melakukan pencatatan pada setiap episode cerita. Caranya dengan mengikuti secara teratur dan intensif, adegan kekerasan yang muncul pada setiap jalinan cerita secara keseluruhan. Hasilnya didapatkan seperti digambarkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.
Frekuensi Adegan Kekerasan
Pada Film Kartun Doraemon (Juni - Agustus 2000)

ADEGAN KEKERASAN	FREKUENSI	PERSENTASE (%)
Kekerasan Ringan	256	20,7
Ancaman dengan senjata	239	19,3
Penganiayaan berat	68	5,5
Penembakan	34	2,7
Perusakan barang-barang	288	23,3
Kekerasan dengan kata-kata	352	28,5
JUMLAH	1237	100,0

Jenis kekerasan yang paling sering muncul dalam Doraemon adalah jenis kekerasan dengan kata-kata (28,5%), diikuti oleh jenis perusakan barang-barang sebanyak 23,3 %, jenis kekerasan ringan sebanyak 20,7%, kekerasan berupa ancaman dengan senjata sebanyak 19,3%, serta penganiayaan berat sebanyak 5,5%. Sedangkan untuk jenis kekerasan yang paling jarang muncul dalam kartun Doraemon adalah jenis kekerasan penembakan (2,7%).

Jumlah frekuensi adegan kekerasan yang dimunculkan dalam serial kartun Doraemon ini, ternyata lebih kecil dibandingkan dengan film kartun jenis action (baik action biasa maupun action superhero) Seperti hasil penelitian yang dilakukan Paulus R.I. Joseph (1996) yang membandingkan frekuensi pemunculan adegan kekerasan antara film Doraemon (tema: petualangan sehari-hari), Saint Seiya (tema: action superhero), Kungfu Boy (tema: action biasa), dan Asterix (tema: humor). Hal ini bisa terjadi disebabkan, pada film kartun bertema petualang sehari-hari, selalu menyajikan cerita yang biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan realitas sosial di lingkungan dimana setting cerita itu dibuat.

Biasanya cerita-cerita yang tersaji dalam kartun bertema kehidupan sehari-hari ini adalah pengalaman sehari-hari anak-anak di lingkungannya, bisa berupa kenakalan-kenakalan dalam permainan, peristiwa di sekolah, kejadian di seputar rumah sang tokoh, atau kehidupan semua tokohnya dalam pergaulan sosial di lingkungannya. Peristiwa pembunuhan, penganiayaan berat (misalnya pemukulan hingga terbunuhnya seseorang) tidak didapati pada film kartun bertema ini. Oleh karena itu, kemungkinan jenis adegan kekerasan yang muncul berbeda dengan film kartun action.

Meskipun ide sentral cerita berupa kejadian sehari-hari yang nyata, bukan berarti tidak memungkinkan untuk menggali cerita yang bersifat khayal dalam film kartun bertema ini. Hal ini tentunya berdasarkan segmen khalayak yang disasar dalam film kartun ini adalah anak-anak yang sangat suka berfantasi, sehingga tokoh dan alur cerita yang khayal mempunyai kemungkinan untuk tersaji. Namun demikian, tema sentralnya tetap nyata (tidak fiktif). Seperti dalam film kartun Doraemon, ide sentralnya nyata, yakni tentang kehidupan Nobita yang selalu dirundung kemalangan, baik dalam permainan, dalam menangkap pelajaran, ataupun dalam pergaulan sesama temannya sehari-hari. Hal ini tentunya sangat banyak dialami oleh anak-anak di dunia nyata. Tetapi yang tidak nyata (khayal) adalah kehadiran teman Nobita yang bernama Doraemon, berupa sebuah boneka dari abad ke-2006 yang mempunyai berbagai kesaktian. Dalam berbagai episodenya banyak dikisahkan bagaimana Doraemon menemukan berbagai kekuatan ajaib dari kantungnya untuk memecahkan masalah yang dihadapi Nobita. Kekuatan ajaib itu bisa diidentikkan dengan imajinasi anak-anak untuk mendapatkan sesuatu dengan mudah.

Akan tetapi pada akhirnya, Nobita menyadari kekuatan ajaib itu ternyata tidak bisa memecahkan masalahnya, bahkan seringkali pula digambarkan justru semakin

meruwetkan keadaan. Misalnya pada salah satu episode dikisahkan Nobita bisa membuat orang lain mau melakukan apa yang diinginkannya, karena adanya alat dari kantong ajaib Doraemon. Nobita menyuruh ibunya mengerjakan pekerjaan rumah dari gurunya. Pengaruh alat ajaib yang diberikan Doraemon, membuat ibunya mau mengerjakannya dan Nobita dengan riang bermain-main. Namun ketika waktunya makan, ibunya tak mau memasak karena itu adalah pekerjaan ibu bukan anak-anak. Nobita pun terperangah, karena kini ia telah beralih peran dengan ibunya. Ia kembali ke dunia nyata bahwa sebagai anak sekolah ia tak bisa menyuruh orang lain mengerjakan pekerjaan rumahnya. Sementara peran ibunya pun tak bisa digantikan oleh Nobita.

IV.2. Frekuensi Adegan Kekerasan yang Dilakukan Para Tokoh atau Karakter dalam Serial Kartun Doraemon yang ditayangkan oleh RCTI pada periode bulan Juni - Agustus 2000

Tabel 2
Perbandingan Frekuensi Adegan Kekerasan
Yang Dilakukan Tokoh dalam Kartun Doraemon (Juni - Agustus 2000)

Adegan Kekerasan	SENTRAL		ANTAGONIS		FIGURAN		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%
K.1.	79	19,0	151	15,0	53	5,3	383	28,1
K.2	44	4,4	100	9,9	0	0,0	144	14,3
K.3	14	1,4	22	2,1	0	0,0	36	3,5
K.4	6	0,6	12	1,3	0	0,0	16	1,9
K.5.	64	6,4	134	13,3	16	1,6	216	21,5
K.6	176	17,5	110	10,9	23	2,3	309	30,7
JUMLAH	363	36,1	529	52,5	94	9,4	509	100,0

Keterangan :

- K.1. : Kekerasan ringan
- K.2. : Ancaman dengan senjata
- K.3. : Penganiayaan berat
- K.4. : Penembakan
- K.5. : Perusakan barang-barang
- K.6. : Kekerasan dengan kata-kata

Pada tabel di atas, peneliti menemukan kecenderungan frekuensi adegan kekerasan yang dilakukan tokoh antagonis pada film kartun yang bertema petualangan sehari-hari lebih besar dibandingkan tokoh sentral maupun tokoh figurannya. Pada film kartun Doraemon yang diteliti, pemunculan adegan kekerasan yang dilakukan oleh tokoh antagonis sebanyak 52,5%, tokoh sentral sebanyak 36,1%, dan tokoh figuran sebanyak 9,4%. Tingginya frekuensi pemunculan adegan kekerasan yang dilakukan oleh tokoh antagonis dalam kartun Doraemon ini dipengaruhi oleh tingginya frekuensi pemunculan adegan kekerasan dalam tiap-tiap jenis kekerasan. Pada film kartun bertema petualang sehari-hari, jenis kekerasan dominan yang dilakukan oleh tokoh antagonis adalah jenis kekerasan ringan sebanyak 15,0%, dan jenis kekerasan yang paling jarang dilakukan adalah jenis kekerasan dengan penembakan sebanyak 1,3%.

Sementara itu, jenis kekerasan yang dominan yang dilakukan oleh tokoh sentral dalam Doraemon adalah jenis kekerasan dengan kata-kata (17,5%) - jumlah ini lebih tinggi dibandingkan apa yang dilakukan oleh tokoh antagonis yaitu sebanyak 10,9% -, serta jenis kekerasan yang paling jarang dilakukan adalah jenis perusakan barang-barang (0,6%). Dari hasil analisa peneliti, ternyata tokoh sentral dalam serial kartun Doraemon (Nobita dan Doraemon) seringkali melontarkan kata-kata berkonotasi kekerasan seperti *sebel*, *bedebah*, *tolol*, *kurang ajar*, *awas pasti kubalas*,

sebagai ungkapan kejengkelan dan ketidakberdayaan menghadapi perlakuan tokoh antagonis. Dalam hal ini, Nobita digambarkan sebagai anak yang selalu merasa kalah dalam segala tindakannya dan selalu merasa minder. Untuk menutupi kekurangannya tersebut, ia selalu mengadu kepada Doraemon. Namun tentunya Doraemon tidak selalu berada disamping Nobita. Seringkali Nobita digoda dan "dianiaya" oleh teman-temannya (Giant dan Suneo) - dalam hal ini sebagai tokoh antagonis, justru ketika Doraemon tidak bersama Nobita. Karena merasa takut untuk membalas, Nobita mengadu pada Doraemon sambil menyumpahhi teman-temannya dengan kata-kata kotor seperti disebutkan di atas. Sementara itu, ketika Nobita mengadu pada Doraemon, tak jarang Doraemon juga terpancing emosinya dan berusaha membalas perlakuan teman-teman Nobita. Kemudian dengan kesaktian yang dimilikinya, mereka melaksanakan niatan untuk balas dendam.

Dalam pandangan peneliti, film kartun Doraemon ini agak menyimpang dari kaidah-kaidah seperti yang ditegaskan oleh Riris D. Sarumpaet, seperti kaidah film kartun yang mengatakan bahwa karakter tokoh dalam film kartun harus tergambar secara jelas, kerupawanan mewakili tokoh baik, serta kebengisan identik dengan tokoh jahat (Sarumpaet, 1986:46). Namun yang tersaji justru Nobita sebagai tokoh sentral yang mewakili tokoh baik, memiliki sifat-sifat yang kurang terpuji, terbukti dengan seringnya Nobita mengumpat, mencaci, dan menyumpah. Demikian pula Doraemon yang gampang emosi dan terkesan semena-sena karena memiliki kesaktian dari kantung ajaibnya. Hal ini juga tidak konsisten dengan pandangan yang dikemukakan Riris, bahwa film kartun sebagai media hiburan bagi anak-anak harus memenuhi unsur pendidikan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Beberapa simpulan yang kiranya dapat ditarik dari hasil temuan data dan analisisnya dapat disebutkan sebagai berikut :

1. Jenis kekerasan yang paling sering muncul dalam Doraemon adalah jenis kekerasan dengan kata-kata, diikuti oleh jenis perusakan barang-barang, jenis kekerasan ringan sebanyak menempati urutan ketiga, keempat, kekerasan berupa ancaman dengan senjata, dan rangking kelima ditempati jenis kekerasan berupa penganiayaan berat. Sedangkan untuk jenis kekerasan yang paling jarang muncul dalam kartun Doraemon adalah jenis kekerasan penembakan). Kecenderungan yang biasanya terjadi, pada film kartun bertema petualang sehari-hari seperti halnya pada serial kartun Doraemon ini, selalu menyajikan cerita yang biasa terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan realitas sosial di lingkungan dimana setting cerita itu dibuat. Biasanya cerita-cerita yang tersaji dalam kartun bertema kehidupan sehari-hari ini adalah pengalaman sehari-hari anak-anak di lingkungannya, bisa berupa kenakalan-kenakalan dalam permainan, peristiwa di sekolah, kejadian di seputar rumah sang tokoh, atau kehidupan semua tokohnya dalam pergaulan sosial di lingkungannya. Peristiwa pembunuhan, penganiayaan berat (misalnya pemukulan hingga terbunuhnya seseorang) tidak didapati pada film kartun bertema ini. Oleh karena itu, kemungkinan jenis adegan kekerasan yang muncul berbeda dengan film kartun action.

2. Sedangkan jenis kekerasan yang dilakukan oleh para tokoh atau karakter yang terdapat dalam Doraemon menunjukkan, frekuensi adegan kekerasan yang dilakukan tokoh antagonis pada film kartun yang bertema petualangan sehari-hari lebih besar dibandingkan tokoh sentral maupun tokoh figurannya. Tingginya frekuensi pemunculan adegan kekerasan yang dilakukan oleh tokoh antagonis dalam kartun Doraemon ini dipengaruhi oleh tingginya frekuensi pemunculan adegan kekerasan dalam tiap-tiap jenis kekerasan. Pada film kartun Doraemon ini jenis kekerasan dominan yang dilakukan oleh tokoh antagonis adalah jenis kekerasan ringan, sedangkan jenis kekerasan yang paling jarang dilakukan adalah jenis kekerasan dengan penembakan. Sementara itu, jenis kekerasan yang dominan yang dilakukan oleh tokoh sentral dalam Doraemon adalah jenis kekerasan dengan kata-kata - jumlahnya ini lebih tinggi dibandingkan apa yang dilakukan oleh tokoh antagonis -, serta jenis kekerasan yang paling jarang dilakukan adalah jenis perusakan barang-barang. Dari hasil analisa peneliti, ternyata tokoh sentral dalam serial kartun Doraemon (Nobita dan Doraemon) seringkali melontarkan kata-kata berkonotasi kekerasan seperti *sebel*, *bedebah*, *tolol*, *kurang ajar*, *awas pasti kubalus*, sebagai ungkapan kejengkelan dan ketidakberdayaan menghadapi perlakuan tokoh antagonis. Dalam pandangan peneliti, film kartun Doraemon ini agak menyimpang dari kaidah-kaidah seperti yang ditegaskan oleh Riris D. Sarumpaet, seperti kaidah film kartun yang mengatakan bahwa karakter tokoh dalam film kartun harus tergambar secara jelas, kerupawanan mewakili tokoh baik, serta kebengisan identik dengan tokoh jahat (Sarumpaet, 1986:46). Namun yang tersaji justru Nobita sebagai tokoh sentral yang mewakili tokoh baik, memiliki sifat-sifat yang kurang terpuji, terbukti dengan

seringnya Nobita mengumpat, mencaci, dan menyumpah. Demikian pula Doraemon yang gampang emosi dan terkesan semena-sena karena memiliki kesaktian dari kantung ajaibnya. Hal ini juga tidak konsisten dengan pandangan yang dikemukakan Riris, bahwa film kartun sebagai media hiburan bagi anak-anak harus memenuhi unsur pendidikan.

5.2. Saran

Realitas kekerasan memang tidak mungkin dihindarkan dari kehidupan. Untuk meniadakannya atau bahkan menghapuskannya lewat berbagai kampanye anti kekerasan, adalah usaha yang tidak cukup efektif. Apalagi menghadapi fenomena kekerasan yang telah mendapatkan justifikasi (pembenaran), yang kemudian berubah menjadi budaya. Karena itu yang perlu dilakukan adalah gerakan mencoba merekonstruksi budaya kekerasan supaya kekerasan jangan terlegitimasi. Justru yang sangat mendasar adalah mencari metode atau cara untuk memahamkan secara "cerdas" makna kekerasan itu sendiri. Tugas ini tentunya dapat diemban oleh keluarga, sekolah, masyarakat, maupun pengelola media massa.

Sangatlah bijak jika wacana kekerasan sudah ditanamkan di rumah, sehingga dengan mudah akan teraktualisasikan bila ada stimuli baik dari media audio-visual maupun masyarakat lingkungannya. Usaha ini bisa dimulai dari rumah seperti ketika mendongengkan untuk anak-anak cerita yang menolak kekerasan, dan tidak melakukan kekerasan itu sendiri kepada anggota keluarga. Realitas ini sadar atau tidak sadar, menunjukkan bahwa orang tua (khalayak pemirsa) sudah turut berperan dalam mensosialisasikan kekerasan baik pada anak maupun anggota masyarakat. Atas dasar

itulah, nampaknya kita tidak perlu tergesa-gesa menyalahkan atau menyudutkan media televisi, radio, surat kabar, majalah, video game, paly station, sebagai biang kekerasan di masyarakat.

Meskipun demikian, bagi pengelola media massa untuk mengalokasikan seberapa besar porsi tayangan berkonotasi kekerasan, seharusnya dipertimbangkan matang-matang. Ini barangkali merupakan perihal yang dilematis. Di satu sisi, sebagai institusi bisnis yang harus mengejar profit, tayangan yang sarat kekerasan, harus diakui justru yang mampu meningkatkan rating stasiun televisi yang bersangkutan. Secara ekonomis, fakta menunjukkan iklan produk akan banyak menempati jam tayang utama (prime time) yang biasanya didominasi film (kartun) atau sinetron yang menampilkan kekerasan baik fisik maupun non-fisik. Akan tetapi di sisi yang lain, media massa dituntut tanggung jawab sosialnya. Salah satu bentuk tanggung jawab sosial itu adalah media harus memperhitungkan dampak yang bakal terjadi. Apabila dirasa tayangan atau informasi yang penuh kekerasan itu berkemungkinan melahirkan dampak buruk, maka selayaknya tugas pengelola media untuk memperhitungkan penayangannya. Jika perlu tak usah ditayangkan, atau walaupun ditayangkan mesti dibahasakan dan dikemas dengan cara mendidik. Menciptakan simbol visualisasi atau informasi yang mendidik dan mampu mencerdaskan khalayaknya tentunya jadi harapan semua pihak. Langkah itu dapat juga ditempuh dengan memasang telop di televisi yang isinya menganjurkan orang tua untuk mendampingi anak dalam memirsas siaran televisi.

Daftar Pustaka

- Cahyana, Yan Yan; Suyanto, Bagong (ed), 1996, *Kajian Komunikasi dan Seluk Beluknya*, Surabaya: Airlangga University Press
- DeFleur, Melvin, Lowery, Shearon A., 1995, *Milestone in Mass Communication Research Media Effect*, New York: Longman Publisher
- DeVito, Joseph A., 1990, *Message*, New York: Harper & Row Publisher
- Dominick, Joseph R., 1983, *The Dinamic of Mass Communication*, US: Newbery Award Record, Inc
- Liliweri, Alo, 1991, *Memahami Peran Komunikasi dalam Masyarakat*, Bandung: PT Citra Aditya Bhakti
- Littlejohn, Stephen W., 1995, *Theories of Human Communication*, Belmont, California: Wadsworth Publishing Company
- Mc.Quail, Dennis, 1983, *Mass Communication, Theory, An Introduction*, California: Sage Publication
- Severin, Werner J, Tankard, James W., 1988, *Communication Theories Origins, Methods, Uses*, New York: Longman Inc
- Wright Charles R., 1988, *Sosiologi Komunikasi Massa*, Bandung: Remaja Rosdakarya

Non Buku :

- Joseph I.R. Paul, 1996, *Adegan Kekerasan dalam Komik Anak-Anak* (skripsi), Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya
- Setiawan, Bambang, 1983, *Content Analysis*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gajah Mada
- Wignjosoebroto, Soetandyo, *Tindak Kekerasan Terhadap Perempuan: Adakah Kondisi Sosial Budaya Kita Ikut Menyuburkannya?* (makalah) dalam Seminar Masyarakat Menghadapi Tindak Kekerasan, Surabaya, 18 Oktober 1997