

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini membahas mengenai gambaran kekerasan emosional oleh ibu asuh terhadap anak pada film animasi *Tangled* menggunakan pendekatan kualitatif. Kekerasan emosional pada film ini dilakukan oleh tokoh ibu asuh bernama Gothel kepada Rapunzel dan dikategorikan sebagai salah satu bentuk kekerasan kepada anak, sehingga penelitian ini hanya akan berfokus pada interaksi kedua tokoh tersebut. Peneliti memilih menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes untuk menganalisis adegan dan dialog pada film tersebut. Barthes menggunakan dua level signifikansi makna, yang pertama adalah *primary signification* atau pemaknaan denotasi, yang kedua adalah *secondary signification* atau pemaknaan konotasi, selain itu pada semiotika Barthes diperkenalkan juga konsep *Myth* atau mitos. Peneliti juga menggunakan kajian psikologi mengenai kekerasan emosional pada anak untuk membantu peneliti melakukan penelitian ini.

Topik kekerasan emosional terhadap anak dalam film *Tangled* dianggap menarik untuk diteliti karena pembahasan mengenai kekerasan emosional bukanlah topik yang terlalu sering diperbincangkan dalam masyarakat. Hal ini dikarenakan kekerasan emosional merupakan subbab yang relatif baru dalam pembahasan mengenai kekerasan terhadap anak dan pendefinisianannya masih amat rancu.

Gracia dalam Goldsmith & Freyd (2005) mengatakan bahwa kekerasan emosional masih sedikit dipahami dan dilaporkan.

“Emotional abuse has been the most recent abuse subtype to emerge in the child maltreatment literature, and is likely the least understood and the most underreported type of abuse“

American Society for the Positive Care of Children (2017) melalui websitenya, americanspcc.org menyatakan bahwa di Amerika, pada tahun 2017

terdapat 4.1 juta kasus kekerasan terhadap anak yang dilaporkan. Dari seluruh kasus yang dilaporkan tersebut, 74% diantaranya merupakan kasus penelantaran, 18,3% adalah kasus kekerasan fisik, 8,6% kekerasan seksual, dan hanya 7,1% kasus kekerasan psikologis atau emosional yang dilaporkan.

Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai kekerasan emosional terhadap anak berimbas pada minimnya laporan atas kekerasan emosional yang telah terjadi. Selain itu, dalam kasus kekerasan terhadap anak, kekerasan emosional sulit terdeteksi karena dampaknya yang tidak nampak secara kasat mata (Garbarino et al, 1986). Oleh karenanya, kemunculan topik kekerasan emosional terhadap anak dalam media menjadi penting untuk dapat menyebarluaskan pengetahuan mengenai kekerasan emosional kepada masyarakat. Melalui film *Tangled*, Disney seolah membuat gebrakan dengan mengangkat isu ini dan memperkenalkannya melalui film animasi yang ditujukan kepada anak-anak.

Film dalam arti sempit adalah gambar bergerak (audio visual) yang disajikan lewat layar lebar, atau televisi. Dalam harafiah yang lebih luas film adalah sebuah rangkaian gambar statis yang direpresentasikan di hadapan mata secara berturut-turut dalam kecepatan yang tinggi (Gamble, 1986). Sedangkan film animasi adalah salah satu dari berbagai tipe-tipe film yang ada, yang membedakannya dengan tipe film lain adalah gambar yang ditampilkan dalam film animasi dibuat dengan tangan oleh manusia dari *frame-per-frame* sehingga menampilkan suatu ilusi akan adanya pergerakan tanpa menggunakan instrumen film biasa seperti kamera (Wells 1998).

Turner (1999) dalam bukunya *Film as Social Practice* menyebutkan bahwa film juga merupakan sebuah industri, serangkaian bahasa dan cerminan dari sebuah praktik sosial. Dalam penggunaan semiotik Roland Barthes, ‘bahasa’ mencakup semua elemen yang dapat digunakan untuk berkomunikasi contohnya adalah pakaian; cara berpakaian seseorang (model pakaian, kain yang digunakan, dll) dapat mengatakan banyak hal mengenai dirinya ataupun kultur tempat dimana ia berada. Gambar dalam film juga merupakan salah satu bentuk bahasa, meneliti gambar dalam film berarti tidak hanya melihat objek yang direpresentasikan

namun juga bagaimana objek tersebut direpresentasikan (Turner, 1999). Sehingga dapat disimpulkan bahwa film merupakan “*system of sign*” yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, emosi maupun makna tertentu.

Dalam melakukan proses representasi, film animasi sendiri memiliki keunggulan dibandingkan dengan film berjenis lainnya. Hal ini dikarenakan dalam film animasi, animator dapat dengan bebas menciptakan figur-figur baru dengan tangan tanpa terbatas oleh realitas yang ada (Benyahia et al, 2009). Animator atau sutradara dapat menciptakan realitas yang sama sekali baru dengan cara bermain tanda dan lambang melalui animasi. Kemampuan animator untuk membuat realitasnya sendiri membuat film animasi memiliki sebuah ciri utama sebagai media artikulasi ide yang disebut dengan hiper realitas. Film animasi memisahkan realitas yang ada di dunia nyata dan membentuk realitasnya sendiri yang semu – dalam bentuk animasi, realitas tersebut lah yang dinamakan dengan hiper realitas (Juliswara, 2014).

Melalui kemampuannya untuk menciptakan hiper realitas ini, pada film animasi yang ditujukan bagi penonton anak-anak, animator seringkali melakukan proses representasi dengan menggunakan sistem penandaan yang relatif aman bagi anak-anak. Contohnya dengan mengubah fitur wajah menjadi bentuk yang lucu atau memasukkan unsur magis yang tidak nyata. Proses penandaan ini dilakukan dengan alasan agar film menjadi lebih menarik dan sesuai untuk ditonton oleh anak-anak. Begitu juga pada film-film animasi produksi Disney yang sebagian besar diperuntukkan bagi anak-anak.

“Disney films combine enchantment and innocence in narrating stories that help children understand who they are, what societies are about, and what it means to construct a world of play and fantasy in an adult environment”.

(Giroux, 1999)

Melalui narasi yang disampaikan dalam kemasan dunia fantasi yang penuh pesona, Disney berusaha untuk memperkenalkan isu-isu sosial dan masyarakat kepada anak-anak secara sederhana. Metode ini bisa jadi efektif untuk menarik perhatian anak dan menyampaikan pesan yang terdapat dalam film. Wilson (2008)

menemukan bahwa pengaruh media terhadap anak-anak lebih bergantung pada konten yang menurut mereka menarik daripada jumlah waktu yang mereka habiskan di depan televisi atau layar film.

Akan tetapi, sistem penandaan serupa dapat berbalik menjadi senjata yang berbahaya anak kemudian mempercayai begitu saja semua hal yang mereka saksikan di media sebagai suatu realita atau kenyataan. Terutama ketika realita yang direpresentasikan merupakan hal yang sensitif seperti kekerasan. Disney sendiri telah menjadi target kritik bagi para akademisi karena gagal memberikan pengalaman autentik kepada anak karena produk-produknya terlalu bersih (*overly sanitized*) (Best & Lowney, 2009). Penelitian menunjukkan bahwa 94% film animasi mengandung konten kekerasan di dalamnya (Juliswara, 2014). Namun, hal ini tampaknya tidak disadari oleh anak-anak. Ketidaksadaran ini dikarenakan kekerasan fisik seperti pukul memukul kepala, jatuh terguling-guling atau intimidasi fisik dikemas dalam kelucuan yang membuat anak-anak tertawa (Juliswara, 2014). Penggambaran tindakan kekerasan yang serupa dapat membuat anak beranggapan bahwa tindak kekerasan tidak berbahaya dan merupakan sesuatu yang normal.

Kekerasan terhadap anak atau *child abuse* telah menjadi istilah yang sering digunakan dalam berbagai bentuk literatur, seni dan kajian ilmiah. Istilah ini merujuk pada berbagai bentuk kekerasan yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak. Namun mendefinisikan kekerasan terhadap anak dan bentuk kekerasan yang termasuk di dalamnya tidak mudah untuk dilakukan. Menurut jurnal WHO mengenai *Child abuse and neglect by parents and other caregivers* dalam kumpulan laporan *World Report on Violence and Health* (Krug et al., 2002), faktor kultural menjadi aspek penting dalam pendefinisian kekerasan terhadap anak. Ini dikarenakan perbedaan kultur pada suatu wilayah menentukan sampai sejauh mana sebuah tindakan dapat dikategorikan sebagai bentuk kekerasan terhadap anak. Setelah melakukan perbandingan tentang definisi kekerasan pada 58 negara, pada tahun 1999 *WHO Consultation on Child Abuse Prevention* menuliskan definisi *child abuse* atau kekerasan terhadap anak sebagai:

“Child abuse or maltreatment constitutes all forms of physical and/or emotional ill-treatment, sexual abuse, neglect or negligent treatment or commercial or other exploitation, resulting in actual or potential harm to the child’s health, survival, development or dignity in the context of a relationship of responsibility, trust or power.” (Krug et al., 2002)

Melalui pengertian tersebut maka terdapat lima bentuk kekerasan yang dikategorikan sebagai kekerasan anak, yakni: kekerasan fisik, kekerasan emosional, kekerasan seksual, penelantaran anak dan eksploitasi anak untuk kepentingan komersil.

Kelima bentuk kekerasan anak tersebut juga disebutkan dan dijelaskan oleh Suyanto dalam bukunya berjudul Masalah Sosial Anak (2010),

- (1) Kekerasan fisik, bentuk ini paling mudah dikenali. Dampak dari kekerasan jenis ini biasanya tampak secara langsung pada fisik korban seperti; luka memar, berdarah, dan bentuk lain yang kondisinya lebih berat.
- (2) Kekerasan Psikis atau emosional, bentuk ini tidak begitu mudah dikenali. Wujud dari kekerasan ini bisa berupa kata – kata kasar, ejekan, mempermalukan, dan sebagainya. Dampak kekerasan jenis ini akan berpengaruh pada situasi perasaan yang tidak aman dan nyaman, minder, lemah dalam mengambil keputusan, dan bahkan menurunnya harga diri serta martabat korban.
- (3) Kekerasan seksual, termasuk dalam kategori ini adalah segala tindakan yang mencul dalam bentuk paksaan untuk melakukan hubungan seksual.
- (4) Kekerasan Ekonomi. Pada anak, kekerasan ini sering terjadi ketika orang tua memaksa anak yang masih usia di bawah umur untuk dapat memberikan kontribusi ekonomi keluarga, sehingga fenomena penjualan anak, pengamen jalanan, pengemis anak, dan lain – lain kian merebak.
- (5) Kekerasan anak secara sosial, kekerasan anak jenis ini mencakup penelantaran anak dan eksploitasi anak. Penelantaran anak adalah sikap dan perlakuan orangtua yang tidak memberikan perhatian yang layak terhadap proses tumbuh kembang anak.

Dari kelima bentuk kekerasan anak tersebut, penelitian ini akan berfokus kepada satu bentuk kekerasan saja, yaitu kekerasan emosional.

Kekerasan emosional seringkali disebut juga sebagai kekerasan psikologis. Giovanni dalam Goldsmith (2005) mengatakan bahwa ada beberapa istilah yang digunakan oleh para psikolog untuk merujuk pada topik ini, diantaranya adalah kekerasan emosi, kekerasan psikologi, penganiayaan emosi dan penganiayaan psikologi. Menurut Moglia (2015), kekerasan emosional adalah segala bentuk kekerasan non fisik yang dilakukan oleh individu kepada individu lainnya. Sementara itu, *American Professional Society on the Abuse of Children (APSAC)* mendefinisikan secara spesifik kekerasan emosional terhadap anak sebagai sebuah pola perilaku berulang yang dilakukan oleh pengasuh anak kepada anak dengan tujuan agar anak merasa tidak berharga, bersalah, tidak dicintai, tidak diinginkan dan hanya ada untuk memenuhi kebutuhan orang lain. Korban kekerasan emosional harus menghadapi ancaman yang berulang, manipulasi, intimidasi dan isolasi yang dapat membuat mereka merasa cemas, takut, menyalahkan diri sendiri, merasa tidak berharga, rendah diri, tidak memiliki kepercayaan terhadap dirinya sendiri dan bergantung kepada pelaku kekerasan (Moglia, 2015).

Seperti bentuk kekerasan lainnya, kekerasan emosional akan lebih banyak berpengaruh kepada korban yang tidak memiliki *power* ataupun sumberdaya (Moglia, 2015). Dalam kasus kekerasan terhadap anak, *power* dan superioritas berada pada pihak orang dewasa atau orang tua. Adanya anggapan bahwa orang tua memiliki superioritas terhadap anak membangun sebuah kondisi yang memungkinkan terjadinya kekerasan terhadap anak. Menurut Manik (2007), kepercayaan yang dimiliki oleh orang tua bahwa mereka memiliki hak milik dan tanggung jawab terhadap anak membuat orang tua merasa berhak melakukan apa saja atas nama mendidik, membina dan melaksanakan tugasnya sebagai orang tua. Tindak kekerasan yang terjadi, dipahami sebagai tindakan untuk mengontrol anak agar menjadi lebih baik

Baker dalam Huraerah (2006) menyatakan bahwa kekerasan terhadap anak dalam rumah tangga seringkali berhubungan dengan orang tua yang mengatas namakan kebaikan anak.

“the recurrent infliction of physical or emotional injury on a dependent minor, through intentional beatings, uncontrolled corporal punishment, persistent ridicule and degradation, or sexual abuse, usually comitted by parents in charge of the child care” (Huraerah, 2006)

Anak dianggap sebagai pihak yang memiliki kedudukan lebih minor dibandingkan orang tua. Sementara orang tua berada pada posisi yang lebih tinggi karena anggapan bahwa mereka memiliki lebih banyak pengetahuan dibandingkan anak. Oleh karena itu, orang tua memiliki tanggung jawab untuk memberikan pengajaran kepada anak termasuk melalui hukuman dengan kekerasan. Segala bentuk hukuman yang diberikan dianggap sebagai bentuk perhatian orang tua kepada anak.

Kekerasan emosional terhadap anak memang bukan lah topik pembahasan baru dalam film-film Hollywood. Beberapa film yang juga mengangkat topik serupa diantaranya adalah *Precious* (2009), bercerita tentang seorang anak perempuan bernama Claireece “*Precious*” Jones yang mengalami kekerasan emosional dari ibunya dan kekerasan seksual dari ayahnya. Film lainnya yang juga mengangkat tema serupa ialah *I, Tonya* (2017), sebuah film comedy-biography yang mengangkat kisah Tonya, peseluncur es Amerika yang mengalami kekerasan emosional dan fisik dari ibu dan suaminya.



Gambar 1.1.1
Precious (2009) dan *I, Tonya* (2017) dua film yang juga bermuatan tentang kekerasan emosional terhadap anak
Sumber : Rottentomatoes.com

Yang menarik, dalam film-film Disney, kekerasan terhadap anak hampir tidak pernah diperlihatkan sebagai aksi yang dilakukan oleh orang tua kandung (*biological parents*) dari anak tersebut. Hal ini salah satunya disebabkan oleh hilangnya sosok orangtua kandung dalam sebagian besar film-film Disney, terutama sosok ibu kandung.

“Disney is a powerful and influential storyteller in the lives of children across the world, yet it has been noted by researchers that biological mothers are generally missing in Disney films” (Brydon, 2009).

Collins et al (2002) mengatakan bahwa sebagian besar *heroes* atau pahlawan dalam film Disney memiliki background keluarga yang tidak stabil, mereka bisa jadi yatim piatu atau tidak memiliki ibu. Hilangnya sosok ibu kandung dalam sebagian besar film-film Disney ini menjadi suatu hal yang menarik karena budaya barat masih menekankan peran ibu kandung sebagai seseorang yang memiliki tanggung jawab untuk membesarkan anak (Holcomb et al, 2014). Lalu siapakah yang akan menggantikan peran ibu kandung dalam keluarga? Dalam beberapa film, sosok ibu kandung yang hilang digantikan oleh kemunculan tokoh ibu tiri. Seperti pada film *Snow White and the Seven Dwarfs* dan *Cinderella*.

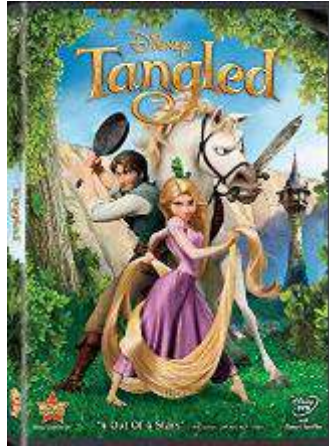
Holcomb et al (2014) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa hilangnya sosok ibu kandung juga dapat digantikan oleh *othermother* atau *fictive kin* lainnya. *Other mother* atau ibu lain adalah sosok wanita yang bukan merupakan orang tua kandung dari sang anak akan tetapi memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan anak (Collins et al, 2002). *Othermother* bisa jadi adalah tante, ibu baptis (*godmother*), teman baik dari sang ibu, atau tetangga. Sementara itu, *fictive kin* adalah sebuah konsep yang menjelaskan mengenai keluarga tambahan (*extended family*) yang tidak memiliki ikatan darah maupun pernikahan (Ebaugh et al, 2000). Contoh dari *fictive kin* adalah ibu baptis (*godmother*), orang tua angkat (*adoptive parents*), ibu asuh (*foster parents*) dan teman dekat dari keluarga tersebut.

Dalam film *Tangled* sendiri, sosok ibu yang muncul dengan dominan adalah Gothel sebagai Ibu Asuh (*foster parents*). Menurut Merriam Webster, *foster parents* atau orang tua asuh adalah seseorang yang mengasuh anak yang bukan anak kandungnya. Collinsdictionary.com menuliskan bahwa orang tua asuh secara resmi membawa anak ke dalam keluarga mereka, namun tidak menjadi orangtua legal bagi anak tersebut. Sang anak disebut dengan *foster child* atau anak asuh. Pengertian ini berbeda dari ibu angkat (*adoptive parents*) yang secara legal mengangkat anak dan menjadi orangtua bagi anak tersebut.

Status orang tua ini berhubungan dengan hak asuh anak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh orang tua atas anak tersebut. Di Amerika, orang tua asuh bekerja bersama dengan pemerintah sebagai pekerja sosial untuk mengasuh anak-anak yang orang tua kandungnya tidak mampu mengasuh mereka (Orme, 2003). Orang tua asuh mendapatkan uang dari pemerintah sebagai tunjangan dan biaya asuh atas anak tersebut. Akan tetapi mereka tidak memiliki hak legal atas anak yang diasuh dan sewaktu-waktu negara dapat mengambil anak asuh dari orangtua asuhnya (Orme, 2003). Sementara orang tua angkat telah secara legal mengangkat anak menjadi bagian dari keluarga dan memiliki hak penuh atas sang anak.

Sayangnya penggambaran atas sosok *othermother* atau orang tua lainnya yang tidak memiliki ikatan biologis dengan anaknya dalam media cenderung berada pada impresi yang negatif. Begitu pula dalam film-film Disney, Holcom et al (2014) menemukan bahwa adanya ikatan biologis antara anak dan pengasuh anak dapat mempengaruhi penggambarannya dalam film. Sosok ibu tiri atau orang tua angkat yang tidak memiliki ikatan biologis dengan anaknya digambarkan sebagai seseorang yang jahat dan seringkali mengancam dan melakukan tindak kekerasan kepada anaknya. Sedangkan pengasuh anak yang masih memiliki ikatan biologis dengan anaknya digambarkan sebagai pribadi yang mengayomi dan memiliki impresi positif.

Tangled merupakan film animasi Disney yang muncul pada tahun 2010 yang disutradai oleh Nathan Greno dan Byron Howard. Film ini mengadaptasi cerita klasik yang ditulis oleh Grimm bersaudara berjudul Rapunzel.



Gambar 1.1.2
Poster film animasi *Tangled*
Sumber: Rottentomatoes.com

Dalam proses adaptasinya terdapat beberapa perubahan cerita yang dilakukan oleh Disney termasuk pengkarakteran tokoh yang ada didalamnya. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan cerita dengan rata-rata umur dari target penonton mereka, yakni anak-anak. Dilansir dari *Box Office Mojo* (2010), MPAA atau Asosiasi Film Amerika mengklasifikasikan film *Tangled* ke dalam rating 'PG' (*Parental Guide*) yang berarti anak-anak membutuhkan dampingan orang tua untuk menonton film ini karena adanya konten yang mengandung kekerasan ringan di dalamnya. *Tangled* memiliki genre animasi, komedi, anak-anak dan keluarga, serta musikal. Dilansir dari situs review film commonsensemedia.org, film *Tangled* diklaim aman untuk ditonton bagi anak dengan usia lima tahun ke atas dengan pendampingan orang tua.

Sekilas, *Tangled* seolah mengikuti pola cerita yang sama dengan dengan seri Disney *Princess* lainnya yang menceritakan tentang seorang putri dan ibu tiri yang jahat. Namun terdapat satu hal yang membuat *Tangled* berbeda dari film-film Disney lainnya, yakni bagaimana hubungan ibu dan sang putri di tampilkan dalam film ini. Scott (2010) dalam artikelnya di *The New York Times* mengatakan "*The Disney pantheon is full of evil stepmothers, though none quite match Mother Gothel*

for sheer sadistic intensity”. Tidak seperti ibu tiri yang ada pada cerita-cerita *Disney Princess* lainnya, alih-alih melakukan kekerasan fisik secara langsung, Mother Gothel, yang bertindak sebagai sosok ibu asuh pada film *Tangled*, menggunakan kekerasan emosional dengan menyembunyikan kejahatan dan keegoisannya pada pesan-pesan yang disampaikan secara tersirat dengan nada suara yang lembut. Hal tersebut ia lakukan untuk meyakinkan Rapunzel bahwa apa yang dilakukannya adalah bentuk cinta dari seorang ibu kepada anaknya. Menjadi menarik ketika adegan mengenai kekerasan emosional terhadap anak justru ditampilkan dalam film animasi penuh warna yang diperuntukkan bagi anak-anak.

Tangled menceritakan tentang kisah seorang putri bernama Rapunzel yang lahir dengan rambut emas yang memiliki kekuatan ajaib. Namun beberapa hari setelah kelahirannya, Rapunzel diculik dari istana oleh seorang wanita bernama Gothel yang menginginkan kekuatan rambut ajaib miliknya. Sejak saat itu Rapunzel menghabiskan seluruh hidupnya diatas menara dan tumbuh besar dengan kepercayaan bahwa Gothel adalah ibu kandungnya.

Gothel membutuhkan rambut ajaib Rapunzel untuk membantunya tetap muda, namun karena keegoisan dalam dirinya maka ia menculik Rapunzel dan menyembunyikannya di dalam menara agar tidak ada orang lain yang mengetahui tentang rambut ajaib Rapunzel. Alih-alih memperlihatkan Gothel sebagai sosok penculik bengis, kasar dan kejam, Disney justru menggambarkan karakter Gothel sebagai sosok ibu bagi Rapunzel. Gothel kemudian menggunakan perannya sebagai ibu untuk mengambil kuasa atas Rapunzel.



Gambar 1.1.3
Gothel membutuhkan rambut ajaib Rapunzel untuk tetap muda
Sumber : Film *Tangled*

Setiap kali Rapunzel meminta izin untuk meninggalkan menara, Gothel tidak pernah benar-benar melarangnya, tetapi menakut-nakutinya dengan berbagai hal mengerikan yang bisa terjadi di luar menara dan betapa ia akan sangat khawatir apabila Rapunzel pergi meninggalkan menara. Melalui pola komunikasi yang manipulatif dan repetitif, Gothel berhasil meyakinkan Rapunzel bahwa yang Ia lakukan adalah bentuk cinta dari seorang ibu kepada anaknya.

Mother Gothel adalah tokoh yang unik dan kompleks. Sutradara Nathan Greno dan Byron membuat karakter Mother Gothel menjadi tokoh antagonis yang berbeda dibandingkan dengan tokoh antagonis dalam film-film Disney lainnya. Kedua sutradara tersebut, memutuskan untuk menghapus karakter Gothel sebagai seorang penyihir dan menggantikannya dengan sosok wanita yang kekuatannya bergantung pada karisma dan intelektualitasnya (Cerasaro, 2010). Untuk menciptakan karakter Gothel yang mereka inginkan, kedua sutradara tersebut mewawancarai beberapa karyawan perempuan Disney dan bertanya tindakan apa yang biasa ibu mereka lakukan yang membuat mereka merasa terperangkap atau tercekik. Dari hasil wawancara itulah, karakter mother Gothel sebagai orang tua yang *overprotective* dibentuk (Chanel, 2014).

Gothel harus dapat meyakinkan Rapunzel bahwa ia adalah ibu dari Rapunzel. Ia tidak boleh terlihat jahat karena hal tersebut akan berpengaruh pada perkembangan karakter Rapunzel. Maka dari itu kedua sutradara tersebut membuat tokoh Gothel sesubtil mungkin alih-alih mempertontonkan karakternya sebagai seroang ibu yang dominan (Brew, 2011).

Rumitnya hubungan antara kedua tokoh tersebut sebagai ibu dan anak serta pola komunikasi yang manipulatif dan repetitif diantara mereka menjadi pemantik yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Selain itu, fakta bahwa film *Tangled* merupakan film animasi membuat film ini memiliki kesempatan besar untuk melakukan proses representasi yang liar karena animator dan sutradara dapat dengan sewenang-wenang membuat realitas baru dengan bermain tanda dan lambang.

Sebelumnya, film animasi *Tangled* telah digunakan sebagai objek penelitian bagi beberapa penelitian terdahulu. Akan tetapi kebanyakan penelitian-penelitian tersebut membahas tentang gambaran perempuan dalam film *Tangled* dan hingga saat ini topik mengenai gambaran kekerasan emosional dalam Film *Tangled* belum pernah diteliti. Salah satu dari penelitian tersebut adalah penelitian oleh Rahajeng Herningtyas Woro Utamie sebagai *thesis* S1 nya di Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2013 dengan judul *Woman Representation In Tangled Film*. Penelitian ini berfokus pada representasi perempuan dalam film *Tangled* dengan mengadopsi film studies theory milik Kellie Heintz dan mark Stacey serta teori representasi perempuan milik Brittany N Maggiore. Penelitian lainnya yang juga menggunakan *Tangled* sebagai objek penelitian berjudul *The Analysis Of Types Illocutionary Acts In “Tangled” Movie* yang ditulis oleh Dila Ramayanti dan Leni Marlina pada tahun 2018. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan bertujuan untuk mendeskripsikan tipe-tipe *speech act* yang diproduksi oleh karakter dalam film *Tangled*. Walaupun menggunakan objek penelitian yang sama kedua penelitian tersebut memiliki fokus pembahasan yang berbeda dengan penelitian ini yang berfokus pada gambaran kekerasan emosional terhadap anak pada film animasi *Tangled*.

Sementara itu, penelitian dengan topik kekerasan anak dengan medium film sebelumnya juga pernah dilakukan oleh May Ichi Yeina Nova dari Ilmu Komunikasi Airlangga pada tahun 2012. Penelitian tersebut membahas mengenai gambaran kekerasan pada anak dalam film *Pasir Berbisik*. Perbedaan dari penelitian ini dari penelitian milik May Ichi adalah film, genre film, tipe film, asal film, fokus penelitian, serta referensi yang menjelaskan tentang kekerasan terhadap anak.

Penelitian tersebut meneliti mengenai gambaran kekerasan terhadap anak secara umum, yang berarti termasuk di dalamnya adalah empat bentuk kekerasan terhadap anak yaitu kekerasan fisik, kekerasan emosional, kekerasan seksual dan kekerasan sosial. Sementara penelitian ini hanya berfokus pada satu bentuk kekerasan saja, yaitu kekerasan emosional pada anak. Persamaan dari penelitian May Ichi dan penelitian ini adalah metode yang digunakan untuk menganalisis

objek penelitian. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Ronald Barthes yang membagi tingkatan signifikansi mana pada dua level, yang pertama adalah *primary signification* atau pemaknaan denotasi, yang kedua adalah *secondary signification* atau pemaknaan konotasi, juga konsep *myth* atau mitos (Ida, 2014).

Pemilihan metode Semiotika Ronald Barthes sebagai metode analisis dalam penelitian ini dikarenakan peneliti menilai bahwa metode ini akan memudahkan peneliti untuk menganalisis produk audio visual pada Film *Tangled*. Fokus utama dari penelitian ini adalah mengungkap penggambaran kekerasan emosional oleh ibu asuh pada anak yang ditampilkan pada Film animasi *Tangled* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kekerasan emosional oleh ibu asuh digambarkan pada film animasi *Tangled*?
2. Bagaimana kekerasan emosional berdampak kepada anak asuh?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap dan menjelaskan penggambaran kekerasan emosional dalam film animasi *Tangled* serta dampak kekerasan emosional kepada anak.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai seperangkat analisis tentang penelitian berbasis semiotika pada film-film sejenis, yaitu memahami representasi suatu praktik social dalam film tersebut. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian dalam penelitian mengenai kekerasan terhadap anak, khususnya kekerasan emosional terhadap anak.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Kekerasan Emosional pada Anak

Kekerasan emosional merupakan subbab yang relatif baru dalam pembahasan mengenai kekerasan terhadap anak. Selain kekerasan emosional, terdapat beberapa istilah lain yang digunakan untuk merujuk pada topik yang sama, diantaranya adalah kekerasan psikologis, penganiayaan emosional (*emotional maltreatment*) dan penganiayaan psikologi (*psychological maltreatment*). Namun dari keseluruhan istilah yang ada, kekerasan emosional menjadi yang paling sering digunakan (Royse, 2016). dalam bukunya yang berjudul *Emotional Abuse Of Children : Essential Information* memaparkan tabel tabulasi penggunaan terminologi tersebut pada database artikel yang dimiliki oleh *Web of Science's* antara tahun 1900 hingga 1 Oktober 2014.

<i>Term</i>	<i>Number of Articles</i>
<i>Emotional abuse</i>	168
<i>Psychological abuse</i>	97
<i>Psychological maltreatment</i>	59
<i>Emotional maltreatment</i>	38
<i>Mental cruelty</i>	3
<i>Psychological battering</i>	1

Tabel 1.5.1

Istilah yang digunakan untuk menyebut kekerasan emosional (Royse, 2016)

Karena istilah kekerasan emosional lebih sering digunakan dibandingkan istilah lainnya, maka istilah tersebutlah yang akan digunakan pada penelitian ini.

Hingga saat ini kekerasan emosional belum memiliki definisi jelas yang dapat diaplikasikan secara global. Pengertian kekerasan emosional bervariasi di setiap negara, faktor kultural menjadi penyebab utama mengapa hal ini terjadi. Kurangnya persetujuan sosial tentang apa itu kekerasan emosional membuat kekerasan emosional sulit untuk

didefinisikan, sehingga sulit pula untuk membedakan antara tindakan kekerasan emosional dengan tindakan lain yang – bisa jadi – dipandang tidak lebih berbahaya dibandingkan dengan kekerasan fisik atau kekerasan seksual (Hibbard, Barlow, MacMillan, 2012).

American Academy of Pediatrics Committee on Child Abuse and Neglect mendefinisikan kekerasan emosional terhadap anak sebagai sebuah pola interaksi yang merusak antara orang tua dan anak. Pola interaksi ini biasanya terjadi dikarenakan dorongan faktor-faktor yang potensial seperti alkohol. Sebuah insiden menyakitkan di masa lalu seperti perceraian yang tidak baik dapat menginisiasi timbulnya tindakan kekerasan emosional.

Garbarino et al (1986), menggunakan istilah kekerasan psikologis dan mendefinisikannya sebagai sebuah pola perilaku yang dilakukan oleh orang dewasa yang menyerang pengembangan kompetensi diri dan sosial anak dan merusaknya secara psikologis.

“ ... Is concerted attack by an adult on a child's development of self and social competence, a pattern of psychically destructive behaviour’.” (Garbarino et al, 1986),

Sementara itu, pada tahun 1995, *American Professional Society on the Abuse of Children (APSAC)* membuat sebuah pedoman praktek dan mendefinisikan kekerasan emosional terhadap anak sebagai sebuah pola perilaku berulang yang dilakukan oleh pengasuh anak kepada anak dengan tujuan agar anak merasa tidak berharga, bersalah, tidak dicintai, tidak diinginkan dan hanya ada untuk memenuhi kebutuhan orang lain.

“Psychological maltreatment means a repeated pattern of caregiver behavior or extreme incident(s) that convey to children that they are worthless, flawed, unloved, unwanted, endangered, or only of value in meeting another's needs” (APSAC, 1995).

Yang perlu diperhatikan dari definisi-definisi tersebut adalah pernyataan bahwa kekerasan emosional bukanlah suatu keadaan tunggal

melainkan sebuah rangkaian perilaku yang dilakukan berulang kali sehingga membentuk sebuah pola perilaku yang destruktif. Sebuah tindakan yang sama bisa jadi bukanlah kekerasan emosional apabila terjadi tidak secara berkelanjutan dan orang tua atau pengasuh anak dikenal sebagai seseorang yang penuh kasih dan perhatian. Orang tua, bagaimanapun, juga dapat merasakan kemarahan dan kehilangan kesabarannya sehingga akhirnya mengatakan hal-hal yang tidak seharusnya ia katakan atau melakukan hal yang seharusnya tak ia lakukan. Mengutip perkataan Glaser (2002), bahwa anak juga dapat menjadi sangat sulit dan di beberapa kasus dapat menjadi penyebab stress bagi orang tua.

“Children can be temperamentally difficult, provocative or, in some cases, have physical or psychological conditions that cause serious stress for the parent and challenge their ability to cope”
(Glaser, 2002).

Kekerasan emosional, seperti halnya bentuk kekerasan lainnya, akan terjadi pada korban yang tidak memiliki *power* atau sumberdaya (Moglia, 2015). Pelaku kekerasan memiliki kebutuhan untuk mendominasi dan berkuasa terhadap korbannya. Dalam kasus kekerasan terhadap anak, *power* dan superioritas berada pada pihak orang dewasa atau orang tua. Seluruh terminologi yang ada pada tabel 1.5.1 memiliki *common base* yang sama, yakni bahwa korban kekerasan emosional akan merasa tersakiti apabila perlakuan kekerasan adalah orang yang mereka cintai seperti orang tua atau pengasuh anak (nenek, kakek atau wali lainnya) (Royse, 2016). Hal ini membuat hubungan antara pelaku kekerasan dan korban menjadi vital.

Dalam parenting, kekerasan masih lumrah digunakan sebagai alat kontrol perilaku oleh orang tua kepada anak. Barker dalam Huraerah (2006) menyatakan bahwa kekerasan terhadap anak biasanya dilakukan oleh orang tua dengan alasan untuk membesarkan anak menjadi lebih baik. Kekerasan digunakan sebagai hukuman kepada anak ketika anak melakukan suatu kesalahan. Hukuman diberikan agar anak tidak mengulangi kesalahan yang

sama, sehingga kekerasan sebagai hukuman seringkali dimaknai sebagai bentuk kepedulian orang tua kepada anaknya. Dengan ini, maka faktor kontekstual menjadi sangat penting untuk dipertimbangkan sebelum mengklasifikasikan suatu tindakan sebagai kekerasan emosional. Faktor kontekstual tersebut dapat ditemukan dengan mengamati kejadian sebelum dan setelah tindak kekerasan dilakukan, latar belakang mengapa tindak kekerasan tersebut dilakukan serta respon korban kekerasan.

Untuk mengklasikasikan tindakan kekerasan emosional, para ahli membagi tindakan tersebut kedalam beberapa kategori. Pada tahun 2002, American Academy of Pediatrics Committee on Child Abuse and Neglect mengidentifikasi sembilan tipe kekerasan emosional, diantaranya adalah ;

<i>Spurning</i>	Termasuk didalamnya pelecehan verbal, pengkambinghitaman, penghinaan, penggunaan nama panggilan yang menyakitkan, memaki anak, dan mempermalukan anak dan manipulasi.
<i>Terorizing</i>	Tindakan kekerasan yang dapat membahayakan hidup anak, membuat anak merasa tidak aman, mengancam anak atau melakukan kekerasan fisik kepada anak
<i>Exploiting atau Corrupting</i>	Termasuk tindakan pembiaran yang dapat mendorong perilaku tidak pantas atau antisosial serta memanfaatkan anak untuk keuntungan pelaku kekerasan..
<i>Denying emotional responsiveness</i>	Mengabaikan anak atau kegagalan untuk mengekspresikan afeksi, perhatian atau cinta kepada anak.
<i>Rejecting</i>	Menghindar atau mendorong anak menjauh
<i>Isolating</i>	Membatasi atau memberikan batasan yang tidak masuk akal kepada interaksi sosial anak
<i>Unreliable or inconsistent parenting</i>	Menuntut hal-hal yang kontradiktif
<i>Neglecting mental health, medical, an educational needs</i>	Mengabaikan ataupun gagal untuk memberikan perawatan untuk kebutuhan ataupun masalah emosional, behavioral, fisik dan edukasi
<i>Witnessing intimate partner violence</i>	Menyaksikan kekerasan terhadap pasangan (<i>domestic violence</i>)

Tabel 1.5.2
Tipe-tipe Kekerasan Emosional (Kairy's et al, 2002).

Beberapa ahli menggunakan istilah-istilah yang berbeda untuk menyebutkan kategori-kategori kekerasan emosional, namun pengertiannya tidak jauh berbeda dari kesembilan kategori tersebut. Garbarino et al (1986)

mengutarakan lima kategori dari perilaku orang tua yang dapat berujung pada kekerasan emosional terhadap anak, yakni: penolakan (*rejecting*), isolasi (*isolating*), teror (*terrorising*), pengabaian (*ignoring*) and korupsi (*corrupting*). Sementara WHO mendefinisikan kekerasan emosial ke dalam enam kategori perilaku, diantaranya adalah pembatasan (*restricting*), demigrasi (*demigration*), mengejek (*ridicule*), ancaman atau intimidasi (*threat or intimidation*), diskriminasi (*discrimination*), dan pemolakan (*rejection*).

Untuk dapat memahami kekerasan emosional maka kita harus dapat menerima kenyataan bahwa tindak kekerasan emosional tidak memiliki wujud (Royse, 2016). Kekerasan fisik dapat meninggalkan luka bekas, dan memar di tubuh tetapi luka yang diakibatkan oleh kekerasan emosional tidak dapat dilihat dengan mata telanjang. Hal inilah yang membuat kekerasan emosional menjadi sangat sulit untuk di definisikan. Dua faktor yang telah disebutkan sebelumnya, pola perilaku orang tua dan konteks kejadian, menjadi kunci utama untuk dapat menganalisa tindak kekerasan emosional terhadap anak.

Kekerasan emosional berpotensi untuk mempengaruhi kepercayaan diri anak, perkembangan dan cara pandangnya terhadap dunia serta *sense of belonging* yang dimiliki oleh anak (Royse, 2016). Anak dapat pulih dari rasa sakit dan cedera fisik yang disebabkan oleh kekerasan fisik akan tetapi besar kemungkinannya mereka tidak akan dapat pulih dari teror, degradasi, dan penghinaan atau pengkhianatan yang ia rasakan pada kekerasan emosional (Briggs 1995). Efek jangka panjang dari kekerasan emosional dapat menyebabkan depresi, kecemasan, gangguan stress pasca trauma (PTSD) dan kesulitan untuk membangun huubungan interpersonal (Moglia, 2015).

Kekerasan emosional dapat sangat sulit untuk dideteksi karena bagi beberapa individu, kekerasan emosional sudah menjadi rutinitas dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga tindakan tersebut tak lagi dipandang

sebagai sesuatu yang buruk melainkan sebagai bagian dari kehidupan normal anak (Royse, 2016). Royse (2016) dalam bukunya, menganalogikan keadaan ini seperti seseorang yang tidak merasakan keanehan dalam rumahnya meskipun ruang tamunya berisi seekor gajah. Ini dikarenakan gajah tersebut telah ada disana sejak sang pemilik rumah menempati rumahnya sehingga keberadaan gajah tersebut dilihat sebagai suatu bentuk normalitas.

1.5.2. Film Animasi Sebagai Representasi

Film animasi adalah jenis film yang dibuat dengan menggunakan tangan, frame demi frame sehingga menghasilkan ilusi gerakan yang tidak direkam secara langsung menggunakan instrumen film biasa seperti kamera. (Wells, 1998). Namun pengertian ini menjadi kurang relevan, karena perkembangan teknologi memungkinkan film animasi diproduksi dengan menggunakan komputer ataupun manipulasi gambar. Untuk mendapatkan pendefinisian yang tepat, Norman McClaren dalam Wells (1998) mengatakan:

“Animation is not the art of drawings that move, but rather the art of movements that are drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame” (McClaren dalam Wells, 1998).

Dalam pernyataan tersebut, Norman mendefinisikan animasi bukan sebagai seni dari gambar yang bergerak, melainkan seni tentang gerakan yang digambar. Norman menekankan bahwa yang terjadi diantara setiap frame lebih penting dibandingkan dengan apa yang terjadi pada setiap frame.

Bagi animator dari Zagreb School, animasi bukan hanya sekedar tiruan dari realitas yang ada melainkan suatu proses pemberian makna kehidupan dan jiwa pada desain yang menghasilkan transformasi pada sebuah realitas. Adalah tugas dari film-film *live-action* untuk menghadirkan

realitas secara jasmani, sedangkan film animasi berfokus pada realitas yang bersifat metafisikal – bukan tentang bagaimana suatu realitas terlihat tetapi apa makna dari realitas tersebut (Wells, 1998).

Film seringkali dipahami sebagai “*system of sign*”, sebuah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, emosi, dan makna tertentu. Film merupakan salah satu bentuk media, yang berungsi sebagai representasi. Stuart Hall dalam Croteau dan Hoynes (2002) beranggapan bahwa media bertanggung jawab pada pemahaman mengenai “*the politics of signification*” yang beranggapan bahwa media memproduksi penggambaran mengenai dunia.

“media images do not simply reflect the world, they represent it, instead of reproducing the “reality” of the world “out there” the media engage in practices that define reality” (Croteau & Hoynes, 2002)

Menurut Croteau & Hoynes, (2002), media merupakan representasi dan bukan hanya sebuah refleksi atau cerminan dari realitas. Sebagai representasi media berhubungan dengan kerja aktif untuk menyeleksi dan menggambarkan struktur atau bentuk tertentu dan memberikan makna kepada hal-hal yang sudah bermakna sebelumnya.

Dikarenakan fungsinya sebagai representasi, media memiliki peran penting untuk melakukan penggambaran pada realita sosial yang ada dan dapat turut mempengaruhi proses pendefinisian atas realita sosial tersebut. Media dapat membentuk pemahaman sosial pada apa saja yang “normal” dan “menyimpang” (Nofa, 2012).

Dalam film pada umumnya, proses pembentukan representasi dilakukan sutradara dengan menyesuaikan film dengan realitas yang ada dan memodifikasinya agar dapat menyampaikan pesan yang disalurkan melalui film. Sementara dalam film animasi, animator dapat dengan bebas menciptakan figur-figur baru dengan tangan tanpa terbatas oleh realitas yang

ada (Benyahia et al, 2009). Animator atau sutradara dapat menciptakan realitas yang sama sekali baru dengan cara bermain tanda dan lambang melalui animasi.

Dari berbagai fenomena dan realita yang direpresentasikan dalam film, kekerasan merupakan salah satunya. Sasono dalam Nofa (2012) menyebutkan bahwa terdapat dua kategori penggambaran kekerasan dalam film. Kategori pertama adalah penggambaran kekerasan dalam adegan film yang diestetisasi (*aestheticization of violence*). Kekerasan dibentuk sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang indah melalui editing dan sinematografi. Musik juga menjadi elemen yang diperhitungkan sehingga adegan memiliki kesan yang lebih hebat dan dramatis dibandingkan kehidupan nyata (*larger than life*).

Penggambaran kekerasan menggunakan estetisasi ini masih dapat dibagi ke dalam dua macam model (Sasono dalam Nofa, 2012). Yang pertama adalah kekerasan yang digambarkan berhubungan erat dengan narasi film. Dalam model ini, kekerasan memang dihadirkan sebagai bagian dari cerita, baik dalam perkembangan plot, konflik, klimaks dan resolusi atau pemecahan masalah. Kekerasan pada bagian klimaks kemudian diperindah untuk memberikan efek yang lebih dramatis dibandingkan adegan kekerasan lainnya. Contohnya adalah pada film-film *action*. Model kedua adalah penggambaran kekerasan yang mendahulukan berbagai gaya dan simbolisme sehingga tercapailah efek estetis yang tampil secara visual.

Sedangkan kategori yang kedua adalah penggambaran kekerasan dalam film yang tampil apa adanya, realistis dan tanpa estetisasi (Sasono dalam Nofa, 2012). Kekerasan tampil dengan telanjang tanpa dramatisasi dan disejajarkan dengan adegan lainnya, seperti maka, minum atau tidur. Kekerasan dianggap sebagai bagian dari keseharian dalam kehidupan manusia. Sinematografi dan penempatan kamera tidak berlebihan sehingga adegan kekerasan tampil dengan datar.

Film animasi dapat dengan mudah membuat bentuk representasi yang beragam dari setiap realita yang ada, termasuk kekerasan. Hal ini dikarenakan sutradara dan animator dalam film animasi dapat menggambarkan realitas dalam banyak cara yang berbeda sesuai keinginan mereka (Benyahia et al, 2009). Mereka dapat menciptakan tanda dan lambang yang tak terbatas dengan interpretasi mereka sendiri yang akhirnya memunculkan interpretasi tak terbatas pula pada penonton untuk memahami film animasi. Hal ini dapat terjadi karena *imagery* atau bahasa visual yang ada pada media, dapat diinterpretasikan dalam banyak cara (Gamson et al. 1992).

Kemampuan animator untuk membuat realitasnya sendiri membuat film animasi memiliki sebuah ciri utama sebagai media artikulasi ide yang disebut dengan hiper realitas. Film animasi memisahkan realitas yang ada di dunia nyata dan membentuk realitasnya sendiri – dalam bentuk animasi, realitas tersebut lah yang dinamakan dengan hiper realitas.

Teori mengenai hiper realitas dan simulasi dikemukakan oleh Jean baudrillard berkaitan dengan pemikirannya mengenai media massa. Konsep ini mengacu pada kondisi realitas budaya yang virtual ataupun artifisial di dalam era komunikasi massa. Realitas-realitas itu mengukung “kita” dengan berbagai bentuk simulasi (penggambaran dengan peniruan) (Utoyo, 2011). Simulasi itulah yang mencitrakan sebuah realitas yang pada hakikatnya tidak senyata realitas sesungguhnya. Realitas yang “tidak sesungguhnya” tetapi dicitrakan sebagai realitas yang mendeterminasi kesadaan kita inilah yang disebut dengan realitas semu (hiper realitas) (Utoyo, 2011). Realitas ini kemudian ditampilkan melalui media-media yang menjadi “kiblat” utama masyarakat dan ditampilkan dengan simulator, dan pada gilirannya menggugus menjadi gugusan-gugusan imaji yang “menuntun” manusia modern pada kesadaran yang ditampilkan oleh simulator-simulator tersebut. Inilah yang disebut gugusan *simulacra* (Juliswara, 2014). Tanpa disadari masyarakat kemudian mengkonsumsi hiper realitas tersebut dan

memperlakukannya seolah-olah mereka adalah suatu realitas yang sebenarnya.

1.5.3 Topik Kekerasan dalam Film Animasi Disney

Telah disebutkan sebelumnya bahwa film, sebagai salah satu media, memiliki fungsi untuk melakukan representasi (Croteau & Hoynes, 2002). Fungsinya sebagai representasi membuat film tak semata-mata mencerminkan realitas sosial yang ada melainkan turut mendefinisikan ulang realitas tersebut kepada audiensnya melalui proses pemberian makna.

Penyampaian realitas sosial dalam film juga dilakukan oleh Disney Studio pada setiap film-film animasi yang diproduksinya yang sebagian besar diperuntukkan bagi anak-anak. Melalui narasi yang disampaikan dalam kemasan dunia fantasi yang penuh pesona, Disney berusaha untuk memperkenalkan isu-isu sosial dan masyarakat kepada anak-anak secara sederhana (Giroux, 1999).

Film animasi produksi Disney telah mendominasi pasar film animasi dalam waktu yang lama, dan telah menjangkau audiens terbesar untuk film berjenis serupa. Disney menawarkan konten film berisi wawasan yang dapat dikonsumsi oleh khalayak global dari berbagai bahasa, usia, ras dan jenis kelamin. Dari beberapa realitas sosial yang ditampilkan dalam film animasi Disney, topik mengenai kekerasan adalah salah satunya.

Turkmen dalam artikelnya yang berjudul *Violence in Animated Feature Films: Implication For Children* (2016) menuliskan penemuannya tentang jumlah aksi kekerasan yang diperlihatkan dalam film animasi Disney. Dalam penelitiannya, ia menganalisa 23 film animasi Disney yang diperuntukkan bagi anak-anak dan menghitung berapa banyak aksi kekerasan yang terkandung dalam film-film tersebut, film animasi *Tangled* menjadi salah satunya. Penemuannya cukup mengejutkan bahwa dalam 23 film tersebut terdapat total 1,245 aksi kekerasan yang tercatat. Dari total keseluruhan aksi kekerasan tersebut, Turkmen mengelompokkannya ke

dalam beberapa tipe kekerasan yakni, kekerasan fisik (*physical violence*), kekerasan verbal, kekerasan secara tidak langsung (seperti menelantarkan korban dengan sengaja, menyebarkan rumor yang salah tentang korban, vandalis, dan mengatakan hal-hal buruk di belakang punggung korban), dan kekerasan terhadap objek yang berharga bagi korban.

Hasilnya terdapat sebanyak 906 kekerasan fisik yang ditampilkan, 269 kekerasan verbal, 43 kekerasan secara tidak langsung, dan 27 kekerasan pada objek seperti mengambil uang korban secara paksa, atau merusak barang milik korban dengan sengaja. Yang menjadi masalah adalah bagaimana kekerasan dalam film animasi, khususnya yang diperuntukkan bagi anak-anak, seringkali hanya digunakan sebagai konten belaka tanpa melihat dampak selanjutnya. Kekerasan, dalam film animasi, tak jarang dijadikan sebagai materi humor (*slapstick comedy*). Dalam banyak kesempatan, kekerasan dijadikan alat pembeda antara tokoh jahat dan tokoh baik, dimana tokoh jahatlah yang cenderung melakukan kekerasan sementara tokoh baik menjadi korban kekerasan.

Padahal, penggambaran kekerasan yang salah dalam film dapat menimbulkan pemaknaan yang salah oleh anak-anak sebagai audience dari film tersebut. Ketika anak melihat bahwa target kekerasan seringkali adalah tokoh baik, anak akan merasa takut bahwa mereka akan menjadi korban kekerasan, bahkan ketika mereka telah bertingkah laku dengan baik (Bonds, 2002). Keadaan yang berbanding terbalik juga bisa terjadi, yakni ketika anak-anak melihat tokoh baik melakukan kekerasan kepada tokoh jahat, maka terdapat kemungkinan mereka memaknai bahwa beberapa kekerasan di perbolehkan dalam waktu-waktu tertentu (Turkmen, 2016).

Dalam penelitian tersebut, juga ditemukan bahwa pelaku kekerasan paling banyak dilakukan oleh tokoh orang dewasa. Dari total 1.245 aksi kekerasan yang ditemukan, 93,4% diantaranya dilakukan oleh tokoh orang dewasa dan sisanya dilakukan oleh tokoh anak-anak. Kekerasan yang dilakukan oleh orang dewasa lebih banyak ditujukan kepada tokoh orang

dewasa lainnya (1.083 aksi) dibandingkan kekerasan yang terjadi pada anak-anak (80 aksi). Turkmen (2016) berpendapat bahwa fakta ini dapat memunculkan adanya pemahaman yang salah ketika anak melihat konten dengan aksi kekerasan yang dilakukan oleh tokoh orang dewasa di dalamnya. Anak dapat memakai aksi kekerasan tersebut sebagai suatu yang dapat diterima dan normal.

1.5.4 Analisis Semiotik dalam Perspektif Roland Barthes

Semiotik adalah metode yang dipakai untuk menganalisis tanda-tanda. Studi ini pertama kali ditemukan oleh Ferdinand de Saussure di Switzerland dan Charles Peirce di USA yang kemudian menyebutnya dengan nama *Semiology* atau *Semiotics* (Lacey, 1998). Semiotik dapat pula dipahami sebagai studi tentang bahasa dan bagaimana bahasa dapat mempengaruhi persepsi manusia dan pikirannya mengenai dunia. Semiotik juga merupakan alat yang luar biasa untuk menganalisis gambar dan merupakan disiplin yang penting dalam study mengenai bahasa dalam media (Lacey, 2014).

Film sendiri merupakan bidang yang relevan untuk dianalisis dengan menggunakan metode semiotika. Sebuah film mengandung system tanda di dalamnya yang dimuat dalam bentuk gambar, dialog, suara, pencahayaan dan lain sebagainya. Tanda-tanda ini dapat dimaknai sebagaimana bahasa dimaknai dalam analisis semiotika. Film tentu saja bukanlah sebuah bahasa, namun film juga memiliki makna yang dikandung dalam system di dalamnya (sinematografi, sound editing, dan lain-lain) yang bekerja seperti halnya bahasa (Turner, 1999).

Dalam perkembangan studi semiotic, Roland Barthes memiliki kontribusi yang cukup penting dengan eksplorainya mengenai mitologi (*myths*). Barthes peduli pada bagaimana tanda-tanda mengambil nilai-nilai dari system nilai dominan atau ideologi dari masyarakat tertentu dan membuat nilai-nilai ini seolah natural atau alamiah (Ida 2014). Dalam model

semiotika yang dibuatnya, Barthes mengambil skema Saussure ‘*Signifier / signified = sign*’ dan menambahkan tingkatan signifikansi kedua (*second signficancy*).

Pada model semiotika Saussure tanda didefinisikan secara struktural. Tanda atau sign adalah unit dasar dari bahasa (Rose dalam Ida, 2014). Bagi Saussure, tanda merupakan hasil gabungan dari dua bagian yakni *signifier* (bagian pertama, penanda) dan *signified* (bagian kedua, petanda) (Lacey, 1998). *Signifier* merupakan persepsi dari bentuk fisik dari sign atau tanda yang bisa jadi bentuk material, akustik, visual, atau selera (*taste*). Sementara *signified* adalah mental konsep yang kita pelajari yang kemudian diasosiasikan dengan objek tersebut. Hubungan antara tanda atau *sign* dan referensinya (objek nyata yang direpresentasikan oleh tanda) disebut dengan *signification*.

Dalam teori mitos Roland Barthes yang ditulis pada bukunya yang berjudul *Mythology* (Barthes, 1991), kita kembali menemukan pola tri-dimensional ini lagi. Tetapi mitos merupakan sebuah sistem khusus yang dikonstruksi dari rantai semiologis yang telah ada sebelumnya, sistem ini dinamakan *seceond-order semiological*. Pada skema ini, *sign* atau tanda (yang merupakan gabungan dari konsep dan image/citra) pada sistem pertama menjadi *signifier* pada sistem kedua.

<i>languag</i> ~	<i>1. Signifier</i>	<i>2. Signified</i>	<i>II. SIGNIFIED</i>
	<i>3. Sign</i> <i>I. SIGNIFIER</i>		
<i>MYTH</i>	<i>SIGN</i>		

Tabel 1.5.3
Model Semiotika Roland Barthes (Ida, 2014)

Barthes membagi tingkatan signifikansi makna dalam dua level. Pertama, disebutnya dengan ‘*Primary Signification*’ yang disebut juga sebagai pemaknaan denotasi, terdiri dari *signifier*, *signified*, dan *sign*.

Kedua, disebut dengan ‘*Secondary Signification*’ yang disebut juga sebagai pemaknaan konotasi, terdiri dari *signifier*, *signified*, dan *sign* (Ida, 2014). Pada pemaknaan denotasi *sign* atau tanda diidentifikasi secara sederhana. Pemaknaan ini terjadi ketika kita mempersepsikan sesuatu melalui indra apapun yang kita miliki, maka kata yang muncul yang kita asosiasikan pada proses persepsi tersebut adalah hasil dari pemaknaan denotasi. Sementara pemaknaan konotasi beroperasi sebagai makna kultural yang melekat pada sebuah terminology. Beberapa *signs* atau tanda membawa makna konotasi yang kuat, inilah yang disebut Barthes sebagai mitologi.

Pada system pemaknaan pertama, yang dihasilkan adalah bahasa-objek, yang nantinya menjadi sandaran bagi mitos untuk membentuk sistemnya sendiri. Selanjutnya yang dihasilkan pada system kedua adalah mitos itu sendiri yang juga disebut sebagai metabahasa, karena ia adalah bahasa dalam bentuk kedua.

Barthes mengartikan mitos-mitos sebagai “ideologi yang dipahami sebagai bodi ide-ide dan praktik-praktik yang secara aktif mempromosikan nilai-nilai dan kepentingan-kepentingan dari kelompok dominan dalam masyarakat yang mempunyai struktur kekuasaan” (Storey dalam Ida, 2014)

Berdasarkan penjelasan diataslah peneliti menilai bahwa metode analisis semiotika Ronald Barthes merupakan metode yang paling tepat bagi peneliti melakukan analisa pada penelitian ini. Sistem pemaknaan dua level pada semiotika Barthes diharapkan dapat membantu peneliti untuk mengungkap gambaran kekerasan emosional terhadap anak yang tersembunyi pada film animasi *Tangled*.

1.5.5 Grammar of the Film

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, sebuah film mengandung system tanda di dalamnya yang dimuat dalam bentuk gambar, dialog, suara, pencahayaan dan lain sebagainya. Tanda-tanda ini dapat dimaknai sebagaimana bahasa dimaknai dalam analisis semiotika. Film tentu saja

bukanlah sebuah bahasa, namun film juga memiliki makna yang dikandung dalam system di dalamnya (sinematografi, sound editing, dan lain-lain) yang bekerja seperti halnya bahasa (Turner, 1999).

Thompson dan Bowen dalam bukunya yang berjudul *Grammar of The Shot* (2009) mengatakan bahwa sistem penandaan dalam film meliputi gambar, pencahayaan atau lighting, shot dan angle, editing, suara, scoring dan musik hingga *mise-en-scene*. Menurut Chandler (2007), terminologi *mise-en-scene* mengacu pada komposisi visual dari tiap-tiap shot individual, meliputi posisi kamera, angle, setting, kostum dan pencahayaan, hubungan antar manusia dan objek di dalamnya, juga pergerakan yang terjadi dalam frame komposisional.

Menurut Lacey (1998) gambar terdiri dari bentuk atau *form* dan konten, di dalam keduanya terdapat kode-kode atau makna yang telah disepakati. Kode-kode ini dapat ditemukan dalam angle, jarak pengambilan gambar dan lain-lain, yang selengkapnya dapat dilihat dalam table dibawah ini :

FORMAL ASPECT	CONVENTIONAL MEANING
Angle	
- High	<i>Subservient position</i>
- Normal	<i>Neutral</i>
- Low	<i>Position of power</i>
Distance	
- Long shot	<i>Sets a scene and/or places subject into context</i>
- Medium shot	<i>Places audience at a "safe" distance, near enough to observe but not intrude</i>
- Close Up	<i>Place audience in an intimate position and signifies an emotional moment</i>
Composition	
- Conventional (symmetrical/rule of thirds)	<i>Posed, calm position</i>
- Unconventional (asymmetrical)	<i>Documentary style, real life as it happens</i>
- Dynamic	<i>Disturbance, conflict</i>
- Static	<i>Calm</i>
Depth of Field	
- Deep focus	<i>Expressive, mische-en-schene very important</i>
- Selective focus	<i>Indicates what is important in scene</i>

- <i>Soft focus</i>	<i>Nostalgia and/or romance</i>
<i>Lens Type</i>	
- <i>Telephoto</i>	<i>Voyeuristic</i>
- <i>Standard</i>	<i>Normal</i>
- <i>Wide Angle</i>	<i>Drama</i>
<i>Film Stock</i>	
- <i>Fast (grainy look)</i>	<i>Documentary style, looks, real</i>
- <i>Slow (high resolution)</i>	<i>Normal</i>
<i>Mobile Frame</i>	
- <i>Pan</i>	<i>To survey an areas or follow an subject at a distance</i>
- <i>Tracking</i>	<i>To follow movement from a close proximity</i>
- <i>Tilt</i>	<i>To follow a movement up or down</i>
- <i>Crane</i>	<i>To move dramatically toward or away from a subject</i>
- <i>Handled</i>	<i>Point of view shot</i>
- <i>Zoom in</i>	<i>Allows us to see more detail from a distance (telephoto)</i>
- <i>Zoom out</i>	<i>Places subject into context</i>
<i>Lightning</i>	
- <i>High Key</i>	<i>Optimistic</i>
- <i>Low Key</i>	<i>Sombre</i>
- <i>Fill</i>	<i>Natural, a lack of fill creates extreme contrast between light and dark often seen in film noir</i>
- <i>Back</i>	<i>Glamour, creates a halo effect around the head</i>

Tabel 1.5.4
Tabel konvensional (Lacey, 1998)

Penelitian ini akan merujuk pada tabel konvensional milik Lacey (1998) di atas untuk membantu memahami teknik-teknik yang digunakan dalam pengambilan gambar dalam film yang mempengaruhi pemaknaan film.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mengungkap gambaran kekerasan psikologis terhadap anak pada film animasi *Tangled*, peneliti menggunakan metode analisis semiotika Ronald Barthes. Dibawah ini adalah penjelasan metodologi penelitiannya:

1.6.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini adalah penggambaran kekerasan emosional terhadap anak dalam film animasi *Tangled* melalui narasi

dialog, dan pengadegan di dalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan pada penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat interpretif (menggunakan penafsiran) (Mulyana & Solatun, 2013). Bagi peneliti kualitatif, realitas itu, realitas alam sekalipun, dikonstruksi secara sosial, yakni berdasarkan kesepakatan bersama (*ibid*).

Berdasarkan pengertian tersebut peneliti menilai bahwa pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang paling tepat digunakan untuk membantu peneliti mencapai tujuan dari penelitian ini dengan baik.

1.6.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika yang dicetuskan oleh Roland Barthes. Metode ini dipilih karena peneliti menilai bahwa metode ini dapat memudahkan peneliti untuk melakukan analisis pada narasi cerita dan pengadeganan dalam film *Tangled*.

Metode analisa semiotika Rolland Barthes membagi tingkatan signifikasi makna dalam dua level, yang pertama disebut *primary signification* atau makna denotasi dan yang kedua adalah *secondary signification* atau makna konotasi (Ida, 2014).

1.6.3 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah film animasi *Tangled*. Film, dalam penelitian ini dilihat sebagai teks sebagaimana yang dituliskan Mckee dalam Ida (2014), bahwa teks adalah semua yang tertulis, gambar, film, video, foto, desain grafis, lirik lagu dan lain-lain yang menghasilkan makna. Gambar-gambar dalam film seperti halnya sebuah kata juga membawa makna konotasi dan denotasi. Makna tersebut dapat dipengaruhi oleh angle kamera, posisi aktor

dalam frame, penggunaan lighting untuk memberikan penekanan pada beberapa aspek, dan berbagai efek yang dihasilkan oleh warna dari pencahayaan (Turner, 1999) .

Film *Tangled* dalam penelitian ini juga dilihat sebagai teks yang dapat dimaknai, yang mana dalam teks tersebut terdapat pengartikulasian tentang kekerasan emosional terhadap anak yang di bentuk melalui serangkaian tanda-tanda dalam dialog cerita, pengambilan shot maupun pengadeganan dalam film tersebut. Penggambaran tentang kekerasan emosional terhadap anak tersebut nantinya akan dianalisis lebih dalam lagi dengan menggunakan metode analisis semiotic Roland Barthes yang menggunakan dua level signifikasi pemaknaan, yaitu *primary signification* atau pemaknaan denotasi dan *secondary signification* atau pemaknaan konotasi (Ida, 2014).

1.6.4 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah dialog dan adegan dalam potongan scene dalam film animasi *Tangled*.

1.6.5 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menonton film animasi *Tangled* secara menyeluruh. Selama proses menonton dilakukan, peneliti akan mencatat data yang ditemukan dalam film yang berkaitan dengan kekerasan emosional terhadap anak. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melauai *capture* adegan-adegan yang dirasa mengandung kekerasan psikologis terhadap anak dalam film animasi *Tangled*. Pada proses pengumpulan data, peneliti akan berfokus pada interaksi antara Rapunzel dan Mother Gothel, karena pada proses interaksi keduanya lah kekerasan emosional terhadap anak terjadi. Data-data ini akan menjadi data primer pada penelitian ini.

Peneliti juga akan melakukan studi pustaka pada berbagai literatur yang membahas mengenai kekerasan terhadap anak dan kekerasan emosional terhadap anak pada buku, artikel, jurnal dan literatur lainnya baik yang dapat diakses secara *offline* maupun *online* yang nantinya akan menjadi data sekunder pada penelitian ini.

Selanjutnya setelah data-data tersebut dikumpulkan dan peneliti melakukan transkrip pada potongan adegan film *Tangled* yang telah dipilih menjadi data primer dalam penelitian ini.

1.6.6 Analisis Data

Setelah data selesai dikumpulkan dan diolah, peneliti akan menganalisis data tersebut dalam tahapan sebagai berikut :

1. Peneliti akan melakukan analisis data pada level pertama pemaknaan atau pemaknaan denotasi dan menggunakan grammar of film sebagai pedoman.
2. Peneliti akan melakukan analisis data pada level kedua pemaknaan atau pemaknaan konotasi yang dilakukan dengan menggunakan kepustakaan mengenai kekerasan emosional terhadap anak sebagai acuan.
3. Setelah makna denotasi dan konotasi diperoleh, peneliti kemudian menggunakan keduanya sebagai acuan untuk mendapatkan mitos mengenai kekerasan emosional terhadap anak dalam film animasi *Tangled*