

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi massa adalah proses pertukaran pesan kepada khalayak dengan menggunakan media. Komunikasi massa menghasilkan produk berupa pesan-pesan komunikasi. Produk didistribusikan ke khalayak luas secara terus menerus dan dengan interval yang tidak teratur. Proses produksi pesan ini sebenarnya tidak dapat dilakukan oleh individu tetapi harus dilakukan oleh institusi, sehingga komunikasi massa hanya dilakukan oleh institusi yang bergerak di bidangnya masing-masing.(suryanta, 2021). Contoh dari produk media massa salah satunya adalah film.

Film adalah sebuah gambar gerak yang di sertai audio yang memiliki alur cerita. Film dibuat dengan proses yang sangat Panjang mulai dari *development*, pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi, dari prosesnya yang Panjang tersebut film bisanya di kerjakan dengan banyak kru dan memerlukan biaya yang besar. Pembuatan film yang Panjang dan sangat serius, menjadikan film sebagai salah satu media hiburan yang sangat populer. Film tidak hanya sebagai media hiburan semata, film juga menjadi media informasi dan edukasi. Film biasanya mengambil dan menerapkan nilai-nilai di kehidupan sehari-hari dan di variasikan supaya terlihat menarik. Tidak jarang pembuat film membuat film berdasarkan pengalaman pribadi atau kejadian nyata dan kemudian menayangkannya di layar lebar. Bagaimanapun, sinema pada dasarnya selalu tentang menangkap realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dan memproyeksikannya ke layar(Asri et al., 2020). film dapat menjadi media pembelajaran yang baik bagi penontonnya tidak semata menghibur, Film juga mampu menyampaikan pesan langsung lewat gambar, dialog, dan lakon sehingga menjadi

medium yang paling efektif untuk menyebarkan misi, gagasan, dan kampanye, apapun itu (Angga & Prima, 2022).

Film memiliki beberapa kategori salah satunya adalah animasi. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Utami, 2011). Animasi juga memiliki banyak sekali jenisnya diantaranya adalah animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi, animasi dengan teknik *stopmotion*, anime, dan masih banyak lagi. Anime adalah termasuk animasi 2 dimensi, yang membedakan dengan animasi 2 dimensi biasanya, anime berasal dari Jepang dan memiliki ciri khasnya yang tersendiri. Salah satu ciri khas anime adalah bentuk visual yang seperti komik dan biasanya menggunakan bahasa Jepang. Anime dan manga sangatlah sulit dilacak pertama kali pembuatannya, meskipun sulit untuk menentukan tanggal yang tepat, Dengan munculnya manga, banyak yang percaya seni serial dimulai di Jepang dengan pembuatan gulungan bergambar oleh para biksu kepada Uskup Toba pada abad ke-12. Ada adegan panjang hewan yang ekspresif dan lucu seperti kelinci dan kodok, yang menggambarkan aktivitas dan hiburan para pendeta dan bangsawan.

Pembuatan animasi identik dengan teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi, teknik animasi pun menjadi semakin beragam. Sesuatu hal yang dianggap tidak nyata atau hanya fiksi belaka dengan memanfaatkan teknologi komputer dapat diwujudkan melalui animasi (Aisyah, 2019). Anime sudah menjadi tontonan yang banyak di gemari orang, sehingga genre-genre yang bervariasi bermunculan diantaranya, drama, komedi, fantasi, dan *action*. Anime bergenre *action* tidak jauh dari kekerasan, aksi, laga, dan ledakan (Robin E. Brenner, 2007).

Kekerasan merupakan suatu Tindakan yang dapat merugikan seseorang. Kekerasan adalah serangan atau invasi terhadap fisik maupun integritas mental psikologi seseorang(Hartono et al., n.d., 2018). Orang yang berbuat kekerasan dapat di picu dari pengaruh lingkungan, atau terpengaruh oleh tontonan. Kekerasan dalam film dan animasi akan sulit dihilangkan karena bentuk kekerasan yang terdapat di dalam film dan animasi menjadi bagian dari komoditi yang menguntungkan, sehingga rating program yang tinggi bisa diperoleh, dan keuntungan finansial datang. Tentu saja, tayangan kekerasan yang menciptakan kenikmatan tersebut sama sekali tidak menghiraukan aspek-aspek lainnya, seperti aspek pendidikan ataupun efek trauma yang diakibatkannya. Efek tersebut mampu mempengaruhi daya pikir dan perilaku seseorang(Hartono et al., n.d., 2018).

Anime bergenre *action* yang bermuatan kekerasan salah satunya berjudul *Spy X Family*. Anime ini menceritakan seorang agen mata-mata yang memiliki kode nama “Twilight” yang menjalankan operasi perdamaian anantara dua negara. Twilight merupakan agen yang ditugaskan untuk mengumpulkan informasi dari pemimpin Partai Persatuan Nasional. Akan tetapi, karena pemimpin partai adalah orang yang sangat tertutup dan tidak bisa ditembus, jadi Twilight dapat mendekatinya tanpa pertanyaan hanya melalui anaknya sendiri. Awalnya hidup dan bekerja sendiri, Twilight terpaksa memiliki keluarga palsu untuk membantunya menutupi.

Penelitian terdahulu dari penelitian ini yang pertama berjudul “Analisis isi kekerasan dalam film kartun Naruto” penelitian ini menggunakan film Naruto berbeda dengan penelitian di atas penelitian ini memiliki film yang berbeda. Yang kedua penelitian terdahulu lainnya, yaitu berjudul “Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1” penelitian di atas menggunakan film *live Action* dengan judul Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1, sedangkan penelitian

ini menggunakan film animasi yang berjudul *Spy X Family*. yang ketiga berjudul “Analisis Isi Kuantitatif Tentang Kekerasan Verbal dalam Tayangan Adegan Film Parasite Tahun 2019”, pembeda dari penelitian di atas adalah di film Parasite menggunakan film *live action* atau menggunakan manusia, dan di penelitian di atas meneliti kekerasan verbal, sedangkan penelitian ini menggunakan film anime dan yang diteliti adalah kekerasan pada film tersebut. Penelitian terdahulu yang keempat adalah berjudul “Kekerasan Terhadap Perempuan dalam Film Indonesia (Analisis Isi Kuantitatif dalam Film Indonesia dengan Latar 1998-2021)”, objek pembeda dari penelitian di atas, penelitian di atas menggunakan film dengan latar tahun 1998-2021, dan objek yang diteliti adalah kekerasan terhadap perempuan, sedangkan penelitian ini meneliti kekerasan keseluruhan dalam film anime serial *Spy x Family*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: “bagaimana kecenderungan bentuk kekerasan yang dominan muncul dalam serial anime *Spy X Family*”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam masalah ini adalah “untuk mengetahui kecenderungan bentuk kekerasan yang dominan pada serial anime *Spy X Family*.”

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dari segi ilmu komunikasi. Terutama bagi peminat dalam bidang per-filman dan juga berguna bagi pengembangan ilmiah dalam menganalisis suatu objek penelitian.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain dapat sebagai bahan penelitian dimasa mendatang yang ingin mengetahui lebih lanjut tentang kecenderungan kekerasan yang dominan di serial anime *Spy X Family*.

E. Kerangka Teori

1. Film Anime

a. Definisi Anime

Anime menurut Gilles Poltras ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan darimana asal anime tersebut. Kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang, jadi pengertian anime terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari luar orang Jepang, orang Jepang mengatakan segala jenis film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan anime, kebalikannya dengan orang luar Jepang mengatakan bahwa anime merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja (Ardi Nugroho & Hendrastomo, n.d.).

Film animasi adalah film yang dibuat dengan memfilmkan posisi berurutan dari benda mati (seperti boneka atau bagian mesin), atau film animasi yang merupakan gambar bergerak yang terdiri dari serangkaian bingkai yang mensimulasikan gerakan dengan menerapkan progresif kecil. mengubah. Ini adalah pemahaman yang cukup umum tentang istilah animasi, tetapi ini juga mencerminkan keterbatasan dari apa yang dapat dilakukannya. (Willy Aditama et al., n.d.)

b. Sejarah Anime

Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya eksperimen pertama dalam animasi oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek hanya berdurasi sekitar 5 menit karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tahun 1917. Pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa “film bisu”. Karya Oten itu kemudian disusul dengan anime berjudul Saru Kani Kassen dan Momotaro hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk perusahaan film bernama Nihon Katsudo Shashin Nikatsu. Pada tahun 1927, Amerika Serikat lewat Disney telah berhasil membuat animasi dengan menggunakan suara yang pada saat itu hanya menggunakan musik sebagai latarnya. Jepang kemudian mengikuti langkah itu dan anime pertama dengan menggunakan suara musik adalah Kujira pada tahun 1927 karya Noburo Ofuji. Sedangkan anime pertama yang “berbicara” adalah karya Ofuji yang berjudul Kuro Nyago pada tahun 1930 dan durasi 90 detik(Masdifa, 2021)

c. Keunikan Anime

keunikan anime yaitu sebagai produk budaya populer yang mengakar dari tradisi budaya bernilai tinggi seperti Kabuki (salah satu kesenian theater) hingga Ukiyo-e (lukisan pahat kayu) dikombinasikan dengan pengetahuan mengenai tradisi artistik perfileman dan fotografi abad ke-20. Anime tidak hanya menghibur pemirsanya secara mendasar namun juga menggerakkan pola pikir seiring dengan permasalahan kontemporer yang

tidak bisa tercapai oleh media lainnya. Hal lain yang membuat anime unik adalah produk budaya ini punya peluang untuk mendapatkan perhatian dari kalangan luas meskipun secara natural anime bukan dikategorikan sebagai selera mainstream karena para kreatornya tidak berniat membuat anime bisa dikonsumsi oleh sembarang orang, namun justru karena etos ini yang akhirnya menjadikannya fenomena global yang pantas diperhatikan serius, baik dari segi estetika maupun sosiologi (Masdifa, 2021).

d. Genre-genre Anime

Anime memiliki beragam genre, sama seperti film pada umumnya berikut adalah genre-genre dalam anime

1. Romance

Anime dengan genre ini seperti pada umumnya film, memiliki kisah percintaan antara lelaki dan perempuan, dan biasanya diakhiri dengan *happy ending*. contoh judul anime yang menggunakan genre *romance* adalah salah satunya “My Dress Up Darling”.

2. Slice of Life

Adalah genre yang menggunakan cerita atau kisah tentang kehidupan sehari-hari dan biasanya di sisipkan pesan moral.

3. Sci-Fi

Sci-Fi atau fiksi ilmiah adalah hal-hal di luar sains, sci-fi justru menggunakan sains, namun umumnya yang berupa masa depan. Artinya, kisah dibuat dengan bayangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bisa dijelaskan secara ilmiah.

4. *Action*

Genre action menceritakan tentang hal hal yang berbau aksi dan biasanya mengandung perkelahian, jurus, ledakan, darah, dan kekerasan. Contoh judul anime dengan genre *action* adalah Naruto dan Spy X Family.

5. *Sport*

Genre ini sesuai dengan namanya *Sport* yang berarti olahraga. Anime dengan genre ini menceritakan pertandingan sebuah olahraga yang di sisipkan kehidupan sebagai olahragawan. Contoh judul dengan genre *Sport* adalah Captain Tsubasa.

6. *Adventure*

Mengisahkan tentang perjalanan dan penjelajahan para toko untuk suatu tujuan, ambisi, dan misi. Contoh judul dari genre ini adalah One Piece.

2. Kekerasan dalam Film

a. Kekerasan dan Film

film dan serial tv tidak terlepas dari kekerasan, tidak hanya genre *action*, di dalam genre genre lain nya pasti tersisipkan adegan kekerasan. Adegan kekerasan yang biasanya tampil di dalam film adalah kekerasan verbal dan non-verbal. Banyak nya konten kekerasan dalam film dapat berdampak negative bagi khalayak. Konten kekerasan yang timbul didalam genre non *action* biasanya berupa non-verbal seperti, *bully-an*, dan *body shaming*. Kekerasan dapat dibagi menjadi dua kategori: kekerasan personal dan kekerasan struktural. Kekerasan personal adalah ekspresi kekerasan

oleh pelaku yang ada di dalam dan diketahui oleh korban. Kekerasan struktural adalah jenis kekerasan yang dilakukan oleh pelaku kekerasan yang tidak tampak secara langsung. Pelaku kekerasan jenis ini dapat berupa sistem, nilai, norma, dan lain-lain yang terkait.(Sunarto, 2009)

b. Definisi Kekerasan

Tindakan kekerasan kepada pihak lain merupakan bentuk aktifitas manusia yang mempunyai indikasi melawan hukum atau bertentangan dengan undang-undang yang berlaku, dapat berupa ucapan maupun perbuatan fisik yang bersifat nyata, dan berakibat kerusakan padaharta benda (property), fisik hingga kematian korban. Walaupun bentuknya berakibat sama, namun alasan atau motif yang mendorong seseorang untuk melakukan kekerasan dapat berlainan. Kekerasan dapat berupaperkosaan, pembunuhan, penganiayaan, penyiksaan, penculikan, pengancaman, dan lain sebagainya. Perbuatan-perbuatan yang merupakan kekerasan memiliki motif yang berlainan, misalnya pembunuhan dapat bermotif harta atau persaingan usaha, dendam maupun bermotif cemburu bahkan politik, perkosaan memiliki motif pemuas nafsu, penganiayaan dapat bermotif harta maupun dendam, dan sebagainya(Anjari, 2014).

c. Klasifikasi Kekerasan

1. Menurut Kadish sebagai berikut

a) Kekerasan Emosional

Adalah sebuah perasaan amarah atau perasaan rasa takut yang meningkat sehingga mengakibatkan tingkah laku yang agresif.

b) Kekerasan instrumental

Adalah tingkah laku yang di pelajari atau di dapatkan dari lingkungan nya yang mengakibatkan sifat agresif.

c) Kekerasan Individual

Tingkah laku seseorang atau perseorangan yang bersifat kekerasan dengan tujuan tertentu.

d) Kekerasan Kolektif

Suatu tingkah laku kekerasan yang di inisiasi atau di tunjuk untuk mencapai tujuan tertentu

2. Menurut Clinard & Quinney sebagai berikut

e) Kekerasan Individual

Adalah kekerasan yang meliputi kejahatan tertentu yaitu: pembunuhan, penculikan, pemerkosaan, penganiayaan berat, dan perampokan bersenjata.

f) Kekerasan Kolektif

Adalah sebuah kekerasan, perkelahian antar geng atau kelompok yang menimbulkan kerugian, kerusakan harta benda, luka berat sampai kematian. Kekerasan kolektif dibedakan atas 3 kategori yaitu: yang pertama kekerasan kolektif primitif kekerasan yang bersifat non politis di dalam ruang lingkup yang kecil. Kedua kekerasan kolektif reaksional adalah reaksi terhadap penguasa, pelaku bersifat heterogen yang memiliki kepentingan menentang kebijakan atau sistem yang dianggap tidak adil. Yang ketiga adalah

Kekerasan Kolektif Modern adalah kekerasan sebagai alat untuk mencapai tujuan ekonomis dan politis dari suatu organisasi yang tersusun dan terorganisir (Anjari, 2014).

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

Berdasarkan kerangka teori di atas maka definisi konseptual yang muncul dalam penelitian ini adalah konsep film anime dan kekerasan dalam film.

1. Film Anime

Kartun Jepang atau biasanya disebut anime sangat digemari saat ini. Anime adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Anime merupakan salah satu film berjenis animasi yang digemari oleh anak-anak, remaja dan orang dewasa. Saat ini anime sudah mulai banyak berkembang di beberapa belahan dunia termasuk Indonesia (Ikhwanul, 2016).

Karena sebagian besar komik Jepang digambar dalam warna hitam dan putih, seniman biasanya membedakan karakter Jepang dengan membuat beberapa rambut diarsir dari yang lain. Ini memiliki efek membuat beberapa orang Jepang terlihat berambut pirang. Tentu saja para penggemar lebih tahu. Saya tahu saya ingin rambut saya menjadi hitam meskipun itu membuat putih. Penggambaran karakter Jepang yang kebarat-baratan atau internasional ini memberi industri manga dan anime keuntungan ekspor yang berbeda dengan memfasilitasi penerimaan mereka di Amerika Serikat dan

Eropa. Astro Boy di tahun 60-an Banyak penggemar muda Amerika dari acara TV Jepang seperti Robotech dan Robotech tahun 80-an tidak ' bahkan tidak menyadari bahwa beberapa karakter favorit mereka sebenarnya adalah orang Jepang. Evolusi tipe tubuh dan pilihan warna rambut menjadi supermodel berkaki panjang membingungkan orang Barat hingga mengira rambut mereka pirang(Northrop Davis, 2015).

2. Kekerasan dalam Film

film dan serial tv tidak terlepas dari kekerasan, tidak hanya genre *action*, di dalam genre genre lain nya pasti tersisipkan adegan kekerasan. Adegan kekerasan yang biasanya tampil di dalam film adalah kekerasan verbal dan non-verbal. Banyak nya konten kekerasan dalam film dapat berdampak negative bagi khalayak. Konten kekerasan yang timbul didalam genre non *action* biasnya berupa non-verbal seperti, *bully-an*, dan *body shaming*.

a. Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal merupakan bentuk dari kekerasan secara psikologis yang mereduksi kemampuan mental atau otak. Seperti, penggunaan kata-kata kasar, penyalahgunaan kepercayaan, mempermalukan di depan orang lain, melontarkan ancaman dengan kata-kata, dan lain sebagainya (Chakim, 2010).

Kekerasan verbal adalah perilaku komunikatif berupa bahasa yang menghina, kasar, atau kasar, seperti memenggal kepala, menyalahkan, atau menyakiti orang lain. Kekerasan verbal merupakan jenis kekerasan yang tidak meninggalkan bekas fisik pada tubuh korban, namun dapat menimbulkan trauma(Chamdliyah, Hasanah, et al., 2022).

b. Kekerasan Non-Verbal

Kekerasan non-verbal adalah perilaku kekerasan yang menimbulkan rasa sakit dan ditujukan pada organ fisik yang dilakukan secara kolektif atau individu yang dilakukan menggunakan alat maupun bagian anggota tubuh.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan sebuah bentuk penulisan agar konsep penelitian dapat dihubungkan dengan praktek dan kenyataan. Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi bentuk dari perilaku kekerasan verbal dan non-verbal(Chakim, 2010). Adapun kategori dan definisinya adalah sebagai berikut:

1. Adegan Kekerasan Verbal

Berdasarkan definisi konseptual yang telah di jabarkan maka kekerasan verbal dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menghina, merupakan perbuatan yang merendahkan seseorang.
- 2) Membentak, merupakan kekerasan verbal yang dilakukan dengan cara menekan nada bicara, dan keras. Membentak bisa dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja
- 3) Mengancam, menyatakan rencana yang akan dilakukan kepada korban
Ketika korban tidak memenuhi apa yang di inginkan pelaku
- 4) Memaki, mengucapkan kata yang tidak pantas dan kata kata yang tidak beradab.

2. Adegan Kekerasan Non-verbal

Berdasarkan definisi konseptual yang telah di jabarkan maka Kekerasan non-verbal dalam penelitian ini adalah:

- 1) Memukul, adalah Tindakan seseorang untuk melukai atau menyakiti seseorang dengan cara mengayunkan tangan. Memukul juga bisa dilakukan menggunakan barang tumpul seperti balok, tongkat *baseball*.
- 2) Mencekik, adalah sebuah tidakan menekan atau menggenggam leher seseorang dangan tujuan menyakiti atau mengakhiri hidup seseorang.
- 3) Menampar, pukulan tangan yang mengarah ke pipi.
- 4) Menusuk, tidakan menggunakan barang atau senjata tajam untuk melukai seseorang atau mengakhiri hidupnya.
- 5) Membunuh, tindak kekerasan yang mengakhiri hidup seseorang.
- 6) Melempar, tidakan untuk memberikan rasa sakit kepada seseorang yang berada tidak seberapa jauh dengan cara melontarkan barang mengarah ke target.
- 7) Perusakan barang, masuk kedalam kekerasan biasanya barang yang di hancurkan adalah barang yang berharga, dokumen penting, atau properti, dengan cara di bakar, disobek, dibanting, dan menggunakan bahan peledak.

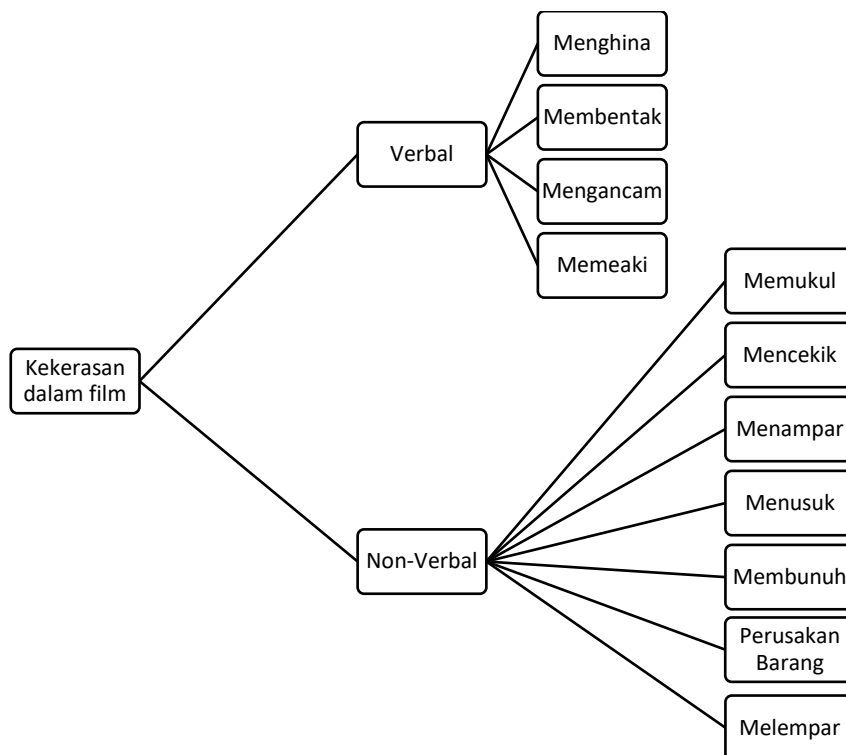
Tabel 1. Matrik Penelitian

Kerangka Teori	Definisi Konseptual	Definisi Operasional
<p>film dan serial tv tidak terlepas dari kekerasan, tidak hanya genre <i>action</i>, di dalam genre genre lain nya pasti tersisipkan adegan kekerasan. Adegan kekerasan yang biasanya tampil di dalam film adalah kekerasan verbal dan non-verbal. Banyak nya konten kekerasan dalam film dapat berdampak negative bagi khalayak. Konten kekerasan yang timbul didalam genre non <i>action</i> biasanya berupa non-verbal seperti, <i>bully-an</i>, dan <i>body shaming</i>.</p>	<p>Kekerasan Verbal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menghina, merupakan perbuatan yang merendahkan seseorang. 2) Membentak, merupakan kekerasan verbal yang dilakukan dengan cara menekan nada bicara, dan keras. Membentak bisa dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja 3) Mengancam, menyatakan rencana yang akan dilakukan kepada korban Ketika korban tidak memenuhi apa yang diinginkan pelaku 4) Memaki, mengucapkan kata yang tidak pantas dan kata kata yang tidak beradab.
	<p>Kekerasan Non-verbal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Memukul, adalah Tindakan seseorang untuk

		<p>melukai atau menyakiti seseorang dengan cara mengayunkan tangan. Memukul juga bisa dilakukan menggunakan barang tumpul seperti balok, tongkat <i>baseball</i>.</p> <p>2) Mencekik, adalah sebuah tindakan menekan atau menggenggam leher seseorang dengan tujuan menyakiti atau mengakhiri hidup seseorang.</p> <p>3) Menampar, pukulan tangan yang mengarah ke pipi.</p> <p>4) Menusuk, tindakan menggunakan barang atau senjata tajam untuk melukai seseorang atau mengakhiri hidupnya.</p> <p>5) Membunuh, tindak kekerasan yang</p>
--	--	--

		<p>mengakhiri hidup seseorang.</p> <p>6) Melempar, tidakan untuk memberikan rasa sakit kepada seseorang yang berada tidak seberapa jauh dengan cara melontarkan barang mengarah ke target.</p> <p>7) Perusakan barang, masuk kedalam kekerasan biasanya barang yang di hancurkan adalah barang yang berharga, dokumen penting, atau properti, dengan cara di bakar, disobek, dibanting, dan menggunakan bahan peledak.</p>
--	--	--

Bagan 1.1 Matrik Penelitian



G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melalui uji penelitian yang terancang secermat mungkin sebelum penelitian dilakukan serta kesimpulan melalui generalitas. Untuk jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yaitu jenis penelitian untuk mendeskripsikan hasil penelusuran informasi ke fakta yang diolah menjadi data. tujuan jenis penelitian ini adalah untuk menggambarkan sistematika fakta atau karakteristik secara faktual dan

seksama(Chakim, 2010). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Analisis isi merupakan suatu proses untuk mendeskripsikan berbagai bentuk komunikasi yang disampaikan sebuah media. Analisis isi adalah suatu Teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya. Analisis isi adalah teknik penelitian khusus untuk melakukan analisis teks. Analisis ini membagi teks menjadi unit-unit (kalimat, ide, gambar, bab, sampul majalah, dll.) dan menerapkan skema pengkodean ke unit-unit ini untuk menarik kesimpulan tentang komunikasi di dalam teks(Turner, n.d.).

1. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Dalam penelitian ini yang akan diteliti dan menjadi populasi adalah Spy X Family dari episode 1 sampai dengan episode 10. Populasi yang berjumlah 10 episode ini diambil lalu dihitung adegan atau *scene*-nya berdasarkan kategori yang sudah ditentukan. Adapun alasan memilih Spy X Family yang berjumlah 10 episode sendiri, yakni berdasarkan data yang diperoleh bahwa Spy X Family merupakan termasuk 30 besar dan di posisi 14 penjualan franchise media terbesar di Jepang.

Berdasarkan definisi adegan atau scene di atas, maka cara perhitungan *scene* dalam tiap episode yang akan diteliti dalam penelitian di film ini ditentukan berdasarkan perpindahan tempat atau setting dalam sebuah adegan, misalnya dalam sebuah adegan terdapat dua orang tokoh yang sedang berbincang di kantor, lalu adegan selanjutnya menunjukkan mereka sudah beristirahat.

b. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2017). Teknik sampel yang diambil Subjek penelitian oleh penulis adalah kekerasan dalam film serial anime *Spy X Family* dari episode 1 sampai dengan episode 10.

2. Teknik Pengumpulan data

Untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka peneliti menggunakan teknik studi dokumentasi untuk mengumpulkan data. Beberapa data atau fakta tersimpan dalam bentuk dokumentasi. Sifat paling utama data ini adalah tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga peneliti memiliki peluang untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di masa lalu. Pada penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data mengenai kekerasan dalam film serial anime *Spy X Family* dari episode 1 sampai dengan episode 10 menggunakan media *streaming* berbasis aplikasi yaitu Bstation.

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dalam analisis isi dapat didefinisikan sebagai persetujuan diantara pembuat simbol tentang pengkategorian isi. Reliabilitas alat ukur adalah kesesuaian alat ukur dengan yang di ukur, sehingga alat ukur itu dapat diandalkan. Guna memenuhi standar objektivitas, maka kategorisasi dalam penelitian ini harus dijaga dengan mengikut sertakan pengkodean 2 sebagai pembanding. Adapun pengkodean 2 tersebut adalah Kevin Haykal Ramadhany, seorang penikmat film

serial anime dan beliau pernah berkuliah di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta jurusan ilmu komunikasi. Beliau dirasa cukup berkompeten karena beliau penikmat film serial anime. Salah satu uji reliabilitas yang dapat digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan formula Hoslti:

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2M}{N1+N2}$$

Keterangan:

M = Jumlah coding yang disetujui oleh dua orang pengkode

N1 = Jumlah coding yang dibuat oleh coder 1

N2 = Jumlah coding yang dibuat oleh coder 2