BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan bisnis informasi di Indonesia membuka peluang munculnya berbagai media massa baik cetak maupun elektronik. Beragamnya media massa sangat menguntungkan masyarakat karena mampu memberikan berbagai alternatif pilihan informasi. Dari media massa ini kemudian muncul seribu satu macam informasi yang diperlukan masyarakat tentang berbagai masalah.

> Inilah yang dicita-citakan pers di seluruh dunia, yakni memberikan informasi selengkap-lengkapnya kepada khalayak ramai, membantu khalayak mendapatkan haknya untuk mendapatkan informasi yang benar dan lengkap (Kusumaningrat dan Kusumaningrat, 2007:41).

Dunia pertelevisian di Indonesia merupakan salah satu bagian dari media massa yang paling terlihat mengalami peningkatan, terbukti dengan kemunculan berbagai stasiun televisi swasta maupun lokal dan munculnya program acara televisi yang beragam, sekaligus ketetapan peraturan tentang pertelevisian yang diharapkan bisa lebih baik dari sebelumnya. Akan tetapi, keberadaan stasiun-stasiun televisi swasta yang tayang secara nasional saat ini dirasa belum mampu menghadirkan tayangan program yang berkualitas dan bermutu pendidikan, informasi serta hiburan secara profesional. Kalaupun ada, program tersebut masih sangat terbatas jumlahnya. Banyaknya program acara di televisi yang meningkat pada setiap stasiun televisi berdampak langsung yang menyebabkan kompetisi antara sejumlah stasiun-stasiun televisi swasta yang pada akhirnya mengarah pada komersialisasi media televisi.

Komersialisasi media televisi tersebut akhirnya berdampak pada isi dan pengemasaan program tayangan. Dalam upaya untuk menarik perhatian khalayak, stasiun televisi lebih memilih untuk mengedepankan unsur hiburan dengan penyediaan materi sederhana yang tidak melatih pola pikir.

Televisi mempunyai pengaruh yang sangat kuat. Dengan melihat, orang menjadi lebih percaya. Apa yang tampak di televisi dianggap sebagai realitas bermakna. Misalnya pada tayangan acara yang menampilkan kekerasan, munculnya rasa takut merupakan contoh efek segera akibat menonton televisi. Adanya potensi imitasi atau peniruan sebagai efek segera selanjutnya yang sering muncul di masyarakat atas tayangan kekerasan di televisi. Sedangkan efek jangka panjang adalah orang menjadi terbiasa dengan iklim kekerasan. Akibatnya orang menjadi tidak peka yang kemudian toleran terhadap kekerasan itu sendiri.

Dibeberapa artikel media cetak, para ahli menyatakaan dengan kekerasan yang ditayangkan akan membuat penonton melakukan tindakan kekerasan. Penonton akan meniru tindak kekerasan yang disajikan.

> Bila ceceran darah dan wajah memar sudah menjadi biasa, dikhawatirkan dalam keseharian pemirsa juga akan merasa sah-sah saja untuk main hakim sendiri (Kompas, 2003:4).

> Bentuk penayangan yang penuh kekerasan amat tidak positif bagi masyarakat. Hal ini akan mendorong tindak kekerasan yang dilakukan masyarakat terhadap pelaku kriminal yang tertangkap tangan. Main hakim sendiri seolah mendapat pembenaran, padahal tersangka mungkin bukan pelaku kriminal. Dalam perspektif budaya, hal ini berpotensi munculnya budaya kekerasan untuk menyelesaikan masalah yang tentunya akan menghambat

Dua pendapat tersebut meletakkan penonton sebagai entitas yang pasif. penonton dianggap menerima apapun yang disiarkan televisi dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Penonton dianggap akan serta merta mengikuti tayangan yang ditontonnya. Artinya, jika penonton menyaksikan tayangan kekerasan maka dia akan memproduksi kekerasan yang lain secara sama sehingga secara tidak langsung penonton atau masyarakat belajar tentang berbagai teknik ataupun cara untuk berbuat kekerasan, seperti bagaimana menggunakan alat untuk membunuh dan lain sebagainya.

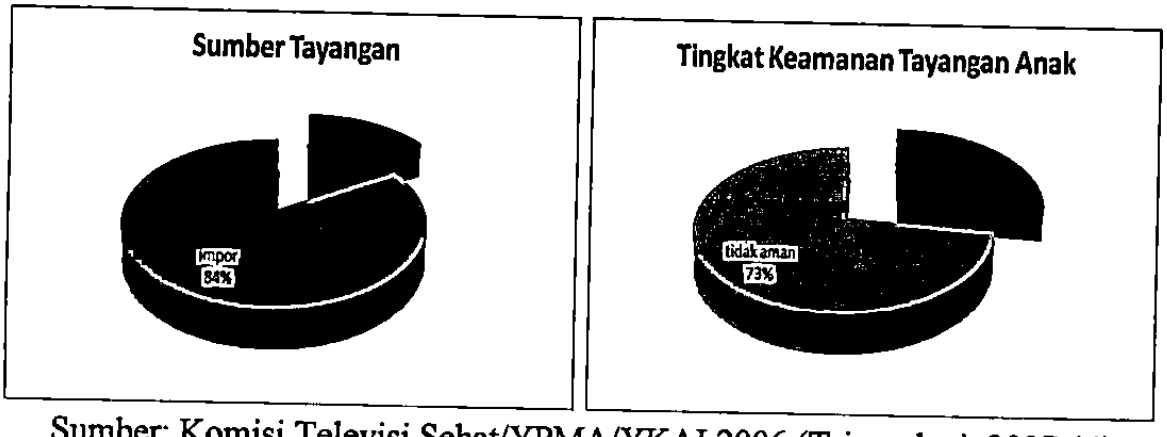
Fenomena lain yang semakin terlihat adalah terus meningkatnya konsumsi penggunaan media televisi oleh anak. Hal ini terjadi karena banyak stasiun televisi yang tidak menyesuaikan jam tayangnya dengan kegiatan wajib anak. Sekolah, tidur siang, maupun belajar, terganggu karena anak ingin menonton televisi. Televisi semakin mendominasi waktu luang anak dan remaja, karena televisi mempunyai hubungan yang erat dengan anak-anak karena adanya hubungan timbal balik diantara keduanya. Disisi lain, anak-anak diketahui tidak akan bisa jauh dari televisi, sebaliknya televisi tidak mungkin meninggalkan anak-anak sebagai pangsa pasar yang potensial bagi siarannya. Tanpa disadari tayangan televisi sangat berpengaruh terhadap perkembangan sikap atau perilaku manusia itu sendiri, mulai dari anak-anak sampai dewasa.

> Dorgan seperti dikutip Reuters, mengatakan anak-anak meniru apa yang mereka lihat di televisi. Penelitian dilakukan mahasiswa Minnesota Concordia Collage selama seminggu dari 28 Oktober sampai 4 November 1993, terhadap acara stasiun televisi terkemuka di AS yaitu ABC, CBS, NBC dan FOX serta sejumlah siaran TV kabel. Hasil penelitian AS ini, semakin menguatkan

televisi dengan perilaku kekerasan pada anak-anak dan remaja (Kompas, 1993: 16).

Berdasarkan pantauan Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) terhadap 1.106 tayangan anak yang dipantau di 10 stasiun televisi di Indonesia pada tahun 2006 lalu, hanya 27% tayangan anak yang aman dari kekerasan dan seks, sedangkan 73% lainnya dinilai berbahaya bagi anak-anak. Sementara itu, sumber tayangan anak yang di tampilkan di televisi juga kebanyakan dari produk impor sebanyak 84% dan sisanya 16% produk lokal. Lebih jauh kondisi ini belum termasuk dengan tayangan dewasa yang di tonton oleh anak-anak.

Diagram 1.1
Sumber Tayangan Anak dan Tingkat Keamanan Anak



Sumber: Komisi Televisi Sehat/YPMA/YKAI 2006 (Triwardani, 2007:44)

Keterangan dalam Diagram 1.1 menyatakan tidak aman terhadap tingkat keamanan tayangan anak, karena mengadung unsur kekerasan dan seks. 84% sumber tayangan anak berupa kartun, lainnya berupa sinetron, kuis, dan lain-lain. Selain itu, dinyatakan pula bahwa data tersebut belum termasuk tayangan dewasa yang ditonton oleh anak-anak.

Kenyataan diatas, menunjukkan bahwa anak sebagai *audiens* televisi hanya

bagi mereka. Sejumlah tayangan televisi, bahkan dalam label program anak-anak ternyata ada yang belum layak "dikonsumsi" anak-anak, justru menjadi menu harian yang bebas ditonton oleh mereka, terlebih lagi kebanyakan dari program televisi tersebut berada pada jam tayang utama *(prime time)*.

Contoh konkrit, tayangan yang banyak mengangkat topik-topik kekerasan di televisi bukan hanya terdapat pada tayangan berita kriminal, tetapi juga pada tayangan film kartun anak-anak dimana konsumennya adalah anak-anak yang berusia dibawah 15 tahun yang belum paham benar arti kekerasan pada tayangan televisi. Tayangan film kartun *Naruto* di televisi swasta nasional disinyalir menjadi penyebab kematian Revino Siahaya, anak berusia 10 tahun, yang bunuh diri akibat meniru gaya dalam film kartun *Naruto*. Kasus mengenaskan di Semarang Jawa Tengah pada awal tahun 2008 ini dalam proses investigasi Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) (Kompas, 2008:14).

Terlepas dari ada atau tidak adanya pengaruh *Naruto* terhadap kematian Revino, kasus ini memperlihatkan kembali kepada publik luas betapa tayangan film kartun memiliki pengaruh buruk terhadap perilaku anak. Catatan ini menjadi penting diangkat karena banyak film kartun yang isinya dominan nilai negatif dengan menekankan tokoh kartun menyelesaikan persoalan dengan cara-cara kekerasan. Sehingga pesan utama tayangan adalah "kekerasan wajib dibalas kekerasan".

Hal ini yang sering tidak disadari oleh kebanyakan orang tua, dengan tidak mendampingi anaknya pada saat menyaksikan tayangan televisi kegemarannya. Semakin banyaknya tayangan kekerasan pada program acara televisi dapat

tayangan tersebut. Seperti halnya film serial kartun yang tidak disadari sarat dengan kekerasan dan banyak diminati oleh anak-anak yaitu film serial kartun *"Tom & Jerry"*. Film ini dianggap film ringan yang mengangkat kehidupan hewan. Namun, dengan melihat film kartun *"Tom & Jerry"* memberi kesan bahwa kekerasan merupakan suatu hal yang lucu.

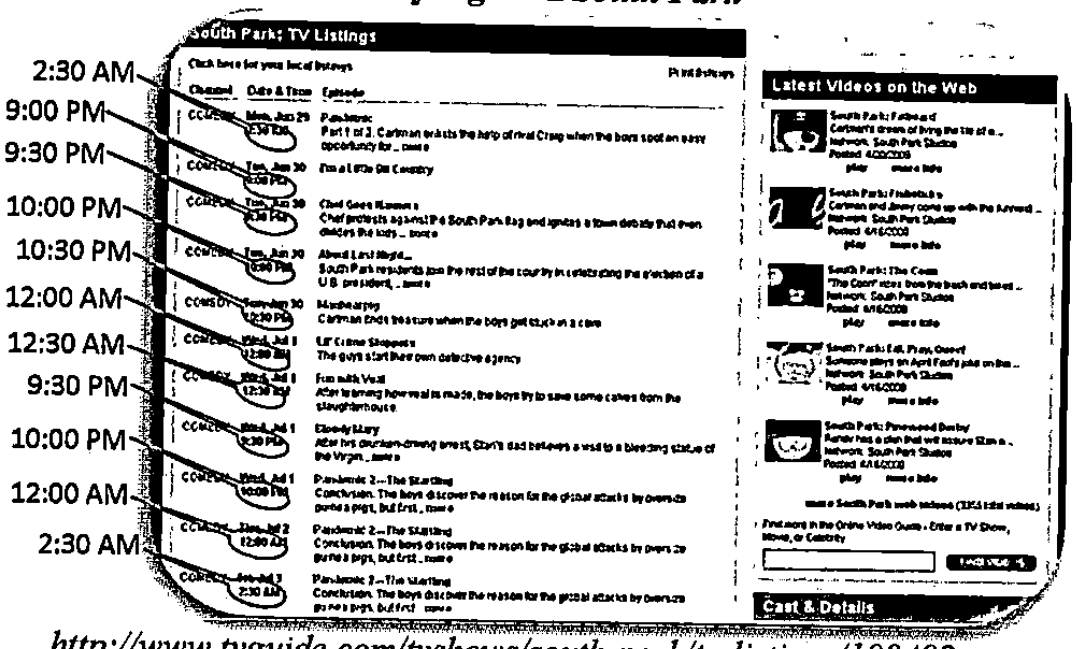
> Orang tua harus lebih sadar bahwa tayangan kartun atau animasi tidak semuanya cocok untuk anak-anak. Banyak adegan kekerasan di film-film kartun, seperti di dalam *Tom & Jerry*. Itu memang membuat kita tertawa, tapi itu merupakan kekerasan ketika kucing dibanting-banting sampai gepeng, dicekik. Anak-anak mudah sekali meniru. Itu harus kita waspadai (Kompas, 2008:14).

Dalam film kartun *"Tom and Jerry"* sering ditampilkan bagaimana tikus dan kucing saling menyakiti dan adanya tindakan membalas antara kucing *(Tom)* dan tikus *(Jerry)* merupakan hal yang baik dan dapat diterima, maka ini akan menjadi bagian dari program sosial. Singkatnya film kartun yang sarat dengan adegan kekerasan itu akan dianggap hal yang wajar bahkan dinilai lucu. Namun bila anak-anak mencontoh segala sesuatu yang telah disaksikan dari film-film kartun kegemarannya yang menggambarkan kekerasan akan membahayakan dirinya sendiri dan menimbulkan perasaan cemas dalam diri orang tua.

Selama ini masyarakat cenderung memandang film kartun hanyalah tontonan aman untuk anak-anak. Padahal, tidak semua adegan dan karakter tokoh animasi cocok dengan penonton anak-anak. Selain orang tua yang memandang bahwa kartun adalah aman untuk anak-anak, nampaknya pihak stasiun pemancar yang memrogramnya selama ini membuatnya seperti itu, mereka dengan sengaja

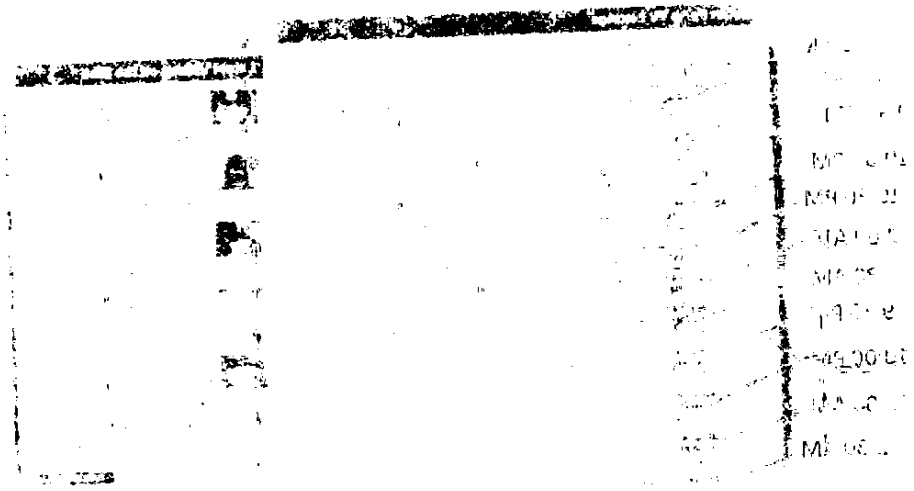
yang akhirnya berpengaruh bagi perkembangan anak-anak, karena muatannya jelas tidak layak bagi anak-anak.

Gambar 1.1
Jam Tayang Film *South Park*

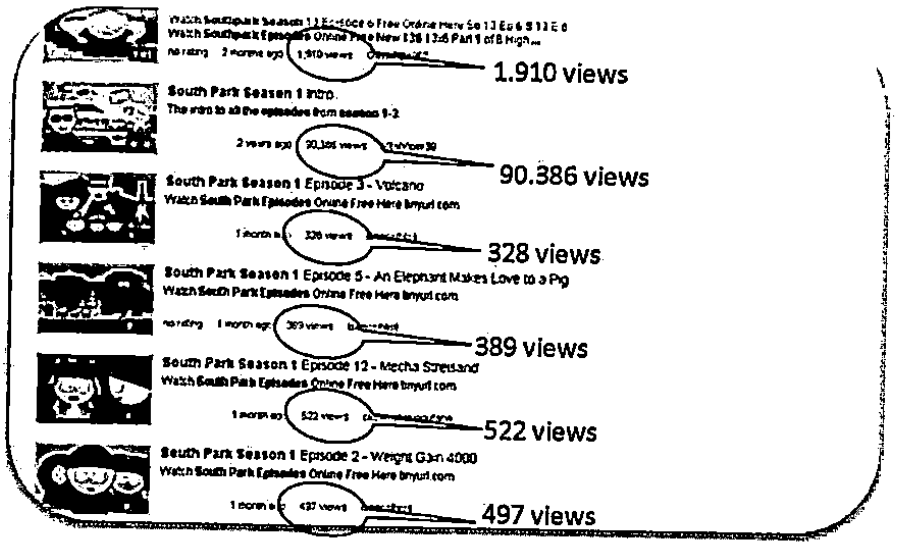


http://www.tvguide.com/tvshows/south-park/tv-listings/100402, akses tanggal 23 Juni 2009

Seperti yang terlihat dalam gambar 1.1, *South Park* adalah salah satu film kartun dari sekian banyak film kartun yang dibuat dimana target *audience*nya adalah untuk kaum remaja dan dewasa, bukan untuk konsumsi anak-anak. Hal ini diperkuat dengan jatah jam tayang yang diberikan untuk film ini yang rata-rata tayang pukul 9 malam keatas. Meskipun film kartun ini tidak ditayangkan di Indonesia dan hanya ditayangkan di salah satu stasiun televisi di luar negeri, namun film ini sudah beredar dan dapat ditemukan dalam bentuk DVD di Indonesia, serta melalui internet film ini dapat di *download* secara gratis. Rata-rata pengunjung situs *www.youtube.com* untuk *season* pertama film ini menjangkau angka 434 *views* per episode tiap minggunya, baik untuk *download* maupun menyaksikan film ini



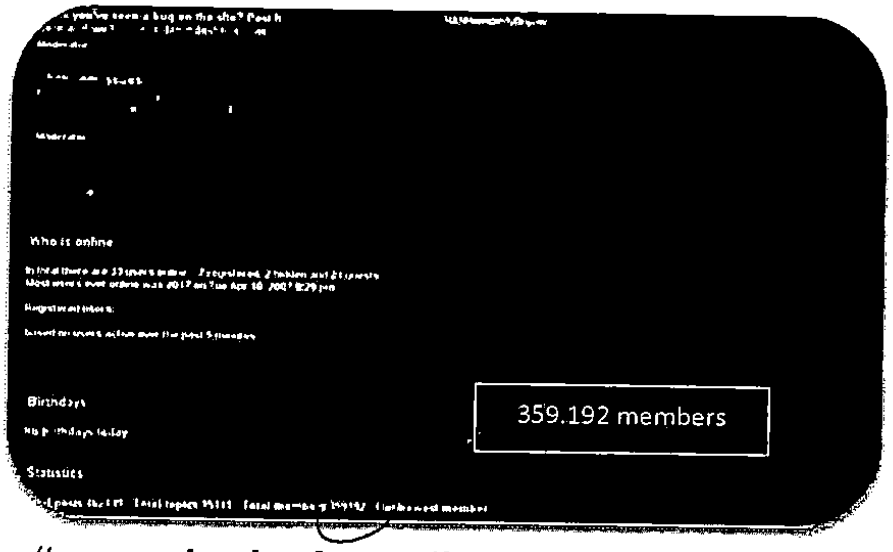
Gambar 1.2
Rata-Rata *Views South Park Season* Pertama



http://www.youtube.com/results?search_query=south+park+season+1&search_type=&aq=f, akses tanggal 23 Juni 2009

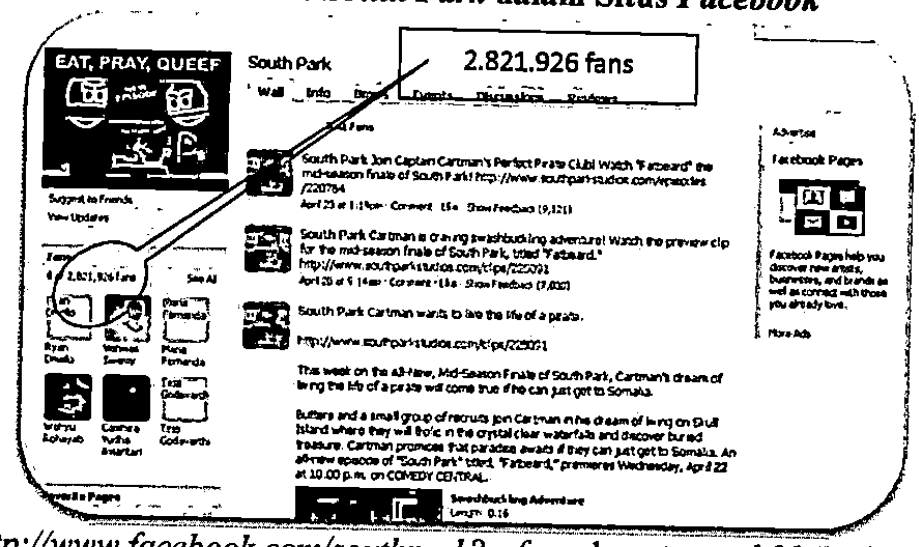
Dari jumlah data yang tercatat dalam data gambar 1.1, terlihat meskipun episode-episode ini telah lewat masa tayangnya, namun masih banyak partisipan yang tertarik dengan tayangan ini. Bahkan, dalam situs *www.southparkstudios.com* yang merupakan *profile website* film ini, tercatat 359.192 *members* (anggota) yang aktif mengikuti perkembangan film ini.

Gambar 1.3
Jumlah *Members* di *Profile Website South Park*



Ini semakin menunjukan bahwa South Park cukup banyak menyita perhatian, sehingga meskipun banyak menuai kontroversi film ini tetap banyak yang menggemarinya. Selain melalui *profile website* untuk mendapatkan berbagai informasi tentang film ini, seperti: sinopsis tiap episode, profile karakter, berita, forum dan lain sebagainya; pihak *production house* juga memfasilitasi para penggemar *South Park* untuk bisa bergabung dalam situs pertemanan *www.facebook.com.* Di situs ini, segala informasi juga akan termuat untuk memudahkan para penggemarnya, salah satunya sinopsis episode yang akan tayang di episode selanjutnya. Melalui situs ini, sampai dengan tanggal 23 Juni 2009, *South Park* telah mencapai 2.821.926 *fans* (penggemar).

Gambar 1.4
Jumlah *Fans South Park* dalam Situs *Facebook*



http://www.facebook.com/southpark?ref=s, akses tanggal 23 Juni 2009

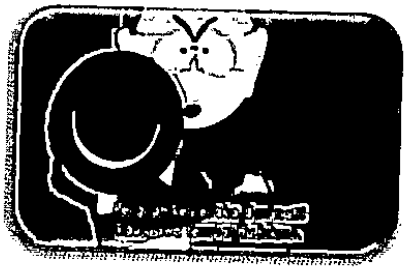
South Park merupakan film kontroversial namun hingga kini tetap menarik perhatian. Film ini menceritakan tentang persahabatan empat orang anak SD yang berusia 8 dan 9 tahun di sebuah sekolah kecil South Park, Colorado. Kartun ini diciptakan oleh Matt Stone dan Trey Parker, diedarkan dan ditayangkan di Amerika

sangat sederhana dengan menggunakan *setting* di kota South Park, Colorado dan menceritakan semua kejadian yang dialami oleh empat karakter utama yang merupakan sahabat dekat yaitu Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman, dan Kenny McCormmick (*http://www.tvrage.com/South_ Park*, akses tanggal 25 Maret 2009).

Kejadian di setiap episode film ini pun beraneka ragam, mulai dari masalah sosial sampai ke politik terutama politik Amerika Serikat yang lebih cenderung mengolok-olok. Masalah sosial yang diangkat biasanya masalah-masalah yang sedang "*in*" atau ramai dibicarakan seperti *Global Warming, Alien*, gaya hidup para selebritis Hollywood yang selalu mengundang kontroversi (biasanya jika menyangkut selebritis akan lebih sering dicemooh), yang keseluruhan di dalamnya disuguhkan dalam bentuk parody.

Dalam kartun ini secara umum banyak dijumpai adegan-adegan kekerasan, seperti pemakaian bahasa tak mendidik, seperti: *Shit, Fuck, Bitch, Damn*, "bodoh", "pelacur", "pergilah kau ke neraka" dan lain-lain keluar dengan mudahnya dari karakter-karakter dalam film kartun tersebut yang masih duduk di *3rd grade* (setara dengan kelas 3 SD).

Gambar 1.5
Adegan Kekerasan Penggunaan Kata-Kata Kasar
"Pergilah ke neraka dan mati!"



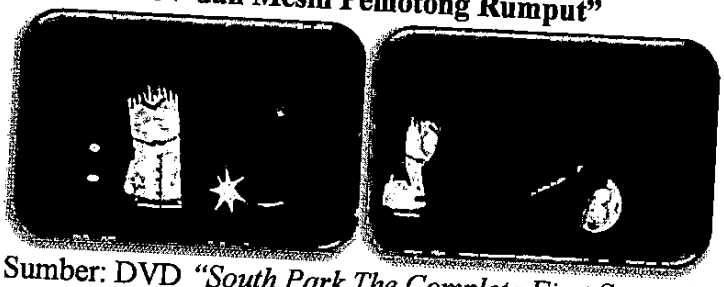
Sumber: DVD *"South Park The Complete First Season"*

Penayangan adegan kekerasan fisik di film ini, berupa adegan tabrakan yang sadis maupun merusak barang atau bangunan dengan cara membanting, menginjak-injak barang. Kekerasan berikutnya adalah perkelahian tanpa senjata (pukul, tendang, banting, cekik, tampar), perkelahian dengan menggunakan benda tumpul (tongkat kayu, palu, batu, mesin pemotong rumput, dan sejenisnya). Kekerasan fisik terus dipertinggi melalui adegan tembak-menembak dan adegan menggunakan bahan peledak.

Gambar 1.6
Adegan Kekerasan Fisik "Menendang"

Sumber: DVD *"South Park The Complete Season"*
Episode: *"Cartman Gets an Anal Probe"*

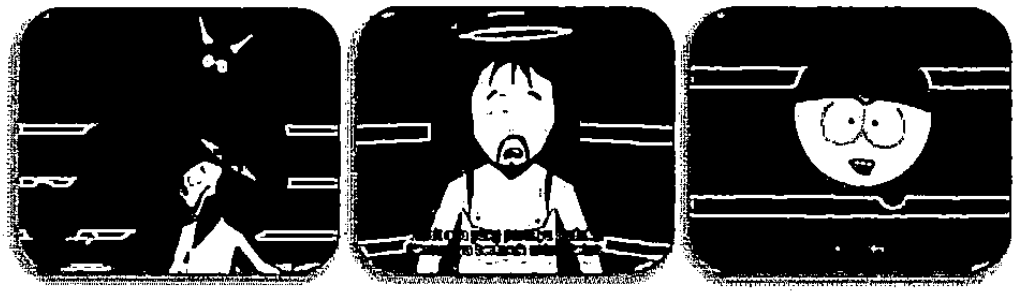
Gambar 1.7
Adegan Kekerasan Fisik Menggunakan Alat "TV dan Mesin Pemotong Rumput"



Sumber: DVD *"South Park The Complete First Season"*
Episode: *"An Elephant Makes Love to a Pig"*

Aspek agama juga tidak luput dari kritik yang diangkat dalam film ini, kekerasan berupa merendahkan Tuhan, mempermainkan agama dalam arti menjadikan bahan lelucon atau tertawaan, juga adanya penyimpangan ajaran agama tak segan ditampilkannya.

Gambar 1.8
Adegan Kekerasan Aspek Agama "Yesus kalah adu dengan Setan" dalam Film *"South Park"*



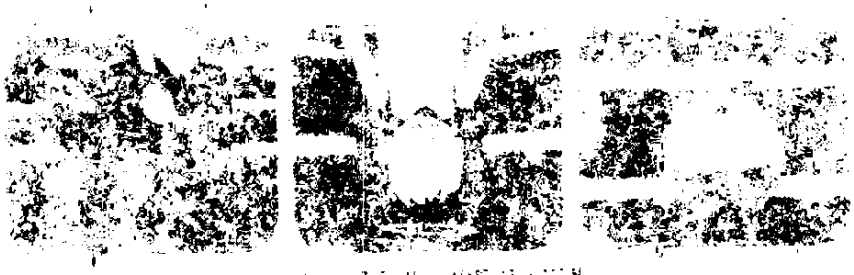
Sumber: DVD *"South Park The Complete Season*
Episode: *"Damien"*

Film ini juga tidak tabu menampilkan pesan-pesan seks yang disampaikan melalui sebuah adegan. Kata "bercinta" yang berarti melakukan hubungan layaknya suami istri, dan kata "berciuman dengan memainkan lidah" tak lolos dari sensor.

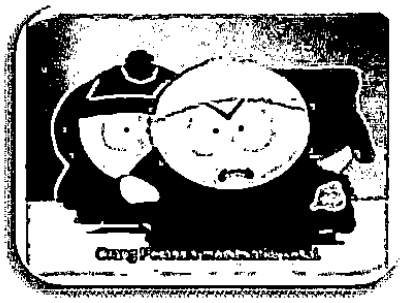
Gambar 1.9
Adegan Mengajak Berfantasi Seks "Chef melatih *football* dengan cara membayangkan seperti bercinta dengan wanita"

Sumber: DVD *"South Park The Complete First Season"*
Episode: "*Big Gay Al's Big Gay Boat Ride*"

Serial ini pun tidak ragu memaparkan isu mengenai, *gender*, kaum-kaum tertentu (gay, lesbi, dan lain-lain) dan perilaku seks yang menyimpang (*paedofilia, odipuscomplex*), bahkan merupakan hal yang wajar dalam serial ini adanya kekerasan rasial *(rasisme)* berupa pencemoohan terhadap ras tertentu. Seperti dikatakan "Ibumu wanita Yahudi Jelang", "Orang Prancis membuatku kesal" dan



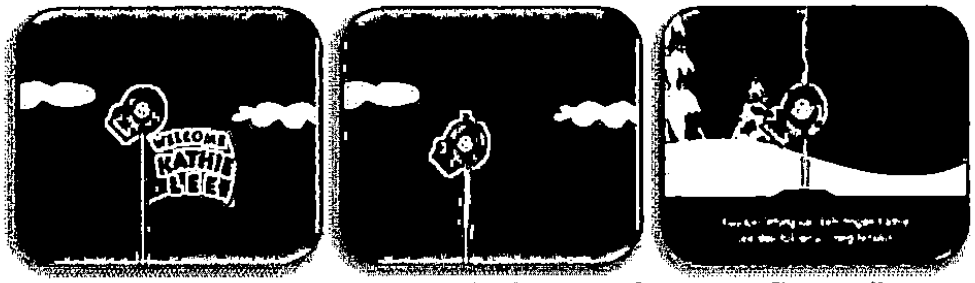
Gambar 1.10
Adegan Rasisme



Sumber: DVD *"South Park The Complete First Season"*
Episode: *"An Elephant Makes Love to a Pig"*

Untuk kepentingan dramatisasi tak jarang ditampilkan tubuh terluka dan atau tubuh berdarah (lelehan, tetesan, kucuran, *muncratan).* Dijumpai pula penyajian detik-detik sang tokoh menjelang ajal, dengan memperlambat gerak *(slowmotion),* setelah ditusuk pedang, korban perlahan-lahan tersungkur dan tak bergerak lagi. Selain itu penggambaran kematian tokoh biasanya ditunjukan dengan cara yang sadis, seperti tertancap di tiang bendera, terlempar dan masuk ke dalam oven, tertabrak segerombolan sapi, tertabrak mobil dan lain-lain.

Gambar 1.11
Adegan Memperlihatkan Detik-detik Kematian



Sumber: DVD *"South Park The Complete First Season"*
Episode: "*Weight Gain 4000*"

Hal ini yang menarik untuk diteliti, sejak kemunculannya yaitu periode Agustus 1997-Februari 1998 merupakan *season* pertama dari episode film ini yang justru mendorong terus diperpanjangnya film ini hingga *season* tigabelas (13) yang

kontroversial, serial *South Park* ini selalu meramu humor sarkastik dan memparodikan isu-isu mutakhir seperti ketimpangan struktural antara si kaya dan si miskin. Seolah-olah kartun ini merupakan cermin sistem masyarakat kelas di AS.

Nampaknya tidak ada yang perlu di khawatirkan jika diketahui bahwa film itu hanya menceritakan persahabatan anak SD, namun jika dilihat ceritanya film ini meskipun dianggap lucu tetapi dalam setiap alur ceritanya mengandung adegan kekerasan. Sikap dan perilaku keempat anak SD dalam cerita ini tidak menggambarkan seperti tingkah laku anak SD pada umunya. Rasisme yang gamblang dan kata-kata kotor di dalamnya, banyak menimbulkan kontroversi.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana kecenderungan adegan kekerasan dalam serial film kartun *South Park* periode Agustus 1997-Februari 1998?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui kecenderungan adegan kekerasan yang ada dalam serial film kartun *South Park* periode Agustus 1997-Februari 1998.
2. Mengetahui kecenderungan kekerasan yang dominan muncul di setiap episode serial film kartun *South Park* periode Agustus 1997-Februari 1998.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan studi Ilmu Komunikasi khususnya film, sebagai media publik dalam menjelaskan bagaimana media mendeskripsikan realitas

khususnya kekerasan, kemudian menjadikannya sebuah informasi atau pesan yang akhirnya disajikan kepada masyarakat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Media

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan dan pertimbangan bagi seluruh stasiun televisi agar lebih selektif dalam memilih dan menayangkan film, khususnya film kartun anak-anak serta meminimalisir panayangan kartun impor dan jenis film yang banyak mengandung adegan kekerasan.

b. Bagi Masyarakat

Sebagai masukan kepada orang tua dan masyarakat sebagai penonton tidak hanya bersikap pasif tetapi mampu menjadi penonton yang aktif ataupun kritis pada setiap tayangan yang ditontonnya.

E. KERANGKA TEORI

1. Perspektif Objektif dalam Ilmu Komunikasi

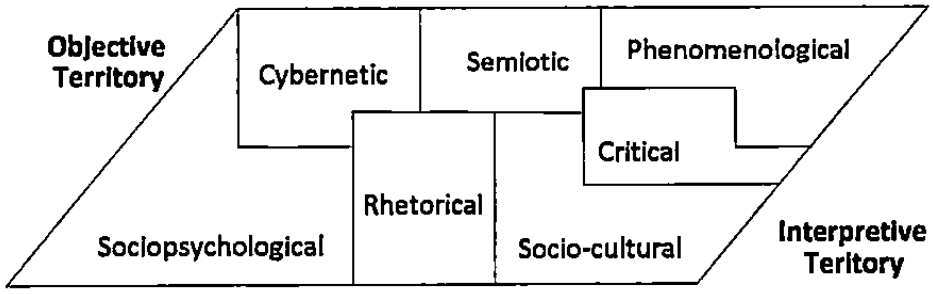
Perpsektif ini meyakini bahwa hanya ada satu kebenaran atas satu realitas diuar sana yang tengah menanti untuk diungkapkan dengan menggunakan panca indera yang dimiliki. Bagi penganut perspektif ini, percaya jika satu prinsip telah berhasil diketahui dan telah dinyatakan valid, maka selamanya ia akan diyakini sebagai kebenaran selama kondisi dan situasinya relative sama.

Penganut aliran ini menjunjung tinggi prinsip-prinsip obyektifitas semenjak mereka meyakini bahwa hanya ada satu kebenaran di luar sana. Para penganutnya bermaksud untuk membuat sebuah hukum universal yang mampu menjawab berbagai

macam fenomena perilaku manusia yang hadir dalam berbagai situasi. Yakni dengan cara menguji hipotesis atau membuat hipotesis dan kemudian membuktikannya atau mengujinya. Dalam pengujiannya ini, metode penelitian yang secara umum digunakan adalah dengan menggunakan metode eksperimen dan survey yang kerap digunakan dengan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian yang menggunakan metode objektif sering disebut dengan penelitian empiris atau positivis.

> Positivis memandang komunikasi sebagai proses transmisi pesan yaitu bagaimana pesan disampaikan kepada penerima secara obyektif dan sesuai dengan teks atau realitas yang dilihat oleh pengirim pesan (Fiske, 1990:2-4).

Gambar 1.12
Peta Tradisi Teori Komunikasi



Sumber: EM Griffin, dan Glen McClish (special consultant), A First Look At Communication Theory, Fifth Edition, McGraw Hill, 2003. Hal 33.

Pemahaman terhadap objektivitas yang menjelaskan tentang fenomena atau kejadian sosial dalam media massa dalam kurun waktu tertentu akan memungkinkan

2. Komunikasi Massa Media Televisi

a. Definisi dan Karakteristik Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah komunikasi dengan massa (*audiens* atau khalyak sasaran). Massa disini dimaksudkan sebagai para penerima pesan (komunikan) yang memiliki status sosial dan ekonomi yang berbeda satu sama lainnya.

> Komunikasi massa adalah sebuah proses dimana pesan-pesan yang diproduksi secara massal atau tidak sedikit itu disebarkan kepada massa penerima pesan yang luas, anonim dan heterogen (Black dan Whitney dalam Nurudin, 2003:11)

Dari definisi diatas dapat diartikan, bahwa massal disini lebih luas dari sekedar kumpulan orang yang berdekatan secara fisik, individu yang menerima pesan cenderung tidak saling mengenal satu sama lain dan orang-orang dari berbagai macam atribut, status, pekerjaan dan jabatan dengan karakteristik yang berbeda satu sama lain dan bukan penerima pesan yang homogen.

Media massa terbagi atas dua bagian, yaitu: Media massa elektronik televisi dan radio) dan media massa cetak (koran, majalah dan sejenisnya). Setiap media massa mempunyai kekuatan masing-masing. Tetapi pada prinsipnya media massa merupakan satu institusi yang melembaga dan berfungsi bertujuan untuk menyampaikan kepada khalayak sasaran agar tahu informasi.

Unsur-unsur penting dalam komunikasi massa adalah:
1) Adanya sumber informasi
2) Isi pesan (informasi)
3) Saluran informasi (media)
4) Khalayak sasaran (masyarakat)
5) Umpan balik khalayak sasaran (Kuswandi, 1996: 98).

Dari kelima unsur diatas, komunikasi massa merupakan proses komunikasi antara pemilik pesan dengan penerima pesan melalui media yang secara efektif

menyebarkan pasan-pesan kepada khalayak luas yang heterogen agar mampu mempengaruhinya.

b. Definisi dan Karakteristik Media Televisi

Media televisi sebagai media massa lainnya berperan sebagai alat informasi, hiburan, kontrol sosial dan penghubung wilayah secara geografis. Komunikasi massa media televisi adalah proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan (massa) melalui sebuah sarana, yaitu televisi.

> Televisi adalah media dengan layar yang relatif kecil, dapat diletakkan di sudut rumah, penyampaian pesan seolah-olah langsung antara komunikator (pembawa acara, pembaca berita, artis) dengan komunikan (pemirsa), informasi mudah dimengerti karena jelas terdengar secara audio dan terlihat jelas secara visual (Muchtar dalam Kuswandi, 1996: v).

> Televisi dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat bertujuan untuk menghibur, mendidik, kontrol sosial, menghubungkan dan sebagai bahan informasi (Kuswandi, 1996: 16-17).

Dari beberapa sifat televisi diatas, adanya potensi bagi televisi sebagai pesaing bioskop bisa dikatakan bahwa dengan maraknya pertelevisian nasional, maka perhatian masyarakat pun tertuju pada layar kaca yang dimiliki hampir seluruh rumah tangga di Indonesia ini. Hanya bermodalkan sebuah pesawat televisi tidak tergantung pada merk, ukuran, ataupun barang baru atau bekas. Penonton bisa menyaksikan berbagai program acara televisi yang ada tanpa dipungut biaya.

> Kehadiran televisi swasta langsung membuka dampak yang cukup hebat terhadap penurunan omzet 50% baik dari pemilik bioskop, produser film hingga perusahaan rental video. Dampak ini tidak saja berkaitan dengan penayangan berbagai film layar lebar melalui televisi malainkan juga terpenuhinya hasrat mencari hiburan dengan menonton televisi yang murah dan meriah dan

> praktis karena bisa dilakukan di rumah masing-masing (Jauhari dalam Kurnia, Irwanto & Rahayu, 2004:113).

Televisi merupakan sarana realitas sosial yang pada hakikatnya adalah realitas kedua (hasil olahan tayangan-tayangan jurnalis media) yang tak jarang apa yang ditayangkan di televisi lebih dari nyata, dalam hal ini televisi menyimulasi situasi-situasi kehidupan nyata dalam kerangka batas kabur antara yang "nyata" dengan simulasi.

Salah satu sifat televisi adalah *"transitory"* dimana dalam menyampaikan isi pesan, televisi harus singkat dan jelas, penyampaian perkata harus benar, dengan intonasi suara dan artikulasi yang tepat dan baik.

> Televisi bersifat *"transitory"* (hanya meneruskan), maka pesan-pesan yang disampaikan melalui komunikasi massa media tersebut, hanya dapat didengar dan dilihat secara sekilas. Pesan-pesan di televisi bukan hanya didengar, tetapi juga dapat dilihat dalam gambar yang bergerak *(audiovisual)* (Wahyudi dalam Kuswandi, 1996: 16).

Televisi sebagai salah satu sistem komunikasi memiliki jangkauan luas juga merupakan media informasi yang memiliki kekuatan yang ampuh untuk menyampaikan pesan, karena media ini tidak dapat menghadirkan pengalaman yang seolah-olah dialami sendiri dengan jangkauan yang luas dalam waktu yang bersamaan. Keberadaan dan kehadiran media televisi menjadi bagian yang sangat penting sebagai sarana interaksi satu dengan yang lain menyangkut perbedaan maupun persamaan persepsi tentang suatu isu yang sedang terjadi di belahan dunia

c. Etika dan Kaidah Bahasa Televisi

Televisi adalah media yang mampu mempersatukan gambar dan bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi manusia paling vital dalam kehidupan sosial. Dengan demikian bahasa yang disampaikan melalui media telvisi harus sesuai dengan etika dan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar.

Bagian kedua pasal 13 mengenai "Kata-kata Kasar dan Makian" dari Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia No.03 Tahun 2007 tentang Standar Program Siaran Komisi Penyiaran Indonesia menyebutkan:

> 1) Lembaga penyiaran tidak boleh menyajikan penggunaan bahasa atau kata-kata makian yang mempunyai kecenderungan menghina/merendahkan martabat manusia, memiliki makna jorok/ mesum/ cabul/ vulgar, serta menghina agama dan Tuhan.
> 2) Kata-kata kasar dan makian yang dilarang disirakan mencakup kata-kata dalam bahasa Indonesia, bahasa asing, dan bahasa daerah, baik digunakan secara verbal maupun non-verbal (Tim KPI, 2007:100)

Hal yang perlu diperhatikan oleh para perencana televisi adalah bagaimana membuat paket acara televisi dengan bahasa dan gambar yang komunikatif, informatif serta efektif dalam penyampaian isi pesan acara kepada pemirsa. Dimana untuk mencapai itu ditingkatkannya kualitas isi, bahasa dan teknik persembahannya. Media massa tanpa kontrol akan menjadikan kekuatan yang tidak bertanggung jawab. Karena isi media sangat mempengaruhi khalayak yang pada akhirnya dapat menciptakan kelas dan selera tertentu. Untuk itu diperlukan kontrol bagi media untuk kepentingan publik. Fungsi bahasa di televisi yaitu:

> 1) Bahasa berfungsi sebagai alat kontrol sosial, yaitu pengungkapan gaya bahasa halus (eufimisme) untuk menyindir atau mengkritik satu keseniangan sosial yang terjadi di

2) Bahasa berfungsi sebagai alat ekspresi diri, yaitu pemirsa dapat mempelajari bagaimana mengikuti dan menggunakan bahasa Indonesia. Dalam artian, pemirsa dapat mengambil manfaat penggunaan bahasa yang telah ditampilkan media televisi.
3) Bahasa berfungsi sebagai alat promosi, yaitu bahasa menjadi alat permainan dan manipulasi oleh pihak televisi untuk menjual barang produksi kepada pemirsa dalam bentuk iklan.
4) Bahasa berfungsi sebagai alat integrasi dan adaptasi, yaitu peran media televisi dalam paket acaranya menggunakan bahasa Indonesia, benar-benar dapat menginformasikan secara jelas peristiwa yang terjadi dalam masyarakat (Kuswandi, 1996: 100)

Ketimpangan dalam menyampaikan informasi akan menjadikan media televisi sebagai media propaganda yang negatif. Oleh karena itu, hal ini tergantung dari kualitas bahasa yang digunakan dalam menyampaikan semua program televisi. Televisi juga tidak bisa dipungkiri, kini boleh jadi telah menjadi pengasuh setia masyarakat. Tak terkecuali anak-anak, yang menjadi masalah kalau anak-anak menonton tayangan televisi yang tidak sesuai dengan usianya.

3. Film sebagai Sebuah Media Komunikasi

a. Definisi Film

Peran film dari segi perkembangan fenomenalnya berperan besar dalam membuka kemungkinan untuk mempelajari sekaligus menikmati unsur budaya yang sebelumnya tidak diketahui. Selain itu, film dianggap sebagai hiburan yang murah, apalagi film televisi dapat dinikmati khalayak dengan biaya yang relatif murah, serta dapat ditonton secara fleksibel dalam waktu dan kesempatan.

> 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

> kebutuhan menikmati waktu luang secara hemat dan sehat bagi seluruh anggota keluarga (McQuail, 1994:13)

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). Namun dibalik kelebihan tersebut, film secara tidak langsung memiliki kelemahan dimana sifatnya hanya sekilas, sehingga untuk menangkap pesannya secara utuh orang tidak bisa mengalihkan perhatian untuk melakukan kegiatan lain. Kelemahan inilah yang menjadi salah satu sebab khalayak kemudian berusaha mengkonsumsi media lain sebagai pelengkap atau pengulangan. Terlepas dari kenyataan menurunnya jumlah penonton film, film justru mampu mencapai kekhususan tertentu, yaitu:

> Film sebagai sarana pameran bagi media lain dan sebagai sumber budaya yang berkaitan erat dengan buku, film kartun, bintang televisi dan film seri, serta lagu. Dengan demikian, dewasa ini film berperan sebagai pembentuk budaya massa, bukannya semata-mata mengaharapkan media lainnya sebagaimana peran film pada masa kejayaan dulu (Jowett dan Lintong (1980) dalam McQuail, 1994:15).

Seiring dengan perkembangannya, film kemudian muncul dengan berbagai macam jenis, diantarannya:

1) Film dokumenter *(documentari films)*,
2) Film cerita pendek *(short films)*,
3) Film cerita panjang *(feature leghth films)*,
4) Film-film jenis lain; profil perusahaan *(corporate films)*,
5) Iklan Televisi *(television comercial)*,
6) Program Televisi *(television programme)*,
7) Video Klip (Effendy, 2002:11-15)

Dalam hal ini, lebih lanjut hanya akan dibahas dua jenis film, karena dianggap mewakili dari jenis film yang akan diteliti, yaitu: *Pertama,* jenis film cerita pendek *(short films),* yaitu durasi film pendek biasanya dibawah 60 menit. Dibanyak negara, seperti: Jerman, Australia, Kanada dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboraturium dan batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhusukan diri untuk memproduksi film pendek. Umumnya, hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau stasiun televisi (Effendy, 2002:13).

Kedua, Program Televisi *(television programme).* Program ini diproduksi untuk dikonsumsi pemirsa televisi. Secara umum program televisi dibagi menjadi dua jenis, yakni: cerita dan non cerita. Jenis cerita dibagi dua kelompok, yakni: kelompok fiksi dan non fiksi. Kelompok fiksi memproduksi films serial *(TV series),* film TV (FTV) dan film cerita pendek. Kelompok non fiksi menggarap aneka program pendidikan, film dokumenter atau profil tokoh dari daerah tertentu. Sedangkan, program non cerita sendiri menggarap *varity show,* TV quiz, *talk show,* dan liputan berita (Effendy, 2002:14).

South Park merupakan film yang menjadi objek penelitian dalam penelitian ini, termasuk dalam kategori jenis film cerita pendek yang dipasok ke stasiun televisi, yang masuk kedalam kelompok cerita fiksi *(TV series),* yang berarti film

yang ditayangkan tidak sekali tamat, tapi berkesinambungan sampai beberapa kali penayangan.

b. Definisi Film Animasi (Kartun)

Dalam penelitian ini, film seri yang digunakan adalah film seri berjenis kartun atau animasi.

> Jenis film kartun atau animasi, merupakan jenis film yang menggunakan karakter yang berwujud animasi dua dimensi maupun tiga dimensi. *Sineas* mengunakan teknik ini untuk menghidupkan karakter apapun baik manusia, binatang, monster, makhluk asing, mekanik, bahkan hingga benda mati (Pratista, 2008:82).

Film-film animasi populer *Lion King, Dinosaurus* serta *Finding Nemo* menggunakan karakter binatang yang dapat berbicara. Sementara dalam *Toy Story* dan *Cars* menggunakan karakter benda mati, yakni boneka dan mobil yang dapat berbicara. Dalam *Robots* menggunakan karakter mekanik. Sementara *Beauty and The Beast* menggunakan karakter yang bervariasi yakni, manusia monster, hingga benda mati yang bisa berbicara. Beberapa film bahkan mampu mengkombinasi karakter nyata dan animasi dengan sangat meyakinkan seperti *Space Jam.*

Film kartun menjadi salah satu acara televisi paling digemari dimanapun karena penikmatnya mendapatkan keasyikan yang berbeda dengan program lainnya. Banyak orang mengatakan bahwa anak-anaklah sasaran yang dituju oleh programmer, padahal pada kenyataannya hampir semua kelompok usia ikut menontonnya; baik remaja, orangtua, sampai kakek-nenek. Hal ini mungkin saja tidak salah karena bila diperhatikan dari semua anggota kelompok usia yang menontonnya program kartun maka anak-anak hampir tak bergeming ketika

menontonnya. Padahal hampir tak mungkin menyuruh anak untuk tenang sedikit saja. Hanya film-TV kartun yang mampu membuat mereka tenang, bahkan bagai dihipnotis. Terutama jika yang sedang diputar itu tokoh kesayangan mereka. Sebutlah contoh *Doraemon, Miki, Tsubasa, Popeye* atau *Tom & Jerry,* juga *Hatchi* maupun *Sinchan,* yang terakhir disebut bukan ditujukan sebagai konsumsi anak, tapi nampaknya stasiun pemancar yang memprogramnya membuatnya seperti itu.

> Film Animasi adalah film yang merupakan hasil pengolahan gambar tangan sehingga gambar bergerak yang pada awal penemuannya dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak (Grierson (1996) dalam Putri, 2008:17).

Jadi, dari definisi tentang film animasi diatas, bahwa film animasi sebagai film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi, dibuat satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga ketika diputar rangkaian dalam gambar itu muncul sebagai satu gerak dalam film. Seiring perkembangan teknologi, khususnya di bidang multi media, maka pembuatan film animasi tidak lagi membutuhkan banyak biaya dan animator.

c. Disfungsionalisasi Film Kartun

Deskripsi tentang fungsi media kebanyakan menyangkut pemakaian atau aplikasi media yang positif. Tentu saja terdapat hal yang negatif yang tidak diakui dalam proses kerja media, terutama pada tingkat masyarakat, yang mengubah atau menyembunyikan tujuan media yang sebenarnya.

Film Kartun mempunyai fungsi yakni memberi informasi, mendidik,

dan peran film kartun memiliki fungsi yang pada dasarnya memberikan satu penilaian pada media massa sebagai alat atau sarana yang secara sosiologis menjadi perantara untuk menyambung atau menyampaikan nilai-nilai tertentu kepada masyarakat. Film kartun yang merupakan salah satu bentuk informasi yang dilakukan media massa memiliki fungsi utama, 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 (Laswell dan Wright dalam Kuswandi, 1996: 24-25)

Dilihat dari fungsi-fungsi media massa yang telah disebutkan diatas, maka isi film kartun tidak bisa lepas dari fungsi-fungsi tersebut, terutama pada fungsi transmisi (sosialisasi dan pendidikan) dan hiburan, karena sesuai dengan segmentasi khalayaknya yaitu anak-anak.

> Fungsi film kartun sebenarnya dapat menajadi sebuah sumber media hiburan, pendidikan sekaligus penghilang stress khususnya bagi anak-anak, yang mana isi pesan yang disampaikan dalam film kartun tersebut tidak keluar dari jalurnya atau bisa dikatakan tidak menyimpang dari nilai-nilai kekerasan, pornografi maupun pornoaksi yang dapat merusak citra anak-anak (Budianto dalam Ida dkk, 2008: 23).

Fungsi ini kemungkinan besar tidak berjalan sebagaimana mestinya 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. Namun, bila memang ditemukan adanya kekerasan berbentuk verbal maupun non verbal dalam film kartun, bahkan bila

sampai pada taraf yang berlebihan berarti memang telah terjadi disfungsionalisasi dari fungsi-fungsi pendidikan dan hiburan.

Media massa diidentifikasikan sebagai suatu agen sosialisasi yang berpengaruh pula terhadap perilaku khalayaknya. Peningkatan teknologi yang memungkinkan peningkatan kualitas pesan serta peningkatan frekuensi penerpaan masyarakat pun memberi peluang bagi media massa untuk berperan sebagai agen sosialisasi yang semakin penting. Pesan-pesan yang ditayangkan melalui media elektronik dapat mengarahkan khalayak kearah perilaku prososial maupun antisosial. Penayangan berkesinambungan dari laporan mengenai perang atau penayangan film-film seri dan film kartun yang menonjolkan kekerasan dianggap sebagai faktor yang memicu perilaku agresif anak-anak yang melihatnya. Penayangan adegan-adegan yang menjurus pornografi di layar televisi sering dikaitkan dengan perubahan moralitas serta peningkatan pelanggaran susila di masyarakat.

4. Kekerasan dalam Film Kartun

a. Definisi Kekerasan

Umumnya, kekerasan adalah tindakan yang brutal, bersifat negatif, cenderung anarki, yang kemudian menimbulkan efek sakit fisik dan non fisik. Dari bentuk kekerasan psikologis yang termasuk dalam sub tindak kekerasan, yang biasanya berbentuk tindak menekan termasuk dalam hitungan kekerasan.

> Kekerasan mengilustrasikan sebuah aturan sosial, pelanggaran aturan dan reaksi sosial terhadap pelanggaran aturan yang rumit dan sering kali bertentangan (Santoso, 2002:10).

> Kekerasan juga diartikan sebagai satu perlakuan dengan cara pemaksaan maka dapat dikatakan sebagai pelaku kekerasan (Piliang, 2004:244).

> Kekerasan pada dasarnya adalah semua bentuk perilaku, baik verbal maupun non-verbal, yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang, terhadap seseorang atau sekelompok orang lainnya, sehingga menyebabkan efek negatif secara fisik, emosional, dan psikologis terhadap orang yang menjadi sasarannya (Hayati, 2000:29).

Disimpulkan bahwa kekerasan adalah suatu perlakuan yang dilakukan oleh seseorang atau sejumlah orang yang berposisi kuat terhadap orang yang berposisi lemah dengan berdasarkan kekuatan fisik maupun verbal dan pemaksaan yang memiliki makna tertentu bagi pelaku kekerasan tersebut. Seperti melampiaskan rasa amarahnya yang sudah tidak terbendung lagi olehnya dan lain sebagainya.

Perilaku kekerasan kerap terjadi di berbagai tempat, terutama di kota-kota besar dan bersifat universal. Modus operandi "kekerasan" pun bermacam-macam, bahkan sudah semakin canggih. Kekerasan mencuat setiap hari melalui media massa, baik itu koran, televisi dan radio. Pembaca dan pemirsa disuguhkan fakta serta data yang bisa mendirikan bulu roma. 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.

Kekerasan di media massa memang dikhawatirkan akan menyebabkan tindakan-tindakan agresif dalam dunia nyata. Adanya potensi imitasi atau peniruan merupakan efek yang dapat dirasakan secara langsung akibat seringnya muncul tayangan kekerasan di televisi. Sedangkan efek jangka panjang adalah orang menjadi terbiasa

dengan iklim kekerasan. Akibatnya orang menjadi tidak peka yang kemudian toleran terhadap kekerasan itu sendiri. Dari berbagai kekerasan yang ditampilkan dalam media bahwa kekerasan yang ada lebih cenderung kepada jenis kekerasan fisik maupun verbal. Dalam tayangan film kartun secara umum yang diputar televisi masih dijumpai pemakaian bahasa tak mendidik. Kekerasan verbal berupa kata-kata kasar seperti itu diperkental dengan aneka umpatan, hujatan, kecaman, maupun hinaan. Jika tayangan kekerasan ditayangkan secara vulgar dan terus menerus melalui media maka bisa jadi penonton akan memproduksi kekerasan yang lain secara sama sehingga secara tidak langsung penonton atau masyarakat belajar tentang berbagai teknik ataupun cara untuk berbuat kekerasan, seperti bagaimana menggunakan alat untuk membunuh dan lain sebagainya.

b. Bentuk-Bentuk Kekerasan

Secara faktual, tindak kekerasan bentuknya relatif beragam, dapat berupa sekedar memaki, penganiayaan sampai pada tindak pembunuhan hingga bentuk diskrimasi terhadap prinsip hak asasi manusia serta diskriminasi dalam suatu kehidupan masyarakat. Ada beberapa dimensi penting dari kekerasan, dua diantaranya:

1) Kekerasan Fisik
   Dalam kekerasan fisik, tubuh manusia disakiti secara jasmani bahkan sampai pada pembunuhan. Bentuk kekerasan ini paling mudah dikenali. Kategori kekerasan ini adalah: menampar, menendang, memukul atau meninju, mencekik, mendorong, menggigit, membenturkan, dan sebagainya.
2) Kekerasan Psikologis
   Kekerasan psikologis adalah tekanan yang dimaksudkan mereduksi kemampuan mental atau otak. Bentuk kekerasan jenis ini tidak mudah dikenali. Akibat yg dirasakan oleh korban tidak memberikan bekas yang nampak jelas bagi orang lain. Dampak kekerasan ini akan berpengaruh pada situasi perasaan tidak aman

> dan nyaman, menurunnya harga diri serta martabat korban. Wujud konkrit kekerasan atau pelanggaran jenis ini adalah penggunaan kata-kata kasar, penyalahgunaan kepercayaan, mempermalukan didepan orang lain, melontarkan ancaman dengan kata-kata dan sebagainya (Galtung dalam Santoso, 2002: 168).

Antara kekerasan fisik dan psikologis keduanya dapat dibedakan namun sulit untuk dipisahkan. Awalnya hanya terjadi kekerasan psikologis berupa kekerasan verbal seperti, cemoohan, umpatan, bentak dan lain-lain. Namun, selanjutnya bisa saja terjadi kekerasan fisik yang menimbulkan luka pada tubuh korban. Baik luka ringan maupun berat. Begitu pula sebaliknya, kekerasan fisik yang dibarengi dengan umpatan sebagai wujud luapan emosi pelaku kekerasan terhadap korban.

Kekerasan bisa dilakukan secara fisik seperti melukai, membunuh dan sejenisnya, maupun hanya lewat kata-kata seperti mengumpat dan menghina, perendahan, ketidakpedulian, penolakan, makian kasar, atau ancaman-ancaman, sebagai luapan rasa amarah yang sudah mencapai puncaknya kepada orang lain atau objek kekerasan tersebut. Hal ini, senada dengan penelitian yang dilakukan Kompas tahun 1993, dimana mereka menghitung Jumlah Aksi Kekerasan yang Muncul dalam Sehari di Televisi (TVRI, RCTI, TPI dan SCTV). Mereka menghitung secara kuantitatif aksi kekerasan yang muncul di televisi, dalam penelitian tersebut ditemukan kategorisasi kekerasan sebagai berikut:

> 1) Kekerasan ringan adalah tindakan seperti mendorong hingga jatuh, menyiku, menampar dan segala bentuk perbuatan yang tidak menyebabkan korban *"knock out"*, termasuk di dalamnya perkelahian dalam latihan silat dan sejenisnya.
> 2) Ancaman dengan senjata tidak terbatas pada senjata tajam ataupun senjata api, segala alat yang digunakan untuk menakut-nakuti lawan dikategorikan sebagai senjata.

3) Penganiayaan berat disini diartikan penganiayaan pada lawan sehingga menyebabkan lawan tidak berdaya, berdarah, pingsan, hingga tewas.
4) Penembakan disini diartikan sebagai kegiatan baku tembak, ataupun menembak tanpa pihak lain balas menembak. Alat yang digunakan adalah senapan, pistol atau alat sejenisnya.
5) Pengrusakan barang-barang disini 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 lainnya.
6) Kekerasan dengan kata-kata disini bisa berbentuk umpatan, olok-olok, hinaan, serta perkataan yang menyebabkan lawan bicara tersinggung, emosi marah (Kompas, 1993:1).

Kategorisasi tersebut, yang kemudian menjadi acuan untuk mempermudah dalam menentukan kategorisasi dalam penelitian ini.

Walau demikian kekerasan merupakan sesuatu yang ditolak, tidak hanya kehadiran fisik tubuh melainkan keseluruhan yang menjadi pemenuhan dalam kehidupannya, yang dimaksudkan dalam hal ini misalnya kekerasan dalam bentuk menghancurkan rumah, mobil, barang-barang dan semacamnya memang jelas tidak berkaitan dengan tubuh manusia, namun kekerasan semacam ini jelas merupakan perusakan hak pribadi atas segala sesuatu yang merupakan representasi dirinya. Pada kesimpulannya, kekerasan dapat didefinisikan secara ringkas sebagai betuk atau cara penyelesaian masalah dalam hidup dengan membuat penderitaan diri sendiri maupun orang lain.

F. HIPOTESIS

Ada kecenderungan menonjolkan adegan dengan kekerasan verbal

G. DEFINISI KONSEPSIONAL DAN OPERASIONAL

1. Definisi Konsepsional

Konsep adalah unsur penelitian yang terpenting dan merupakan definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak suatu fenomena sosial (Singarimbun dan Effendi, 1981:33). Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

a. **Adegan Kekerasan**

Adegan *(scene)* adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif (Pratista: 2008:29).

Disini, adegan kekerasan diartikan sebagai setiap tampilan baik verbal (dengan kata-kata), maupun visual (dengan gambar) yang merujuk pada tingkah laku individu yang bermaksud untuk melukai atau mencelakakan, atau bahkan membunuh orang lain atau objek lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut.

b. **Kekerasan**

Kekerasan pada dasarnya adalah semua bentuk perilaku, baik verbal maupun non-verbal, yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang, terhadap seseorang atau sekelompok orang lainnya, sehingga menyebabkan efek negatif secara fisik, emosional, dan psikologis terhadap orang yang menjadi sasarannya. (Hayati, 2000:29).

Bentuk-Bentuk Kekerasan

a) Kekerasan Fisik

Dalam kekerasan fisik, tubuh manusia disakiti secara jasmani bahkan sampai pada pembunuhan. Bentuk kekerasan ini paling mudah dikenali. Kategori kekerasan ini adalah: menampar, menendang, memukul atau meninju, mencekik, mendorong, menggigit, membenturkan, mengancam dengan benda tajam dan sebagainya (Galtung dalam Santoso, 2002: 168).

b) Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal merupakan wujud konkrit dari kekerasan psikologis, yaitu tekanan yang dimaksudkan mereduksi kemampuan mental atau otak. Bentuk kekerasan jenis ini tidak mudah dikenali. Akibat yg dirasakan oleh korban tidak memberikan bekas yang nampak jelas bagi orang lain. Dampak kekerasan ini akan berpengaruh pada situasi perasaan tidak aman dan nyaman, menurunnya harga diri serta martabat korban. Seperti: penggunaan kata-kata kasar, penyalahgunaan kepercayaan, mempermalukan didepan orang lain, melontarkan ancaman dengan kata-kata dan sebagainya (Galtung dalam Santoso, 2002: 168).

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah unsur penelitian yang memberikan bagaimana cara mengukur suatu variabel (Singarimbun dalam Effendi, 1981:46). Definisi

Dalam hal ini, definisi operasional mengacu pada penelitian yang pernah dilakukan Kompas tahun 1993, dimana Kompas menghitung Jumlah Aksi Kekerasan yang Muncul dalam Sehari di Televisi (TVRI, RCTI, TPI dan SCTV). Kompas menghitung secara kuantitatif aksi kekerasan yang muncul di televisi, dimana kategori bentuk kekerasan tersebut mencakup kekerasan verbal dan kekerasan fisik. Adapun klasifikasi dan bentuk adegan kekerasan beserta pengertiannya adalah sebagai berikut dibawah ini:

a. Adegan Kekerasan Fisik

Kekerasan fisik tubuh manusia disakiti secara jasmani bahkan sampai pada pembunuhan (Galtung dalam Santoso, 2002: 168). Kekerasan fisik berarti kekerasan yang menyentuh organ fisik secara langsung dan menimbulkan rasa sakit pada anggota tubuh secara lahiriah baik menggunakan alat atau senjata tajam maupun dengan tangan kosong, diantaranya:

1) Memukul : Tindakan menyakiti tubuh dengan menggunakan kepalan tangan atau menggunakan benda-benda kasar/ berat/ tumpul seperti kayu, tongkat, besi dan benda sejenis lainnya
2) Mencekik : Tindak kekerasan yang dilakukan dengan cara mencengkeram leher sehingga tidak bernafas terhadap seseorang atau makhluk hidup dengan menggunakan tangan.
3) Menganiaya : Perbuatan yang sewenang-wenang dengan cara menindas, menyiksa dan sebagainya terhadap makhluk hidup ketika mereka berada dalam posisi lemah namun tetap dilakukan suatu tindakan kekerasan dengan tujuan untuk kepuasan individu atau kelompok
4) Menembak : Proses atau cara melepaskan peluru dari senapan atau menggunakan sejata api ke arah tubuh makhluk hidup. Disini bisa diartikan baku tembak, maupun menembak pihak lain.
5) Menendang : Tindakan yang dilakukan seseorang melalui ayunan

6) Melempar : Tindakan melontarkan, membuang tubuh seseorang atau benda benda-benda, contonya kayu, batu, pisau, kaleng dan sejenisnya kearah organ tubuh dimana terdapat jarak antara objek satu dengan objek yang lain dalam tindakannya.

7) Perusakan barang : Dalam hal ini bukan sekedar melempar piring ataupun barang pecah belah, tetapi termasuk pemboman, peledakan (biasanya juga menimbulkan kebakaran dengan api yang besar sekali), dan lain-lain (Kompas, 1993:1).

b. Adegan Kekerasan Verbal (Kekerasan Melalui Kata-kata)

Kekerasan verbal merupakan wujud konkrit dari kekerasan psikologis, yaitu tekanan yang dimaksudkan mereduksi kemampuan mental atau otak. Seperti: penggunaan kata-kata kasar, penyalahgunaan kepercayaan, mempermalukan didepan orang lain, melontarkan ancaman dengan kata-kata dan sebagainya (Galtung dalam Santoso, 2002: 168). Disini bisa berbentuk umpatan (memaki), olok-olok, hinaan, serta perkataan yang menyebabkan lawan bicara tersinggung, emosi marah diantaranya:

1) Memaki : Mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat, untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan.

2) Menghina : Merupakan perbuatan yang merendahkan seseorang, dengan kata lain tindak perkataan yang memburukkan atau mencermarkan nama baik orang lain

3) Membentak : Kekerasan yang disertai nada tinggi yang terkadang disengaja atau tidak disengaja dalam pelaksanaannya atau berarti memarahi dengan suara keras

4) Mengancam : Menyatakan rencana (niat, maksud) untuk melaksanakan tindakan atau hal yang dapat menyusahkan merugikan mencelakakan, membunuh dan sebagainya terhadap pihak lain

H. METODOLOGI PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif, yaitu suatu metode untuk mendeskripsikan hasil penelusuran informasi ke fakta yang diolah menjadi data. Tujuan penggunaan jenis penelitian ini adalah menggambarkan sistematika fakta atau karakteristik populasi secara faktual dan seksama (Bungin, 2005:36).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Analisis Isi. Keuntungan digunakan analisis isi ini bahwa teori analisis isi dapat memungkinkan untuk menghasilkan fakta-fakta dan angka-angka yang dapat digunakan sebagai argumen penelitian. Pengertian analisi isi sebagai suatu teknik penelitian, yaitu:

> Analisis isi mencakup prosedur-prosedur khusus untuk pemprosessan data ilmiah. Sebagaimana teknik penelitian ia bertujuan untuk memberikan pengetahuan, membuka wawasan baru, menyajikan fakta dan panudan praktis pelaksanaannya (Krippendorf, 1991:16).

Analisis isi dirancang untuk menghasilkan penghitungan yang objektif, terukur dan teruji atas isi pesan yang nyata. Analisis isi adalah teknik penelitian untuk mendeskripsikan secara obyektif, sistematik dan kuantitatif isi komunikasi yang tampak *(manifest)* (Berelson dalam Krippendorf, 1991:16).

Dari definisi tentang analisis isi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa analisis isi menggambarkan objek penelitian dan menempatkan penelitian kedalam posisi khusus yang berhadapan langsung dengan realitanya. Karena analisis isi memiliki sifat objektif dalam proses penelitiannya, analisis isi memiliki keterbatasan dalam menganalisis isi pesan apabila sampai ketingkat yang ideologis.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari satuan sampling yang memiliki ciri yang akan dianalisa secara inferensial. Pada penelitian ini digunakan jenis *populasi sampling*, yaitu:

> Apabila kita mengambil rumah tangga sebagai sampel, sedangkan yang diteliti hanyalah rumah tangga yang bekerja sebagai nelayan, maka keseluruhan rumah tangga dalam wilayah penelitian disebut *populasi sampling* (Mantra dan Kasto dalam Bungin, 2005: 100).

Dalam penelitian ini, hanya akan meneliti adegan atau *scene* yang menunjukan kekerasan fisik dan kekerasan verbal, sehingga seluruh adegan atau *scene* dalam film kartun *South Park* periode Agustus 1997-Februari 1998 merupakan *populasi sampling* yang akan dihitung dari keseluruhan jumlah adegan atau *scene* dalam tiap-tiap episode film tersebut.

> *Scene* memberi definisi tempat atau setting dimana kejadian di langsungkan. Ungkapan ini dipinjam dari produksi teater, dimana sebuah babak bisa dibagi dalam sejumlah *scene*, masing-masingnya berlangsung pada lokasi yang berbeda. Satu *scene* bisa terdiri dari satu *shot* atau sejumlah *shot* yang menggambarkan peristiwa yang berkesinambungan (Mascelli, 1986:8).

> *Scene* adalah tempat suatu adegan pengambilan gambar, dengan kata lain serangkaian pengambilan gambar yang dibuat dalam suatu adegan gambar sehingga menjadi suatu ceritera yang runtut (Sunaryo, 2007:167).

> Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. *Shot* merupakan unsur terkecil dari film. Sekumpulan beberapa *shot* biasanya dapat

dikelompokan menjadi sebuah adegan. Satu adegan bisa berjumlah belasan hingga puluhan *shot* (Pratista, 2008:29-30).

Dengan demikian, cara penghitungan *scene* dalam tiap episode film ini ditentukan dengan ditandainya pergantian tempat atau setting dimana suatu adegan berlangsung, misalnya:

Scene	Adegan
1	Tokoh A dan tokoh B berdialog sambil menunggu bus di halte.
2	Tokoh A dan tokoh B sudah berada di dalam bus dan duduk sambil melanjutkan berdialog.
dan seterusnya	

Dari tiap-tiap episode akan di hitung jumlah *scene*-nya, yang kemudian keseluruhan jumlah *scene* di tiap episode ditotal, selanjutnya ditentukan sebagai populasi sampling *scene.*

Tabel 1.1
Populasi Sampling *Scene* Film *South Park Season* Pertama

No	Judul Film	Tanggal Tayang	Durasi	Jumlah *Scene*
1	*Cartman Gets an Anal Probe*	13 Agustus 1997	00:24:10	42
2	*Volcano*	20 Agustus 1997	00:23:03	51
3	*Weight Gain 4000*	27 Agustus 1997	00:23:41	52
4	*Big Gay Al's Big Gay Boat Ride*	03 September 1997	00:23:41	50
5	*An Elephant Makes Love to a Pig*	10 September 1997	00:23:21	35
6	*Death*	17 September 1997	00:23:02	56
7	*Pinkeye*	29 Oktober 1997	00:23:00	49
8	*Starvin' Marvin*	19 November 1997	00:23:09	40
9	*Mr. Hankey, the Christmas Poo*	17 Desember 1997	00:23:17	37
10	*Damien*	04 Februari 1998	00:22:29	25
11	*Tom's Rhinoplasty*	11 Februari 1998	00:21:48	42
12	*Mecha-Streisand*	18 Februari 1998	00:22:44	41
13	*Cartman's Mom is a Dirty Slut (1)*	25 Februari 1998	00:23:20	33
	Total Populasi Sampling			

b. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini keseluruhan objek penelitian yaitu seluruh adegan atau *scene* dalam film *South Park* dapat dijangkau oleh peneliti, dalam istilah penelitian kuantitatif objek penelitian ini disebut *sampling total.*

> *Sampling total* adalah keseluruhan populasi merangkap sebagai sampel penelitian (Surakhmad dalam Bungin, 2005: 101).

Alasan penarikan sampel menggunakan *sampel total,* melihat bahwa film ini selain memperlihatkan adegan tanpa kekerasan, tetapi juga menayangkan adegan kekerasan dimana kekerasan fisik dan kekerasan verbal banyak ditayangkan secara menonjol di setiap episode-episodenya. Dipilihnya periode Agustus 1997-Februari 1998 merupakan periode awal (*season* pertama) film ini mengawali pemutaran di televisi, dan juga merupakan periode dimana awal kontroversi muncul terhadap film ini.

3. Unit Analisis Data

Unit analisa adalah upaya untuk menetapkan gambaran sosok pesan yang akan diteliti. Terhadap unit analisa ini perlu ditentukan kategorinya. Analisis isi validitas isi tidak lebih baik daripada kategori-kategorinya (Flournoy, 1989:24). Kategorisasi sendiri hanyalah kata lain dari pengkotakan atau subpengkotakan. Dan sifat inilah yang akan dihitung, sehingga kuantifikasi atas pesan sebenarnya dilakukan kategori ini.

Fenomena film kartun yaitu terjadi penyalah gunaan bermunculannya film-film kartun yang tidak sesuai dengan fungsi yang sebenarnya yaitu *to entertain* dan *to educated* yang sarat dengan adegan

kekersan fisik. Film Kartun *South Park* salah satu film kartun yang menampilkan beberapa bentuk kekerasan.

Penelitian ini menggunakan adegan sebagai unit analisa yang kemudian ditentukan kategorisasinya, yang masing-masing dari penjelasan kategorisasi tersebut dijelaskan pada definisi operasional sebelumnya. Adapun kategorisasi yang akan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 1.2
Kategorisasi Adegan

No	Kategorisasi	Bentuk Kekerasan
1	Adegan Kekerasan Fisik	a. Memukul b. Mencekik c. Menganiaya d. Menembak e. Menendang f. Melempar g. Perusakan barang
2	Adegan Kekerasan Verbal	a. Memaki b. Menghina c. Membentak d. Mengancam

4. Teknik pengumpulan data

a. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan observasi yaitu dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara langsung pada tayangan serial film kartun *South Park* periode Agustus 1997-Februari 1998 yang berupa DVD yang sudah beredar di Indonesia, berdasarkan kategorisasi yang telah ditentukan terlebih dahulu.

b. Studi pustaka dibutuhkan untuk memperoleh data-data yang dan dikumpulkan guna mengkaji beberapa pokok permasalahan dari obyek yang diteliti.

5. Teknik Analisis data

Secara statistik data disederhanakan dengan membuat tabel sesuai unit-unit analisis data penelitian yang akan menginformasikan atau menunjukan frekuensi penayangan bentuk adegan kekerasan pada tayangan serial film kartun *South Park* periode Agustus 1997-Februari 1998. Disamping menggunakan tabel, analisa juga dilakukan secara kuantitatif yaitu menganalisa hasil-hasil penelitian yang ada, untuk mengetahui bentuk adegan kekerasan yang dominan tayang dalam film tersebut.

6. Reliabilitas

Untuk memenuhi tingkat objektivitas penelitian, dalam penelitian ini dilakukan pengujian reliabilitas untuk mengukur kapasitas data-data yang digunakan dalam proses penelitian dengan menggunakan formula Holsti, yaitu :

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

Keterangan :

CR	= *coefficient of reliability* (Koefisien reliabilitas)
M	= jumlah pernyataan yang disetujui dua koder
N1+N2	= jumlah pernyataan yang diberi kode oleh koder

Standar tingkat reliabilitas dalam penelitian ini akan menggunakan kriteria Lasswell yang menyatakan bahwa suatu data atau informasi dikatakan mempunyai reliabilitas yang mencukupi bila jumlah prosentase atau kesesuaian antar pemberi koding (koder) minimal mencapai 70 persen hingga 80 persen (Flournoy, 1989:81).

7. Generalisasi

Generalisasi atau kesimpulan diambil berdasarkan frekuensi dan prosentase kemunculan data-data yang diteliti. Bentuk representasi data paling umum yang pada

adalah frekuensi absolute seperti jumlah kejadian yang ditemukan dalam sampel (Krippendorf, 1991:168). Frekuensi *absolute* tersebut menjadi acuan dalam pengambilan kesimpulan. Berdasakan hal tersebut, frekuensi tertinggi menjadi bahan pertimbangan utama untuk menarik kesimpulan.

I. Sistematika Penulisan

Agar memberikan gambaran jelas dan guna mempermudah dalam penelitian ini, berikut akan dijelaskan sitematika pembahasan yang merupakan rangkaian kesatuan antara bab demi bab.

Bab I Pendahuluan, memuat mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori serta metodologi penelitian. Bab II Gambaran Umum Film Kartun *South Park*, berisi tentang penjelasan singkat mengenai subjek penelitian yang akan diteliti yaitu serial film kartun *South Park* yang berisi sejarah singkat munculnya film kartun South Park, pengenalan tokoh-tokoh, sinopsis singkat setiap episode film kartun *South Park*. Bab III Penyajian Data dan Pembahasan, berisi mengenai pembahasan data beserta pengklasifikasian data yang telah diperoleh beserta penjelasan lebih dalam lagi mengenai analisis data yang telah dilakuakan oleh peneliti. Kemudian didapat sebuah hasil penelitian dalam bentuk pemaparan apa yang menjadi topik permasalahan yang diteliti. Bab IV Kesimpulan dan Saran, merupakan akhir dari penyajian penelitian yang berisi kesimpulan dan saran yang merupakan rangkuman seluruh analisis penelitian yang telah dilakukan.