

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Seiring majunya perkembangan dunia televisi di Indonesia, maka semakin beragam pula upaya untuk meningkatkan kualitas progam yang ditayangkan. Namun, tayangan yang disajikan tidak semuanya berbau positif, hampir sepanjang waktu kita diberi tayangan yang mengandung kekerasan.

Kekerasan menurut P. Lardellier dalam Haryatmoko (2007: 119) adalah sebuah prinsip tindakan yang dapat diartikan sebagai satu perlakuan yang mendasarkan diri menggunakan kekuatan yang dimiliki untuk memaksa pihak lain tanpa persetujuan. Kekerasan memiliki unsur dominasi yang memiliki berbagai bentuk terhadap pihak yang dipaksa, seperti fisik, verbal, moral, psikologis atau melalui gambar.

Media televisi mengemas hal ini dengan semenarik mungkin. Dengan demikian, tayangan tersebut mampu membuat masyarakat berlama-lama di depan televisi untuk menyaksikan acara kesayangan. Salah satunya adalah penayangan film animasi atau yang biasa dikenal dengan film kartun yang pada umumnya ditujukan khusus untuk anak-anak. Selain adanya unsur humor pada film animasi, ditemukan juga konten kekerasan yang penayangannya tidak hanya di stasiun televisi melainkan juga di layar lebar.

Saat ini kekerasan sudah menjadi sebuah kehidupan dalam televisi dan berlimpah dalam sejarah perfilman, sejarah sastra, dan seni pada umumnya (Abel, 2007:1). Mengutip dari C. Anderson dan Bushman yang mendefinisikan media kekerasan sebagai media yang menunjukkan upaya internasional untuk melukai orang lain, termasuk orang-orang yang nyata, kartun, dan segalanya yang termasuk di dalamnya (Evra, 2004:86).

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, film memiliki realitas yang kuat salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film merupakan gambar yang bergerak dan film kartun sendiri media yang digemari anak-anak (Baran, 2012: 21). Karakter film animasi atau kartun yang menghibur dan menjadi tontonan favorit untuk anak-anak, maka biasanya cerita dari film kartun berpusat pada kehidupan anak-anak dan karakter utamanya dimainkan atau diperankan oleh anak-anak serta narasinya diceritakan menggunakan sudut pandang anak-anak (Hananta, 2013).

Noerhadi dalam Wijana (2004: 7) menjelaskan bahwa kartun merupakan suatu bentuk tanggapan lucu dalam citra visual. Kartun merupakan cara untuk menciptakan perasaan kolektif oleh masyarakat tanpa perlu akses birokrasi atau bentuk-bentuk lain dari otot politik, yang dipasarkan dengan media (Anderson dalam Wijana, 2004:5). Banyak orang tua yang lengah dan beranggapan bahwa film kartun cocok untuk anak-anak dan tidak mungkin berisikan adegan kekerasan serta pornografi. Pada

kenyataannya, Komisioner KPI Pusat, Dewi Setyarini, mengatakan bahwa tidak semua film kartun itu dapat ditonton dan aman untuk anak (Prayogo, dkk: 2018).

Oleh sebab itu, tayangan kekerasan ini mampu membahayakan anak-anak. Karena anak-anak masih bingung membedakan antara dunia nyata dan fantasi sehingga sangat muda untuk mereka menirukan atau mempraktekan kekerasan-kekerasan yang ditonton (Evra, 2004:79). Penonton bisa di indetifikasikan dengan pelaku kekerasan karena penonton menikmati film tersebut (Boyle , 2005:5).

Contoh serial kartun yang tayang di industri televisi Indonesia dan memiliki nilai positif adalah *Dora The Explorer*. Dilihat dari segi isi, film kartun petualangan Dora ini memiliki nilai-nilai pendidikan dan ilmu pengetahuan, seperti menyusun kata-kata, mempelajari kata benda dan kata sifat, mengenali benda, simbol-simbol pada penggunaan peta, mempelajari cara kerja suatu alat, penyelesaian teka-teki, dan sebagainya. Di film ini juga bisa ditemukan nilai-nilai sosial tentang persahabatan, bekerja sama, tolong menolong, saling menghargai, dan memberi contoh untuk tidak mencuri.

Contoh yang kedua adalah serial kartun Upin dan Ipin. Melalui film kartun ini, anak-anak diajarkan untuk memandang hidup secara sederhana dan senantiasa bersyukur. Selain itu juga mengajarkan ketegaran, kemandirian, kejujuran, saling menyayangi, tenggang rasa, dan toleransi.

Namun beberapa hal yang tidak disadari oleh para penonton muda tersebut adalah film animasi atau serial kartun yang tayang di televisi, tidak semuanya bernilai edukatif dan mengandung pesan-pesan moral. Ada serial animasi yang bisa

memberikan dampak negatif pada anak adalah *Sinchan*, berdasarkan penelitian Sangidun (2015), beberapa perilakunya menjurus pada pornografi. Salah satunya adalah episode berjudul “Di Pangkuan Nanako”.

Gambar I.1
Contoh adegan porno dalam *Shinchan*



Sumber: Serial Kartun *Shinchan* Episode “Di Pangkuan Nanako”

Kemudian dilihat dalam film kartun “*Tom And Jerry*” sering ditampilkan bagaimana tikus dan kucing saling menyakiti dan adanya tindakan membalas antara kucing (*Tom*) dan tikus (*Jerry*). Adegan kekerasan lainnya, yaitu seperti pemukulan, penusukan, pembakaran, perusakan alat-alat rumah tangga, dan penyiksaan terhadap masing-masing tokoh.

Gambar I.2
Contoh Adegan Kekerasan dalam Film Kartun *Tom and Jerry*



Sumber: Wiki Fandom *Tom and Jerry*, Episode *Old Rockin' Chair*

Dari sekian banyak film kartun yang telah peneliti bahas di atas, film kartun yang akan menjadi kajian dalam penelitian ini adalah film kartun *Spongebob Squarepants*.

Film kartun *Spongebob Squarepants* adalah film kartun yang saat ini merupakan salah satu film kartun yang sangat marak digemari oleh anak-anak diberbagai negara termasuk Indonesia. Ungkapan tersebut muncul dilihat dari banyaknya penghargaan-penghargaan yang di peroleh dari film kartun *Spongebob Squarepants*. Bagi mereka tiada hari tanpa menonton *Spongebob Squarepants*. Tokoh *Spongebob Squarepants* adalah sebuah spons laut berwarna kuning persegi yang hidup bersama peliharaannya seekor siput bernama Gary disebuah rumah berbentuk nanas didalam laut. *Spongebob* yang lucu, polos dan selalu ceria serta hiperaktif ini memiliki teman akrab yang bernama Patrick seekor binatang laut berwarna merah muda yang tinggal dibawah sebuah batu bersebelahan dengannya. Selain itu ada pulo tokoh *Squidward*, seekor gurita yang hobi bermain clarinet, Mr. Krabs adalah pemilik *Krusty Krab*, sebuah restoran makanan cepat saji tempat *Spongebob* bekerja dan *Plankton* adalah pemilik *The Cumb Bucket*, sebuah restoran cepat saji yang letaknya bersebrangan dengan *Krusty Krab* dan adapula seekor tupai bernama Sandy berasal dari Texas dan tinggal didalam kubah anti air di bikini bottom, bikini bottom adalah nama kota tempat dimana *Spongebob* dan kawan-kawannya tinggal.

Film kartun ini sendiri sebenarnya memiliki pasar masing-masing, dalam hal ini *Spongebob Squarepants* ditujukan untuk anak-anak sampai remaja yang berumur 13 tahun ke atas dan masih perlu bimbingan orang tua (Lemire, C. (2015, Februari).

Parental Guidance: *The Spongebob Movie: Sponge Out Of Water And More*. *Rotten Tomatoes* [on-line]. Diakses pada tanggal 8 November 2020 dari <https://editorial.rottentomatoes.com/article/Parental-Guidance-The-SpongeBob-Movie-Sponge-Out-of-Water-and-more/>).

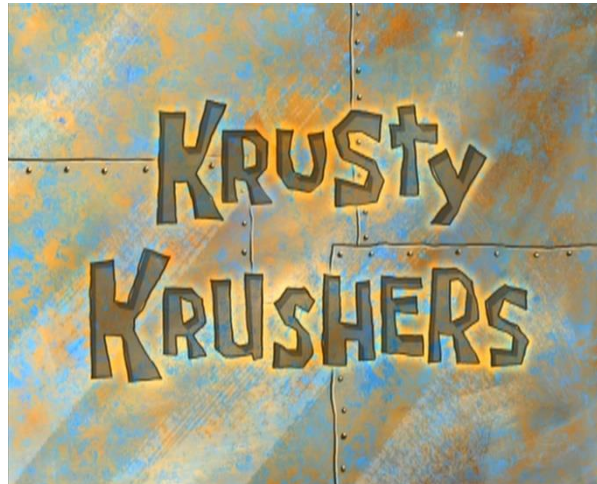
Namun nyatanya masih ada yang mengatakan bahwa film tersebut bisa tergolong dalam semua umur, artinya bahwa film kekerasan ini bisa mendidik perilaku seseorang terutama pada anak-anak yang belum mengerti apa-apa. Dilansir dari berita detik.com yang mengatakan bahwa efek dari menonton kekerasan itu sendiri dapat berdampak buruk untuk anak-anak yang menontonnya, karena dapat mengurangi rasa empatinya pada orang lain, menjadi anak yang penakut dan terlalu cemas, serta meningkatnya sifat agresif (Detik Health, 2010. Efek Adegan Kekerasan Pada Anak. *Detik Health* [on-line]. Diakses pada tanggal 8 November 2020 dari <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1435734/efekadegan-kekerasan-bagi-anak>).

Alasan peneliti mengangkat Serial Film Kartun *Spongebob Squarepants* adalah film kartun yang banyak digemari oleh anak-anak selain itu *Spongebob Squarepants* tayang pada saluran televisi Global TV setiap hari Senin-Minggu pukul 12.00 WIB.

Pendapat tersebut muncul melihat banyaknya penghargaan yang didapat. *Spongebob Squarepants* memenangkan nominasi sebagai kartun terfavorit di ajang Kids Choice Awards 2019, dari nominasi film kartun yang lainnya seperti Doraemon, Naruto, dan Upin dan Ipin. Dengan meraih dan memenangkan nominasi tersebut,

dapat disimpulkan bahwa program animasi ini banyak disaksikan oleh anak-anak dan merupakan program yang disenangi oleh mereka (Agn/Rea, 2019).

Gambar I.3.
Poster Episode The Krusty Krusher



Sumber: Google Image

Disini peneliti memfokuskan bagaimana bentuk-bentuk kekerasan hadir dalam film kartun *Spongebob Squarepants* episode *The Krusty Krusher*, Episode ini dipilih karena episode ini memiliki banyak adegan kekerasan dari berbagai jenis. Terlihat dari judulnya *The Krusty Krusher*, bila diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia, *The Krusty Krusher* berarti Sang Krusty Penghancur, *Krusher* merupakan *plesetan* dari kata Bahasa Inggris “*crushers*” yang berarti penghancur.

Adapun penelitian terdahulu yang peneliti jadikan referensi atau acuan dalam mengerjakan penelitian ini adalah Penggambaran orang Papua pada iklan Tokopedia versi kejar jodoh milik Yuliana Dai dan Penggambaran kekerasan simbolik pada film “*Despicable Me 1,2,3*” milik Sharon Stevi dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala, Kemudian peneliti juga membutuhkan referensi

gaya penelitian dari Kekerasan dalam Progam Anak (Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan dalam Kartun *Spongebob Squarepants* milik Nopri Kusuma Wijaya dari Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan judul-judul di atas adalah penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis data menggunakan semiotika dari C.S. Peirce. Peneliti ingin mendeskripsikan dan mengelompokkan kekerasan yang terdapat di dalam episode tersebut sesuai dengan jenisnya.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian peneliti dalam latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penggambaran kekerasan yang ditampilkan dalam episode *The Krusty Krusher* dalam Serial Kartun *Spongebob Squarepants*?”

I.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap seperti apa penggambaran kekerasan yang ditampilkan dalam Episode “*The Krusty Krushers*” dalam Serial Kartun *Spongebob Squarepants*.

I.4. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan dimana peneliti ingin mengetahui bagaimana penggambaran kekerasan yang terdapat pada episode *The Krusty Krusher* pada serial Kartun *Spongebob Squarepants*. Subjek penelitian ini merupakan episode *The Krusty*

Krusher pada serial Kartun *Spongebob Squarepants*. Sedangkan objek yang peneliti teliti adalah kekerasan.

Penelitian ini berjenis deskripsi kualitatif, menggunakan metode analisis semiotika milik C. S Peirce, agar penelitian ini berfokus pada adegan yang mendukung penelitian ini berdasarkan subjek dan objek.

I.5. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap, penelitian ini dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak, di antaranya adalah sebagai berikut:

I.5.1 Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi para peneliti maupun akademisi yang sedang melakukan penelitian, terutama dalam lingkup analisis semiotik. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan mengenai apa saja jenis-jenis kekerasan dalam serial kartun *Spongebob Squarepants*.

I.5.2 Manfaat Praktis

Dengan maksud memberitahu masyarakat luas bagaimana jenis-jenis kekerasan sendiri digambarkan dalam banyak serial kartun, salah satunya *Spongebob Squarepants*.