

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam kehidupan sosial, kekerasan merupakan salah satu fenomena yang sering ditemui dalam berbagai bentuk, baik verbal maupun nonverbal. Kekerasan verbal mencakup penghinaan, ancaman, atau ujaran yang menyakitkan, sedangkan kekerasan nonverbal sering kali berbentuk tindakan fisik, gestur agresif, atau ekspresi yang mengintimidasi. Fenomena ini tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi juga tercermin dalam media massa, termasuk film. Media, sebagai salah satu alat komunikasi yang paling berpengaruh, memiliki peran besar dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap berbagai isu, termasuk kekerasan.

Kekerasan, baik verbal maupun nonverbal, memiliki dampak yang signifikan terhadap individu maupun masyarakat secara luas. Secara individu, kekerasan verbal dapat mengakibatkan luka psikologis seperti rasa rendah diri, trauma, atau bahkan depresi. Sedangkan kekerasan nonverbal, seperti tindakan fisik atau intimidasi, sering kali meninggalkan dampak yang tidak hanya bersifat fisik tetapi juga emosional. Di tingkat masyarakat, fenomena kekerasan dapat menciptakan suasana sosial yang penuh ketegangan, ketidakpercayaan, dan konflik antarindividu maupun kelompok. Kondisi ini membuat kekerasan menjadi isu penting yang perlu mendapat perhatian serius, baik dari segi penanganan maupun pencegahan.

Dalam perkembangan zaman, media massa menjadi salah satu medium utama yang mempertemukan masyarakat dengan berbagai fenomena sosial, termasuk kekerasan. Media seperti televisi, radio, internet, hingga film memainkan peran sentral dalam menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada audiens. Konten kekerasan yang disajikan melalui media ini, meskipun terkadang bertujuan untuk hiburan, sering kali menimbulkan perdebatan mengenai pengaruhnya terhadap masyarakat, terutama pada anak-anak dan remaja. Anak-anak dan

remaja merupakan kelompok yang sangat rentan terpengaruh oleh apa yang mereka lihat atau dengar dari media, karena pada usia tersebut, mereka masih berada dalam proses pembentukan identitas dan karakter.

Salah satu bentuk perkembangan media komunikasi massa, film adalah salah satu media penghubung yang dapat digunakan secara publik melalui media massa modern. Perkembangan masyarakat modern dalam pembuatan film menghadirkan suatu kebudayaan dalam masyarakat. Dalam dunia perfilman sangat pasti adanya tokoh utama yang menjadi gambaran dalam cerita suatu film, hal tersebut menjelaskan bahwa film tidak selalu bersifat netral dengan maksud agar alur cerita yang di buat menjadi lebih menarik (Aini & Agustini, 2023)

Di Indonesia, banyak film yang bermunculan, baik dari luar negeri maupun produksi dalam negeri. Film-film tersebut sering kali ditayangkan di bioskop maupun melalui televisi. Terlebih lagi, sembilan stasiun televisi swasta di Indonesia saling bersaing untuk menghadirkan program-program menarik, termasuk film, demi memikat perhatian penontonnya. Televisi pun menjadi pilihan hiburan yang praktis, murah, dan menyenangkan bagi keluarga. Setiap saat, televisi kerap menjadi teman di waktu luang. Beragam jenis acara tersedia, termasuk program untuk anak-anak, salah satunya adalah serial kartun yang sangat digemari oleh mereka. (Juliswara, 2014)

Film adalah salah satu bentuk karya seni yang menjadi fenomena dalam kehidupan modern. Sebagai objek seni abad ini, film dalam proses berkembang menjadi salah satu bagian dari kehidupan sosial, yang tentunya memiliki pengaruh yang cukup signifikan pada manusia sebagai penonton. Film merupakan aktualisasi perkembangan kehidupan masyarakat pada masanya, dari zaman ke zaman film mengalami perkembangan, baik dari teknologi yang digunakan maupun tema yang diangkat. Bagaimanapun, film telah merekam sejumlah

unsurunsur budaya yang melatar belakangnya. Termasuk adegan-adegan yang digunakan antar tokoh dalam film. (Nor & Rahman, 2019)

Setiap film memiliki batasan umur yang ditetapkan oleh lembaga sensor atau pihak produser untuk membantu penonton memahami apakah sebuah film sesuai atau tidak dengan usia tertentu. Batasan usia ini dibuat berdasarkan isi dari film tersebut, termasuk tema, bahasa, adegan kekerasan, atau unsur-unsur lain yang mungkin tidak cocok untuk penonton muda atau anak-anak. Misalnya, film dengan adegan kekerasan yang intens atau tema yang berat seperti kematian, masalah mental, atau konflik sosial biasanya diberi rating khusus yang membatasi aksesnya pada kelompok usia dewasa atau remaja yang lebih matang.

Tujuan utama dari penetapan batasan umur adalah untuk melindungi penonton, terutama anak-anak dan remaja, dari konten yang mungkin membingungkan atau mengganggu perkembangan psikologis mereka. (Petra et al., 2019) Anak-anak, misalnya, mungkin belum memiliki kemampuan kognitif atau emosional untuk memahami tema-tema yang kompleks atau adegan yang menggambarkan kekerasan secara eksplisit. Sementara itu, remaja yang mulai mencari identitas dan makna dalam hidup mereka juga harus berhati-hati dalam menyerap konten yang mereka tonton, karena pengaruh film bisa sangat kuat dalam membentuk pandangan dunia mereka.

Batasan umur ini juga berguna bagi orang tua atau wali untuk lebih bijaksana dalam memilih tontonan bagi anak-anak mereka. Di Indonesia, misalnya, Lembaga Sensor Film (LSF) memiliki peran penting dalam menetapkan klasifikasi usia untuk film yang diputar di bioskop atau disiarkan di televisi dan media lainnya. Kategori-kategori seperti "Semua Umur", "13+", "17+", dan "Dewasa" telah menjadi panduan umum yang membantu masyarakat dalam menyeleksi tontonan yang tepat. Sistem ini juga mencerminkan standar etika dan budaya setempat yang berpengaruh pada pandangan masyarakat tentang apa yang pantas dan tidak pantas ditonton oleh kelompok usia tertentu.

Undang-undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman dalam pasal 46 menyatakan bahwa masyarakat berkewajiban mematuhi ketentuan tentang penggolongan usia penonton film. (Novriansyah, 2024) Usia penonton film di Indonesia dibagi menjadi 4 golongan, yaitu: (1) SU = SemuaUmur; (2) 17+ = Untuk umur di atas 17 tahun; (3) R = Remaja; (4) BO = Bimbingan Orangtua. Lemahnya pengawasan dari pihak bioskop-bioskop yang menayangkan Film layar lebar, serta kurangnya kesadaran dari masyarakat bahwa film ini termasuk kategori 17+ dalam penggolongan usia penonton film, menyebabkan banyaknya anak di bawah umur yang dengan mudahnya menonton film di bioskop

Ketika film dengan unsur kekerasan lolos dalam klasifikasi atau tidak diawasi dengan baik, hal ini dapat menimbulkan dampak negatif, terutama pada penonton usia muda. Film yang mengandung kekerasan verbal maupun nonverbal cenderung memperlihatkan perilaku agresif sebagai cara yang normal atau efektif dalam menyelesaikan masalah, yang bisa mempengaruhi cara pandang penonton terhadap kekerasan.

Agresi merupakan suatu tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang dengan maksud untuk melukai, menyakiti, dan membahayakan orang lain atau dengan sengaja., agresi tidak hanya dilakukan untuk melukai korban secara fisik, tetapi juga secara psikis. Misalnya melalui kegiatan yang menghina atau menyalahkan. yang merupakan bentuk kekerasan verbal. Kekerasan verbal ini, meski tidak menimbulkan luka fisik, dapat memberikan dampak emosional yang mendalam pada korban, seperti rasa rendah diri, ketakutan, atau stres. Di sisi lain, kekerasan nonverbal mencakup tindakan fisik yang bertujuan menyakiti, baik melalui pukulan, tendangan, atau gestur intimidatif lainnya.

Fenomena kekerasan verbal dan nonverbal menjadi topik yang sering dibicarakan di berbagai media, termasuk film animasi. Awalnya dikenal sebagai hiburan keluarga, animasi sering kali memuat adegan kekerasan verbal dan non-verbal, yang mungkin tidak disadari oleh pemirsa. Kekerasan verbal biasanya berbentuk ejekan, hinaan, dan percakapan yang

menghina. Meski terkesan sederhana, namun tindakan ini mempunyai dampak psikologis yang serius bagi orang yang dituju, apalagi jika diterapkan di dunia nyata. Namun, kekerasan nonverbal seperti perkelahian, dorong, dan ancaman fisik juga sering terjadi, sering kali sebagai bagian dari humor atau tindakan untuk menarik perhatian penonton. Dalam film animasi, kekerasan ini seringkali tersembunyi di balik visual yang lucu atau penuh warna sehingga terkesan tidak berbahaya. Namun hal ini berpotensi lebih berbahaya karena pesan yang disampaikan tidak jelas. Pemirsa yang lebih muda, terutama anak-anak yang sedang berkembang secara kognitif, mungkin belum sepenuhnya memahami bahwa adegan kekerasan tersebut salah atau tidak pantas di dunia nyata. Sebaliknya, mereka mungkin menganggapnya sebagai hal yang normal atau layak untuk ditiru.

Kekerasan verbal dan nonverbal dalam film animasi tidak hanya menimpa anak-anak saja, namun juga dapat menimpa penonton dewasa. Mereka pandai membedakan antara kenyataan dan fiksi, namun paparan adegan kekerasan secara terus-menerus dapat memperkuat stereotip dan norma sosial yang mendukung perilaku agresif. Dalam beberapa kasus, hal ini juga dapat mempengaruhi cara orang dewasa berinteraksi dan menyelesaikan konflik dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, penting bagi pembuat film animasi untuk lebih berhati-hati dalam memasukkan unsur kekerasan ke dalam cerita mereka. Khalayak khususnya anak-anak membutuhkan media yang mendidik dan menginspirasi tanpa menghadirkan kekerasan sebagai solusi utama.

Selain itu, orang tua dan pendidik juga berperan penting dengan mendampingi anak menonton film kartun, memahami konteks cerita, dan menanamkan nilai-nilai positif. Padahal, film animasi berpotensi besar menyampaikan pesan moral yang kuat tanpa mengandalkan kekerasan verbal atau nonverbal. Dengan fokus pada penyampaian cerita yang kreatif dan penyelesaian konflik secara damai, animasi dapat menjadi media yang sangat mendukung perkembangan karakter pemirsa. Jika plotnya memerlukan unsur kekerasan,

kehati-hatian harus diberikan untuk memastikan penerapannya secara bertanggung jawab, agar tidak meninggalkan kesan negatif pada penonton.

Contoh nyata dapat ditemukan dalam film *Doraemon* dan *Minions*. Dalam film *Doraemon*, karakter Giant sering kali menggunakan kekerasan verbal seperti ejekan atau kata-kata kasar kepada Nobita. Selain itu, kekerasan nonverbal berupa intimidasi fisik seperti memukul atau menendang juga sering muncul. Film *Minions* menampilkan bentuk kekerasan nonverbal seperti adegan slapstick—karakter saling memukul atau melempar benda yang meskipun disajikan secara komedi, tetap merepresentasikan kekerasan.

Kekerasan verbal merupakan kekerasan halus dengan kata menghina, kasar, dan jorok. Kekerasan verbal biasanya terjadi dalam dialog antarkarakter. Kata-kata kasar, hinaan, ancaman, dan bentuk komunikasi merendahkan lainnya digunakan untuk menciptakan konflik atau meningkatkan ketegangan antar tokoh. Misalnya, dalam film-film bertema kriminal atau drama, karakter antagonis sering kali menggunakan bahasa yang agresif untuk menegaskan kekuasaan atau menakut-nakuti lawan. Selain itu, film-film aksi juga kerap memanfaatkan kekerasan verbal sebagai sarana untuk menunjukkan perbedaan moral atau karakter antara protagonis dan antagonis.

Sementara itu, kekerasan non-verbal, yang meliputi aksi fisik seperti perkelahian, penyerangan, atau bahkan adegan penyiksaan, juga sering ditemukan dalam berbagai genre film. Adegan kekerasan ini tidak hanya dimaksudkan untuk menunjukkan ketegangan dalam alur cerita, tetapi juga untuk memberikan efek visual yang kuat kepada penonton. Genre film seperti aksi, thriller, horor, dan bahkan beberapa film animasi, menggunakan kekerasan non-verbal untuk menciptakan sensasi ketegangan, kejutan, atau kekaguman di mata penonton. Dalam konteks tertentu, kekerasan non-verbal bisa juga dianggap sebagai bagian dari estetika visual yang khas dari genre-genre tersebut.

Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa kekerasan, baik verbal maupun non-verbal, memiliki dampak pada audiens. Banyak penonton yang merasa bahwa kekerasan dalam film dapat mempengaruhi perilaku atau persepsi mereka terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata. Inilah mengapa banyak lembaga sensor film di berbagai negara menetapkan batasan atau klasifikasi umur terhadap film-film yang menampilkan adegan kekerasan. Klasifikasi umur ini bertujuan untuk melindungi kelompok penonton tertentu, seperti anak-anak atau remaja, agar tidak terpapar konten yang dianggap tidak sesuai dengan usia atau tingkat kematangan emosional mereka.

Dalam analisis semiotika, kekerasan verbal dan non-verbal yang ditampilkan dalam film juga bisa diartikan sebagai simbol atau tanda-tanda yang mewakili kekuatan atau dominasi, serta ketidakadilan atau ketidaksetaraan. Bahasa dan gerakan tubuh yang agresif sering kali digunakan untuk menunjukkan hierarki kekuasaan antar karakter, di mana karakter yang lebih kuat secara fisik atau verbal cenderung mendominasi karakter yang lebih lemah. Tanda-tanda ini tidak hanya berfungsi untuk menggerakkan plot, tetapi juga untuk menyampaikan pesan tentang dinamika sosial atau politik yang lebih luas.

Dalam konteks animasi, kekerasan verbal sering kali dihadirkan dalam bentuk ejekan, hinaan, atau ancaman yang disampaikan oleh karakter tertentu. Meskipun terkadang ditampilkan dalam konteks humor, bahasa yang kasar atau merendahkan dalam film animasi dapat memengaruhi cara anak-anak memandang komunikasi dan interaksi sosial. Sebagai contoh, beberapa karakter antagonis dalam film animasi menggunakan kata-kata tajam atau meremehkan untuk menakut-nakuti atau menundukkan karakter lain. Dalam skenario ini, kekerasan verbal menjadi bagian dari cara untuk menciptakan ketegangan atau konflik antar karakter.

Sedangkan Kekerasan non-verbal dalam film animasi seringkali melibatkan adegan fisik yang meskipun kadang bersifat kartun dan komedi, masih menunjukkan unsur kekerasan

yang jelas. Misalnya, adegan pertarungan atau perkelahian antara karakter yang berlawanan adalah hal yang umum ditemukan dalam film animasi. Meskipun tidak selalu realistis, seperti karakter yang terluka parah namun cepat pulih, adegan-adegan semacam ini bisa memperkenalkan kepada penonton muda gagasan bahwa kekerasan fisik adalah respons yang wajar terhadap konflik.

Kekerasan tidak hanya terbatas pada tindakan fisik atau verbal, tetapi juga bisa meliputi berbagai simbol, tanda, maupun lambang yang digunakan untuk menyakiti, menakut-nakuti, atau mengintimidasi orang lain. (Wijaya et al., 2018) Dalam banyak kasus, simbol-simbol tertentu memiliki makna yang kuat dan dapat digunakan sebagai alat kekerasan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Kekerasan simbolik ini sering kali sulit dikenali, tetapi dampaknya terhadap individu dan masyarakat bisa sangat besar.

Selain itu, tanda-tanda tertentu juga bisa menjadi simbol kekerasan yang lebih halus, tetapi tetap berdampak signifikan. Contohnya adalah isyarat tangan atau gestur yang memiliki makna ofensif atau agresif dalam konteks budaya tertentu. Isyarat tangan yang mungkin tampak sederhana dalam satu budaya, seperti menunjuk seseorang dengan jari telunjuk, bisa dianggap sangat kasar atau menghina dalam budaya lain. Jika digunakan dengan maksud untuk merendahkan atau menakut-nakuti orang lain, isyarat tersebut dapat dilihat sebagai bentuk kekerasan simbolik. Dalam skenario ini, tindakan yang tampaknya sederhana membawa pesan yang jauh lebih dalam dan bisa menimbulkan perasaan tidak nyaman atau terluka bagi orang yang menerimanya.

Salah satu produksi film DreamWorks Animation ini, selain Hollywood, menghadirkan berbagai film kartun yang menarik dan menghibur. Produksi salah satu film ini menyajikan bentuk film kartun yang inovatif dan penuh imajinasi, seperti film Kung Fu Panda 4, yang merupakan salah satu contoh dari animasi modern yang berhasil menggabungkan unsur komedi dengan aksi yang intens. Sebagai bagian dari rangkaian film

Kung Fu Panda, film keempat ini masih menampilkan karakter-karakter yang sudah dikenal, seperti Po, sang panda, yang kembali menghadapi tantangan baru dalam perjalanan hidupnya sebagai pendekar kung fu. Meskipun film ini dikenal dengan unsur komedi yang kuat, tidak bisa dipungkiri bahwa kekerasan, terutama dalam bentuk pertarungan fisik, memainkan peran penting dalam alur ceritanya.

Film Kung Fu Panda 4 adalah film kung fu yang kaya akan adegan perkelahian, yang menjadi ciri khas dari genre tersebut. Sebagai film aksi yang menggunakan seni bela diri sebagai elemen utamanya, Kung Fu Panda 4 menampilkan berbagai jenis perkelahian antara karakter-karakternya. Perkelahian dalam film ini tidak hanya dihadirkan sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai bagian penting dari pengembangan karakter dan plot. Po, sebagai tokoh utama, menggunakan keterampilan kung fu-nya untuk menghadapi musuh-musuh baru, dan setiap pertarungan yang terjadi di film ini membawa penonton lebih dekat pada tema besar tentang kekuatan, tanggung jawab, dan pertumbuhan pribadi.

Film ini bukan hanya sukses secara komersial, tetapi juga berhasil memikat hati penonton dari segala usia dengan humornya yang cerdas dan karakter-karakternya yang

Berwarna. "Kung Fu Panda," yang menceritakan kisah Po, seekor panda yang bermimpi menjadi ahli kung fu. Meskipun awalnya dianggap tidak mungkin, Po berhasil membuktikan bahwa dengan tekad, keberanian, dan bantuan teman-temannya, ia dapat menjadi seorang pahlawan sejati. Film ini tidak hanya menawarkan aksi dan komedi yang luar biasa, tetapi juga pesan-pesan mendalam tentang percaya pada diri sendiri dan pentingnya kerja keras.

*DreamWorks Animation* terus menghasilkan film-film yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pelajaran hidup yang berharga. Dengan visual yang memukau, cerita yang kuat, dan karakter yang mengesankan, produksi film mereka berhasil menciptakan

dunia-dunia magis yang dapat dinikmati oleh penonton dari segala usia. Dari petualangan epik di dunia fiksi hingga kisah-kisah menyentuh tentang keluarga dan persahabatan.

*DreamWorks Animation* telah membuktikan dirinya sebagai salah satu studio animasi terkemuka di dunia. Salah satunya adalah film “Kung Fu Panda 4.” Film ini melanjutkan petualangan epik Po, si panda jagoan kung fu yang telah menjadi pahlawan di Lembah Damai. Dalam film terbaru ini, Po dihadapkan pada tantangan baru yang tidak hanya menguji keterampilan bertarungnya, tetapi juga kebijaksanaannya sebagai Dragon Warrior. Tidak hanya itu film kung fu panda 4 ini adalah film komedi yang dikemas secara khusus untuk anak-anak.

**Gambar 1.1**  
**Flayer Film Kung Fu Panda 4**



**Sumber: Google Image**

Film "Kung Fu Panda 4" menceritakan tentang situasi membawa Po dalam perjalanan yang lebih mendalam untuk menemukan rahasia kekuatan kuno yang tersembunyi di suatu tempat yang misterius. Dengan ditemani oleh teman-teman setianya, Furious Five—Tigress, Monkey, Mantis, Viper, dan Crane—Po harus berhadapan dengan musuh baru yang lebih kuat dan cerdas, yang mengancam kedamaian seluruh negeri.

Film ini tidak hanya menonjolkan adegan komedi tetapi juga ada adegan pertarungan yang menakjubkan, menyajikan momen-momen emosional yang mendalam, terutama dalam hubungan Po dengan mentor-mentornya seperti Master Shifu dan Li Shan, ayah kandungnya. Di sepanjang perjalanan, Po juga bertemu dengan karakter-karakter baru yang memberikan warna dan dinamika tersendiri dalam cerita.

Dengan visual yang memukau dan animasi yang semakin canggih, "Kung Fu Panda 4" tidak hanya berfokus pada aksi dan komedi, tetapi juga pada pesan-pesan penting tentang persahabatan, keberanian, dan penemuan jati diri. Penonton diajak untuk menyaksikan bagaimana Po menghadapi ketakutan dan keraguannya, serta bagaimana ia berkembang menjadi pahlawan yang tidak hanya kuat secara fisik, tetapi juga bijaksana dan penuh kasih.

Film ini diharapkan dapat melanjutkan kesuksesan seri sebelumnya, dengan menawarkan petualangan yang seru dan menghibur bagi penonton dari segala usia. "Kung Fu Panda 4" adalah bukti bahwa DreamWorks Animation terus berinovasi dan memberikan yang terbaik dalam dunia animasi, menciptakan kisah-kisah yang inspiratif dan abadi. "Kung Fu Panda 4" menceritakan kisah panda raksasa Po, yang merupakan Prajurit Naga dan kini telah ditunjuk menjadi Pemimpin Spiritual Lembah Damai. Dalam peran barunya, Po menghadapi tantangan yang lebih besar dan tanggung jawab yang lebih berat dari sebelumnya. Namun, ia tidak sendiri. Po bergabung dengan mentor dan teman lamanya, Master Shifu (panda merah yang bijaksana), serta sekutu-sekutu baru dan lama termasuk Tai Lung (macan tutul salju) dan Zhen (rubah korsak) dalam film baru yang lucu dan menegangkan ini.

Dalam "Kung Fu Panda 4," Po harus beradaptasi dengan perannya sebagai Dragon Warriorr, sambil tetap menjaga Lembah Damai dari ancaman baru yang muncul. Tai Lung, yang sebelumnya menjadi musuh Po, kini telah menemukan jalan baru dan berusaha untuk menebus kesalahan masa lalunya dengan menjadi sekutu yang dapat dipercaya. Bersamaan, mereka harus menghadapi ancaman besar yang dapat mengguncang kedamaian seluruh negeri.

Film "Kung Fu Panda" merupakan film yang cukup lama, yang pertama kali dirilis pada tahun 2008. Sejak saat itu, serial ini telah memikat pemirsa dengan kisah-kisah menghibur yang penuh dengan pesan moral yang mendalam melalui petualangan Po, seekor panda raksasa yang baik hati bercita-cita menjadi ahli kungfu. Selama perjalanan panjangnya, Po mengatasi berbagai tantangan, belajar bagaimana mengatasi ketakutannya dan mendapatkan kepercayaan diri, serta menemukan kebenaran tentang dirinya. Kung Fu Panda telah menjadi serial ikonik dalam genre film animasi dan aksi komedi. Dikembangkan oleh DreamWorks Animation, film-film ini sukses memadukan unsur seni bela diri yang indah dengan komedi yang menakutkan dan sentuhan emosional yang mendalam. Ketika film

pertamanya diputar di bioskop pada tahun 2008, film tersebut menggemparkan dunia, menerima pujian luas atas animasinya yang menakjubkan dan naskahnya yang bijaksana.

Film yang bergenre animasi aksi komedi seperti Kung Fu Panda 4 tidak hanya menawarkan cerita yang seru, tetapi juga memuat elemen-elemen kekerasan verbal dan nonverbal yang menarik untuk diteliti. Untuk memberikan perspektif yang lebih luas, penelitian ini juga membandingkan Kung Fu Panda 4 dengan film animasi lain berjudul Despicable Me 4. Film ini dipilih karena sama-sama bergenre komedi dan ditujukan untuk audiens keluarga, namun memiliki pendekatan yang berbeda dalam menggambarkan kekerasan verbal dan nonverbal.

Film Despicable Me 4 merupakan film komedi animasi Amerika yang diproduksi oleh Illumination dan didistribusikan oleh Universal Pictures. Universal Pictures merupakan studio film Amerika Serikat yang didirikan pada tahun 1912 oleh Carl Laemmle dan beberapa rekan lainnya. Universal Pictures juga dikenal sebagai Universal Studios, dan merupakan salah satu studio film tertua di Amerika Serikat.

**Gambar 1.2**

**Flayer Film Kung Fu Panda 4**



**Sumber: Google Image**

Film *Despicable Me 4* menceritakan tentang Gru dan Lucy memiliki seorang anak laki-laki bernama Gru Jr. Kehidupan mereka berubah ketika mereka harus menghadapi penjahat baru bernama Maxime Le Mal dan kekasihnya, Valentina. Maxime Le Mal, yang kabur dari penjara, berniat membalas dendam kepada Gru. Dengan kekuatan super yang dimilikinya setelah berubah menjadi manusia serangga, Maxime Le Mal bersama Valentina menculik Gru Jr. dan mengubahnya menjadi manusia serangga seperti dirinya. Gru harus melindungi keluarganya dari rencana jahat ini. Dalam upaya menyelamatkan Gru Jr. dan melarikan diri dari ancaman Maxime Le Mal, keluarga Gru terpaksa mengubah identitas mereka dan berpindah rumah ke kota Mayflowe.

Dalam film *Despicable Me 4* menggambarkan aksi komedi namun, tidak diketahui oleh anak-anak bahwa didalam juga mengandung unsur kekerasan baik kekerasan verbal maupun non verbal yang terselip di balik adegan-adegan lucu dan karakter yang menggemaskan. Kekerasan verbal terlihat melalui dialog-dialog yang mengandung ejekan, sindiran, atau kata-kata kasar yang diucapkan oleh beberapa karakter, baik terhadap sesama maupun terhadap lawan mereka. Sementara itu, kekerasan nonverbal muncul dalam bentuk tindakan seperti perkelahian, lempar-melempar benda, atau penggunaan alat yang berpotensi membahayakan dalam konteks humor.

Meskipun adegan-adegan tersebut dimaksudkan untuk menghibur dan sering kali dikemas dengan nuansa komedi, ada potensi bagi anak-anak untuk meniru atau salah memahami tindakan tersebut. Anak-anak mungkin tidak menyadari konteks humor atau pesan moral di balik cerita, sehingga mereka dapat melihat kekerasan tersebut sebagai sesuatu yang wajar atau bahkan lucu untuk dilakukan di dunia nyata.

Film *Despicable Me 4* dan *Kung Fu Panda 4* memiliki perbedaan dalam berbagai aspek. Dari segi genre, *Despicable Me 4* lebih berfokus pada komedi dan petualangan dengan tema hubungan keluarga, persahabatan, serta misi melawan kejahatan yang dibalut humor

khas Minions. Sebaliknya, Kung Fu Panda 4 menonjolkan genre aksi-petualangan dengan tema mendalam tentang perjalanan diri, tanggung jawab, dan warisan seorang pahlawan. Secara visual, Despicable Me 4 mengadopsi gaya kartunis yang cerah dan sederhana untuk mendukung humor slapstick, sedangkan Kung Fu Panda 4 menawarkan nuansa sinematik dengan elemen artistik tradisional Tiongkok yang lebih estetik dan dramatis.

Latar cerita kedua film juga berbeda; Despicable Me 4 berlatar di dunia modern dengan teknologi canggih, sedangkan Kung Fu Panda 4 berada di dunia fantasi yang terinspirasi dari budaya dan mitologi Tiongkok kuno. Karakter utama dalam Despicable Me 4 berpusat pada Gru, keluarganya, dan Minions, dengan humor sebagai daya tarik utama, sementara Kung Fu Panda 4 berfokus pada perjalanan Po sebagai Dragon Warrior yang mencari penerusnya, disertai karakter pendukung seperti Furious Five. Dari segi pesan, Despicable Me 4 menyampaikan nilai-nilai ringan tentang kebahagiaan keluarga dan persahabatan, sedangkan Kung Fu Panda 4 menghadirkan filosofi mendalam tentang tanggung jawab dan pertumbuhan pribadi.

Secara keseluruhan, Despicable Me 4 lebih cocok bagi penonton yang mencari hiburan ringan dengan humor yang menghibur, sedangkan Kung Fu Panda 4 menawarkan pengalaman yang lebih emosional dan inspiratif dengan aksi kung fu epik yang memukau.

Berdasarkan latar belakang film tersebut, maka penulis tertarik Untuk meneliti film ini yang dimana film kung fu panda bergenre komedi tetapi banyak orang yang tidak sadar bahwa dalam film kung fu panda 4 ini mengandung kekerasan verbal dan non verbal yang dimana film ini itu diminati oleh anak-anak yang biasanya menganggap anak-anak bahwa kekerasan verbal dan non verbal itu sesuatu hal yang lumrah karena belum mengerti sehingga dapat membahayakan dampaknya ke anak-anak. Dan peneliti memilih film kung fu panda 4 merupakan film yang menggambarkan tradisi Tiongkok karena tradisi Tiongkok banyak beladiri menggunakan kung fu

Selain itu penulis juga tertarik untuk meneliti semiotika yang ada pada film ini yang ingin di sampaikan kepada masyarakat luas melalui film ini yang merupakan salah satu media komunikasi massa, dimana dalam film ini terdapat berbagai 3 makna tanda, objek, serta interpretant yang dapat diambil dari film dengan menggunakan pendekatan Semiotika Charles Sanders Peirce

Teori semiotika Charles Sanders Peirce menjelaskan proses pemaknaan tanda melalui hubungan tiga elemen utama yang dikenal sebagai segitiga makna, yaitu tanda (representamen), objek, dan interpretant. Tanda adalah sesuatu yang mewakili atau merujuk pada objek tertentu, sedangkan objek adalah hal nyata atau konsep yang dirujuk oleh tanda. Interpretant merupakan pemahaman atau makna yang muncul dalam benak seseorang ketika melihat tanda tersebut. Pendekatan Peirce berbeda dengan teori semiotika lainnya, seperti teori Ferdinand de Saussure yang berfokus pada hubungan antara penanda (signifier) dan petanda (signified). Peirce mengembangkan teorinya lebih jauh dengan menjelaskan bahwa makna tidak hanya bersifat linier, tetapi juga melibatkan proses interpretasi yang terus berkembang seiring konteks dan pengalaman seseorang.

Menurut penulis, teori semiotika Peirce memberikan kerangka analisis yang komprehensif dalam memahami makna suatu tanda, terutama dalam konteks penelitian ini. Dengan menggunakan teori ini, penelitian dapat menggali lebih dalam bagaimana tanda tidak hanya merujuk pada objek tertentu, tetapi juga melibatkan interpretasi yang dinamis dan dipengaruhi oleh berbagai faktor budaya, sosial, dan psikologis.

Untuk itu Penulis menggunakan teori Charles Sanders Peirce sebagai pendukung dalam penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul: **Penggambaran Kekerasan Dalam Film " Kung Fu Panda 4**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Penggambaran Kekerasan Dalam Film “ Kung Fu Panda 4 “

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggambaran kekerasan yang ditampilkan dalam Film “ Kung Fu Panda 4 “

## **1.4 Batasan Masalah**

Agar mendapatkan hasil yang maksimal dan lebih terarah dalam penelitian, penulis mengambil 10 adegan saja yang akan diteliti yang penulis lihat perlu untuk diteliti lebih lanjut semiotika yang terdapat pada adegan tersebut namun, bukan berarti adegan lainnya tidak memiliki semiotika yang tidak perlu atau penting hanya saja agar penelitian ini tidak terlalu melebar kemana-mana dan memiliki arah yang tepat.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat untuk banyak pihak, di antaranya:

### **1.5 Manfaat Teoritis**

Penulis berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk melakukan penelitian riset dengan judul kekerasan. Selain itu peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam kontribusi mengenai pengetahuan dalam bidang ilmu komunikasi khususnya metode semiotika. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian. Peneliti juga berharap penelitian dapat memberikan wawasan bagaimana

dan apa saja jenis-jenis kekerasan verbal dan non verbal yang ada dalam Film “ Kung Fu Panda 4 “

### **1.5 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi bahan masukan bagi masyarakat sebagai penonton film dalam mengetahui bentuk-bentuk kekerasan apa saja yang terdapat pada sebuah film. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memberitahu masyarakat luas bagaimana dan apa saja jenis-jenis kekerasan yang digambarkan dalam Film. Salah satunya adalah Film “ Kung Fu Panda 4 ”