

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 *Review Penelitian Sejenis*

Banyak sekali penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai analisis isi, mengenai kekerasan dalam tayangan televisi atau film, dan juga mengenai komunikasi massa. Untuk mendukung penelitian ini, penelitian yang telah dilakukan sebelumnya bisa menjadi sebuah referensi bagi penulis dalam penyelesaian penelitian ini sekaligus mempertegas penelitian yang hendak dilakukan penulis dengan penelitian-penelitian sejenis yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Berikut merupakan hasil penelitian sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya:

— Penelitian terdahulu yang pertama ini dilakukan oleh Rikza Tahfif Hidayat tahun 2008, Universitas Islam Bandung, Fakultas Ilmu Komunikasi bidang kajian Manajemen Komunikasi. Penelitian tersebut diberi judul **“Analisis Isi Film Nagabonar Jadi 2”** (*Studi Deskriptif dengan Teknik Analisis Isi Terhadap Film Nagabonar Jadi 2*).

Metode yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Rikza ini adalah metode penelitian deksriptif, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu analisis isi dan studi kepustakaan. Untuk menentukan sampel dalam penelitiannya, peneliti menggunakan *purposive sampling* di mana peneliti memilih *scene*/adegan film Nagabonar Jadi 2, yang lebih dibebankan pada adegan-adegan yang mempunyai maksud tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.

Adapun tujuan penelitiannya, yaitu untuk mengetahui isi film Nagabonar Jadi 2 ditinjau dari teori libertarian dalam fungsi pencerdasan publik, pendukung sistem ekonomi, pendukung sistem politik, dan sumber hiburan. Dalam penelitian ini melibatkan tiga pengkoder yakni, Tri Rahmady, Didit, dan Rikza Tahfif Hidayat selaku peneliti. Pengkoder tersebut keseluruhannya adalah mahasiswa dan sebagai penonton film, sehingga dianggap mengerti dan menguasai masalah yang diteliti meskipun bukan pemerhati dan kritikus film.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengolahan data film Nagabonar Jadi 2 ditinjau dari sudut pandang teori libertarian yaitu fungsi pencerdasan publik, fungsi pendukung sistem ekonomi, fungsi pendukung sistem politik, dan fungsi sumber hiburan belum sepenuhnya disetiap adegan ada fungsi-fungsi tersebut. Akan tetapi berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan dari keempat fungsi diatas, film Nagabonar Jadi 2 lebih banyak fungsi sumber hiburannya.

Penelitian kedua yang berjudul **“Representasi Kekerasan dalam Film Spongebob Squarepants”** (*Studi Kualitatif Menggunakan Pendekatan Semiotika John Fiske Mengenai Representasi Adegan Kekerasan Film Spongebob Squarepants*). Penelitian tersebut dilakukan oleh Dwi Nur Buana tahun 2012, Universitas Islam Bandung, Fakultas Ilmu Komunikasi bidang kajian Jurnalistik.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske dan penelitian ini juga mempunyai tujuan antarlain untuk mengetahui kekerasan direpresentasikan dalam film *Spongebob Squarepants* berdasarkan kode sosial *ideology* (kelakuan, gerakan, ekspresi) dan *reality*

(konflik karakter). Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan beberapa kode-kode sosial yang dikemukakan John Fiske. Kode-kode sosial yang dikemukakan adalah karakter alias sifat, perilaku atau kelakuan konflik, ekspresi, dan gerakan. Penggunaan teori tersebut berguna untuk menunjukkan bagaimana kekerasan direpresentasikan dalam film “*Spongebob Squarepants*” caranya dengan memilah-milah setiap *scene* yang merepresentasikan kekerasan dalam film “*Spongebob Squarepants*” dengan mengacu pada kode-kode sosial yang dipilih oleh peneliti.

Adapula hasil dari penelitiannya yaitu kekerasan yang terdapat pada tiga episode film *Spongebob Squarepants* (*Karate Island*, *The Bully*, dan *Krab Brog*) teridentifikasi berdasarkan kode sosial level *ideology* tercermin dari adanya tamparan, pukulan, tendangan, wajah yang menyeringai, wajah yang seram. Sedangkan pada kode sosial *reality*, kekerasan terlihat dari adanya konflik antartokoh, ancaman, intimidasi, menekan mental tokoh lawan, menindas tokoh, dan adanya usaha untuk menyingkirkan tokoh lainnya. Terdapat empat jenis kekerasan dalam film ini, yaitu: kekerasan terbuka, tertutup, agresif, dan difensif.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang ketiga ini dilakukan oleh Ezzy Augusta Mutiara tahun 2013, Universitas Sumatera Utara, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Departemen Komunikasi. Penelitian tersebut berjudul “***Tampilan Kekerasan dalam Film The Raid: Redemption Karya Gareth Evans***” (***Studi Analisis Isi Tentang Kekerasan Fisik dan Psikologis dalam Film The Raid: Redemption Karya Gareth Evans***).

Penelitian ini memfokuskan pada penelitian isi media yakni film yang kuantitatif dan memakai paradigma positivistik sebagai pendekatan. Sedangkan pisau analisis atau instrumen analisis data, peneliti menggunakan teknis analisis isi yang dibuat oleh Holsti. Dalam penelitian, peneliti meneliti objek penelitian yang diambil dari adegan kekerasan fisik dan psikologis film *The Raid: Redemption* yang sesuai dengan perumusan masalahnya, yakni untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk kekerasan dan frekuensi kekerasan fisik dan psikologis yang ditampilkan dalam film *The Raid: Redemption*.

Hasil penelitian tersebut ditunjukkan dari presentasi uji reliabilitas kekerasan fisik antar koder sebagai berikut: teridentifikasi jenis kekerasan seperti memukul 99%, menampar 67%, mencekik 93%, mendorong 99%, melempar 93%, melukai 98%, menganiaya 89%, membunuh 95%. Sementara reliabilitas antar koder kekerasan psikologis menunjukkan angka sebagai berikut: berteriak 91%, menyumpah 98%, mengancam 90%, merendahkan 87%, mengatur 81%, melecehkan 96%, menguntit 80%, dan memata-matai 100%.

Tabel 2.1
Review Penelitian Sejenis

Penelitian	Peneliti 1: Rikza Tahfif Hidayat	Peneliti 2: Dwi Nur Buana	Peneliti 3: Ezzy Augusta Mutiara	Citra Adisti Permatasari
Judul	Analisis Isi Film Nagabonar Jadi 2	Representasi Kekerasan Dalam Film Spongebob Squarepants	Tampilan Kekerasan dalam Film “The Raid: Redemption” Karya Gareth Evans	Humor Kekerasan dalam Film Kartun Anak Bernard Bear di ANTV
Tujuan	Untuk mengetahui film Nagabonar Jadi 2 ditinjau dari teori libertarian dalam fungsi pencerdasan publik, pendukung sistem ekonomi, pendukung sistem politik, dan sumber hiburan.	Untuk mengetahui kekerasan direpresentasikan dalam film “Spongebob Squarepants” berdasarkan kode sosial <i>ideology</i> (kelakuan, gerakan, ekspresi) dan <i>reality</i> (konflik karakter).	Untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk kekerasan dan frekuensi kekerasan fisik dan kekerasan psikologis yang ditampilkan dalam film The Raid: Redemption.	Untuk mengetahui muatan humor kekerasan dalam film kartun anak Bernard Bear di ANTV ditinjau dari kekerasan fisik dan nonverbal.
Metode/ Paradigma	(Studi Deskriptif dengan Teknik Analisis Isi Terhadap Film Nagabonar Jadi 2)	(Studi Kualitatif dengan pendekatan semiotik John Fiske)	(Studi Analisis Isi tentang Kekerasan Fisik dan Psikologis dalam Film “The Raid: Redemption” Karya Gareth Evans)	(Studi Analisis data kuantitatif dengan metode analisis isi)
Hasil	Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa film Nagabonar Jadi 2 dilihat dari sudut pandang teori libertarian yaitu fungsi pencerdasan publik, fungsi pendukung sistem ekonomi, pendukung sistem politik, dan sumber hiburan belum sepenuhnya disetiap adegan ada fungsi-fungsi tersebut. Akan tetapi berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan dari keempat fungsi diatas, film Nagabonar Jadi 2 lebih banyak sumber hiburan.	Kekerasan yang terdapat pada tiga episode film Spongebob Squarepants dalam kode sosial level <i>ideology</i> tercermin dari adanya tamparan, pukulan, tendangan, wajah yang menyeringai, wajah yang seram. Sedangkan pada kode sosial <i>reality</i> , kekerasan terlihat dari adanya konflik antartokoh, ancaman, intimidasi, menekan mental tokoh lawan, menindas tokoh, dan adanya usaha untuk menyingkirkan tokoh lainnya. Terdapat empat jenis kekerasan dalam film ini, yaitu: kekerasan terbuka, tertutup, agresif, dan difensif.	Presentasi uji reliabilitas kekerasan fisik antar koder sebagai berikut: memukul 99%, menampar 67%, mencekik 93%, mendorong 99%, melempar 93%, melukai 98%, menganiaya 89%, membunuh 95%. Sementara reliabilitas antar koder kekerasan psikologis menunjukkan angka sebagai berikut: berteriak 91%, menyumpah 98%, mengancam 90%, merendahkan 87%, mengatur 81%, melecehkan 96%, menguntit 80%, dan memata-matai 100%.	Hasil penelitian yang akan dihasilkan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yakni adalah menjawab persoalan mengenai humor kekerasan dalam film kartun anak Bernard Bear di ANTV ditinjau dari kekerasan fisik dan nonverbal.
Persamaan	Sama-sama menggunakan metode deskriptif analisis isi dan objeknya berupa film.	Sama-sama meneliti mengenai kekerasan dalam film kartun anak yang disiarkan di televisi.	Sama-sama meneliti film dan pokok permasalahan yang diteliti adalah mengenai kekerasan.	Menggunakan teknik penelitian yang sama, yakni teknik analisis isi dan juga terdapat persamaan pada pokok permasalahan yang diteliti yaitu mengenai kekerasan dalam film bisokop maupun film kartun anak.
Perbedaan	Perbedaannya terletak pada pokok masalah yang diteliti. Jika penelitian terdahulu meneliti tentang isi film dari fungsi media massa libertarian, sedangkan penulis meneliti tentang isi film kartun televisi anak yang ditinjau dari sisi kekerasannya.	Perbedaannya jika pada penelitian terdahulu menggunakan kualitatif dengan analisis semiotika, sedangkan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis isi.	Perbedaan terletak pada jenis film yang diteliti. Jika penelitian terdahulu meneliti film yang diputar di bioskop dan bergenre action sedangkan penulis meneliti tentang film kartun anak yang disiarkan di salah satu televisi swasta.	Dengan salah satu peneliti terdapat perbedaan antara pokok permasalahan yang diteliti dan pendekatan maupun teknik yang digunakannya juga tidak semua sama dengan penulis.

2.2. Tinjauan Teori

2.2.1 Tinjauan Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan yang pasti dilakukan oleh semua orang di setiap harinya, dengan berkomunikasi manusia dapat saling berhubungan satu sama lain. Thomas M. Scheidel dalam *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* mengemukakan “kita berkomunikasi terutama untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang di sekitar, dan untuk mempengaruhi orang lain untuk merasa, berpikir, atau berperilaku seperti yang kita inginkan”. Namun, menurut Scheidel tujuan dasar kita berkomunikasi adalah “untuk mengendalikan lingkungan fisik dan psikologis kita” (Mulyana, 2010:4).

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Banyak sekali pendapat para ahli mengenai definisi dari komunikasi, bahkan seringkali suatu definisi komunikasi berbeda bahkan bertentangan dengan definisi lainnya. Semua itu tergantung dari sisi mana kita melihat komunikasi. Komunikasi secara etimologis berasal dari perkataan Latin *communication*, istilah ini bersumber dari perkataan *communis* yang berarti sama, sama di sini maksudnya sama makna atau arti (Effendy, 2003:30).

Komunikasi menurut Bernard dan Gary A. Steiner (dalam Mulyana, 2010:65-68) adalah :

Transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol-kata-kata, gambar, figur, grafik, dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang biasanya disebut komunikasi. Selain itu, terdapat juga definisi komunikasi yang cukup sesuai dengan penelitian ini menurut Pace dan Faules, yaitu: terdapat dua bentuk umum tindakan yang dilakukan orang yang terlibat dalam komunikasi, yaitu, penciptaan pesan dan penafsiran pesan. Pesan di sini tidak harus berupa kata-kata, namun bisa juga merupakan pertunjukan

(*display*), termasuk pakaian, perhiasan, dan hiasan wajah (*make-up* atau *jenggot*), atau yang lazimnya disebut nonverbal.

Fungsi komunikasi yang pertama sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep diri kita, aktualisasi diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain. Melalui komunikasi kita bekerja sama dengan anggota masyarakat untuk mencapai tujuan bersama.

2.2.2 Tinjauan Komunikasi Massa

Di abad komunikasi ini, komunikasi telah mencapai suatu tingkat di mana orang mampu berbicara dengan jutaan manusia secara serentak dan serempak. Bersamaan dengan perkembangan teknologi komunikasi ini, meningkat pula kecemasan tentang efek media massa terhadap khalayaknya. Walaupun hampir semua orang menyadari efek komunikasi massa, sedikit sekali orang yang memahami gejala komunikasi massa.

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, 20013:188 dalam Ardianto, 2007:3), yakni: “komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang”. Sedangkan definisi komunikasi massa yang lebih terperinci dikemukakan oleh Gerbner (dalam Ardianto, 2007:3) bahwa komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan kembang dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri.

Dari definisi menurut Gerbner tersebut tergambar bahwa komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunikasi. Produk tersebut disebar, didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jarak waktu yang tetap.

Berbeda lagi dengan definisi komunikasi massa yang dikemukakan Wright dan nampaknya merupakan definisi komunikasi massa yang lengkap karena menggambarkan juga karakteristik komunikasi massa.

Menurut Wright, bentuk baru komunikasi dapat dibedakan dari corak-corak yang lama karena memiliki karakteristik utama sebagai berikut: diarahkan pada khalayak yang relatif besar, heterogen dan anonim; pesan disampaikan secara terbuka, seringkali dapat mencapai khalayak secara serentak. Bersifat sekilas; komunikator cenderung berada atau bergerak dalam organisasi yang kompleks yang melibatkan biaya besar. Definisi Wright mengemukakan karakteristik komunikasi secara khusus, yakni anonim dan heterogen.

Menyimak berbagai definisi komunikasi massa yang dikemukakan oleh para ahli, Rakhmat (Ardianto, dkk, 2007:6) merangkum definisi-definisi komunikasi massa tersebut menjadi: “komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi massa yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat”. Adapun, karakteristik yang disampaikan oleh Ardianto, dkk (2007:6):

1. Komunikator Terlembagakan
2. Pesan Bersifat Umum
3. Komunikannya Anonim dan Heterogen
4. Media Massa Menimbulkan Keserempakan
5. Komunikasi Mengutamakan Isi Ketimbang Hubungan
6. Komunikasi Massa Bersifat Satu Arah
7. Stimulasi Alat Indra Terbatas
8. Umpan Balik Tertunda (*Delayed*) dan Tidak Langsung (*Indirect*)

2.2.3 Tinjauan Media Massa

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: “(1) alat, dan (2) alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk”. *Association For Education and Communication Teknologi* (AECT), (Tamburaka, 2013:39) mendefinisikan “media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi”.

Berbeda dengan pemahaman tentang media sebagai “perantara” komunikasi pada umumnya, pemahaman akan media massa lebih dari sekedar sebagai “perantara komunikasi”, akan tetapi media massa adalah media yang digunakan dalam ruang pers.

Banyak ahli komunikasi yang menyatakan bahwa saat ini kita hidup dalam apa yang dinamakan masyarakat komunikasi massa. Dalam masyarakat modern, media massa mempunyai peran yang signifikan sebagai bagian dari kehidupan manusia sehari-hari. Media massa atau pers adalah suatu istilah yang mulai digunakan pada tahun 1920-an untuk mengistilahkan jenis media yang secara khusus didesain untuk mencapai masyarakat yang sangat luas. Media massa atau mass media sendiri adalah media yang khusus digunakan oleh komunikasi massa.

Sebelum mengakses informasi media massa, khalayak perlu mengidentifikasi media massa untuk menghubungkan dengan kebutuhan dan kepentingan pribadi dalam mengakses media massa. Oleh karena setiap media massa memiliki karakteristik tersendiri.

Dari perspektif budaya, media massa telah menjadi acuan utama untuk menentukan definisi-definisi terhadap suatu perkara, dan media massa memberikan gambaran atas realitas sosial. Jika, media komunikasi adalah semua sarana atau alat komunikasi dalam kehidupan manusia baik secara verbal (teks, gambar) maupun nonverbal (mimik muka, gerakan), maka media dalam komunikasi massa dapat berupa media cetak dan elektronik.

Peran media massa yang besar tersebut menyebabkan media massa telah menjadi perhatian penting bagi masyarakat. Bahkan sejak kemunculannya pertama kali, media massa telah menjadi objek perhatian dan objek peraturan (regulasi). Media massa juga menjadi objek penelitian hingga menghasilkan berbagai teori komunikasi massa.

2.2.4 Televisi

Dilihat dari perkembangannya dan bentuk-bentuk media massa yang lainnya, televisi merupakan salah satu media yang masih bertahan dan diminati oleh masyarakat. Bahkan menurut Ardianto (2007:134) dari semua media komunikasi yang ada, televisilah media yang paling berpengaruh terhadap kehidupan manusia.

Hidayat (2011) dalam Tamburaka (2013:67) mengemukakan bahwa “televisi adalah media yang istimewa”. Televisi menggabungkan unsur audio dan visual dalam sebuah media sekaligus. Dengan keistimewaan tersebut, televisi memiliki daya tarik yang besar dalam mempengaruhi pola-pola kehidupan masyarakat, termasuk mengubah keputusan seseorang dalam menentukan sesuatu yang akan dibelinya. Televisi juga mampu menjangkau daerah-daerah yang jauh

secara geografis, televisi hadir di ruang-ruang publik hingga ruang yang sangat pribadi. “Televisi merupakan gabungan dari media dengar dan gambar hidup yang bisa bersifat politis, informatif, hiburan, pendidikan, atau bahkan gabungan dari ketiga unsur tersebut” (Rosmawati dalam Tamburaka, 2013:67).

Subagyo, Azimah menyebutkan bahwa Neil Postman dalam bukunya *The Disappearance of Childhood* mengemukakan tiga karakteristik televisi (Tamburaka, 2013:67):

1. Pesan media ini dapat sampai kepada pemirsa tanpa memerlukan bimbingan atau petunjuk.
2. Pesan itu sampai tanpa memerlukan pemikiran.
3. Televisi tidak memberikan pemisahan bagi pemirsanya, artinya siapa saja dapat menyaksikan siaran lewat televisi.

2.2.4.1 Fungsi Televisi

Menurut Effendy (Yulianti 2004:20-12) yang dikutip dari skripsi “Representasi Kekerasan Dalam Film *Spongebob Squarepants*” yang dibuat oleh Dwi Nur Buana, setidaknya ada tiga fungsi televisi, yakni:

1. Fungsi informasi
Televisi berfungsi sebagai penyebar ataupun penyampai informasi kepada masyarakat sesuai kepentingannya.
2. Fungsi pendidikan
Meningkatkan pengetahuan dan penalaran dapat diperoleh melalui televisi yang menyiarkan acara-acara yang berkaitan dengan pendidikan.
3. Fungsi hiburan
Televisi berfungsi sebagai penyedia hiburan kepada masyarakat. Hiburan yang disediakan oleh televisi dapat berupa tayangan-tayangan seperti acara kuliner dan sebagainya, hingga ke film. Baik itu sinetron maupun tayangan film kartun.

2.2.5 Film

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Film merupakan media yang banyak digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai alat hiburan dan penyalur hobi. Kelebihan dari film sendiri yaitu, film dapat ditonton oleh siapa saja baik yang berpendidikan atau kurang berpendidikan. Film tidak memerlukan kemampuan membaca atau mengerti bahasa asing, pesan dan makna sebuah film dapat dimengerti dengan gerakan dan mimik aktris dalam film. Sedangkan bahasa hanya memperjelas adegan, namun dengan bahasa pula film itu menjadi lebih jelas maknanya. Film dapat dikelompokkan pada jenis film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun.

Industri film adalah industri yang tidak ada habisnya. Sebagai media massa film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Namun, Graeme Turner (dalam Sobur, 2003:127) menolak perspektif yang melihat film sebagai refleksi masyarakat. Makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat, bagi Turner, berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar “memindah” realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu, sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “menghadirkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayannya.

2.2.6 Kartun

Film kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anal-anak. sebagian besar film kartun, sepanjang film kartun itu diputar akan membuat penonton

tertawa karena kelucuan para tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun bisa juga mengandung unsur pendidikan. Minimal akan terekam bahwa ada tokoh jahat dan tokoh baik.

Dalam Ensiklopedia Besar Bahasa Indonesia, film animasi atau yang lebih dikenal sebagai kartun dapat didefinisikan sebagai film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi.

Mengutip dari skripsi “Representasi Kekerasan Dalam Film *Spongebob Squarepants*” yang dibuat oleh Dwi Nur Buana, pada awalnya, kartun dibuat dari gambar-gambar tangan. Gambar-gambar tersebut dibuat satu persatu dengan memerhatikan kesinambungan gerak sehingga ketika diputar rangkaian gerak tersebut muncul sebagai satu gerakan dalam film. Namun, akibat kecanggihan teknologi, pembuatan film kartun tidaklah serumit dahulu. Sudah banyak sekali program-program komputer yang digunakan untuk membuat animasi atau film kartun.

Kartun pun dapat diartikan sebagai suatu pesan yang divisualisasikan baik berupa gambar maupun tulisan. Oleh sebab itulah kartun dikategorikan sebagai suatu karya seni. Yustiandi dalam bukunya menyebutkan kartun adalah suatu karya seni yang proses kreatifnya direncanakan untuk bertindak lucu dan menyampaikan pesan atau menciptakan dialog dengan bahasa gambar ke hadapan masyarakat secara akrab dan komunikatif, sehingga masyarakat dapat menikmatinya tanpa berpikir mendalam.

2.2.7 Teori Kultivasi

Televisi telah menjadi bagian sehari-hari dari kehidupan manusia. Sinetron, iklan, berita, dan program lainnya menyajikan dunia gambar dan dunia pesan yang sama relatif menyatu ke dalam setiap rumah. Televisi sejak awal menanamkan kecenderungan yang diperolehnya dari sumber utama lainnya.

Gerbner menyebut (Morissan, 2010:106) efek TV ini sebagai kultivasi atau *cultivation*, istilah yang pertama kali dikemukakannya pada tahun 1969. Teori kultivasi, atau disebut juga dengan analisis kultivasi, adalah teori yang memperkirakan dan menjelaskan pembentukan persepsi, pengertian dan kepercayaan mengenai dunia sebagai hasil dari mengonsumsi pesan dalam jangka panjang. Pemikiran Gerbner menyatakan bahwa media massa, khususnya TV, menyebabkan munculnya kepercayaan tertentu mengenai realitas yang dimiliki bersama media massa. Dengan kata lain, dapat dipahami bahwa realitas melalui perantaraan media massa sehingga realitas yang kita terima adalah realitas yang diperantarai.

Gerbner memandang TV sebagai kekuatan dominan dalam membentuk masyarakat modern, namun tidak seperti Marshall McLuhan yang memandang TV sebagai pesan, Gerbner yakin TV memiliki kekuatan yang berasal dari pesan simbolik drama kehidupan nyata (*symbolic content of the real-life drama*) yang dipertontonkan kepada khalayak. Kata 'simbolik' menunjukkan bahwa pesan yang disampaikan TV hanya bersifat simbolik dan bukan senyatanya.

Dalam Morissan (2010:106) hal yang perlu diingat, teori kultivasi tidak membahas efek dari satu tayangan TV tertentu, tetapi mengemukakan gagasan

mengenai budaya secara keseluruhan. Analisis kultivasi memberikan perhatian pada totalitas dari pola komunikasi yang disajikan TV melalui berbagai tayangannya secara kumulatif dalam jangka panjang.

Kemunculan teori kultivasi dilatarbelakangi oleh situasi pada tahun 1960-an di Amerika. Ketika itu perhatian orang terhadap efek media massa, khususnya tayangan kekerasan di TV cukup besar, saat itulah kekerasan pada media khususnya TV menjadi identik dengan teori kultivasi. Muatan kekerasan dalam tayangan TV diukur dengan menghitung tiga aspek, yaitu rasio program TV antara yang memiliki dan tidak memiliki muatan kekerasan, tingkat kekerasan dalam program yang memiliki muatan kekerasan, dan jumlah tokoh yang terlibat dalam tindak kekerasan dan pembunuhan.

2.2.8 Humor

Humor identik dengan segala sesuatu yang lucu atau segala sesuatu hal yang mengundang tawa. Hal tersebut sejalan dengan definisi humor dalam Ensiklopedia Indonesia (1982) yang dikutip dari jurnal (Rahmanadji) bahwa: “Humor itu kualitas untuk menghimbau rasa geli atau lucu, karena keganjilannya atau ketidapantasannya yang menggelikan; paduan antara rasa kelucuan yang halus di dalam diri manusia dan kesadaran hidup yang iba dengan sikap simpati”. Fungsi humor sendiri menurut Rahmanadji antara lain adalah *“sebagai sarana menyatakan gagasan, sarana kritik/protes sosial, media informasi dan media hiburan, serta menghilangkan stres karena tekanan jiwa/batin”*.

Dalam suatu proses komunikasi, pengelompokkan humor dapat pula dilakukan berdasarkan tujuannya. Dalam hal ini Suhadi (dalam Rahmanadji), membagi humor dalam tiga jenis, yaitu:

- 1) Humor kritik
Humor jenis ini biasanya lahir dari rasa tidak puas hati seseorang atau kelompok terhadap lingkungan. Karena itu humor jenis ini mengandung sindiran atau kritikan yang amat tajam terhadap golongan atau oknum tertentu.
- 2) Humor meringan beban pesan (*relief tension humors*)
Biasanya untuk melengkapi pesan-pesan yang disampaikan atau memperjelas sesuatu maksud sehingga lebih mudah untuk dipahami.
- 3) Humor semata-mata hiburan (*only recreation humors*)
Merupakan humor yang sekedar melucu, hanya membuat orang tersenyum atau tertawa.

2.2.8.1 Jenis Humor

Menurut Pramono (1983) dalam Rahmanadji humor dapat digolongkan menjadi:

- a. Humor menurut penampilannya, yang terdiri atas: humor lisan, tulisan/gambar, dan gerakan tubuh.
- b. Menurut tujuan dibuatnya atau tujuan pesannya, terdiri atas: humor kritik, meringankan beban pesan, dan semata-mata pesan.

Sedangkan jenis humor menurut Arwah Setiawan (dalam Rahmanadji) dapat dibedakan menurut kriterium bentuk ekspresi. Sebagai bentuk ekspresi dalam kehidupan kita, humor dibagi menjadi tiga jenis yakni:

- (1) humor personal, yaitu kecenderungan tertawa pada diri kita, misalnya bila kita melihat sebatang pohon yang bentuknya mirip orang sedang buang air besar;
- (2) humor dalam pergaulan, misalnya senda gurau di antara teman, kelucuan yang diselipkan dalam pidato atau ceramah di depan umum;
- (3) humor dalam kesenian, atau seni humor. Humor dalam kesenian masih dibagi menjadi seperti berikut:
 - a. Humor lakuan, misalnya: lawak, tari humor, dan pantomim lucu.

- b. Humor grafis, misalnya: kartun, karikatur, foto jenaka, dan patung lucu.
- c. Humor literatur, misalnya: cerpen lucu, esei satiris, sajak jenaka, dan sebagainya

2.2.9 Kekerasan

Pascal Lardellier dalam buku yang ditulis oleh Haryatmoko, mendefinisikan bahwa kekerasan merupakan prinsip tindakan yang mendasarkan diri pada kekuatan untuk memaksa pihak lain tanpa persetujuan. Kekerasan mengandung unsur dominasi terhadap pihak lain, baik dalam bentuk fisik, verbal, moral maupun psikologis.

Kekerasan secara umum didefinisikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh satu individu terhadap individu lain sehingga mengakibatkan gangguan fisik atau mental. Riyanto (2013:90). Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku. Baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*covert*), dan baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*defensive*), yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain.

Ada dua jenis kekerasan menurut Kompas (1993) dalam penelitian Paul Joseph I. R (1996: 37) yaitu kekerasan verbal dan nonverbal. Kekerasan verbal adalah kekerasan yang berbentuk kata-kata, kategori kekerasan verbal meliputi umpatan, olok-olok, hinaan dan segala perkataan yang menyebabkan lawan bicara tersinggung, emosi dan marah. Sedangkan, kekerasan nonverbal adalah kekerasan melalui bahasa tubuh, tindakan, intonasi dan kecepatan suara⁴.

Sedangkan dalam Santoso (2002:11) ada empat jenis kekerasan yang dapat diidentifikasi:

⁴ <http://digilib.upnjatim.ac.id/files/disk1/3/jiptupn-gdl-teddyfajar-146-3-babii.pdf>

- (1) kekerasan terbuka, kekerasan yang dapat dilihat, seperti perkelahian;
- (2) kekerasan tertutup, kekerasan tersembunyi atau tidak dilakukan langsung, seperti perilaku mengancam;
- (3) kekerasan agresif, kekerasan yang dilakukan tidak untuk perlindungan, tetapi untuk mendapatkan sesuatu, seperti penjabalan; dan
- (4) kekerasan defensif, kekerasan yang dilakukan sebagai tindakan perlindungan diri. Baik kekerasan agresif maupun defensif bisa bersifat terbuka atau tertutup.

Memperhatikan apa yang dikatakan Walter Miller dalam Santoso (2002:13), bahwa “istilah kekerasan memiliki harga yang tinggi”. Seperti banyak istilah yang mengandung makna kehinaan atau kekejian yang sangat kuat, istilah kekerasan diberlakukan dengan sedikit diskriminasi pada berbagai hal yang tidak disetujui secara umum.

2.2.9.1 Kekerasan di Media Massa

Kekerasan di media massa dapat disebut juga sebagai kekerasan yang dibenarkan, karena telah menjadi sesuatu hal yang biasa, hal yang diizinkan, bahkan hal bisa dijadikan komoditas. Secara sadar penonton bisa membedakan antara kondisi nyata dan kondisi fiktif. Akan tetapi, jika terus-menerus diterpa tayangan kekerasan dan sadisme, tidak mustahil jika pada akhirnya akan memicu kelahiran perilaku *desensitisasi*, yaitu penumpukan kepekaan terhadap kekerasan. Kekerasan sulit untuk dihilangkan dari televisi karena kekerasan merupakan kekuatan untuk mendominasi, baik dalam tataran yang kasat mata maupun yang tidak.

Secara tegas Rasyid mengatakan dalam bukunya (2013:65), yang dimaksud dengan program atau isi siaran bermuatan kekerasan adalah:

Program yang penyajiannya memunculkan efek suara berupa hujatan, kemarahan yang berlebihan, pertengkaran dengan suara orang membanting atau memukul sesuatu, dan/atau visualisasi gambar yang nyata-nyata

menampilkan tindakan, seperti pemukulan atau perusakan secara eksplisit dan vulgar.

Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) sebagai lembaga negara yang bersifat independen untuk mengatur hal-hal mengenai penyiaran dan berwenang dalam menyusun peraturan dan menetapkan Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) menyebutkan dalam aturan Standar Program Siaran (SPS) KPI Tahun 2012 Pasal 24 Ayat (1) bahwa:

Program siaran dilarang menampilkan ungkapan kasar dan makian, baik secara verbal maupun nonverbal, yang mempunyai kecenderungan menghina atau merendahkan martabat manusia, memiliki makna jorok/mesum/cabul/vulgar, dan/atau menghina agama dan Tuhan. Di Ayat (2) kembali ditegaskan, kata-kata kasar dan makian tersebut mencakup kata-kata dalam bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa asing.

2.2.9.2 Jenis Kekerasan di Media Massa

Kekerasan di dalam media dapat dibagi dalam tiga bentuk, yaitu:

- 1) Kekerasan dokumen, yang merupakan penampilan gambar kekerasan yang dipahami pemirsa dengan mata telanjang sebagai dokumentasi fakta kekerasan. Kekerasan dokumen tidak selalu negatif, karena kadang-kadang menimbulkan rasa iba.
- 2) Kekerasan fiksi yang merupakan representasi kekerasan yang ke luar dari dunia riil dan jauh dari dunia nyata, namun mampu menjadi pijakan dalam analogi dunia riil
- 3) Kekerasan simulasi, yakni suatu bentuk kekerasan yang melampaui dunia riil dan penuh tipuan serta simulasi, namun tidak disadari pemirsanya karena dianggap riil.

Selain itu, jenis kekerasan yang pada umumnya muncul di media televisi terdiri atas beberapa macam (Rayid, 2013:90), misalnya (1) kekerasan terhadap diri sendiri; (2) kekerasan kepada orang lain; (3) kekerasan kolektif; dan (4) kekerasan dengan skala besar, seperti peperangan terorisme, dan lain-lain.

Berdasarkan pada pembagian jenis kekerasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan jenis sajian kekerasan yang dibagi dalam dua kelompok, pembagian tersebut dilandaskan pada Standar Program Siaran (SPS) Pasal 1 Ayat (2005) Tahun 2012 yang berbunyi bahwa adegan kekerasan adalah “*gambar atau rangkaian gambar dan/atau suara yang menampilkan tindakan verbal dan/atau nonverbal yang menimbulkan rasa sakit secara fisik, psikis, dan/atau sosial bagi korban kekerasan*”. Pembagian jenis kekerasan tersebut adalah:

1. Kekerasan Fisik

Secara umum, kekerasan fisik berlandaskan pada ketidaksenangan, kebencian, atau timbulnya rasa marah terhadap orang yang mengalami kekerasan fisik. Kekerasan fisik merupakan tindakan atau kontak secara langsung antar individu atau kelompok yang pastinya akan berbuat untuk menyakiti dan lebih bersifat pada perusakan fisik seseorang.

2. Kekerasan Non Fisik

- a. Kekerasan verbal

Kekerasan verbal (*verbal violence*) dalam kepustakaan komunikasi dimaknai sebagai bentuk kekerasan yang halus, dilakukan dengan menggunakan kata-kata jorok, kasar, dan menghina. Padahal, di dalam aturan Standar Program Siaran (SPS) KPI Tahun 2012 pasal 24 ayat (1) menyatakan bahwa program siaran yang dimaksud adalah agar tidak menampilkan ungkapan kasar dan makian, baik secara verbal dan nonverbal.

- b. Kekerasan visual

Kekerasan visual biasanya sering ditemukan pada program berita kriminal, terror bom, atau bencana alam berupa visualisasi/gambar yang menampilkan korban kekerasan tersebut secara vulgar tanpa ada blur atau sensor sehingga akibatnya bisa menimbulkan rasa cemas dan stress para penontonnya, terutama anak di bawah umur ketika menyaksikan adegan kerusakan,

bencana alam, kriminalitas, atau kejahatan lainnya yang disiarkan televisi.

Agar lebih memahami kekerasan dalam media, dijelaskan Rasyid (2013:86) bahwa “di dalam media terdapat tiga tipe dunia, dunia nyata, dunia fiksi, dan dunia virtual yang masing-masing memiliki bentuk kekerasan sendiri-sendiri”.

2.2.10. Anak

Masa kanak-kanak merupakan masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan saat di mana individu masih tergantung pada orang lain. Masa kanak-kanak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni kira-kira usia dua tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira tiga belas tahun untuk wanita dan empat belas tahun untuk pria (Hurlock, 1980:108). Awal masa kanak-kanak dianggap sebagai “saat belajar”.

Masa awal kanak-kanak sering disebut sebagai tahap mainan, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak tidak lagi memberikan sifat-sifat manusia, binatang atau benda-benda kepada mainannya. Minatnya untuk bermain dengan mainan mulai berkurang dan ketika ia mencapai usia sekolah mainan-mainan itu dianggap seperti “bayi” dan ia ingin memainkan permainan “dewasa”.

Pada awal dan akhirnya, masa akhir kanak-kanak ditandai oleh kondisi yang sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan penyesuaian sosial anak. Para pendidik menyebut akhir masa kanak-kanak dengan sebutan usia sekolah dasar. Pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa; dan mempelajari berbagai keterampilan penting tertentu (Hurlock, 1980:146).