

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi saat ini, perkembangan industri televisi ikut mengalami perkembangan yang pesat pula. Hal ini terlihat dari munculnya berbagai macam program yang disajikan oleh televisi kepada khalayak. Tujuan dari munculannya atau pembuatan program yang beraneka ragam tersebut, disajikan industri televisi dalam rangka untuk berusaha memberikan hiburan serta memberikan informasi kepada khalayak. Disamping memberikan hiburan dan informasi, televisi juga berguna sebagai media pendidikan. Karena pendidikan juga diperoleh melalui jalur Informal salah satunya adalah televisi (Darwanto, 2007 : 97).

Dalam meningkatkan kualitas dari program acara di layar kaca, industri televisi bekerjasama dan mengikutsertakan program-program siaran media massa dari barat. Penayangan program-program siaran media massa dari barat ini, diharapkan mampu untuk menarik dan meningkatkan target pemirsa yang menyaksikan acara-acara yang disiarkan oleh industri televisi. Dengan banyaknya pemirsa yang dapat dirangkul oleh sebuah stasiun televisi, maka keuntungan dan ketenaran yang diperoleh juga meningkat (Haryatmoko 2008 : 121).

Keunggulan media televisi sebagai salah satu media yang banyak dikonsumsi oleh seluruh kalangan masyarakat, menjadikannya sebagai sebuah media yang dapat membentuk suatu kebudayaan yang baru. Hal ini

dikarenakan kemampuan media televisi dalam melakukan inovasi-inovasi baru secara terus-menerus dalam membuat program-program baru dapat diterima dan diikuti oleh para khalayaknya. Inilah kenapa televisi mampu membentuk sebuah kebudayaan yang baru (Kuswandi, 1996 :30).

Dalam usahannya untuk terus berinovasi menampilkan tayangan program-program baru yang ditujukan pada kalangan anak-anak, media televisi mengemasnya dengan semenarik mungkin. Dengan demikian, tayangan tersebut mampu membuat mereka berlama-lama di depan televisi untuk menyaksikan acara kesayangan mereka. Namun, mereka belum menyadari tayangan yang mereka saksikan bermanfaat atau bahkan menyesatkan mereka (Darwanto, 2007 : 90).

Melihat fenomena tersebut, dikhawatirkan bila nantinya terdapat program-program baru yang akan muncul dapat mengandung unsur kekerasan. Apabila unsur kekerasan ini ditampilkan, maka akan berdampak negatif bagi anak-anak. Karena pada usianya, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi, serta memiliki kecenderungan untuk mencoba atau meniru adegan-adegan yang mereka lihat. Menurut sebuah pemberitaan media online, anak-anak senang sekali meniru apa yang mereka lihat. Contohnya saja anak-anak suka sekali bermain pukul-pukulan setelah melihat film yang mereka suka. Dan parahnya lagi jika anak-anak menghadapi sebuah persoalan ataupun keadaan yang sulit, mereka selalu menggandakan karakter idola mereka. (<http://www.tempo.co>).

Dari hasil penelitian di atas, dapat kita lihat bawasanya dampak yang ditimbulkan oleh tayangan yang mengandung unsur kekerasan memiliki efek yang begitu besar terhadap perkembangan anak. Bila tayangan kekerasan ini terus berlanjut, dikhawatirkan moral dan mental dari generasi-generasi penerus akan rusak dan hancur.

Tayangan yang mengandung unsur kekerasan ini dapat juga kita lihat pada acara-acara dan program anak seperti film kartun atau film animasi. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa film kartun atau film animasi merupakan film yang banyak digemari oleh anak-anak karena menampilkan gerakan-gerakan cepat yang spektakuler, sehingga banyak anak yang menggemari jenis film ini (Surbakti, 2008 : 43).

Sehubungan dengan pesatnya perkembangan industri pertelevisian saat ini, banyak stasiun televisi berlomba-lomba dalam memberikan dan menyajikan program-program yang menarik untuk khalayak. Sehingga program tersebut mampu menghibur serta mamberikan kebutuhan akan informasi bagi khalayaknya. Penyusunan dan pembuatan program-program yang dibuat oleh industri pertelevisian ini, tidak lepas dari tujuan ekonomi yang dinilai menguntungkan bagi industri pertelevisian dan sedikit sekali mementingkan masalah kesesuaian akan segmen yang dituju khususnya anak-anak. Bagi industri pertelevisian anak-anak dipandang sebagai pasar yang potensial dan sasaran atas program-program yang disajikannya. Dalam pembuatannya, konten-konten yang terdapat di dalam program tersebut juga kurang sesuai dengan tingkat pertumbuhan usia anak-anak. sehingga tidak

jarang terdapat anak-anak yang terpengaruh dan mudah sekali berubah kepribadian akibat dari tayangan yang mereka tonton. (<http://ummi-online.com>)

Berkaitan dengan pembuatan program-program yang disajikan oleh stasiun televisi yang ditujukan untuk anak-anak, program film animasi merupakan program yang banyak diminati dan disaksikan oleh anak-anak terlebih lagi film-film animasi. Karena film animasi merupakan film yang menampilkan gerakan-gerakan yang cepat. Hal ini Sesuai dengan apa yang dikutip oleh Drs. Eb. Surbakti, Ma. dalam buku yang berjudul “Awis Tayangan Televisi” menerangkan bahwa :

“Pada umumnya anak-anak senang sekali melihat film-film yang menampilkan aksi (*action*) atau film yang menampilkan gerakan-gerakan cepat disertai dengan suara yang dahsyat. Semakin cepat gerakan yang ditampilkan film, semakin tinggi tingkat respek anak-anak menontonnya. Itulah sebabnya mereka senang sekali menonton film-film kartun yang banyak menampilkan gerakan-gerakan spektakuler. Hal ini sering memicu perilaku agresif anak-anak” (ibid, 2008 : 43).

Oleh karena itu mengapa banyak sekali anak-anak yang menyukai film animasi. Dari berbagai macam tayangan program animasi yang ditampilkan oleh stasiun televisi di layar kaca, program animasi *SpongeBob Squarepants* merupakan salah satu program animasi yang saat ini masih tetap *eksist* menghibur anak-anak di layar kaca. Program animasi *SpongeBob Squarepants* merupakan salah satu program yang disiarkan oleh salah satu stasiun televisi swasta yakni Global TV. Program animasi *SpongeBob Squarepants* ini disiarkan setiap hari pada pukul 06.00 WIB sebelum anak-anak berangkat ke sekolah (<http://www.tempo.co>).

Program animasi *SpongeBob Squarepant* merupakan program animasi favorit dikalangan anak-anak. hal ini dibuktikan dengan karena acara *SpongeBob Squarepants* memenangkan nominasi sebagai kartun terfavorit di ajang *Kids Choice Awards* 2013, 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 (<http://www.slidegossip.com>).

Dalam penyajiannya di layar kaca, program animasi *SpongeBob Squarepants* ini, terdapat unsur-unsur kekerasan yang seharusnya tidak menjadi konsumsi bagi anak-anak. Tayangan film ini, terdapat penyangan kekerasan yang digambarkan dengan jelas dan dikhawatirkan nantinya kekerasan tersebut berpengaruh pada perkembangan anak. Karena melihat program ini merupakan program favorit, hal ini tentunya harus menjadi perhatian yang lebih, apa lagi menyangkut mengenai masalah kekerasan.

Adapun penelitian terdahulu yang membahas mengenai masalah kekerasan dalam tayangan televisi sebelumnya pernah dilakukan oleh Agus Irianto (2010), mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika (FKI) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS), dengan skripsinya yang berjudul "*Kekerasan dalam Serial Televisi (Studi Analisis Isi tentang Adegan Kekerasan dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippunden yang Ditayangkan di GLOBALTV Periode bulan November 2010)*", dalam penelitian tersebut, peneliti menganggap karena di

Indonesia banyak acara yang mengandung tema “kelenik” mistis, pornografi dan kekerasan. Sehingga masyarakat langsung menerima terpaan atas media tanpa memilih sisi positif atau sisi negatif dari tayangan yang mereka saksikan. Dalam hal jam tayang program animasi anak menunjukkan penambahan terbanyak. Yang waktu sebelumnya anak-anak menyaksikan televisi 6 jam 45 menit kini 8 jam 14 menit. Sehingga kemudian peneliti tersebut tertarik untuk meneliti mengenai kekerasan dan unsur kekerasan apa saja yang mendominasi pada film yang diteliti menggunakan rumus hostli.

Selain itu, penelitian yang serupa dilakukan oleh Tito Rahmadani (2012), mahasiswa Progam Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika (FKI) Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan skripsinya yang berjudul “*Kekerasan dan Pornomedia Dalam Komedi Pesbukers (analisis Isi Kekerasan dan Pronomedia dalam Tayangan Televisi pada Program Acara Komedi Pesbukers di ANTV Pada bulan Juni 2012)*” yang mendeskripsikan tayangan komedi merupakan tayangan yang menjadi suguha yang istimewa di beberapa stasiun televisi di Indonesia karena tayangan ini bersifat menghibur khalayaknya. Namun dalam penyajian tayangan komedi terdapat unsur-unsuk kekerasan, baik kekerasan fisik maupun psikologis. Selain itu, terdapat juga unsur pornomedia yang juga mewarnai penyajian tayangan komedi. Sehingga peneliti tertarik untuk lebih fokus kepada pembedahan masalah aspek dampak atau efek dari tayangan program komedi yang diteliti.

Penelitian lainnya yang terkait dengan kekerasan, pernah dilakukan oleh Riska Putri Kuswoyo (2012) mahasiswi Proram Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika (FKI) Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan skripsinya yang berjudul “*Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Indonesia Bergenre Komedi Periode Bulan Oktober-Desember 2010*” yang mendeskripsikan film bergenre komedi, merupakan film yang bersifat menghibur. Akan tetapi, film bergenre komedi juga menonjolkan adegan kekerasan yang ditujukan untuk menghibur para penontonya. Penonjolan adegan kekerasan dalam film bergenre komedi, dikhawatirkan akan berdampak buruk bagi para penontonnya dari anak-anak, remaja, hingga orang tua dapat meniru adegan yang ditayangkan oleh film tersebut. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti frekuensi adegan kekerasan dalam film yang bergenre komedi periode Oktober-Desember 2010.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka alasan utama bagi penulis adalah untuk mengetahui kekerasan macam apa saja yang disajikan dan bagaimana isi adegan kekerasan yang terdapat dalam film *SpongeBob Squarepants*. Alasan dijadikannya film animasi *SpongeBob Squarepants* ini sebagai objek penelitian adalah : karena acara ini memenangkan nominasi sebagai kartun terfavorit di ajang *Kids Choice Awards* 2013. Dengan meraih dan memenangkan nominasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa program animasi ini banyak disaksikan oleh anak-anak dan merupakan program yang disenangi oleh mereka. (<http://www.slidegossip.com>).

Analisis isi digunakan sebagai metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini karena dapat menghasilkan data secara kuantitatif, yaitu mendeskripsikan hasil penelusuran informasi fakta dan diolah menjadi suatu data serta menghasilkan perhitungan obyektif, terstruktur, teruji, atas isi pesan yang nyata dan bersifat denotatif adegan kekerasan dalam film animasi ini (Surbakti, 2008 : 44).

B. Rumusan Masalah

Bagaimana frekuensi adegan kekerasan yang terdapat dalam film *SpongeBob Squarepants* di Global TV dalam periode tanggal 01 - 08 Mei 2013.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana frekuensi adegan kekerasan yang terdapat dalam film *SpongeBob Squarepants* di Global TV dalam periode tanggal 01 - 08 Mei 2013.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang di dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis :
 - a. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai definisi dan bentuk dari tayangan yang mengandung unsur kekerasan serta menjadi sebuah sarana untuk mengembangkan pemikiran dalam bidang ilmiah dan rasional dalam rangka untuk mengkaji lebih dalam lagi pada bidang pemikiran ilmu komunikasi yang lebih mendalam dan pemfokusan dalam bidang film dan analisis isi.

2. Manfaat praktis

- a. Dengan adanya penelitian semacam ini, maka kita dapat mengetahui lebih jelas lagi mengenai batasan-batasan atas tayangan yang seharusnya di tayangkan di televisi, serta kita juga akan semakin lebih awas lagi dalam memilih tayangan yang sesuai untuk konsumsi anak-anak.
- b. Penelitian semacam ini dapat memberitahukan kepada masyarakat untuk lebih teliti dan selektif dalam memilih tayangan televisi yang sesuai dengan pertumbuhan emosional anak. sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan usia perkembangan mereka.

E. Landasan Teori

1. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan salah satu unsur penting dalam segala kegiatan kehidupan manusia. Kebutuhan akan informasi yang dibutuhkan oleh setiap individu manusia menjadikan komunikasi massa menjadi salah satu tujuan pemenuhan kebutuhan akan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Kegiatan komunikasi massa dalam memproses dan menyiarkan informasi kepada masyarakat, sangat dinantikan oleh masyarakat karena masyarakat selalu ingin mengetahui informasi-informasi terbaru yang terdapat di lingkungan sekitar mereka. Dalam rangka penyebaran informasi kepada masyarakat, komunikasi massa selalu memerlukan media sebagai sarana penyebaran akan informasi tersebut (Rohim, 2009 :160).

Media merupakan aspek penting yang digunakan untuk menyampaikan informasi ataupun pesan kepada masyarakat secara merata. Dalam komunikasi massa media merupakan organisasi yang menyebarkan informasi yang berupa produk budaya maupun pesan yang mempengaruhi dan mencerminkan budaya dalam masyarakat. Sedangkan pengertian komunikasi massa sendiri adalah suatu proses dimana organisasi media memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas dan pada sisi lain merupakan proses pesan tersebut dicari, digunakan, dan dikomunikasikan oleh *audience* (Rohim, 2009 : 21).

Dalam komunikasi massa media terbagi menjadi dua bagian yaitu media cetak (surat kabar, majalah, tabloid, dll) dan media elektronik (televisi, radio, bioskop, internet, dll). Kedua media ini memiliki keistimewaan yang berbeda namun memegang peranan penting dalam proses penyebaran informasi. Keberadaan kedua media ini tidak terlepas dari kemajuan serta perkembangan teknologi komunikasi yang kita rasakan saat ini (Rohim, 2009 : 22).

Fungsi media sebagai sarana komunikasi massa terdapat 3 fungsi utama dari media massa ini. Fungsi-fungsi ini merupakan pendapat dari seorang ahli komunikasi yaitu Dr. Harold D. Laswell. Ketiga fungsi dari media tersebut antara lain adalah :

- a. *The surveillance of the environment.* Artinya media massa memiliki fungsi sebagai pengamat lingkungan. Disini media massa selalu mengamati peristiwa-peristiwa yang terjadi di

masyarakat yang tidak mampu dijangkau dan diluar pandangan masyarakat secara keseluruhan. Sehingga media meringkas kejadian-kejadian tersebut menjadi sebuah rangkayan informasi yang kemudian disampaikan kepada masyarakat luas.

- b. *The corellation of the parts of society in responding to the evironment*, artinya media massa berfungsi untuk melakukan seleksi, evaluasi dan interpretasi dari informasi. Dalam hal ini media massa melakukan penyaringan atas kejadia-kejadian di lingkungan masyarakat yang layak untuk disiarkan dan disampaikan kepada masyarakat luas.
- c. *The transmission of the social heritage from one generation to the next*, artinya madia massa sebagai sarana untuk menyampaikan nilai dan warisan sosial budaya dari satu generasi ke generasi yang lainnya. Fungsi media massa ini dimaksudkan untuk memberikan pendidikan mengenai nilai sosial budaya beserta peninggalan-peninggalan yang diwariskan untuk tetap dijaga dan dilestarikan.

Disamping ketiga fugsi utama tersebut, media massa juga memiliki fungsi yang sangat penting sebagai hiburan. Fungsi ini merupakan fungsi yang tidak kalah penting dari ketiga fungsi di atas. Jika fungsi ini hilang, maka media tidak dapat menjalankan fungsinya sebagai media massa, karena fungsi-fungsi tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lain (Darwanto, 2007 : 32-33).

Dari pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi-fungsi dari media massa dalam melaksanakan perannya sangat berpengaruh antara satu dengan yang lainnya. Sehingga jika salah satu fungsi dari media massa ini hilang ataupun tidak ada, maka media tidak dapat menjalankan fungsinya sebagai media massa, karena fungsi-fungsi tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lain.

2. Televisi Sebagai Bentuk Media Komunikasi Massa

Perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat saat ini, sangat dapat dirasakan oleh keseluruhan kalangan masyarakat dari masyarakat kelas menengah ke atas hingga masyarakat kalangan menengah ke bawah. Hal ini dapat terlihat dari semakin banyaknya masyarakat yang telah memiliki televisi di lingkungan dan bahkan di rumah mereka masing-masing. Media televisi ini, merupakan salah satu media komunikasi massa yang sangat dekat dengan masyarakat, karena media komunikasi massa ini menjadi konsumsi sehari-hari bagi seluruh kalangan masyarakat (Kusnadi, 1996 : 30).

Pesatnya perkembangan media televisi sekarang ini, memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap media komunikasi yang lainnya. Karena media televisi ini mampu mewakili dari media komunikasi massa yang lainnya. Media-media komunikasi massa yang memiliki dampak dari akibat perkembangan media televisi ini adalah media cetak dan radio. Kedua media inilah yang menjadi korban atas perkembangan media televisi. Dampak yang dirasakan oleh kedua media tersebut, bisa

saja menyingkirkan kedua media ini. Akan tetapi, kedua media komunikasi massa ini dapat bertahan karena masih dibutuhkan oleh masyarakat kalangan tertentu. Setelah melihat perkembangan media televisi dikalangan masyarakat, maka sudah sangat wajar bagi media televisi mampu melahirkan dan membentuk nilai-nilai sosial dan budaya yang baru dikalangan masyarakat (Kusnadi, 1996 : 17).

Kehadiran media televisi dikalangan masyarakat memang dirasakan memberikan dampak yang positif. Akan tetapi, tanpa disadari sedikit demi sedikit terjadi pula perubahan nilai-nilai sosial yang terdapat di dalam lingkungan masyarakat. Karena masyarakat juga terpengaruh oleh tayangan-tayangan yang disiarkan di media televisi. Melalui fenomena tersebut, maka dapat kita lihat kemampuan dari media televisi untuk melahirkan dan membentuk nilai-nilai sosial dan budaya yang baru. Globalisasi informasi dan komunikasi setiap media massa jelas mampu melahirkan suatu efek sosial yang bermuatan perubahan nilai-nilai sosial dan budaya manusia (Kusnadi, 1996 : 21-22).

Selain dapat melahirkan dan membentuk nilai-nilai sosial dan budaya yang baru dalam lingkungan masyarakat. Perubahan maupun pembentukan budaya baru disini diartikan sebagai *trend* perkembangan seperti contohnya beberapa waktu ini masyarakat dihebohkan dengan *trend* goyang Chesar. Media televisi dalam memenuhi perannya sebagai media komunikasi massa, memiliki peranan yang sangat besar dalam mementuk pola pikir, pengembangan wawasan dan pendapat umum.

Karena, program yang disiarkan media ini juga memiliki nilai-nilai pendidikan yang menarik. sehingga khalayak yang menyaksikan program-program yang memiliki nilai-nilai pendidikan ini mendapatkan pengaruh positif yang dirasakannya (Darwanto, 2007 : 27).

3. Kekerasan Dalam Media Massa

Kekerasan merupakan masalah yang umum terdapat dalam masyarakat. Tidak terkecuali di dalam media massa. Masalah kekerasan ini juga menjadi masalah yang pelik dan merupakan masalah yang hingga saat ini belum mendapatkan penyelesaiannya. Media massa yang seharusnya memberikan manfaat yang positif kepada masyarakat, akan tetapi ketika dihadapkan dengan masalah seperti ini justru memberikan manfaat yang sebaliknya (Haryatmoko, 2008 : 120).

Kekerasan yang dikutip oleh Haryatmoko dalam bukunya yang berjudul “Etika Komunikasi Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi” yang mengutip pernyataan dari (P. Lardellier, 2003) mendefinisikan

“Kekerasan sebagai prinsip tindakan yang mendasarkan diri pada kekuatan untuk memaksa pihak lain tanpa persetujuan. Dalam kekerasan terkandung unsur dominasi terhadap pihak lain dalam berbagai bentuk : fisik, verbal, moral, psikologis, atau melalui gambar. Penggunaan kekuatan, memanipulasi, fitnah, pemberitaan yang tidak benar, pengkondisian yang merugikan, kata-kata yang memojokkan, dan penghinaan bentuk ungkapan nyata dalam kekerasan”. (Haryatmoko 2008 : 119-120).

Dari pernyataan di atas, kekerasan mengandung unsur yang dapat terdiri dari berbagai bentuk seperti fisik, yang dapat terlihat jelas saat seseorang melakukan tindakan kekerasan, verbal saat seseorang

menghina dengan lisan, moral yang merupakan bentuk pelecehan terhadap seseorang, dan psikologis merupakan efek akan tindakan kekerasan yang dapat mengganggu mental seseorang sehingga menimbulkan efek traumatis.

Masalah mengenai kekerasan, terbagi kedalam beberapa kelompok. Namun dalam penelitian yang akan dilakukan ini, terdapat dua kekerasan yang menjadi pokok bahasan. Kedua kekerasan tersebut adalah kekerasan fisik dan kekerasan psikologis. Pengertian berkaitan dengan kekerasan fisik adalah sebuah tindakan yang bertujuan untuk menyakiti tubuh orang lain dengan menggunakan kekuatan fisik, bahkan bisa juga sampai pada tindakan pembunuhan. Sedangkan kekerasan psikologis adalah sebuah tindakan memberikan tekanan atau ancaman yang ditujukan untuk mempengaruhi dan mengganggu kemampuan mental dan otak, sehingga mengakibatkan turunnya rasa percaya diri, meningkatnya rasa takut, hilangnya kemampuan untuk bertindak dan tidak berdaya (Galtung dalam Windhu, 1992 : 68).

Tayangan kekerasan yang ditampilkan dalam media massa ini terus berlanjut hingga saat ini. Bahkan, tayangan kekerasan ini juga terlihat dalam tayangan program yang ditujukan untuk anak-anak. inilah yang menjadi masalah serius yang seharusnya kita perangi saat ini. Karena bila terus dibiarkan, maka dapat berpengaruh pada perkembangan, perilaku dan persepsi anak-anak (Haryatmoko, 2008 :124-125).

Selain itu, jika melihat tujuan dari penayangan dari tayangan kekerasan yang ditampilkan dalam media massa baik itu kekerasan dalam film, fiksi, siaran dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utamanya adalah untuk mengejar *rating*, agar rating dari program yang disajikan mendapat peringkat yang tinggi dan sukses dalam pemasarannya. Program media yang berisi kekerasan sangat jarang mempertimbangkan aspek pendidikan, etis, dan efek traumatis penonton. Hal ini dikarenakan pembuatan program siaran ditujukan untuk mengejar pendapatan nilai ekonomi yang menguntungkan, serta mendapatkan perhatian dari khalayak agar program tersebut mendapatkan *rating* yang tinggi (Haryatmoko, 2008 : 121).

Hal inilah yang menjadi kekhawatiran kita yang terus menghantui hingga saat ini. Dimana masa anak-anak yang seharusnya mendapatkan tayangan-tayangan yang dapat mendidik serta mengarahkan anak-anak untuk memperoleh manfaat dari tayangan yang mendidik sesuai dengan masa pertumbuhannya, malah dipengaruhi dengan tayangan-tayangan kekerasan yang kurang mendidik dan memberikan dampak buruk bagi perkembangan anak. Meskipun ada ekspresi senang, puas, atau tertarik terhadap kekerasan dalam media, sering tanpa disadari anak-anak sebetulnya bergulat dengan suatu perjuangan, kegelisahan, dan ditetapkan pada berbagai macam pertanyaan. Terlebih lagi dalam masa pertumbuhan, gambar-gambar yang menampilkan kekerasan bisa

mempengaruhi perilaku dan persepsi anak terhadap dunia (Haryatmoko, 2008 : 125).

Oleh karena itulah masalah kekerasan selalu menjadi masalah umum yang dihadapi masyarakat dan media massa yang hingga saat ini belum menemukan jalan keluar yang sesuai guna menyelesaikan masalah ini. Selain itu pula ketakutan atas penayangan tayangan-tayangan kekerasan dapat menjadi kekerasan yang benar-benar terjadi dan menjadi masalah yang nyata (Haryatmoko.2008 : 125).

4. Analisis Isi

Analisis isi merupakan teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicabel*) dan data dengan memperhatikan konteksnya. Analisis isi memiliki pendekatan sendiri dalam menganalisis data. Secara umum pendekatan ini berasal dari cara memandang obyek analisisnya (Krippendorff, 1993 : 15).

Dalam metode penelitian analisis ini, pengujian atas kesahihan hasil analisis isi terhadap komunikasi massa dengan menghubungkannya dengan persepsi-persepsi *audience* dan pengaruh-pengaruh bersifat perilaku (*behavioral*). Analisis isi harus prediktif terhadap sesuatu yang pada prinsipnya dapat diobservasi, untuk membantu pengambilan keputusan, atau membantu mengkonseptualisasikan bagi realitas yang memunculkan teks yang analisis. Analisis isi harus dilaksanakan berkaitan, dan ditekankan dalam hubungannya dan konteks data (Krippendorff, 1993 : 19).

Kerangka kerja dari analisis isi ini berupa kerangka kerja konseptual dimana peranannya dapat digambarkan, kerangka kerjanya bersifat sederhana dan umum, dan hanya menggunakan beberapa konsep dasar.

Konsep dasar tersebut terdiri dari atas :

- a. Data sebagaimana yang dikomunikasikan kepada analisis .
- b. Konteks data.
- c. Bagaimana pengetahuan analisis membatasi realitasnya.
- d. Target analisis isi.
- e. Inferensi sebagai tugas intelektual yang mendasar.
- f. Kesahihan sebagai kriteria akhir keberhasilan.

Kerangka kerja dimaksudkan untuk membantu tercapainya tiga tujuan yakni preskriptif, analitis dan metodologis. Tujuan preskriptif adalah untuk membimbing konseptualisasi dan desain analisis isi yang praktis untuk suatu keadaan yang sudah ditentukan. Analitis berarti ia harus membantu penguji kritis terhadap hasil-hasil yang diperoleh orang lain. Dan metodologis harus mengarah kepada perkembangan dan perbaikan sistematis analisis isi (Krippendorff, 1993 : 23).

Untuk melakukan penelitian analisis isi, berikut ciri-ciri penting dari penelitian analisis isi, yakni:

- 1) Objektif

Penelitian dilakukan untuk mendapatkan gambaran dari suatu isi secara apa adanya, tanpa ditambah dan dikurangi. Sehingga hasil dari penelitian ini adalah benar-benar isi dari suatu teks, bukan

karena subjektivitas dari misalnya bias, keinginan serta kecenderungan, atau keberpihakan tertentu dari peneliti. Ada dua aspek penting dari objektivitas, yakni:

- a. Validitas, berkaitan dengan apakah analisis isi mengukur apa yang benar-benar ingin diukur. Dalam penelitian ini dinyatakan valid karena terdapat pengkoder lain sebagai pendukung validitas penelitian ini.
 - b. Reliabilitas, berkaitan dengan apakah analisis isi akan menghasilkan temuan yang sama biar-pun dilakukan oleh orang yang berbeda dan waktu yang berbeda. Analisis isi disebut reliabel jika menghasilkan temuan yang sama biarpun dilakukan oleh orang (dengan latar belakang dan kecenderungan yang berbeda).
- 2) Sistematis

Yakni semua tahapan dan proses penelitian telah dirumuskan secara jelas, dan sistematis.

3) Replikabel

Penelitian dengan penemuan tertentu dapat diulang dengan menghasilkan penemuan yang sama pula. Hasil-hasil dari analisis isi sepanjang menggunakan bahan dan teknik yang sama, harusnya juga menghasilkan penemuan yang sama. Penemuan yang sama ini berlaku untuk peneliti yang berbeda, waktu yang berbeda, dan konteks yang berbeda.

4) Isi yang Tampak (*manifest*)

Dalam melihat analisis isi antara yang tampak (*manifest*) dan yang melihat analisis isi yang tidak tampak (*latent*), para ahli mempunyai beberapa perbedaan sudut pandang. Neundorf dan Krippendorff menyatakan bahwa analisis isi dapat dipakai untuk melihat semua karakteristik dari isi, baik yang tampak ataupun yang tidak tampak. Adapun Barelson dan Holsti menilai bahwa analisis isi hanya dapat dipakai untuk menyelidiki isi yang tampak. Analisis isi tidak dapat dipakai untuk melihat isi yang tidak tampak. Sementara Riffe, Lacy dan Fico, mengajukan jalan tengah. Pada saat proses coding dan pengumpulan data, peneliti hanya dapat menilai aspek-aspek dari isi yang terlihat. Sementara pada saat tahap analisis data, peneliti dapat memasukan penafsiran akan aspek-aspek dari isi yang tidak terlihat (Krippendorff 1993 : 16).

5) Perangkuman (*summarizing*)

Neundorf menjelaskan bahwa analisis isi umumnya dibuat untuk membuat gambaran umum karakteristik dari suatu isi atau pesan. Analisis isi sebaliknya tidak berpretensi untuk menyajikan secara detail satu atau beberapa kasus ini. Analisis isi dapat dikategorikan sebagai penelitian yang bertipe nomotetik yang ditujukan untuk membuat generalisasi dari pesan, dan bukan penelitian jenis *idiographic* yang umumnya bertujuan membuat gambaran detail dari suatu fenomena.

6) Generalisasi

Tidak hanya bertujuan melakukan perangkuman, analisis isi juga berpretensi untuk melakukan generalisasi. Ini terutama bila analisis isi menggunakan sampel. Hasil dari analisis dimaksudkan untuk memberikan gambaran populasi. Analisis isi tidak dimaksudkan untuk menganalisis secara detail satu demi satu kasus (Neundorf, Krippendorff, Barelson, Holsti, Riffe, Lacy dan Fico dalam Eriyanto, 2011:16-30). Krippendorff mendefinisikan pula beberapa jenis analisis isi, jenis-jenis analisis isi yang terdapat dalam penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

a. Analisis Isi Semantik

Prosedur yang mengklasifikasikan tanda menurut maknanya.

1) Analisis Penunjukan (*designation*)

Menggambarkan frekuensi seberapa sering obyek tertentu (orang, benda, kelompok, atau konsep) dirujuk. Analisis ini secara kasar disebut analisis pokok bahasan (*subject-matter*)

2) Analisis Pernyataan (*assertions*)

Menggambarkan frekuensi seberapa sering obyek tertentu dikarakterisasikan secara khusus. Analisis ini secara kasar disebut analisis semantik.

3) Analisis Sarana Tanda (*sign-vehicle*)

Prosedur yang mengklasifikasikan isi menurut sifat psiko-fisik dari tanda (Krippendorff, 1993:35-36).

5. Hipotesis

Setelah melakukan beberapa uji coba penelitian, maka didapatkan hipotesis yang menjadi hasil kesimpulan sementara. Hipotesis dari penelitian yang dilakukan ini adalah : Terdapat adegan kekerasan yang disajikan dalam program animasi *SpongeBob Squarepants* yang ditayangkan oleh salah satu stasiun televisi swasta Global TV di layar kaca. Kekerasan yang ditampilkan meliputi kekerasan fisik maupun psikologis yang terdapat dalam tayangan program animasi tersebut.

F. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini adalah jenis penelitian diskriptif kuantitatif. Kuantitatif merupakan metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2008 : 8).

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan jenis penelitian analisis isi. Analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya (Krippendorff, 1993:15).

Analisis isi deskriptif adalah analisis isi yang dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan, atau suatu teks tertentu. Desain analisis ini tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu, atau menguji hubungan diantara variabel. Analisis isi kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi. Mengidentifikasi isi komunikasi yang tampak secara sistematis dan dilakukan secara objektif, menurut cara yang semestinya atau sah data, mempunyai atau mendatangkan hasil yang sama pada setiap penelitian yang serupa, dan dapat di replikasi (Krippendorff, 1993 : 16).

3. Definisi Konsep

Definisi konsep dalam penelitian yang meneliti kekerasan dalam film animasi *SpongeBob Squarepants* ini, kekerasan dibagi menjadi dua kategori antara lain kekerasan fisik dan kekerasan psikologis. Pembagian kategori sasi tersebut, mengacu kepada pembagian dimensi yang dikemukakan oleh Johan Galtung (Galtung dalam Windhu, 1992 : 68).

a. Kekerasan Fisik

Kekerasan fisik adalah sebuah tindakan yang bertujuan untuk menyakiti tubuh orang lain dengan menggunakan kekuatan fisik, bahkan bisa juga sampai pada tindakan pembunuhan. Tindakan kekerasan fisik ini dapat memberikan efek rasa sakit yang dapat dirasakan setelah tindakan kekerasan ini dilakukan. Sehingga objek sasaran dari tindak kekerasan fisik ini dapat merasakan efek rasa

sakit ini atau bahkan dapat berujung kepada kematian dari objek sasaran karena akibat dari tindak kekerasan fisik ini (Galtung dalam Windhu, 1992 : 68).

b. Kekerasan Psikologis

Kekerasan psikologis adalah sebuah tindakan memberikan tekanan atau ancaman yang ditujukan untuk mempengaruhi dan mengganggu kemampuan mental dan otak, sehingga mengakibatkan turunnya rasa percaya diri, meningkatnya rasa takut, hilangnya kemampuan untuk bertindak dan tidak berdaya. Sehingga imbas dari tindak kekerasan psikologis ini berakibat pada rasa sakit hati yang dirasakan oleh objek sasaran atas kekerasan psikologis. Rasa sakit hati ini dapat berupa terlukainya batin, perasaan, ataupun mental dari objek sasaran tindak kekerasan (Khisbiyah, 2000 : 14)

4. Definisi Operasional

Definisi oprasional yang terdapat dalam penelitian ini, membahas mengenai pengaplikasian atau contoh dari tindak kekerasan atas kekerasan fisik dan kekerasan psikologis, berdasarkan pengertian dari kekerasan fisik dan psikologis di atas dalam kehidupan sehari-hari dan kenyataannya (Khisbiya, dkk, 2000 : 14).

A. Kekerasan Fisik

Berdasarkan definisi mengenai kekerasan fisik di atas, bentuk-bentuk tindakan kekerasan fisik secara jelas dapat dirasakan efeknya

oleh objek sasaran dari tindakan kekerasan fisik tersebut. Adapun bentuk dari tindakan kekerasan fisik ini adalah :

- 1) Memukul
Mengenakan suatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan (untuk mengetuk, memalu, meninju, menokok, menempa, dan sebagainya), baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat.
- 2) Membanting
Menjatuhkan kuat-kuat ke bawah; mengempaskan (mencampakkan) ke bawah.
- 3) Menendang
Menyepak; mendepak (dengan kaki).
- 4) Mendorong
Menolak dari bagian belakang atau bagian depan; menyorong, menganjur (ke depan); bergerak dengan kuat ke arah depan.
- 5) Menarik
Menghela (supaya dekat, maju, ke atas, ke luar, dan sebagainya).
- 6) Menodongkan senjata
Mengarahkan senjata sebagai ancaman untuk merampok, merampas, dan sebagainya
- 7) Menginjak
Meletakkan kaki kepada
- 8) Melempar
Membuang jauh-jauh

B. Kekerasan Psikologis

Berdasarkan pengertian mengenai kekerasan psikologis di atas, maka dapat kita lihat bentuk-bentuk atau jenis-jenis dari kekerasan psikologis ini. Kekerasan psikologis dapat terlihat melalui tiga tanda yang umum dapat kita lihat yaitu mata melotot. Kening berkerut, dan

bibir terketup atau terbuka untuk berteriak. Inilah tanda-tanda yang menjadi visualisasi dari wajah seseorang ketika marah. Visualisasi ini akan lebih nyata ketika seseorang melontarkan teriakan-teriakan ataupun kata-kata yang dapat mengganggu mental psikologis seseorang seperti memaki, memfitnah, mengejek atau bahkan mengancam sehingga seseorang tersebut merasa takut ataupun terlukai perasaan dan hatinya. Hal inilah merupakan tindakan kekerasan psikologis (Galtung dalam Windhu, 1992 : 68).

Tindakan kekerasan psikologis ini juga dapat mempengaruhi fisik dari seseorang. Dimana ketika seseorang menerima tindakan kekerasan psikologis tubuh mereka akan berkontraksi seperti detak jantung bertambah cepat, tubuh menjadi lemas dan tidak berdaya, dll. Inilah yang menjadi efek atas tindakan kekerasan psikologis ini. Kekerasan psikologis ini merupakan masalah yang umum kita hadapi. Bahkan anak-anak dalam pergaulannya dalam kehidupan sehari-haripun melakukan tindakan kekerasan psikologis ini. Hal ini merupakan masalah penting yang harus kita hadapi agar anak-anak dapat memperoleh pendidikan emosional yang sesuai untuk tumbuh kembang mereka (Galtung dalam Windhu, 1992 : 68).

Adapun bentuk dari kekerasan psikologis ini adalah :

1) Menghina

Merendahkan; memandang rendah (hina, tidak penting), memburukkan nama baik orang; menyinggung perasaan orang (seperti memaki-maki, menistakan).

2) Mengancam

Menyatakan maksud (niat, rencana) untuk melakukan sesuatu yang merugikan, menyulitkan, menyusahkan, atau mencelakakan pihak lain.

3) Memaki

Mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan.

4) Membentak

Memarahi dengan suara keras; menghardik.

5) Mengusir

Menyuruh pergi dengan paksa; menyuruh (orang lain) meninggalkan tempat; menghalau.

6) Meremehkan

Merendahkan; mengabaikan; memandang remeh.

5. Sumber Data

Sumber data yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data skunder. Di mana sumber data primer diperoleh melalui dokumentasi dan sumber data skunder diperoleh melalui stady pustaka. Adapun rincian dari kedua sumber data tersebut antara lain adalah.

a. Primer

Sumber data primer diperoleh melalui dokumentasi. Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan merekam tayangan program animasi *SpongeBob Squarepants* yang ditayangkan di Global TV pada periode tanggal 01 - 08 Mei 2013, dengan menggunakan *tvtuner* dan menggunakan *software* khusus untuk *merecord* tayangan program animasi tersebut. Sehingga nantinya

dapat memudahkan peneliti dalam proses pencatatan adegan-adegan kekerasan yang terdapat dalam film tersebut.

b. Skunder

Sumber data skunder diperoleh melalui stadi pustaka. Stadi pustaka merupakan elemen yang paling penting dalam setiap penelitian. Stadi pustaka ini digunakan sebagai literatur pendukung atas data-data yang diperoleh nantinya. Stadi pustaka ini diperoleh dari buku, majalah, jurnal, internet, serta sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan ini. Sehingga nantinya stadi pustaka ini mampu mendukung kesesuaian data dan keabsahan data.

6. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam hal ini populasi bukan hanya orang, akan tetapi juga mencakup objek dan benda-benda alam yang lainnya. Selain itu populasi juga bukan hanya sekedar jumlah yang terdapat dalam obyek ataupun subyek yang dipelajari, tetapi mencakup keseluruhan karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek tersebut (Sugiyono, 2008 : 80).

Begitu pula dengan teknik samplingnya dalam pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian.

Peneliti disini menggunakan teknik penarikan sampel non-acak (*non-probability sampling*), yakni teknik penarikan sampel yang tidak menggunakan hukum probabilitas. Anggota populasi tidak mempunyai kesempatan dan peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel (Eriyanto, 2011 : 115).

G. Sampel Koding

Dalam pengkodean ini, peneliti mengambil salah satu judul sebagai sampel koding dari episode *SpongeBob Squarepants* yang tayang pada bulan Mei 2013 sebagai pengkodean. Judul yang diambil oleh peneliti adalah “*Sandys Rocket*”. Sehingga Setelah menyaksikan kelima episode *SpongeBob Squarepants* tersebut, maka peneliti dapat memperoleh hasil koding sebagai berikut :

Tabel 1.1 Sampel Koding

Jenis Kekerasan	Kekerasan	Jumlah	Durasi	Persentase
Kekerasan fisik	Melempar	5 adegan	13 detik	4,1 %
	Menarik	1 adegan	3 detik	0,8 %
	Menodongkan senjata	10 adegan	23 detik	8,2 %
	Memukul	1 adegan	3 detik	0,8 %
	Menginjak	0 adegan	0 detik	0 %
	Membanting	0 adegan	0 detik	0 %
	Mendorong	1 adegan	5 detik	0,8 %
	Menendang	0 adegan	0 detik	0 %

	Jumlah	18 adegan	47 detik	14,7 %
Kekerasan psikologis	Menghina	7 adegan	15 detik	5,6 %
	Mengancam	3 adegan	7 detik	2,4 %
	Membentak	4 adegan	5 detik	3,3 %
	Mengusir	3 adegan	4 detik	2,4 %
	Memaki	1 adegan	2 detik	0,8 %
	Meremehkan	3 adegan	9 detik	2,4 %
	Jumlah	21 adegan	42 detik	16,9 %

Dari hasil pengkodean di atas, dapat kita ketahui jumlah keseluruhan adegan kekerasan fisik yang ditayangkan kelima episode *SpongeBob Squarepants* ini adalah 18 adegan, yang berdurasi kurang lebih 47 detik dan presentase tayangan kekerasannya adalah 14,7 % adegan yang ditampilkan. Sedangkan untuk tayangan kekerasan psikologis yang ditampilkan dari kelima episode *SpongeBob Squarepants* tersebut adalah kurang lebih terdapat 21 adegan, yang berdurasi kurang lebih 42 detik dan presentase tayangan kekerasan psikologis yang tayang adalah 16,9 % adegan yang ditampilkan.

H. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji kebenaran data yang diperoleh, juga untuk mengetahui tingkat konsistensi pengukuran data, apakah kategori yang dibuat sudah sesuai operasional dan untuk obyektivitas penelitian. Uji reliabilitas dilakukan oleh dua pengkoder, yaitu peneliti sendiri

dan pengkoder lain yang dimaksudkan sebagai perbandingan hasil perhitungan data penelitian sehingga kebenarannya terjaga. Dalam penelitian ini yang menjadi pengkode kedua adalah Sandi Arganata Qodaralam, seorang mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2008. Pemilihan ini berdasarkan latar belakang pendidikan Ilmu Komunikasi yang ditekuni serta kapabilitas yang dimilikinya. Pengkoder kedua memiliki minat atau ketertarikan yang kuat di bidang komunikasi terutama pada tayangan televisi dan film.

Agar mendapatkan keakuratan hasil dalam penelitian ini, peneliti merasa perlu untuk menentukan rumus yang tepat. Untuk itu pada penelitian ini akan digunakan rumus Holsti untuk menghitung data yang diperoleh dari kedua pengkoder (Kriantono, 2010 : 239).

Berikut adalah rumus Holsti yang peneliti gunakan :

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

Keterangan :

CR : *Coefficient Reliability* (Koefisien Reliabilitas)

2M : Jumlah pernyataan yang disetujui dua orang pengkode

N1+N2 : Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh pengkode

I. Uji Coba Penelitian

Uji coba penelitian dilakukan untuk menguji kelayakan penghitungan. dalam uji coba yang dilakukan ini peneliti mengambil sampel dari salah satu jam tayang dari program animasi *SpongeBob Squarepants*.

Hasil uji coba penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1.2 Uji Coba Penelitian

Kekerasan	Kategori	N1	N2	M
Fisik	Memukul	7	7	7
	Melempar	6	7	6
	Menginjak	5	5	5
	Membanting	14	14	14
	Mendorong	2	2	2
	Menarik	5	6	5
	Menendang	2	1	1
	Menodongkan senjata	10	8	8
Jumlah		51	50	50
Psikologis	Menghina	25	24	24
	Mengancam	25	25	25
	Membentak	17	18	17
	Mengusir	10	8	8
	Memaki	7	7	7
	Meremehkan	19	19	19
Jumlah		103	101	101

(Sumber : Data Pengkoding 2013)

a. Kekerasan Fisik

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

$$\begin{aligned}
 &= \frac{2 \times 50}{51 + 50} \\
 &= \frac{100}{101} \\
 &= 0,99 \\
 &= 99\%
 \end{aligned}$$

b. Kekerasan Psikologis

$$\begin{aligned}
 CM &= \frac{2M}{N1 + N2} \\
 &= \frac{2 \times 101}{103 + 101} \\
 &= \frac{202}{204} \\
 &= 0,99 \\
 &= 99\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh kedua pengkoder diatas yaitu pengkoder pertama selaku N1, dan pengkoder kedua selaku N2 telah disepakati bahwa jumlah pernyataan yang disetujui adalah M. Dari kesepakatan tersebut hasil tes uji reabilitas yang diperoleh adalah 99% tayangan dari film kartun *SpongeBob Squarepants* mengandung unsur kekerasan fisik dan 99% mengandung unsur kekerasan psikologis, hal ini menunjukkan kesepakatan yang tinggi antara pengkoder 1 dan pengkoder 2 pada penghitung kemunculan variabel kekerasan fisik dan kekerasan psikologis berdasarkan kategori yang telah ditemukan sebelumnya.