

# Analisis Isi Kekerasan pada Film Nominasi Oscar 2020 Kategori Best Animated Feature

Victorio Irlando Siswanto, Agusly Irawan Aritonang, & Fanny Lesmana

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

*adikali3@gmail.com*

## Abstrak

Dengan adanya fenomena film animasi anak yang menampilkan kekerasan dan beredar di masyarakat, peneliti menemukan dua film animasi yang menarik untuk diteliti yaitu *How to Train Your Dragon: The Hidden World* dan *Toy Story 4*. Kedua film ini meraih beberapa penghargaan dan menjadi nominasi oscar tahun 2020 untuk kategori best animated feature. Dengan menggunakan metode analisis isi, peneliti menghitung frekuensi dan jenis atau bentuk kekerasan yang muncul dalam film ini supaya dapat mengetahui bentuk kekerasan apa beserta frekuensinya yang muncul dalam film dengan rating Semua Umur (SU). Dari penelitian ini ditemukan jenis kekerasan fisik paling sering muncul dengan angka 59,4% dan frekuensinya sebanyak 184 kali dari total 310 kali muncul adegan kekerasan dalam 52 scene dengan total scene 73 kedua film tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua film ini menampilkan kekerasan meskipun memiliki rating Semua Umur (SU) yang berarti dapat dikonsumsi oleh anak dibawah umur.

**Kata Kunci:** Frekuensi, Kekerasan, Analisis Isi, Fisik, Film Animasi.

## Pendahuluan

Film berperan sebagai pembentuk budaya massa (McQuail, 1987, p.13). Melalui film, penonton diajak untuk menerima data, fakta, pandangan, dan pikiran dalam kemasannya sebuah film. Namun realita yang direpresentasikan dalam film merupakan realita yang telah dikonstruksi sebelumnya menggunakan gaya tertentu.

Film kartun biasanya sangat digemari oleh anak - anak, tetapi orang tua harus hati-hati karena mengandung kekerasan dan secara tidak langsung akan diingat oleh anak. Kekerasan yang kerap muncul di media massa adalah jenis kekerasan fisik dan verbal. Mulai dari adegan memukul, menendang, kata - kata kasar dan makian merupakan konstruksi kekerasan di media.

Anak - anak sekarang banyak belajar dari media, mereka meniru yang mereka lihat dan dengan di keseharian. Bahkan saat melihat karakter dalam film pun mereka dapat belajar bagaimana berperilaku dan hal apa yang harus dilakukan bila dalam kondisi yang mirip dengan yang dihadapi oleh karakter tersebut. Jadi ketika anak melihat kekerasan digunakan untuk menyelesaikan masalah, maka itu akan terprogram dan cenderung melakukan hal yang sama untuk merespon

masalah yang mereka hadapi. Karena mereka meniru dan bertindak berdasarkan apa yang mereka lihat. (Drinka, 2013)

Bahaya kekerasan yang ada dalam media mempunyai alasan yang kuat, meskipun sering mencerminkan bentuk ketakutan daripada ancaman. Media ini dapat memicu terjadinya kekerasan yang sebenarnya di dunia nyata. Menurut hasil studi tentang kekerasan dalam media televisi di Amerika Serikat oleh *American Psychological Association* pada tahun 1995, seperti dikutip oleh Sophie Jehel (2003:124), ada tiga kesimpulan menarik yang perlu diperhatikan adalah mempresentasikan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif, memperlihatkan secara berulang tayangan kekerasan yang dapat menyebabkan tidak peka terhadap kekerasan dan penderitaan korban, dan tayangan kekerasan dapat meningkatkan rasa takut sehingga akan menciptakan representasi dalam diri pemirsa (Haryatmoko, 2007, p.124).

Kekerasan sering terkait dengan penggambaran dalam media. Gambar membuat kekerasan menjadi biasa, karena menghadirkan yang umum dan normal dalam dunia tontonan yang diatur sedemikian rupa sehingga pemirsa dibiasakan tidak bisa melakukan apa-apa. Padahal gambaran di media telah menciptakan dunia yang sulit dibedakan antara rill, simulasi, hiperill, dan bohong. Semua gambar dan teks diatur sedemikian rupa sehingga ilustrasi kekerasan menjadi lebih kuat dan meyakinkan pemirsa. Kekerasan dalam film, fiksi, siaran, dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utamanya ialah mengejar *rating* program tinggi dan sukses pasar. Adanya kasus seorang remaja 15 tahun yang membunuh anak berumur 6 tahun dan menyembunyikannya di lemari pakaian pada 6 Maret 2020 kemarin menjadi salah satu kekhawatiran peneliti tentang tingkat agresifitas anak yang menonton film yang mengandung kekerasan di dalamnya.

Bertepatan dengan baru selesainya pengumuman pemenang OSCAR dan adanya fenomena perfileman yang menampilkan adegan-adegan kekerasan telah banyak beredar di masyarakat, peneliti tertarik untuk meneliti 2 film yang menjadi nominator piala OSCAR 2020 kategori Best Animated Feature yaitu, *Toy Story 4* dan *How to Train Your Dragon The Hidden World*.

Film pertama adalah *How to Train Your Dragon: The Hidden World*, film bergenre animasi, dan petualangan ini disutradarai oleh Dean DeBlois dan bekerja sama dengan Cressida Cowell dalam menulis skrip. Film ini mendapat skor 7.5 di situs IMDB dan 4.2 di situs rottentomatoes. Memenangkan Hollywood Music In Media Award 2019 untuk kategori Best Original Score – Animated Film, Best Animated Feature di Indiana Film Journalist Association US 2019, Best Animated Feature di National Board of Review USA 2019.

Film kedua adalah *Toy Story 4*, film yang disutradarai oleh Josh Cooley ini mendapatkan skor 7.9 di situs IMDB dan memenangkan Academy Awards USA 2020 untuk kategori Best Animated Feature Film, Best Animated Female di Alliance of Women Film Journalist 2020, Best Fantasy Film di Academy of Science Fiction, Fantasy, & Horror Film USA 2019, Best Animated Film di Awards Circuit Community Awards 2020.

Penelitian tentang kekerasan pada film animasi sudah banyak dilakukan seperti penelitian yang berjudul jenis-jenis kekerasan dalam film animasi pendek di televisi Indonesia oleh Rony Gunawan tahun 2012, ditemukan 221 adegan kekerasan pada 5 film animasi anak, yaitu *Shaun The Sheep*, *Larva*, *Oscar's*

*Oasis, The Owl, dan Glumpers*. Perdedaan dengan penelitian ini adalah Rony meneliti lima seri film animasi pendek dengan teori kekerasan dari Kristen Fyfe. Sedangkan pada penelitian ini peneliti meneliti kekerasan simbolik sesuai dengan teori kekerasan milik American Psychiatric Association seperti dituliskan oleh Turkmen

Maka dari film animasi *How to Train Your Dragon: The Hidden World* dan *Toy Story 4* ini, bentuk kekerasan apa saja yang muncul dan berapa frekuensi muncul adegan kekerasan dalam Film Nominasi Oscar 2020 Kategori Best Animated Feature ini?

## Tinjauan Pustaka

### Film Animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, nyawa, dan semangat sedangkan secara utuh kata animasi berarti gambar yang memuat objek seolah-olah hidup karena kumpulan gambar yang ditampilkan berubah dan bergantian secara beraturan (Ramdhan, 2006, p.6). Awalnya animasi dibuat di Amerika Serikat pada tahun 1999 oleh Walt Disney, namun terdapat pula catatan bahwa tahun 1993 di Jepang sudah ada animasi pertama berjudul *First Experiments in Animation* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro (Ramdhan, 2006, p.6). Animasi dibagi beberapa jenis, antara lain :

#### A. Animasi 2D

Animasi 2D (2 dimensi) yang pada masa awal animasi disebut sebagai animasi klasik karena menggunakan teknik *Hand Drawn* dan masih ada hingga saat ini. Animasi 2D sampai sekarang yang populer dan diminati adalah animasi di Internet, mulai dari *animated GIFJava-Script*, *Streaming*, dan yang sangat populer hingga saat ini yaitu *Flash* (Ramdhan, 2006, p.7).

#### B. Animasi Boneka (Doll)

Animasi Boneka (*Doll*) atau disebut juga dengan animasi *Clay*, muncul pada tahun 1930-an dengan judul *King Kong* dan baru pada tahun 1986, karya full animasi *Clay* diterbitkan, yaitu *Vinston Studio* yang ada di negara Polandia dengan filmnya yang berjudul *California Kismis* (Ramdhan, 2006, p.7). Teknik animasi ini dibuat dengan menggunakan boneka - boneka tanah liat atau material bahan lain yang digerakkan perlahan-lahan kemudian pergerakan tersebut difoto secara beruntun hingga menghasilkan gerakan, contohnya adalah film *Chicken Run* dari *Dreamworks Picture* dan animasi *clay* itulah menjadi cikal bakal animasi 3D (Ramdhan, 2006, p.8).

#### C. Animasi Digital

Animasi Digital menggabungkan teknik animasi *Hand Drawn* dibantu dengan komputer jadi gambar yang sudah dibuat kemudian discan, diwarnai, dianimasikan, dan diberi efek di komputer sehingga animasi yang didapatkan lebih hidup tapi tidak meninggalkan identitasnya sebagai 2D (Ramdhan, 2006, p.8).

#### D. Animasi 3D

Animasi 3 dimensi dimana teknik pembuatannya sangat mengandalkan komputer dan hanya pada saat permulaan saja menggunakan teknik manual yaitu

pada saat pembuatan sketsa model atau model patung yang nantinya discan dengan scanner biasa atau 3D scanner, kemudian proses pembuatan objeknya dilakukan di komputer dengan menggunakan software (Ramdhan, 2006, p.8). Menurut Grierson dalam buku *Understanding Movies: Seventh Edition* (1996) film animasi adalah film yang merupakan hasil pengolahan gambar tangan sehinggamenjadi gambar yang bergerak, pada awal penemuannya dibuat dari berlembar - lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak.

### **Kekerasan dalam Film**

Menurut *American Psychiatric Association* (1993) kekerasan sebagai situasi langsung atau kronis yang membahayakan kesehatan psikologis, sosial atau fisik individu dan kelompok. (Turkmen, 2016). Tingkat pengaruh pesan media yang diarahkan pada anak kecil berubah sesuai dengan apakah atau tidak bukannya dianggap imajiner atau realistis. (Turkmen, M. (2016). “*Violence in Animated Feature Films: Implication for Children*”. *Educational Process: International Journal*. 5, (1), 22-37).

Bentuk-bentuk kekerasan yang menjadi beberapa dimensi dan di antaranya terdapat indikator-indikator kekerasan itu sendiri (Turkmen, M. (2016). “*Violence in Animated Feature Films: Implication for Children*”. *Educational Process: International Journal*. 5, (1), 22-37).

#### **A. Fisik**

Kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban dengan berbagai cara, contoh : meninju, menendang, menampar, mendorong, menarik rambut ke telinga, menusuk, melukai dengan alat, melukai dengan senjata, membunuh, mencoba mencekik, mengejar, menjatuhkan sesuatu dengan sengaja, melempar korban, menggigit, berusaha membunuh, menyebabkan ketidaksadaran dengan memukul, menghancurkan, menyandera, melempar benda, memberi makan, mencoba untuk membakar, memukul, memukul, mencoba menghancurkan, memukul korban, menyeret, melakukan bunuh diri, membakar. (Turkmen, M. (2016). “*Violence in Animated Feature Films: Implication for Children*”. *Educational Process: International Journal*. 5, (1), 22-37).

#### **B. Verbal Kekerasan**

Verbal merupakan kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap mental korban, contoh mengejek, sengaja menjengkelkan, menyebalkan, berteriak berteriak, menakutkan, menggunakan julukan buruk, bersumpah, menghina yang memalukan menyinggung korban dan keluarga, menyatakan atau menyiratkan keterbelakangan mental, mengancam. (Turkmen, M. (2016). “*Violence in Animated Feature Films: Implication for Children*”. *Educational Process: International Journal*. 5, (1), 22-37).

#### **C. Kekerasan Secara Tidak Langsung**

Meninggalkan korban sendirian dengan sengaja untuk jangka waktu tertentu, tidak membiarkan korban berpartisipasi dalam permainan atau kegiatan lainnya, dengan mengabaikan korban, menyebarkan rumor yang tidak benar tentang korban, menetapkan korban lain, mengatakan hal buruk tentang korban saat dia tidak berada di sana, mengganggu perilaku di tempat umum, vandalism. (Turkmen, M. (2016). “*Violence in Animated Feature Films: Implication for Children*”. *Educational Process: International Journal*. 5, (1), 22-37).

#### D. Kekerasan terhadap Objek

Mengambil uang dan objek dari korban secara paksa atau ancaman, merusak benda-benda milik korban dengan sengaja, mencuri uang atau benda dari korban. (Turkmen, M. (2016). “*Violence in Animated Feature Films: Implication for Children*”. *Educational Process: International Journal*. 5, (1), 22-37).

### Metode

#### Konseptualisasi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode analisis isi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan situasi atau peristiwa. Sedangkan metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu secara factual dan cermat (Rakhmat, 2002, p.22). Dengan penelitian deskriptif peneliti melihat bagaimana adegan kekerasan yang terdapat dalam film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan menggambarkan dan meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi atau berbagai variabel yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian itu (Bungin, 2001, p.48).

Analisis isi adalah metode ilmiah untuk mempelajari dan menarik kesimpulan atas suatu fenomena dengan memanfaatkan dokumen. Dengan analisis isi peneliti dapat mempelajari gambaran isi, karakteristik pesan dan perkembangan dari suatu isi (Eriyanto, 2011, p.10).

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui macam jenis adegan kekerasan beserta frekuensi yang ada dalam film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4* dibutuhkan teknik Analisis Isi, karena teknik ini untuk mengetahui jenis kekerasan apa saja yang muncul dalam film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*. Menurut peneliti lain yang menyatakan bahwa analisis isi merupakan teknik penelitian untuk membuat kesimpulan yang dilakukan secara objektif dan identifikasi sistematis dari karakteristik pesan (Holstin dalam Eriyanto, 2011, p.115).

#### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film animasi *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*. Sedangkan objek penelitian ini adalah adegan kekerasan dalam film animasi *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*. Peneliti mengamati gambar yang ditampilkan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah film animasi *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*. Sedangkan sampel yang di ambil adalah *scene* dalam film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*, dimana jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 73 *scene* film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*.

#### Analisis Data

Untuk mengetahui frekuensi masing – masing bentuk kekerasan, maka digunakan Uji Reliabilitas. Reliabilitas adalah indeks yang akan menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur (kategorisasi) dapat dipercaya atau diandalkan

bila dipakai lebih dari satu kali untuk mengukur gejala yang sama dan kategorisasi relative berjumlah banyak sehingga diperlukan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi kategori (Bungin, 2005).

Salah satu uji reliabilitas yang dapat digunakan adalah rumus Ole R. Holsty yang dikenal dengan uji antar kode yaitu :

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

Keterangan:

C.R= Coeficient reliability

M= Jumlah pernyataan yang disetujui oleh pengkoding dan periset

N1,N2= Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding (hakim) dan periset.

Hasil yang diperoleh dari perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut adalah tingkat reliabilitas yang dicapai dalam penelitian yang dilakukan. Penerimaan dari uji reliabilitas yang sering dipakai adalah 0,7 jika tidak mencapai 0,7 maka perlu untuk dihitung ulang lagi (Krippendorff, 1991, p.234).

## Temuan Data

### Uji Reliabilitas pada Sampel

Berikut adalah hasil temuan data dari penelitian analisis isi kekerasan pada film nominasi oscar 2020 kategori best animated feature, dimana dilakukan koding antarapengkoder 1 yaitu peneliti dan pengkoder 2 yaitu hakim dan temuan data tersebut diuji dengan uji reliabilitas, berikut hasilnya:

Tabel 4.3 Uji Reliabilitas How to Train Your Dragon The Hidden World

Dimensi Kekerasan	Indikator Dimensi	Nilai Reliabilitas	Reliabel/Tidak Reliabel
Kekerasan Fisik	Memukul	1	Reliabel
	Menampar	1	Reliabel
	Mencekik	1	Reliabel
	Menendang	1	Reliabel
	Melempar	0.97	Reliabel
	Menginjak	1	Reliabel
	Membunuh	1	Reliabel
	Melukai	1	Reliabel
	Menganiaya	1	Reliabel
	Meninju	1	Reliabel
	Mendorong	1	Reliabel
Kekerasan Verbal	Membentak	1	Reliabel
	Menghina	0.97	Reliabel
	Labeling	0.97	Reliabel

	Fitnah	0.97	Reliabel
	Gossip	1	Reliabel
Kekerasan Tak Langsung	Meninggalkan	1	Reliabel
	Mengasingkan	1	Reliabel
	Menolak	1	Reliabel
	Mengganggu	1	Reliabel
	Vandalism	1	Reliabel
Kekerasan Objek	Mengambil Uang	1	Reliabel
	Mengambil Benda	1	Reliabel
	Merusak	1	Reliabel
	Mencuri	1	Reliabel

Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Toy Story 4

Dimensi Kekerasan	Indikator Dimensi	Nilai Reliabilitas	Reliabel/Tidak Reliabel
Kekerasan Fisik	Memukul	1	Reliabel
	Menampar	1	Reliabel
	Mencekik	1	Reliabel
	Menendang	1	Reliabel
	Melempar	1	Reliabel
	Menginjak	1	Reliabel
	Membunuh	1	Reliabel
	Melukai	0.97	Reliabel
	Menganiaya	1	Reliabel
	Meninju	1	Reliabel
	Mendorong	1	Reliabel
	Kekerasan Verbal	Membentak	1
Menghina		0.97	Reliabel
Labeling		1	Reliabel
Fitnah		1	Reliabel
Gossip		1	Reliabel
Kekerasan Tak Langsung	Meninggalkan	1	Reliabel
	Mengasingkan	1	Reliabel
	Menolak	1	Reliabel
	Mengganggu	0.97	Reliabel
	Vandalism	1	Reliabel
Kekerasan Objek	Mengambil Uang	1	Reliabel
	Mengambil Benda	1	Reliabel
	Merusak	1	Reliabel
	Mencuri	1	Reliabel

Tabel Uji Reliabilitas di atas menunjukkan bahwa setelah dilakukan pengkodean oleh peneliti dan hakim, semua data (tiap indikator) dinyatakan reliabel karena telah memenuhi syarat penerimaan uji reliabilitas yaitu 0,7. Dengan demikian hasil pengkodean tersebut dapat lanjut diolah untuk dianalisis

### Frekuensi Jenis Kekerasan

Berikut ini adalah hasil perhitungan frekuensi jenis kekerasan fisik yang muncul pada film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*:

Tabel 4.6 Adegan Kekerasan Fisik

Indikator	Total Frekuensi
Memukul	49
Menampar	0
Mencekik	0
Menendang	16
Melempar	48
Menginjak	25
Membunuh	1
Melukai	9
Menganiaya	7
Meninju	3
Mendorong	26
<b>Total</b>	<b>184</b>

Kekerasan fisik merupakan jenis kekerasan yang muncul paling banyak dalam film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*. Dari total sampel 73 *scene*, terdapat 52 *scene* yang menunjukkan adegan kekerasan. Total frekuensi adegan kekerasan adalah 310 kali, namun yang tertinggi adalah frekuensi kekerasan fisik yaitu sebanyak 184 kali dalam 310 kali total munculnya adegan kekerasan pada 52 *scene* dari total sampel 73 *scene*.

Dapat dilihat pada tabel 4.6 dalam jenis kekerasan fisik, bahwa indikator memukul sebagai bentuk kekerasan fisik yang paling banyak muncul dalam film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4* yaitu 49 kali. Berikut adalah contoh gambar *scene* yang menunjukkan kekerasan fisik memukul:



Gambar 4.44 Contoh kekerasan fisik memukul

Gambar diatas merupakan scene 16 dari film *Toy Story 4* terlihat Bo memukul kaki Benson dengan tongkatnya untuk mengejar Benson yang menangkap Woddy.

### Frekuensi Jenis Kekerasan

Berikut ini adalah hasil perhitungan frekuensi jenis kekerasan verbal yang muncul pada film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*:

Tabel 4.6 Adegan Kekerasan Verbal

Indikator	Total Frekuensi
Membentak	50
Menghina	19
Labeling	9
Fitnah	6
Gossip	5
<b>Total</b>	<b>89</b>

Kekerasan verbal merupakan jenis kekerasan yang muncul paling banyak kedua dalam film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4*. Dari total sampel 73 *scene*, terdapat 52 *scene* yang menunjukkan adegan kekerasan. Total frekuensi adegan kekerasan adalah 310 kali, namun yang tertinggi kedua adalah frekuensi kekerasan verbal yaitu sebanyak 89 kali dalam 310 kali total munculnya adegan kekerasan pada 52 *scene* dari total sampel 73 *scene*.

Dapat dilihat pada tabel 4.7 dalam jenis kekerasan verbal, bahwa indikator membentak sebagai bentuk kekerasan verbal yang paling banyak muncul dalam film *How to Train Your Dragons: The Hidden World* dan *Toy Story 4* yaitu 50 kali. Berikut adalah contoh gambar *scene* yang menunjukkan kekerasan verbal membentak:

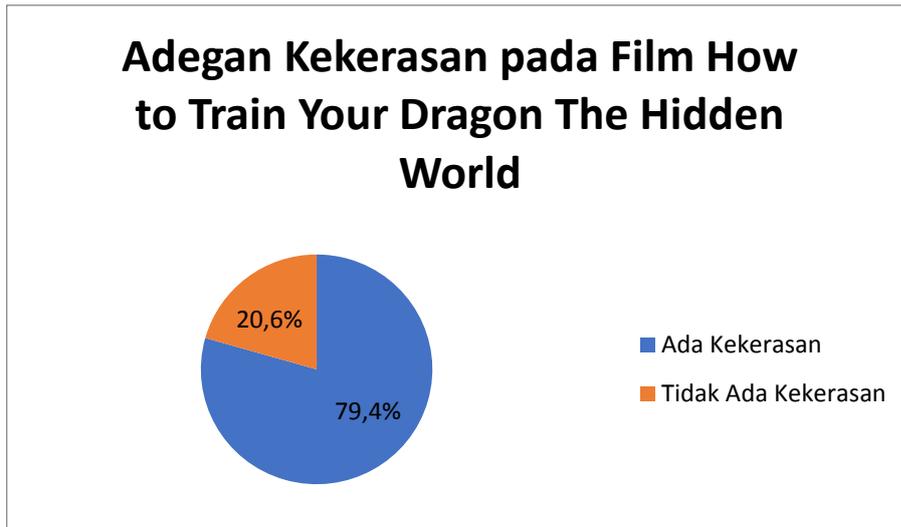


Gambar 4.49 Contoh kekerasan verbal membentak

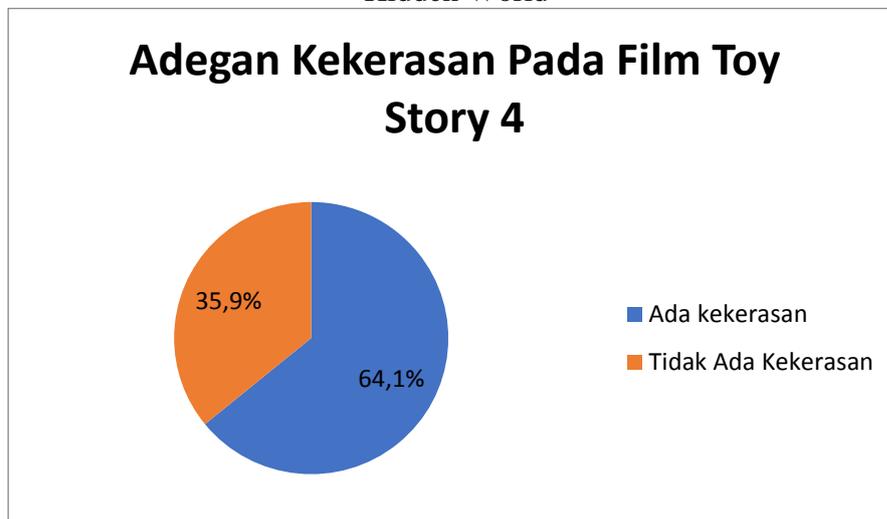
gambar diatas merupakan scene 5 pada film *Toy Story 4* saat para mainan marah pada Woody yang menyelip ikut Bonnie ke sekolah dan membuat Bonnie dalam masalah.

### Analisis dan Interpretasi

Dari temuan data diatas adegan kekerasan dalam film Nominasi Oscar 2020 kategori Best Animated Feature yang disajikan berdasarkan tiap indikator serta contohnya. Berdasarkan paparan di atas, ditemukan total ada 310 kali munculnya kekerasan secara keseluruhan dari kedua film tersebut, dalam total 73 *scene* dimana terdapat kekerasan didalamnya.



Grafik 4.1 Adegan Kekerasan dalam film How to Train Your Dragon The Hidden World



Grafik 4.2 Adegan Kekerasan dalam film Toy Story 4

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa scene yang terdapat adegan kekerasan dalam film How to Train Your Dragon The Hidden World sebesar 79,4% atau sebanyak 27 scene dari total keseluruhan scene, yaitu 34 scene. Sedangkan film Toy Story 4 sebesar 64,1% atau sebanyak 25 scene dari total keseluruhan scene, yaitu 39 scene.

Berdasarkan jabaran di atas peneliti mendapat sebuah kesamaan dari kedua film yang menjadi nominasi Oscar 2020 untuk kategori Best Animated Feature yaitu jumlah scene yang mengandung adegan kekerasan lebih banyak dibanding dengan jumlah scene yang tidak mengandung adegan kekerasan. Kedua film tersebut memiliki sertifikasi Semua Umur (SU) di bioskop Indonesia oleh karena itu film itu layak ditonton oleh semua umur dan kalangan, namun film yang termasuk golongan SU harus memiliki unsur pendidikan, budi pekerti dan hiburan sehat tanpa mengandung adegan atau dialog kekerasan, seks, tahayul, horror, sadis yang mengganggu perkembangan psikologis anak. (<http://www.hipwee.com>)

Menurut Grierson dalam buku *Understanding Movies: Seventh Edition* (1996) film animasi adalah film yang merupakan hasil pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, pada awal penemuannya dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak. Film animasi mempunyai format penayangan yang unik, yaitu gambar yang dibuat berdasarkan imajinasi dari animator. Ide tersebut yang membuat film animasi banyak diminati anak-anak hingga orang dewasa. Film animasi sangat identik dengan kelucuan dan keunikan, baik dari segi bentuk gambar maupun dalam segi cerita. Namun masyarakat cenderung menganggap film animasi sebagai film untuk anak-anak, padahal beberapa film tersebut dapat digolongkan untuk khalayak dewasa seperti film yang mengandung adegan kekerasan dan sex. Walau animasi adalah film yang disajikan dalam bentuk gambar fiksi bergerak, tetap saja itu adalah film yang ditujukan untuk masyarakat yang berfungsi untuk memberikan informasi, mempengaruhi, media pendidikan, dan sebagai sarana hiburan. Sehingga tetap ada sisipan pesan yang disampaikan kepada penonton

Salah satu bukti yang menunjukkan bahwa film animasi sangat diminati oleh anak-anak dan dewasa adalah dengan besarnya pendapatan yang raup oleh produsen film. *Liputan6.com* menuliskan bahwa pendapatan dari film *How to Train Your Dragon The Hidden World* mencapai USD 522.351.324 dan *Bisnis.com* menuliskan bahwa @bicaraboxoffice mengumumkan kalau Indonesia menempati posisi kedua terbesar, setelah Australia saat *early international release* film ini. Selain itu @bicaraboxoffice juga mencatat bahwa film ini memperoleh pendapatan sebesar 2.676 juta USD pada *opening week* di Indonesia, namun tidak disebutkan berapa pendapatan penonton dari Australia.

Sedangkan pendapatan film *Toy Story 4* mencapai USD 1.073.394.813 dan menjadi film yang memiliki pendapatan paling besar dari semua film nominasi piala oscar 2020, serta mengalahkan film *Joker* yang menjadi kuda hitam di dunia perfilman karena dapat meraup 13,3 juta USD pada hari pertama pemutaran film. Meski pada *opening week* *Toy Story 4* meraup USD 118 juta, *Forbes* mencatat bahwa pemasukan *Toy Story 4* di Amerika Serikat sedikit mengecewakan karena tidak sesuai target yang diespektasikan, yaitu sebesar USD 140 juta dan gagal melampaui rekor *opening week* film *Finding Dory* dan *The Incredibles 2*.

### Simpulan

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa jenis kekerasan terbanyak dalam kedua film ini adalah kekerasan fisik yaitu masing – masing sebesar 63,1% pada film *How to Train Your Dragon: The Hidden World* dan 52,8% pada film *Toy Story 4*. Pada urutan kedua adalah jenis kekerasan verbal, yakni 26,1% pada film *How to Train Your Dragon: The Hidden World* dan 33% pada film *Toy Story 4*. Persentase jenis kekerasan yang terdapat pada kedua film tersebut diperoleh dari total 310 kali indikator kekerasan yang dimunculkan dalam 52 scene yang mengandung kekerasan, dengan total scene sebanyak 73 scene dari kedua film ini

Meski kedua film tersebut memiliki sertifikasi rating Semua Umur (SU) di bioskop Indonesia, namun pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedua film ini memiliki jumlah scene yang mengandung kekerasan lebih banyak dibandingkan dengan jumlah scene yang tidak mengandung adegan kekerasan,

yaitu 79,4% pada film *How to Train Your Dragon: The Hidden World* dan 64,1% pada film *Toy Story 4*, dimana yang mendominasi pada kedua film tersebut adalah kekerasan fisik sebanyak 184 kali.

Di Indonesia sendiri kekerasan sering luput dari pengawasan orang tua yang menganggap bahwa film animasi adalah film yang lucu dan ditujukan untuk anak – anak. Hal tersebut didasari oleh postingan @bicaraboxoffice yang menuliskan bahwa Indonesia berada pada posisi kedua untuk penjualan tiket film *How to Train Your Dragon: The Hidden World* terbanyak setelah Australia pada *opening week*. Padahal adegan kekerasan yang muncul pada film dapat memengaruhi pola pikir anak dan anak mengaplikasikan ide yang dia dapatkan dari film ke lingkungan sekitarnya.

### Daftar Referensi

- Drinka, George M. D. (2013, July). Violent Cartoons and Aggressive Preschoolers. Retrieved February 18, 2020, from <https://www.psychologytoday.com/us/blog/when-the-media-is-the-parent/201307/violent-cartoons-and-aggressive-preschoolers>
- Flora, Maria. (2020, March). Fakta Remaja Bunuh Bocah 6 Tahun, Jadi Tersangka hingga Dijerat Pasal Berlapis. Retrieved May 11, 2020, from <https://www.liputan6.com/news/read/4199747/fakta-remaja-bunuh-bocah-6-tahun-jadi-tersangka-hingga-dijerat-pasal-berlapis>
- Gunawan, R. (2012). *Jenis-Jenis Kekerasan Dalam Film Animasi Pendek Di Televisi Indonesia* (TA No. 20010814/KOM 2012) Published undergraduate thesis. Universitas Kristen Petra. Surabaya
- Hipwee. (2020, Mei). *Pahami 4 Kriteria Penggolongan Film Berdasarkan Usia*. Retrieved April 22, 2020, from <https://www.hipwee.com/feature/yuk-pahami-4-kriteria-penggolongan-film-berdasarkan-usia-ini-jadi-penonton-juga-harus-cerdas/>
- McQuail, D. (2005). *Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Massa)*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Haryatmoko. (2007). *Etika Komunikasi, Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*. Yogyakarta : Kanisius.
- IMDB.com. (2019). *How To Train Your Dragon: Hidden World Awards* Retrieved February 18, 2020, from [https://www.imdb.com/title/tt2386490/awards?ref\\_=tt\\_awd](https://www.imdb.com/title/tt2386490/awards?ref_=tt_awd)
- IMDB.com. (2019). *Toy Story 4 Awards*. Retrieved February 18, 2020, from [https://www.imdb.com/title/tt1979376/awards?ref\\_=tt\\_awd](https://www.imdb.com/title/tt1979376/awards?ref_=tt_awd)
- Santoso, Thomas. (2002). *Teori-teori Kekerasan*. Jakarta : PT. Ghalia Indonesia.
- Turkmen, M. (2016). “*Violence in Animated Feature Films: Implication for Children*”. *Educational Process: International Journal*. 5, (1), 22-37.