

Analisis Isi Pesan Kekerasan Dalam Film Animasi Anak-Anak Pemenang Piala Oscar Tahun 2015-2019

Lina Hokgy Mawarsari, Chory Angela Wijayanti & Megawati Wahjudianata

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

Linalinz97@gmail.com

Abstrak

Film animasi anak-anak adalah film yang dibuat dengan teknik animasi yang diperuntukkan kepada anak-anak. Film yang mendapatkan klasifikasi G dan PG dari MPAA dianggap aman untuk dilihat atau dipertontonkan kepada anak-anak karena minim adegan kekerasan. Akan tetapi pada kenyataannya tidak demikian. Film animasi anak-anak yang bahkan bisa memenangkan piala Oscar yang merupakan penghargaan film yang bergengsi, didalamnya masih memiliki adegan kekerasan. Dengan menggunakan metode analisis isi, penelitian ini menemukan bentuk-bentuk kekerasan yang terdapat dalam kelima film animasi anak-anak yang memenangkan piala Oscar tahun 2015-2019. Kekerasan yang ada dalam film animasi anak-anak terbagi menjadi empat kategori yaitu kekerasan fisik, kekerasan verbal, kekerasan tidak langsung, dan kekerasan terhadap objek. Nyatanya dalam film animasi anak-anak kekerasan-kekerasan tersebut tetap ada dikarenakan perlunya konflik untuk jalannya cerita. Cara penyampaian kekerasan itupun dibentuk memiliki sifat yang disebut kekerasan-estetik, yaitu kekerasan yang ditampilkan sebagai sebuah seni.

Kata Kunci: Analisis isi, kekerasan, film animasi anak-anak

Pendahuluan

Kekerasan adalah tindakan yang dapat melukai seseorang baik badan maupun jiwa. Perilaku yang memandang orang lain rendah atau merasa diri memiliki kuasa dapat mengakibatkan terjadinya tindak kekerasan (Haryatmoko, 2007, p. 120). Karena pada logikanya, kekerasan dilakukan untuk memaksakan kehendak diri kepada orang lain.

Terdapat empat jenis kekerasan yang dapat diidentifikasi (Santoso, 2002, p. 11): a. kekerasan terbuka (overt), kekerasan yang dapat dilihat seperti perkelahian; b. Kekerasan tertutup (covert), kekerasan tersembunyi atau tidak dilakukan langsung seperti perilaku mengancam; c. Kekerasan agresif, kekerasan yang dilakukan tidak untuk perlindungan, tetapi untuk mendapatkan sesuatu seperti penjabalan/perampasan; d. Kekerasan defensif, kekerasan yang dilakukan sebagai tindakan perlindungan diri. Kekerasan terbuka dapat dilihat karena adanya sentuhan serta aktifitas fisik yang tampak oleh mata, sedangkan kekerasan tertutup berakibat pada jiwa seseorang, menerima ancaman dapat menimbulkan rasa takut bahkan

trauma yang berakibat pada psikologi seseorang. Kekerasan agresif dan defensif dapat dalam bentuk kekerasan tertutup maupun terbuka.

Tindakan kekerasan dimanfaatkan oleh industri media untuk menjadi daya tarik tersendiri. Kekerasan dalam film, fiksi, siaran, dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utamanya ialah mengejar rating program tinggi dan sukses pasar (Haryatmoko, 2007, p. 121). Menjadikan kekerasan sebagai klimaks sebuah cerita dalam film maupun pemberitaan, dianggap dapat menarik perhatian penerima pesan. Penambahan humor dan kesenangan dalam adegan kekerasan membuat audiens terkadang lupa bahwa yang dilihatnya adalah kekerasan (Haryatmoko, 2007, p. 123)

Film memiliki pesan yang umum tetapi dibatasi oleh kategori umur. Dijelaskan oleh Kompas.com (Aida, 2019) di Amerika klasifikasi umur dikeluarkan oleh Motion Picture Association of America (MPAA), dengan klasifikasi sebagai berikut; G (General), PG (Parental Guidance Suggested), PG-13, R (Restricted), NC-17. Berbeda dengan Amerika, klasifikasi umur di Indonesia dikeluarkan oleh Lembaga Sensor Film Indonesia berdasarkan PP Nomor 18 tahun 2014. Klasifikasinya adalah sebagai berikut; SU (Semua Umur), 13+, 17+.

Meskipun untuk anak-anak, film animasi tidak luput dari adegan kekerasan. Dr. Ian Colman dan Dr. James Kirkbride (2014, p. 2), meneliti film animasi dengan kategori G dan PG pada tahun 1937 sampai tahun 2013. Jurnal yang berjudul "CARTOONS KILL: casualties in animated recreational theater in an objective observational new study of kids' introduction to loss of life" meneliti 45 film animasi terpopuler. Hasil yang didapatkan adalah film animasi untuk anak-anak lebih banyak menampilkan adegan kekerasan dibandingkan film untuk orang dewasa.

Pada penelitian sebelumnya milik Mustafa Turkmen, mendapati hasil bahwa kekerasan secara fisik banyak diperlihatkan dalam film animasi. Dalam penelitiannya Turkmen meneliti 23 film animasi populer berdasarkan website www.boxofficemojo.com. Film-film tersebut dianalisis menggunakan metode analisis isi untuk mengetahui keberadaan pesan kekerasan di dalamnya. Penelitian Turkmen menggunakan lima kategori berdasarkan karakter yang melakukan dan empat kategori berdasarkan bentuk kekerasan. Peneliti akan menggunakan empat kategori bentuk kekerasan milik Turkmen. Empat kategori tersebut adalah: a. Kekerasan fisik, b. Kekerasan verbal, c. Kekerasan tidak langsung, d. Kekerasan terhadap objek (Turkmen, 2016, p. 27). Keempat kategori tersebut dibuat oleh Turkmen dengan menggunakan laporan milik American Psychological Association.

Pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah film animasi anak-anak pemenang piala Oscar tahun 2015-2019. Piala Oscar adalah piala penghargaan bergengsi dalam dunia perfilman, The Academy Award pertama kali diadakan pada tahun 1929 oleh The Academy of Motion Pictures Arts and Sciences. Batasan tahun didasari pada penelitian terdahulu milik Colman dan Kirkbride. Film animasi terakhir dari penelitian mereka adalah film Frozen yang diproduksi tahun 2013. Frozen pada saat itu berhasil memenangkan piala Oscar pada 2014. Dengan begitu

peneliti dapat membatasi penelitian di film pemenang Oscar di tahun berikutnya yaitu Big Hero 6 (2014), Inside Out (2015), Zootopia (2016), Coco (2017), dan Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018) yang menang berurutan di tahun 2015-2019. Selain dari pemenangan Oscar, film-film yang akan diteliti merupakan film yang memiliki jumlah keuntungan cukup besar. Besarnya keuntungan tersebut sebanding dengan banyaknya orang yang menonton kelima film animasi ini.

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi, metode ini dianggap cocok karena analisis isi merupakan metode untuk mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis, objektif, dan kuantitatif terhadap pesan yang tampak (Wimmer & Dominick, 2000:135) (Kriyantono, 2006).

Dari penjelasan di atas peneliti melakukan penelitian terhadap film animasi tahun 2014-2018 yang memenangkan piala Oscar tahun 2015-2019. Film yang masuk sebagai subjek penelitian adalah Big Hero 6 (2014), Inside Out (2015), Zootopia (2016), Coco (2017), dan Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018). Sedangkan objek penelitian adalah pesan kekerasan yang terdapat pada film-film tersebut. Dilakukannya penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk pesan kekerasan dalam film animasi anak-anak yang mendapatkan piala Oscar tahun 2015-2019?

Tinjauan Pustaka

Film

Film kartun adalah film yang menghidupkan gambar-gambar yang telah dilukis. Selain jenisnya, film juga dibedakan berdasarkan genre. Fungsi dari genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film (Pratista, 2017, p. 40). Genre-genre yang populer dalam dua decade ini menurut Himawan Pratista dalam buku Memahami Film adalah sebagai berikut: (2017, p.43-59)

- Aksi
- Bencana
- Biografi / Dokudrama
- Fantasi
- Fiksi Ilmiah
- Horor
- Komedi
- Musikal
- Olahraga
- Perang
- Roman
- Superhero
- Spionase
- Thriller
- Found Footage

Dalam satu film biasanya mencakup lebih dari satu genre. Pemilihan genre biasanya berdasarkan jalan cerita dalam film. Penggabungan genre dapat dikatakan sebagai hal yang wajar karena perlunya menambahkan elemen-elemen lain dalam film untuk membuat cerita lebih menarik. Film untuk anak-anak biasanya bergenre komedi, fantasi, dan musikal.

Selain genre, film juga dibedakan berdasarkan klasifikasi umur yang dikeluarkan oleh lembaga perfilman untuk mengelompokkan film berdasarkan usia kemampuan menerima pesan. Dikutip dari laman berita Kompas.com (2019) di Amerika lembaga yang memberikan klasifikasi usia adalah Motion Picture Association of Amerika dengan klasifikasi sebagai berikut:

- G (General)
- PG (Parental Guidance Suggested)
- PG-13
- R (Restricted)
- NC-17

Klasifikasi umur tidak hanya dilakukan oleh Amerika, Indonesia memiliki Lembaga Sensor Film Indonesia yang bertugas memberikan klasifikasi terhadap film yang masuk ke Indonesia ataupun yang di produksi di Indonesia. Klasifikasi film oleh Lembaga Sensor Film adalah sebagai berikut:

- SU (Semua Umur)
- 13+
- 17+

Animasi adalah sebuah teknik pembuatan film (Nugroho & Pratista, 2018, p. 136). Film animasi berwarna pertama diproduksi oleh Disney yaitu Snow White and the Seven Dwarfs. Film yang diperuntukkan kepada anak-anak biasanya ditandai dengan klasifikasi G, PG atau SU. Klasifikasi tersebut dikarenakan adegan di dalam film dianggap tidak memiliki unsur kekerasan atau minim unsur kekerasan.

Film animasi anak-anak memiliki genre yang tepat untuk ditonton oleh anak-anak. Genre komedi, fantasi, serta musikal menjadi genre yang sering diambil oleh film animasi anak-anak (Pratista, 2017). Industri film animasi anak-anak dikuasai oleh Disney yang telah mengeluarkan film animasi anak-anak seperti, Frozen, Tangled, Toy Story dan masih banyak lagi.

Kekerasan

Logika kekerasan merupakan logika kematian karena bisa melukai tubuh, melukai secara psikologis, merugikan dan bisa menjadi ancaman terhadap integritas pribadi (S.Jehel, 2003:123) (Haryatmoko, 2007, p. 120). Kekerasan merupakan tindakan yang dapat melukai fisik serta psikologis seseorang. Tindakan kekerasan dapat merugikan korban dan berdampak pada kepribadian korban. Terdapat empat jenis kekerasan yang dapat diidentifikasi (Santoso, 2002, p. 11):

- a. Kekerasan terbuka
Kekerasan yang dapat dilihat seperti perkelahian. Tindakan yang dilakukan dapat berupa adu fisik seperti melukai.
- b. Kekerasan tertutup

Kekerasan yang dilakukan secara tidak langsung. Tindakan yang dilakukan melukai perasaan atau mental seseorang dengan cara mengancam atau menghina. Kekerasan yang tidak dapat dilihat oleh mata tetapi dirasakan oleh korban.

- c. Kekerasan agresif
Kekerasan yang dilakukan untuk mendapatkan imbalan. Seperti melakukan tindak kejahatan.
- d. Kekerasan defensif
Berupa tindak kekerasan yang dilakukan untuk melindungi diri dari kekerasan yang lain.

Dalam penelitian Turkmen, kekerasan dibagi dalam empat kategori. Kategori tersebut dibuat berdasarkan laporan American Psychological Association (Turkmen, 2016), yaitu:

- a. Kekerasan Fisik
Merupakan bentuk kekerasan yang dilakukan dengan menggunakan fisik atau untuk melukai fisik seseorang. Contohnya memukul, menedang, menggigit dan lainnya.
- b. Kekerasan Verbal
Merupakan kekerasan yang dilakukan dengan melukai perasaan seseorang menggunakan perkataan kasar atau berteriak kepada korban.
- c. Kekerasan Tidak Langsung
Bentuk kekerasan yang ditujukan berupa tindakan yang secara tidak langsung melukai perasaan korban. Contohnya menyebarkan kebencian kepada orang lain tentang korban.
- d. Kekerasan Terhadap Objek
Bentuk kekerasan yang dilakukan dengan tujuan mengambil objek dari korban. Seperti mencuri atau merampas barang milik orang lain.

Kekerasan dalam sebuah produksi media dipergunakan untuk kepentingan pasar sebagai alat klimaks dalam sebuah cerita (Haryatmoko, 2007, p. 121). Dalam hal ini terdapat tiga kekerasan-estetik atau kekerasan yang dianggap sebagai seni dalam media;

- a. Horror-regresif, kekejaman yang dibuat berdasarkan selera publik atau sang seniman. Sesuatu yang menyeramkan dibuat menarik sebagai sebuah tontonan. Memberikan rasa horor dan merinding pada audiensnya.
- b. Horror-transgresif, menampilkan kekerasan dalam seni dengan sentuhan hal-hal tabu. Berupa kekerasan yang mengarah pada siksaan secara seksual.
- c. Gambar-simbol, menjadikan seni untuk mengubah kekerasan menjadi sesuatu hal yang indah. Penggambaran tindak kekerasan disembunyikan oleh seni, sehingga dianggap lebih manusiawi.

Analisis Isi Kuantitatif

Hasil dari analisis isi dapat digeneralisasi (Eriyanto, 2011, p. 30). Analisis isi dari hasil sampel dapat digeneralisaikan untuk keseluruhan populasi dari subjek yang diteliti. Analisis isi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik dari pesan. Analisis isi dapat digunakan untuk mencari perbandingan isi pesan dari waktu ke waktu, sehingga dapat dilihat tren pesan (Eriyanto, 2011, p. 34). Dalam ranah ilmu komunikasi analisis isi adalah metode utama dalam mempelajari isi media. Lewat analisis isi, peneliti dapat mempelajari gambaran isi, karakteristik pesan dan perkembangan dari suatu pesan (Eriyanto, 2011, p. 11). Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah deskriptif. Pendekatan ini cocok untuk menggambarkan suatu pesan yang terdapat pada sebuah subjek penelitian.

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pesan kekerasan yang ada dalam film animasi anak-anak dan menghitung frekuensi kemunculan pesan kekerasan. Film animasi anak-anak yang memiliki klasifikasi rating G, PG, atau SU. Penggunaan analisis isi sebagai metode penelitian dianggap cocok karena prinsip dari analisis isi yang kuantitatif dapat dipergunakan untuk menghitung frekuensi pesan kekerasan dalam film animasi. Hasil dari analisis isi dapat digeneralisasi sehingga penelitian dapat memilih perwakilan subjek yang nanti hasilnya dapat dianggap umum. Film animasi anak-anak yang diteliti adalah produksi tahun 2014 sampai 2018 yang memenangkan piala Oscar tahun 2015-2019. Pemenangan piala Oscar dianggap baik karena Oscar merupakan acara penghargaan film yang bergengsi dan dipandang baik. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah milik Turkmen yaitu, kekerasan fisik, kekerasan verbal, kekerasan tidak langsung, dan kekerasan terhadap objek. Dari indikator tersebut nantinya akan didapati kekerasan yang ada dalam film-film yang diteliti.

Subjek Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah film animasi anak-anak yang diproduksi tahun 2014 sampai 2018. Film animasi yang masuk kategori G, PG atau SU yang diperuntukan kepada anak-anak. Sampel dari penelitian ini adalah film animasi anak-anak yang memenangkan piala Oscar tahun 2015-2019. Film yang dimaksud adalah Big Hero 6 (2014), Inside Out (2015), Zootopia (2016), Coco (2017), dan Spider-Man: Into the Spider-Verse (2018). Pembatasan tahun dikarenakan adanya penelitian sebelumnya yang menggunakan film animasi anak-anak sampai kepada tahun 2013 yaitu film Frozen, film animasi anak-anak yang merupakan pemenang piala Oscar pada tahun 2014.

Analisis Data

Peneliti akan mendokumentasi subjek penelitian dan mengumpulkannya dalam lembar *coding*. *Coding* dilakukan dengan memberikan angka 0 berarti “tidak” dan 1 berarti “iya” untuk indikator yang ditemukan dalam scene film. Sebelum melakukan analisis diperlukan uji reliabilitas terhadap lembar *coding* sebelum akhirnya peneliti dapat melakukan *coding* lanjutan, reliabilitas dilakukan dengan membandingkan hasil dengan hakim. Dari hasil *coding* yang reliabel akan dianalisis oleh peneliti berdasarkan dari teori yang diuji.

Temuan Data

Perbandingan kekerasan

Tabel 1. Perbandingan kekerasan

Indikator	Frekuensi					
	Film	Big Hero 6	Inside Out	Zootopia	Coco	Spider-Man
Kekerasan Fisik						
Meninju atau Memukul		13	7	2	6	18
Menendang		5	1	4	2	16
Menghancurkan		12	1	1	1	5
Kekerasan Verbal						
Membuat Jengkel		3	12	0	0	0
Berteriak		10	24	6	12	6
Menggunakan kata panggilan Negatif		3	3	9	1	1
Kekerasan Tidak Langsung						
Mengabaikan Korban		1	4	1	1	2
Melakukan perusakan		11	10	4	4	15
Kekerasan Terhadap Objek						
Mengambil benda dari korban dengan paksa		1	0	1	1	1
Merusak benda milik korban dengan sengaja		2	0	0	1	0
Mencuri uang atau benda dari korban		0	1	2	2	1

Dari tabel di atas diperlihatkan bahwa beberapa film mendominasi kekerasan tertentu dibandingkan dengan film lainnya yang diteliti dalam penelitian ini. Pertama adalah kekerasan fisik meninju atau memukul, film Spider-Man memiliki jumlah terbesar yaitu 18 scene dan disusul berikutnya dengan 13 scene yaitu Big Hero 6. Kekerasan fisik kedua yang memiliki jumlah scene terbanyak adalah menendang, Spider-Man mendominasinya dengan 16 scene. Kekerasan fisik ketiga adalah menghancurkan dengan 13 scene yang dimiliki oleh Big Hero 6.

Pada indikator kekerasan verbal jumlah scene terbanyak terdapat pada kekerasan berteriak. Kekerasan verbal berteriak terbanyak dimiliki oleh *Inside Out* dengan 24 scene. Kekerasan verbal yang kedua dengan scene terbanyak adalah membuat jengkel dengan 12 scene. Film yang memiliki scene terbanyak untuk berteriak adalah *Inside Out*. Dalam kekerasan verbal terdapat kekerasan terbanyak ke tiga yaitu menggunakan kata panggilan negatif. Dengan 9 scene, *Zootopia* mendominasi sub indikator tersebut.

Kekerasan tidak langsung paling banyak terjadi adalah melakukan perusakan. Sub indikator melakukan perusakan memiliki scene terbanyak sebesar 15 scene untuk film *Spider-Man*. Sub indikator kedua adalah Mengabaikan korban. Sub indikator ini memiliki total paling tinggi adalah 4 scene yang ada dalam film *Inside Out*.

Kekerasan terhadap objek hanya memiliki 4 sub indikator dan 1 diantaranya tidak ditemukan dalam kelima film yang diteliti. Sub indikator yang paling banyak ditemukan adalah mencuri. Mencuri ada dalam 4 film dari 5 film yang diteliti. Jumlah scene terbanyak adalah 2 yang dimiliki oleh film *Zootopia* dan *Coco*. Subindikator kedua yang sering ditemui adalah mengambil benda milik orang lain dengan paksa. Film *Big Hero 6*, *Zootopia*, *Coco* dan *Spider-Man: Into the Spider-Vers* masing-masing memiliki 1 scene dengan adegan tersebut. sub indikator ketiga tidak sering ditemukan di film-film yang diteliti tetapi memiliki jumlah yang besar dibandingkan film lainnya adalah merusak benda milik orang lain. Film *Big Hero 6* memiliki 2 scene dengan adegan merusak benda milik orang lain.

Analisis dan Interpretasi

Besar angka frekuensi kekerasan fisik pada film animasi anak-anak

Meskipun jumlah kemunculannya berbeda-beda akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa kekerasan fisik tetap ada di dalam film. Dari gambar diagram 4.23. terlihat bahwa kekerasan fisik “meninju atau memukul” dan “menendang” merupakan yang paling tinggi angkanya. Pada penelitian Turkmen indikator kekerasan fisik juga menempati posisi pertama untuk kekerasan yang paling banyak kemunculannya.

Genre aksi adalah genre yang pada dasarnya banyak menampilkan adegan adu fisik karena adanya konflik, serta penokohan protagonis dan antagonis mudah dibedakan (Pratista, 2017, p. 43). Kedua film yang memiliki kekerasan fisik tertinggi memiliki genre aksi. Selain itu kedua film ini memiliki tema yang sama yaitu superhero. Himawan dalam bukunya “Memahami Film” mencantumkan Superhero sebagai sebuah genre yang menggabungkan antara genre aksi, fiksi ilmiah dan fantasi (2017, p. 47). Genre tersebut lebih tepat untuk menggambarkan film *Big hero 6* dan *Spider-Man: Into the Spider-Vers*. Hal tersebut dikarenakan adanya pemetaan sisi baik dan sisi jahat dalam film, serta penonjolan pemeran utama sebagai tokoh baik yang melakukan sesuatu untuk membela kebenaran. Pemilihan genre mempengaruhi frekuensi kemunculan kekerasan fisik dalam film, bahkan untuk film animasi anak-anak

Kekerasan fisik merupakan salah satu jenis kekerasan yang dapat mudah teridentifikasi karena dapat dilihat secara langsung. Santoso dalam bukunya “Teori-teori kekerasan” menyebutkan bahwa kekerasan seperti adu fisik merupakan jenis kekerasan terbuka, kekerasan yang mudah terlihat oleh mata. Tindakan seperti memukul, mendang, mencekik, dan menghancurkan yang paling sering muncul dapat mudah terlihat dalam film. Visual dari film bergenre aksi meskipun merupakan film anak-anak tetap terlihat jelas.

Selain itu kekerasan yang diperlihatkan dalam kedua film ini adalah kekerasan agresif dan defensif secara bersamaan. Tokoh penjahat dalam kedua film tersebut menunjukkan kekerasan agresif, yaitu melakukan tindak kekerasan untuk mendapatkan imbalan (Santoso, 2002, p. 11).

Bentuk kekerasan sebagai penyelesaian konflik film berdasarkan genre

Genre film diluar aksi dalam film animasi anak-anak memiliki jumlah kekerasan fisik yang lebih sedikit. Dibandingkan dengan kedua film diatas, film Inside Out, Zootopia, dan Coco memiliki jumlah frekuensi kemunculan yang kecil. Hal ini dikarenakan konflik serta cara penyelesaiannya berbeda dibandingkan dengan film aksi. Pada film aksi pertarungan menjadi jalan penyelesaian masalah sedangkan di genre lain penyelesaian masalah dilakukan dengan berargumen dan pembuktian tanpa kekerasan fisik.

Kekerasan verbal dalam film animasi anak-anak hadir dalam beberapa bentuk. Dalam film kekerasan verbal terlihat dalam dialog yang dilontarkan oleh karakter dan tulisan yang terlihat. Santoso menyebutkan bahwa kekerasan tertutup adalah tindakan yang dilakukan secara tidak langsung tetapi melukai mental dan perasaan korbannya (2002, p. 11). Dalam hal ini kekerasan verbal sangat menggambarkan hal tersebut. Tindakan seperti perkataan yang dilontarkan oleh pelaku kepada korban yang berakibat pada perasaan dan mental. Akibat yang didapatkan dari tindakan kekerasan verbal dapat berupa kemarahan, kesedihan, rasa bersalah, atau hal lainnya yang berhubungan dengan emosi dan mental seseorang.

Dari hasil pengkodean, kekerasan verbal paling banyak adalah berteriak. Berteriak adalah berseru dengan suara keras. Perkataan yang diucapkan serta emosi yang dirasakan selagi melakukan teriakan menjadi pertimbangan dalam memasukkannya sebagai kekerasan verbal. Emosi seperti marah atau tindakan memarahi dengan berteriak yang memiliki akibat pada perasaan seseorang dimasukkan sebagai bentuk kekerasan verbal. Dari hasil yang didapatkan, hampir seluruh film menjadikan berteriak sebagai kekerasan verbal terbanyak. Film Inside Out merupakan film dengan indikator berteriak paling banyak. Hal ini dikarenakan konflik dalam film tersebut banyak dilakukan dan diselesaikan dengan berargumen selain dari tindakan.

Adanya kekerasan dalam film, dianggap sebagai seni

Sebuah cerita pada umumnya akan melibatkan konflik. Konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang, menyiratkan adanya aksi dan balasan aksi. Dalam buku “Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik” menyebutkan bahwa ada 4 elemen untuk membangun cerita, salah satunya adalah “The Plot” Plot sendiri adalah kumpulan konflik dan penyelesaian yang berujung pada klimaks (Limbong & Simarmata, 2020, p. 211). Sehingga dapat dikatakan bahwa sebuah cerita memang perlu untuk memiliki konflik.

Kekerasan dalam film dibuat untuk keperluan jalannya cerita. Penggunaannya disebut sebagai kekerasan-estetik. Dalam film animasi anak-anak kekerasan-estetik yang ada adalah gambar-simbol, yaitu memasukan penggambaran bentuk kekerasan tetapi ditambahkan elemen lain dalam penyampaiannya sehingga menjadi indah dan manusiawi. Seperti memberikan bentuk tokoh yang menggemaskan serta sentuhan humor untuk mengalihkan kekerasan yang dilakukan dalam film.

Kekerasan verbal dan kekerasan tidak langsung merupakan kekerasan yang dapat melukai perasaan korbannya dan mempengaruhi mentalnya. Kekerasan verbal banyak ditampilkan oleh film-film yang mengandalkan penyelesaian masalah dengan tidak melakukan adu fisik. Sama dengan kekerasan fisik, dalam sebuah film terutama dalam hal ini film animasi anak-anak, kekerasan diakali dengan perpaduan elemen seni yang disebut kekerasan-estetik. Menyembunyikan kekerasan verbal atau tidak langsung dengan penggambaran yang menarik.

Kekerasan objek yang banyak terjadi dalam film adalah mencuri. Dalam film zootopia kekerasan terhadap objek seperti mencuri terasa wajar karena jalan cerita dalam filmnya. Dengan cerita yang berhubungan dengan dunia kepolisian membuat adanya contoh tindakan kejahatan wajar untuk dimasukkan dalam film. Terlebih lagi tokoh yang melakukan merupakan tokoh yang cukup penting dalam film. Dalam film tersebut pencurian memiliki andil dalam jalannya cerita. Sehingga penambahannya dianggap wajar. Karena bila hal tersebut tidak dilakukan maka jalan cerita akan berbeda. Hal ini dapat dikatakan sebagai kekerasan-estetik: gambar-simbol, dimana kekerasan diolah bagaikan seni dalam bercerita sehingga dianggap manusiawi. Dengan menjadikannya kunci dari jalannya cerita, membuat tindakan tersebut dapat diterima oleh penontonnya.

Simpulan

Film merupakan media massa yang dipergunakan untuk tujuan hiburan dan didikan. Memiliki beberapa genre dan teknik pembuat yang dapat membedakan setiap film selain dari jalan ceritanya. Film animasi anak-anak adalah film untuk anak-anak yang dibuat dengan teknik animasi guna memberikan penggambaran akan sebuah cerita menjadi lebih menarik dan imajinatif. Meskipun ditujukan kepada anak-anak. Film animasi anak-anak tetapi memiliki adegan kekerasan dengan berbagai bentuk dan berbagai cara penyampaiannya.

Perlunya konflik dalam sebuah cerita mengibaratkan perlunya kekerasan dalam sebuah cerita. Kekerasan dapat terjadi karena adanya konflik dalam sebuah cerita. Akan tetapi bagi sebuah film yang diperuntukkan kepada anak-anak, kekerasan merupakan hal yang buruk. Adanya kemungkinan terjadi peniruan oleh anak-anak membuat adanya kekerasan dalam tontonan sangat mengkhawatirkan. Hal ini lah yang membuat film diharuskan melewati sensor untuk menentukan klasifikasinya. Akan tetapi klasifikasi tersebut tidak dapat menjamin ketiadaan adegan kekerasan dalam film.

Sangat disayangkan bahwa keberadaan kekerasan dalam film yang seharusnya mempengaruhi klasifikasi film tersebut malah lolos dengan penempatan yang dirasa kurang tepat. Klasifikasi dari MPAA yang menempatkan Big Hero 6 dan Spider-Man dengan PG dirasa kurang tepat, melihat jumlah kemunculan kekerasan fisik yang cukup banyak. Hal yang sama terjadi pada klasifikasi oleh Lembaga Sensor Film Indonesia yang masih menempatkan semua film animasi yang diteliti dalam skripsi ini kecuali Big Hero 6 pada “Semua Umur”. Padahal jelas dicantumkan pada peraturannya bahwa syarat SU adalah tidak adanya adegan kekerasan dan kenyataannya semua film tetap memiliki adegan kekerasan.

Daftar Referensi

- Aida, N. R. (2019, 10 5). *Mengenal Rating Film, Apa Itu R, G, PG, hingga NC-17 agar Tak Salah Tonton*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2019/10/05/164825265/mengenal-rating-film-apa-itu-r-g-pg-hingga-nc-17-agar-tak-salah-tonton?page=all>
- Colman, I., & Kirkbride, J. (2014). CARTOONS KILL: casualties in animated recreational theater in an objective observational new study of kids' introduction to loss of life. *BMJ*, 1-7.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media.
- Haryatmoko. (2007). *Etika Komunikasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi; Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Nugroho, A. D., & Pratista, H. (2018). *Kompilasi Buletin Film Montase Vol.1*. Yogyakarta: Montase Press.
- Oscars.org. (n.d.). *Academy Story*. Retrieved from Oscars: <https://www.oscars.org/academy-story>
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Santoso, T. (2002). *Teori-Teori kekerasan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Turkmen, M. (2016). Violence in Animated Feature Films: Implications for Children. *Educational Process: International Journal*, 22-37.

Wellek, R., & Warren, A. (1956). *Theory of Literature*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.