

# Analisis Isi Kekerasan dalam Film Animasi Despicable Me 3

Poppy Wahyuni, Chory Angela Wijayanti, Daniel Budiana, Prodi Ilmu Komunikasi,  
Universitas Kristen Petra Surabaya

*poppyyang1107@gmail.com*

## Abstrak

Dengan adanya fenomena film animasi anak yang menampilkan kekerasan dan beredar di masyarakat, peneliti menemukan satu film animasi yang menarik untuk diteliti yaitu *Despicable Me 3*. Film ini menimbulkan konspirasi Freemason dan menimbulkan pro kontra dalam masyarakat, namun mampu meraih beberapa penghargaan dan berada di puncak Box Office Amerika dan bioskop Indonesia pada Juli 2017, hingga meraih 3,8 juta penonton dalam dua pekan. 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 frekuensi kekerasan fisik menduduki yang tertinggi yaitu sebanyak 45 kali dari total 66 kali muncul adegan kekerasan dalam 28 scene dengan total scene 78. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 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 dianggap lebih sebagai media hiburan ketimbang media pembujuk, film mempunyai kekuatan bujukan atau persuasi yang besar. Kritik publik dan dengan adanya lembaga sensor juga menunjukkan bahwa sebenarnya film sangat berpengaruh besar (Rivers, 2003, p.110). Film berperan sebagai pembentuk budaya massa (McQuail, 1987, p.13). Melalui film, penonton diajak untuk menerima data, fakta, pandangan, dan pikiran dalam kemasan realita sebuah film.

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, p.124), ada tiga kesimpulan menarik yang perlu diperhatikan adalah mempresentasikan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif, memperlihatkan secara berulang tayangan kekerasan yang dapat menyebabkan ketidakpekaan terhadap kekerasan dan penderitaan korban, tayangan kekerasan

dapat meningkatkan rasa takut sehingga akan menciptakan representasi dalam diri pemirsa (Haryatmoko, 2007, p.124).

Menurut Santoso (2002, p.11) kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku baik yang terbuka (*overt*) contoh: perkelahian atau yang tertutup (*covert*) adalah kekerasan yang dilakukan tersembunyi atau tidak dilakukan langsung seperti perilaku mengancam, baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*defensive*) adalah kekerasan yang dilakukan sebagai tindakan perlindungan diri, kekerasan agresif adalah kekerasan yang dilakukan tidak untuk melindungi tetapi untuk mendapatkan sesuatu.

Kekerasan sering terkait dengan penggambaran dalam media. (Michaud, 1978, p.51). Gambar membuat kekerasan menjadi biasa karena menghadirkan yang umum dan normal dalam dunia tontonan yang diatur sedemikian rupa sehingga pemirsa dibiasakan tidak bias melakukan apa-apa. (Michaud, 1978, p.51). Kekerasan dalam film, fiksi, siaran, dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utamanya ialah mengejar *rating* program tinggi dan sukses pasar. (Michaud, 1978, p.51) Program yang berisi kekerasan sangat jarang mempertimbangkan aspek pendidikan, atis, dan efek traumatisme penpnton (Michaud, 1978, p.51).

Berbagai definisi telah diberikan oleh peneliti mengenai apa yang dimaksud dengan "kekerasan".Namun teori definisi kekerasan yang dipilih untuk meneliti penelitian ini adalah dari *American Psychiatric Association* (1993) dimana mencakup semua aspek, dimana dituliskan dalam Jurnal Mustafa Turkmen, yaitu mendefinisikan kekerasan sebagai situasi langsung atau kronis yang membahayakan kesehatan psikologis, sosial atau fisik individu dan kelompok. (Turkmen, 2016).

Dengan adanya fenomena perfilman yang menampilkan adegan-adegan kekerasan telah banyak beredar dimasyarakat, peneliti menemukan satu film yang menarik untk diteliti. Film tersebut adalah film animasi yang berjudul *Despicable Me 3*. Film ini diproduksi oleh Universal Pictures, dengan disutadarai oleh Pierre Coffin, Kyle Balda, dan Eric Guillon. Sedangkan skenario filmnya ditulis oleh Ken Daurio dan Cinco Paul. Film *Despicable Me 3* merupakan sekuel *Despicable Me* dan *Despicable Me 2* yang telah dirilis pada 2013.(rottentomatoes.com, 2017)

Keunikan dari film *Despicable Me 3* ini adalah adanya kontroversi tentang gambaran "Illuminati" atau Dajjal dalam karakter minion yang hanya memiliki satu mata saja. Namun meskipun terdapat kontroversi seperti itu dalam masyarakat, namun film *Despicable Me 3* ini mendapatkan penghargaan *Nickelodeon Brazil Kids' Choice Award for Favorite Animation Film*, dan Pharrel Williams seorang musisi atau penyanyi Amerika bersedia menciptakan satu *single* baru untuk seri film *Despicable Me 3*. (google.com, 2017)

Dalam penelitian film *Despicable Me 3* yang kontroversial dengan adanya gambaran “*Illuminati*” ini, peneliti menggunakan metode Analisis Isi. Menurut Ashadi Siregar dalam analisis isi, kajian isi media disebut objektif jika ketentuan-ketentuan dalam instrumen yang digunakan dirumuskan dengan kriteria yang dapat menghindari multi interpretasi, sehingga pengkaji berbeda yang menjalankan instrumen yang sama atas obyek yang sama akan memperoleh data dan kesimpulan yang sama, dengan derajat eror yang rendah. (Siregar, 2006, p.15). Sementara unsur kuantitatif yang menjadi ciri kajian analisis isi terlihat dari hasilnya yang diwujudkan dalam angka, dapat berupa distribusi frekuensi, tabel kontingensi koefisien korelasi, atau lainnya. Analisis isi terbagi atas 2 jenis yaitu analisis isi kuantitatif dan analisis kualitatif. (Siregar, 2006, p.15)

Analisis Isi Kuantitatif menurut Barelson dan Kerlinger, analisis isi merupakan komunikasi secara sistematis, obyektif, dan kuantitatif terhadap pesan yang tampak (Wimmer Dominick, 2003, p.135). Maka dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis isi yang bersifat kuantitatif karena peneliti melakukan penelitian untuk mendapatkan hasil temuan frekuensi dari masing-masing bentuk kekerasan dalam film *Despicable Me 3* dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis bentuk-bentuk kekerasan apa yang muncul dan frekuensinya. (Kasiram, 2008, p.149) (statistikian.com, 2012)

Film animasi *Despicable Me* ini juga telah diteliti oleh peneliti lain. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Zaeirena Humairoh dimana peneliti tersebut meneliti tentang analisis semiotika dengan judul propaganda *Illuminati* dalam Film Animasi *Despicable Me*, yang merupakan sekuel terdahulu. Dalam penelitian tersebut, peneliti ingin meneliti apa saja bentuk propaganda *Illuminati* dalam film *Despicable Me*, dan mengetahui bagaimana konstruksi terhadap simbol-simbol *Illuminati* dalam film *Despicable Me*. Pada penelitian tersebut, peneliti menggunakan metode kualitatif dan analisis data yang dilakukan berupa analisis semiotik. Berbeda dengan penelitian *Despicable Me 3* ini yang bersifat kuantitatif dan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bentuk kekerasan apa saja yang muncul beserta frekuensinya dengan metode Analisis Isi. Kaitannya antara penelitian oleh Zaerina Humairoh yaitu dapat melihat hubungan atau kaitan antara konstruksi simbol *Illuminati* dengan konten kekerasan yang muncul pada film animasi dengan rating Semua Umur (SU), yaitu *Despicable Me* yang disusul dengan sekuel selanjutnya yaitu *Despicable Me 3*.

Selain itu alasan lain dari pemilihan film *Despicable Me 3* untuk penelitian adalah karena *Despicable Me 3* merupakan salah satu film animasi Hollywood yang menguasai bioskop Indonesia pada bulan Juli 2017 dan disusul beberapa film animasi lainnya seperti *Spider Man : Homecoming* dan *War for the Planet of the Apes*. (m.cnnindonesia.com, 2017). Pada bulan Juli 2017 *Despicable Me 3* mampu meraih jumlah penonton sebanyak 3,8 juta penonton selama dua pekan penayangan yang mengalahkan jumlah penonton dari film *Ten : The Secret Mission* yang sebanyak 27.890 penonton. (m.cnnindonesia.com, 2017). Selain itu *Despicable Me 3* juga menjadi favorit penonton, film *Despicable Me 3* berhasil berada di puncak Box Office Hollywood

(entertainment.kompas.com, 2017). Film animasi *Despicable Me 3* ini juga berhadiah meraih penghargaan Nickelodeon Brazil Kids' Choice Award for Favorite Animation Film. (google.com, 2017).

Maka dari film animasi *Despicable Me 3* ini, bentuk kekerasan apa saja yang muncul dan berapa frekuensi muncul adegan kekerasan dalam film animasi *Despicable Me 3 2017* 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.2 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 GIF*, *Java-Script*, *Streaming*, dan yang sangat populer hingga saat ini yaitu *Flash* (Ramdhan, 2006, p.7).

#### B.2 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.2 Animasi Digital

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

#### D.2 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 di scan

dengan scanner biasa atau 3D scanner, kemudian proses pembuatan objeknya dilakukan di komputer dengan menggunakan *software* (Ramdhan, 2006, p.8).

## Kekerasan

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 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).

- 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).

- Verbal

Kekerasan verbal merupakan kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap mental korban, contoh mengejek, sengaja menjengkelkan, menyebarkan, berteriak berteriak, menakutkan, menggunakan julukan buruk, bersumpah, menghina yang memalukan menyinggung korban dan keluarga, menyatakan atau menyiratkan keterbelakangan mental, mengancam. (Turkmen, M. (2016). “

- 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).

- 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 *Despicable Me 3*. 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 *Despicable Me 3* dibutuhkan teknik Analisis Isi, karena teknik ini untuk mengetahui jenis kekerasan apa saja yang muncul dalam film *Despicable Me 3*. 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).

Selain

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film animasi *Despicable Me 3*. Sedangkan objek penelitian adalah adegan kekerasan dalam film *Despicable Me 3*. Peneliti mengamati gambar yang ditampilkan oleh subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah film animasi *Despicable Me 3*. Sedangkan sampel yang di ambil adalah *scene* dalam film animasi *Despicable Me 3*, dimana jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 78 *scene* film *Despicable Me 3*

### 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 :

CR = Coeficient Reliability

M = Jumlah pertanyaan yang disetujui oleh pengkoding (hakim) dan priset.

N1,N2 = Jumlah pertanyaan yang diberi kode oleh pengkoding (hakim) dan priset.

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 (Krippendorf, 1991, p.234).

## Temuan Data

### Uji Reliabilitas pada Sampel

Berikut ini adalah hasil temuan data dari penelitian analisis isi kekerasan dalam film Despicable Me 3, dimana dilakukan koding antara pengkoder 1 yaitu hakim dan pengkoder 2 yaitu peneliti sendiri dan temuan data yang ada diuji dengan uji reliabilitas, berikut hasilnya :

Tabel 4.2 Koefisien Reliabilitas

Tabel Koefisien Reliabilitas		
Bentuk Kekerasan	Indikator	Reliabilitas
Fisik	Meninju	0,97
	Menendang	0,89
	Melempar	0,98
	Mendorong	0,89
	Menjambak	1
	Menusuk	0,99
	Melukai dengan senjata	0,87
	Membunuh	0,99
	Mencekik	0,97
	Melempar	0,93
	Menggigit	0,96
	Memukul	0,84
	Menghancurkan	0,88
	Menyeret	1
	Membakar	0,99
Membuat pingsan	0,94	

Verbal	Mengina	0,83
	Membentak	0,89
	Labeling	1
	Fitnah	1
	Gossip	1
Terhadap Objek	Mencuri	0,96
	Merusak	0,91
Tidak Langsung	Meninggalkan	1
	Mengabaikan	0,99
	Menolak	0,99
	Mengatur	1
	Mengganggu	1
	Vandalism	1

Pada tabel koefisien reliabilitas diatas, menunjukkan bahwa indikator-indikator bentuk kekerasan fisik yaitu meninju sebesar 0,97 (reliabel), mendorong sebesar 0,89 (reliabel), menampar sebesar 0,98 (reliabel), mendorong 0,89 (reliabel), menjambak sebesar 1 reliabel), menusuk sebesar 0,99 (reliabel), melukai dengan senjata sebesar 0,87 (reliabel), membunuh sebesar 0,99 (reliabel), mencekik sebesar 0,97 (reliabel), melempar sebesar 0,93 (reliabel), menggigit sebesar 0,96 (reliabel), memukul sebesar 0,84 (reliabel), menghancurkan sebesar 0,88 (reliabel), menyeret sebesar 1 (reliabel), membakar sebesar 0,99 (reliabel), membuat pingsan sebesar 0,94 (reliabel).

Sedangkan bentuk kekerasan verbal, sebagai berikut ; menghina sebesar 0,83 maka dianggap reliabel, membentak sebesar 0,89 maka dianggap reliabel, labeling sebesar 1 maka dianggap sempurna atau sangat reliabel, fitnah sebesar 1 maka dianggap sempurna atau sangat reliabel, dan gossip sebesar 1 maka dianggap sangat reliabel.

Bentuk kekerasan terhadap objek memiliki hasil yang reliabel, yaitu mencuri sebesar 0,96 maka dianggap reliabel dan indikator merusak sebesar 0,91 maka dianggap reliabel.

Bentuk kekerasan yang terakhir adalah kekerasan tidak langsung dimana, indikator meninggalkan sebesar 1 maka dianggap sempurna atau sangat reliabel, indikator mengabaikan sebesar 0,99 maka dianggap reliabel, indikator menolak sebesar 0,99 maka dianggap reliabel, indikator mengatur sebesar 1 maka reliabel sempurna, mengganggu sebesar 1 maka dianggap reliabel sempurna dan indikator terakhir adalah vandalism sebesar 1 yang dianggap sangat reliabel.

### Frekuensi Bentuk Kekerasan Fisik

Berikut ini adalah hasil perhitungan frekuensi bentuk kekerasan fisik yang muncul pada film *Despicable Me 3* :

Tabel 4.3 Kekerasan Fisik dalam Film Despicable Me 3

Indikator	Frekuensi
Meninju	3
Menendang	6
Menampar	0
Mendorong	8
Menjambak	0
menusuk	0
Melukai dg senjata	5
Membunuh	0
Mencekik	2
Melempar	5
Menggigit	2
Memukul	5
Menghancurkan	5
Menyeret	0
Membakar	0
Membuat Pingsan	4
<b>Total</b>	<b>45</b>

Kekerasan fisik merupakan bentuk kekerasan yang muncul paling banyak dalam film Despicable Me 3. Dari total sampel sebanyak 78 *scene*, terdapat 28 *scene* yang menayangkan adegan kekerasan. Total frekuensi adegan kekerasan adalah 66 kali, namun yang tertinggi adalah frekuensi bentuk kekerasan fisik yaitu sebanyak 45 kali dalam 66 kali munculnya adegan kekerasan pada 28 *scene* dari total sampel 78 *scene*.

Dapat dilihat pada tabel 4.2 dalam jenis kekerasan fisik bahwa, indikator mendorong sebagai bentuk kekerasan fisik yang paling banyak muncul dalam film Despicable Me 3 yaitu sebanyak 8 kali. Melukai dengan senjata adalah tindak kekerasan fisik yang menolak tubuh korban dari berbagai sisi tanpa menggunakan alat atau media dan dapat mengakibatkan perpindahan posisi atau hingga korban jatuh. Berikut adalah contoh gambar *scene* yang menunjukkan kekerasan fisik mendorong :



Gambar 4.2 Penjaga Kantor AVL mendorong Gru dan Lucy dari pesawat

Gambar diatas merupakan *scene* 26 terlihat Penjaga kantor AVL mendorong Gru dan Lucy keluar dari pesawat AVL karena Gru dan Lucy dipecat oleh Nona Vinci, dan mengakibatkan mereka jatuh dari pesawat AVL.

### Frekuensi Bentuk Kekerasan Verbal

Berikut ini adalah hasil perhitungan frekuensi bentuk kekerasan verbal yang muncul pada film *Despicable Me 3* :

Tabel 4.5 Kekerasan Verbal dalam Film *Despicable Me 3*

Indikator	Frekuensi
Menghina	7
Membentak	4
Labelling	1
Fitnah	0
Gossip	0
<b>Total</b>	<b>12</b>

Kekerasan verbal merupakan bentuk kekerasan yang muncul paling banyak kedua dalam film *Despicable Me 3*. Dari total sampel sebanyak 78 *scene*, terdapat 28 *scene* yang menayangkan adegan kekerasan. Total frekuensi adegan kekerasan adalah 66 kali, namun yang tertinggi kedua adalah frekuensi bentuk kekerasan verbal yaitu sebanyak 12 kali dalam 66 kali munculnya adegan kekerasan pada 28 *scene* dari total sampel 78 *scene*.

Pada kekerasan Verbal indikator tertinggi pertama adalah pada menghina, dimana terdapat 7 kali frekuensi menghina dalam film *Despicable Me 3*. Menghina merupakan tindakan kekerasan verbal yang dilakukan dengan cara mencela atau berkata-kata yang menunjukkan penghinaan atau meremehkan. Berikut ini gambar *scene* yang menayangkan kekerasan verbal menghina :



Gambar 4.32 Nona Vinci Menghina mantan ketua AVL

Gambar diatas terlihat Nona Vinci menghina mantan ketua AVL dengan kalimat “Kau sudah tua, gemuk, kau pension”. Karena Nona Vinci merasa

sombong karena diangkat menjadi ketua baru AVL yang mengakibatkan kesedihan oleh mantan ketua AVL .

## Analisis dan Interpretasi

Dilihat dari hasil temuan data, diman kekerasan fisik merupakan kekerasan yang memiliki frekuensi tertinggi dimana indikator mendorong merupakan indikator yang berfrekuensi paling tinggi dalam bentuk kekerasan fisik dimana muncul sebanyak 8 kali. Mendorong merupakan kekerasan fisik yang dilakukan tanpa membutuhkan media atau alat tertentu, jadi film *Despicable Me 3* kekerasan fisik lebih banyak dilakukan saat jarak dekat antar tokoh dan kekerasan tersebut muncul saat salah satu dari tokoh tersebut berusaha untuk melakukan pertahanan atau pembelaan terhadap dirinya dari apa yang dilakukan oleh tokoh lainnya. Penggunaan alat atau senjata tidak terlalu sering muncul dalam adegan kekerasan fisik pada film *Despicable Me 3*. Menurut pengalaman peneliti, biasanya adegan kekerasan yang banyak tanpa menggunakan alat atau senjata terdapat pada film-film drama atau sinetron, sedangkan pada film *action* atau kartun atau animasi terutama film buatan luar negeri, biasanya sangat intens dalam penggunaan alat atau senjata saat menayangkan adegan kekerasan.

Bentuk kekerasan yang mendominasi kedua pada film *Despicable Me 3* ini adalah bentuk kekerasan verbal yang muncul sebanyak 12 kali dalam 28 scene yang didalamnya muncul kekerasan. Kekerasan verbal yang muncul dalam film *Despicable Me 3* ini adalah kekerasan verbal pada indikator menghina yang dimana penghinaan dilakukan oleh pelaku berkaitan dengan penghinaan sifat (non fisik) yang ditujukan pada korban, seperti pecundang, bodoh, payah, membosankan. Kekerasan verbal yang dilakukan oleh pelaku dilakukan dengan serius dan bukan bertujuan untuk menghibur atau sebagai bahan bercanda. Kekerasan verbal muncul dalam film ini sebagai drama, dimana untuk menumbuhkan emosional pemirsa, seperti fungsi film seperti menyebarkan hiburan, menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, dan sajian teknis lainnya pada masyarakat umum (McQuail, 1987, p.13).

## Simpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa frekuensi adegan kekerasan dalam film animasi *Despicable Me 3* ini cukup rendah yaitu pada angka 66 kali dengan frekuensi tertinggi adalah bentuk kekerasan fisik yang muncul sebanyak 45 kali dan muncul pada 28 *scene*, dimana tidak sampai dari separuh total *scene* yaitu 78 *scene*. Presentase munculnya kekerasan dalam film *Despicable Me 3* ini adalah 35%. Dengan didapatkannya data tersebut, dapat disimpulkan bahwa film animasi ini memberikan contoh bentuk kekerasan daripada memenuhi kebutuhan penonton akan hiburan, sebagaimana seperti salah satu fungsi film yaitu sebagai media hiburan. Walaupun film animasi ini termasuk film yang memiliki rating Semua Umur (SU), namun pada hasil penelitian ini, terdapat adegan-adegan kekerasan tetap ditayangkan, dimana bentuk kekerasan yang mendominasi pada film ini adalah bentuk kekerasan fisik yaitu pada angka 45 dan disusul dengan kekerasan verbal yang mencapai 12 kali.

Melalui penelitian ini telah diketahui frekuensi adegan kekerasan pada film *Despicable Me 3*. Ada baiknya penelitian ini dilanjutkan dengan meneliti representasi kekerasan terhadap kejahatan pada film animasi *Despicable Me 3*. Dengan menggunakan metode semiotika dan pendekatan kualitatif serta dilengkapi dengan teori kekerasan, teori film dan media massa.

## Daftar Referensi

- Bungin, Burhan. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT Raya Grafindo Persada.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi : Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Haryatmoko.(2007). *Etika Komunikasi, Manipulasi Media, Kekerasan dan Pornografi*. Yogyakarta:Kanisius.
- Kasiram, Moh. (2008). *Metodologi Penelitian*. Malang : UIN-Malang Pers.
- Krippendorff, Kalus. (1991). *Analisis Isi : Pengantar Teori dan Metodenya*. Rajawali Press.
- McQual. Denis. (1987). *Mass Communication Theory (Teori Komunikasi Massa)*. Jakarta: Erlangga.
- Rakhmat, Jalaludin. (2003). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Ramdhan, Arief. (2006). *Jam Belajar Komputer 3D Studio Max 7*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Rivers, William L, Jay W. Jensen, Theodore Peterson. (2003). *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta Timur : Prenada Media.
- Santoso, T. (2002). *Teori – Teori Kekerasan*, Cetakan Pertama. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Wimmer, Roger D. Dominick., Joseph.R. (2002). *Mass Media Research*
- Wimmer, Roger D. Dominick., Joseph.R. (2002). *Mass Media Research*. New York : Wadsworth Publishing Company.

### Sumber Jurnal :

- Turkmen, M. (2016). “*Violence in Animated Feature Films: Implication for Children*”. *Educational Process: International Journal*. 5, (1), 22-37.

### Sumber Non Buku :

- Rottentomatoes.com. (2017) *Despicable Me 3*. Rotten Tomatoes. 30 Juni 2017. 9 Juli 2018. [https://www.rottentomatoes.com/m/despicable\\_me\\_3/](https://www.rottentomatoes.com/m/despicable_me_3/)
- Despicable Me 3 Pimpin Box Office Akhir Pekan*. CNN Indonesia. 3 Juli 2017. 11 Juli 2018. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20170703102307-220-225347/despicable-me-3-pimpin-box-office-akhir-pekan>
- Pengertian dan Penjelasan Penelitian Kuantitatif – Lengkap. 14 Oktober 2012. 11 Juli 2018. <https://www.google.co.id/amp/s/www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kuantitatif.html>