



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Ditemukan beberapa penelitian yang similar atau mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini, yaitu tentang kekerasan yang ada dalam film kartun. Berikut ini merupakan beberapa penelitian terdahulu yang akan ditinjau dan dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

2.1.1. Penelitian Sejenis Terdahulu 1

Penelitian pertama adalah skripsi yang berasal dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, program studi Ilmu Komunikasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”. Skripsi ini dibuat oleh Rezha Pradana Try Wicaksana dengan judul “Representasi Kekerasan Dalam Film Kartun Bernard Bear Versi DVD” pada tahun 2011. Skripsi ini dibuat menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan sifat penelitian deskriptif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruksi realitas sosial. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekerasan yang sering muncul pada film Bernard Bear versi DVD. Film Bernard Bear dianalisis menggunakan model semiotika John Fiske. Hasil dari penelitian ini menunjukkan film kartun Bernard Bear mengandung kekerasan nonverbal dan fisik melalui tokoh utamanya,

yaitu Bernard. Kekerasan nonverbal dalam film ini adalah mengolok-olok lawan bicara sehingga emosi, marah, dan tersinggung. Kekerasan fisiknya antara lain adalah memukul dan menendang.

2.1.2. Penelitian Sejenis Terdahulu 2

Penelitian kedua adalah skripsi yang berasal dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi ini dibuat oleh Turgiyanti pada tahun 2012 dengan judul “Kekerasan Pendidikan Anak Dalam Tayangan Film Kartun Crayon Shin-Chan (Suatu Analisis Semiotika)”. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika Peirce. Penelitian ini dibuat dengan pendekatan kualitatif dan sifatnya deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kekerasan pendidikan anak di dalam film kartun Crayon Shin-Chan. Peneliti menganalisis film kartun Crayon Shin-Chan menggunakan teori semiotika Peirce. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pendidikan yang tidak baik untuk ditayangkan sebagai film anak-anak. Kekerasan yang terjadi dalam film ini adalah kekerasan verbal juga nonverbal. Metode pendidikan yang salah membuat anak melakukan perlawanan terhadap orang tua. Selain itu juga terdapat hukuman fisik dan perlakuan tidak baik yang dilakukan orang tua terhadap anak.

Jika dibandingkan dengan dua penelitian di atas dapat ditemukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang saat ini sedang dibuat. Penelitian ini memang sama-sama menggunakan analisis semiotika dan

ingin mengetahui makna yang dikonstruksi dalam kedua film yang menjadi objek penelitian di atas. Penelitian ini juga sama-sama meneliti kartun dan representasi kekerasan di dalamnya. Penelitian kedua menggunakan analisis semiotika Peirce. Sedangkan penelitian pertama menggunakan model semiotika John Fiske. Hal baru dan berbeda yang ditawarkan oleh penelitian yang dilakukan penulis terletak pada objeknya. Penulis memilih film kartun yang diproduksi oleh orang-orang Indonesia dan ditayangkan di Indonesia. Sedangkan kedua penelitian terdahulu di atas mengambil film kartun dari luar negeri yang ditayangkan di Indonesia.

Tabel 2.1

Matriks Penelitian Sejenis Terdahulu

No.	Item	Rezha Pradana Try Wicaksana	Turgiyanti	Maya Safira
1.	Judul	Representasi Kekerasan Dalam Film Kartun Bernad Bear Versi DVD (Studi Semiotik Representasi Kekerasan Dalam Film Kartun Bernard Bear Versi DVD)	Kekerasan Pendidikan Anak Dalam Tayangan Film Kartun Crayon Shin-Chan (Suatu Analisis Semiotika)	Representasi Kekerasan Dalam Film Kartun Keluarga Somat di Media Televisi (Analisis Semiotika Terhadap Film Kartun)
2.	Tujuan Penelitian	Mengetahui	Mengetahui	Mengetahui

		kekerasan yang sering muncul pada film Bernard Bear versi DVD.	bagaimana kekerasan pendidikan dalam film kartun Crayon Shin-Chan.	bagaimana kekerasan direpresentasikan dalam film kartun Keluarga Somat episode Gara-Gara Facebook, Main Petasan, Penakut, Bertukar Rumah, dan Gara-Gara HP Baru.
3.	Metode Penelitian	Analisis model semiotika John Fiske	Analisis semiotika Peirce	Analisis semiotika Peirce
4.	Teori/Paradigma	Teori konstruksi realitas sosial	Teori Semiotika Peirce/konstruktivis	Teori Konstruksi Realitas Sosial dan Teori Semiotika Peirce/konstruktivis
5.	Jenis/Sifat	Kualitatif/deskriptif	Kualitatif/deskriptif	Kualitatif/deskriptif
6.	Hasil Penelitian	Film Bernard Bear mengandung kekerasan nonverbal dan fisik. Contoh kekerasan nonverbal dalam film ini adalah	Dalam film kartun Crayon Shin-Chan terdapat pendidikan yang tidak baik untuk ditayangkan sebagai film anak-anak. Kekerasan yang	

		mengolok-olok lawan bicaranya. Sedangkan keerasan fisiknya adalah memukul dan menendang.	terjadi dalam film ini adalah kekerasan verbal juga nonverbal.	
--	--	---	---	--

2.2. Konsep-Konsep yang Digunakan

2.2.1. Film

Film pertama kali muncul di Amerika Serikat pada tahun 1903. Film tersebut adalah *The Life of an American Fireman* dan *The Great Train Robbery*. Kedua film ini dibuat oleh Edwin S. Porter. Pada saat itu durasi film ini hanya 11 menit, tetapi film ini sudah dianggap sebagai film cerita pertama. Selanjutnya pada tahun 1906 muncul film feature yang bersamaan dengan munculnya bintang film dan Hollywood. Setelah itu barulah muncul film komedi bisu yang hanya terdiri dari gambar. Film bisu ini diciptakan oleh Mack Sennet dengan comedian terkenal Charlie Chaplin. Film bicara baru dibuat pada tahun 1929 di Broadway.

Di paragraf sebelumnya adalah sedikit sejarah perkembangan film di Amerika Serikat. Di Indonesia sendiri film yang pertama diproduksi adalah *Lady van Java*. Film ini diproduksi di Bandung pada tahun 1926. Film ini masih merupakan film bisu atau film tanpa suara. Film bicara pertama setelah itu muncul dengan judul *Terang Bulan*. Pada masa ini, industri perfilman Indonesia masih dikuasai oleh orang Belanda dan Cina

dan selanjutnya berpindah tangan ke orang Jepang. Namun pada tanggal 6 Oktober 1945, akhirnya perusahaan perfilman yang dikuasai oleh Jepang berpindah tangan ke Indonesia. Oleh karena itu, terbentuklah Berita Film Indonesia (BFI). BFI kemudian berganti nama menjadi Perusahaan Film Nasional.

Film atau *motion pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor (Ardianto, Komala, & Karlinah, 2014:143). Film selain bertujuan untuk meghibur juga bisa digunakan sebagai media edukasi. Masyarakat bisa mendapatkan informasi dari film yang ditontonnya. Film juga mempunyai fungsi persuasif. Film dapat digunakan untuk membujuk masyarakat untuk melakukan pesan yang terkandung di dalamnya. Oey Hong Lee dalam Sobur (2013:126) mengatakan bahwa dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial, dan demografi.

Film tentunya mempunyai karakteristik yang membedakannya dengan media lain. Karakteristik film adalah (Ardianto, Komala, Karinah, 2014:145):

1. Layar yang luas/lebar

Film dan televisi sama-sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Layar film yang luas

telah memberi keleluasaan penontonnya untuk melihat adegan-adegan yang disajikan dalam film.

2. Pengambilan gambar

Pengambilan gambar atau shot dipakai untuk memberi kesan artistic dan suasana sesungguhnya sehingga film menjadi lebih menarik. Perasaan kita akan tergugah melihat seseorang (pemain film) sedang berjalan di gurun pasir pada tengah hari yang amat panas. Di samping itu, melalui *pano-ramic shot*, kita sebagai penonton dapat memperoleh sedikit gambaran, bahkan mungkin gambaran yang cukup tentang daerah tertentu yang dijadikan lokasi film sekalipun kita belum pernah berkunjung ke tempat tersebut.

3. Konsentrasi penuh

Di saat kita menonton film di bioskop, pikiran dan perasaan kita tertuju pada alur cerita. Dalam keadaan demikian emosi kita juga terbawa suasana, Kita akan tertawa terbahak-bahak manakala ada adegan film lucu atau sedikit senyum apabila ada adegan yang menggelitik. Namun dapat pula kita menjerit ketakutan bila adegan menyeramkan dan bahkan menangis melihat adegan menyedihkan.

4. Identifikasi psikologis

Karena penghayatan kita yang amat mendalam, seringkali secara tidak sadar kita menyamakan pribadi kita dengan salah seorang

pemeran dalam film. Menurut Effendy, gejala ini menurut ilmu jiwa sosial disebut sebagai identifikasi psikologis. Pengaruh film terhadap jiwa manusia tidak hanya sewaktu atau selama duduk di gedung bioskop, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama, misalnya peniruan terhadap cara berpakaian atau model rambut. Hal ini disebut imitasi. Kategori penonton yang mudah terpengaruh itu biasanya adalah anak-anak dan generasi muda, meski kadang-kadang orang dewasa pun ada. Tetapi bila yang ditiru adalah cara hidup yang tidak sesuai dengan norma budaya bangsa Indonesia, tentu akan menimbulkan masalah.

Ada pun jenis-jenis film (Ardianto, Komala, Karinah, 2014:148):

1. Film Cerita

Film cerita (*story film*) adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambarnya.

2. Film Berita

Film berita atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan

kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*). Kriteria berita itu adalah penting dan menarik. Film berita dapat langsung terekam dengan suaranya atau film beritanya bisu, pembaca berita yang membacakan narasinya.

3. Film dokumenter

Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*). Film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatnya) mengenai kenyataan. Biografi seseorang yang memiliki karya pun dapat dijadikan sumber bagi dokumenter.

4. Film Kartun

Film kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan para tokohnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba penontonnya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, film kartun juga bisa mengandung unsur pendidikan. Minimal akan terekam bahwa kalau ada tokoh jahat dan tokoh baik maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang.

Pada penelitian ini, penulis memilih film kartun sebagai objek penelitiannya. Titik berat pembuatan film kartun adalah seni lukis

(Effendy, 2000:216). Ide untuk menciptakan film kartun datang dari para seniman pelukis. Teknologi cinematography membuat mereka ingin menghidupkan gambar dalam lukisan mereka. Satu per satu gambar dilukis lalu dipotret dan diputar dalam sebuah proyektor film. Seperti itulah proses pembuatan film kartun. Film kartun yang terkenal adalah buatan Walt Disney. Namun ternyata dia bukanlah orang pertama yang membuat film kartun. Edwin S. Porter adalah orang pertama yang membuat film kartun pada tahun 1905. Film kartun mempunyai hubungan kuat dengan fantasi. Dalam buku *Animation Unleashed* dikatakan bahwa animasi dan fantasi adalah pasangan yang serasi (Besen, 2008:18). Namun animasi juga sering digunakan untuk menceritakan atau membuat ulang peristiwa yang benar-benar terjadi (Wyver, 1989:98). Jadi film kartun tidak sepenuhnya berdasarkan sesuatu yang fiksi. Film kartun juga bisa dibuat berdasarkan kejadian nyata.

Film kartun atau animasi mempunyai banyak alat komunikasi di dalamnya, termasuk *design, editing*, dan suara (Besen, 2008:14). Semua elemen dalam sebuah film kartun atau animasi dapat digunakan untuk berkomunikasi. Pembuat sebuah film kartun memegang kontrol secara penuh terhadap semua elemen yang ada di dalamnya. Namun kekuatan film kartun dalam berkomunikasi adalah melalui gerakan. Ini adalah salah satu kelebihan film kartun dibandingkan dengan jenis film lainnya. Dalam film kartun, gerakan sebuah karakter dapat dikontrol secara penuh

dan tidak ada batasan dalam gerakan sebuah karakter. Oleh karena itu, pesan dapat dikomunikasikan melalui gerakan.

Film kartun yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah Keluarga Somat. Kartun ini menceritakan kehidupan sebuah keluarga, yaitu keluarga Pak Somat beserta orang-orang yang ada di lingkungan sekitar rumahnya.

2.2.2. Film Sebagai Konstruksi Sosial

Individu atau khalayak dikatakan dapat mengkonstruksi dunia secara sosial. Namun ada yang tidak setuju dengan pendapat. Ada yang mengatakan bahwa saat sebuah institusi seperti sekolah, tempat beribadah, perusahaan, dan badan militer dibangun, kekuatan individu untuk menolak atau merekonstruksi institusi-institusi ini menjadi terbatas dan institusi inilah yang mendominasi praktik kebudayaan sehari-harinya (Baran & Davis, 2009:308). Teori ini disebut juga teori konstruksi sosial. Teori ini mengatakan bahwa institusi-institusi tersebut memegang kendali terhadap bagaimana individu atau khalayak melihat suatu budaya.

Menurut teori konstruksi sosial, media adalah salah satu institusi yang memegang peran dalam mengendalikan dan mentransmisikan budaya. Media massa, khususnya komunikator massanya lazim melakukan berbagai tindakan dalam konstruksi realitas di mana hasilnya akhirnya berpengaruh kuat terhadap pembentukan makna atau citra tentang suatu realitas (Sobur, 2006:92). Jadi realitas yang ada

dikonstruksi sedemikian rupa dan ditampilkan kembali sehingga terbentuk makna atau citra tentang realitas tersebut ketika dilihat oleh masyarakat.

Teori ini menganggap masyarakat sebagai audiens yang aktif. Aktif di sini berarti tidak begitu saja menerima informasi yang ada. Audiens yang aktif akan terlebih dahulu menyaring informasi yang mereka dapat lalu mengambil apa yang mereka perlukan saja. Walaupun begitu, keaktifan ini digunakan untuk memperkuat apa yang sudah mereka ketahui. Proses memperkuat tersebut membuat mereka mau mempercayai media dan bertindak berdasarkan apa yang dikomunikasikan dunia sosial melalui media (Baran & Davis, 2009:309). Audiens melihat realitas adalah seperti apa yang ditayangkan dalam media. Pada akhirnya realitas diartikan sebagai hasil ciptaan manusia kreatif melalui kekuatan konstruksi sosial terhadap dunia sosial di sekelilingnya (Bungin, 2011:192).

Dalam dunia pertelevisian, sistem teknologi telah menguasai jalan pikiran masyarakat, televisi menguasai pikiran-pikiran manusia dengan cara membangun tetater dalam pikiran manusia (*theater of mind*) (Bungin, 2011:221). *Theater of mind* tersebut dapat menjadi gambaran dari suatu realitas. Lalu terkonstruksilah realitas dalam pikiran manusia seperti apa yang ditampilkan televisi. Film sebagai media massa juga dapat mengkonstruksi realitas. Irawanto dalam Sobur (2013:127) mengatakan bahwa film selalu merekam realitas yang tumbuh dan

berkembang dalam masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar. Film merepresentasikan realitas yang ada di dunia nyata lalu menceritakannya kembali. Namun seperti apa yang telah dijelaskan di atas, realitas tidak ditampilkan apa adanya. Realitas yang ditampilkan dalam film telah dikonstruksi sedemikian rupa sehingga menciptakan makna atau citra. Para produser mengendalikan isi medianya melalui cara-cara tertentu untuk menyandikan pesan-pesan (Sobur, 2006:93).

Dalam bukunya Sobur mengatakan bahwa film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda tersebut akan bekerja sama sehingga menimbulkan suatu efek. Film pada umumnya terdiri dari suara dan gambar. Elemen suara sendiri terdiri dari dialog atau kata-kata yang diucapkan dan musik yang melatarbelakanginya. Semua elemen ini merupakan tanda ikonis yang digunakan dalam film untuk menggambarkan sesuatu. Melalui semua elemen yang telah disebutkan tadi, pembuat film dapat mengkonstruksi pesan-pesan yang ingin disampaikan.

2.2.3. Representasi

Representasi adalah relasi antara dua domain, di mana sebuah domain ditujukan untuk mewakili atau menggantikan domain yang lainnya (Brachman dan Levesque, 2004: 3). Domain pertama biasanya lebih konkret dan mudah dipahami daripada domain kedua. Dalam representasi, lebih mudah saat menangani simbol yang berkaitan secara

langsung daripada apa yang direpresentasikan oleh simbol tersebut. Sebuah simbol atau kata bisa mewakili sesuatu yang konkret atau bisa terlihat. Bisa juga mewakili sesuatu yang abstrak atau tidak terlihat, seperti kepercayaan yang hanya bisa dirasakan.

Menurut Marcel Danesi dalam buku *Semiotika Komunikasi*, representasi adalah:

“Proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik disebut representasi. Ini didefinisikan lebih tepat sebagai kegunaan dari tanda, yaitu untuk menyambungkan, melukiskan, meniru sesuatu yang dirasa, dimengerti, diimajinasikan atau dirasakan dalam beberapa bentuk fisik. Dapat dikarakteristikan sebagai proses konstruksi bentuk X untuk menimbulkan perhatian kepada sesuatu yang ada secara material atau konseptual, yaitu Y atau dalam bentuk spesifik Y, $X=Y$.” (Wibowo, 2011: 122)

Menurut Stuart Hall, representasi hasilnya akan berbeda pada setiap orang karena dipengaruhi oleh latar belakang individu. Pemaknaan terhadap suatu objek tergantung pada bagaimana subjek melihatnya. Menurut Hall dalam Wibowo (2011:122) terdapat dua proses representasi, yaitu :

1. Representasi mental

Representasi ini merupakan konsep mengenai objek yang ada dalam pemikiran masing-masing individu. Konsep ini adalah sesuatu yang abstrak.

2. Bahasa

Bahasa merupakan elemen penting dalam mengkonstruksi makna. Sesuatu yang berada dalam pikiran kita yang masih abstrak harus diterjemahkan ke dalam bahasa. Bahasa dapat membantu menghubungkan konsep-konsep yang masih abstrak dengan tanda-tanda.

Representasi merupakan sebuah upaya dalam mendefinisikan dan menggambarkan suatu objek. Representasi berusaha melihat penampilan suatu objek bukan hanya dari permukaan saja tetapi juga di dalamnya. Lalu penampilan tersebut akan dikonstruksi menjadi makna-makna mengenai objek tersebut. Pada intinya, representasi merupakan proses penciptaan makna. Makna akan dapat ditemukan dalam hal-hal yang berhubungan dengan pandangan seseorang mengenai suatu objek dan mitos-mitos dalam suatu budaya.

Menurut John Fiske ada tiga tahap dalam proses representasi (Wibowo, 2011:123), yaitu :

1. Realitas

Dalam bahasa tulis, seperti dokumen wawancara transkrip dan lain-lain. Dalam televisi seperti perilaku, *make up*, pakaian, ucapan, dan lain-lain.

2. Representasi

Semua unsur-unsur tadi ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti teks, foto, *caption*, kalimat, proposisi, grafik, dan lain-lain. Dalam televisi seperti kamera, musik, tata cahaya, dan lain-lain. Unsur-unsur tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang memasukkan di antaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi, setting, dialog, dan lain-lain).

3. Ideologi

Semua unsur diorganisasikan dalam koherensi dan kode ideologi, seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan lain-lain.

Representasi merupakan suatu proses yang bersifat dinamis yang berubah-ubah. Oleh sebab itu makna juga selalu bisa berubah tergantung pada manusia sebagai pelaku proses representasi. Pikiran manusia pasti berkembang dan bertumbuh sehingga pemaknaan juga berubah.

2.2.4. Kekerasan di Media Massa

Media massa saat ini sarat dengan tayangan yang mengandung kekerasan. Hal ini disebabkan karena media massa benar-benar ingin menunjukkan kepada masyarakat konsumennya bahwa ia adalah benar-benar replikasi dari masyarakatnya karena itu media massa juga harus tampil dalam bentuk kekerasan dan sadistis (Bungin, 2011:359). Padahal hal ini akan berpengaruh pada masyarakat yang mengkonsumsi tayangan kekerasan tersebut. Kekerasan dan sadistis yang ditampilkan media massa

akan direplikasi oleh masyarakat. Fenomena ini akan terus berputar seperti lingkaran yang tidak akan pernah ada akhirnya.

Kekerasan dalam media massa bisa dilihat dari film, tayangan di televisi, mau pun dalam media *online*. Kekerasan yang muncul pun bermacam-macam. Ada kekerasan fisik dan kekerasan verbal, seperti kata-kata yang kasar. Terdapat beberapa macam kekerasan dalam media massa (Bungin, 2011:360), yaitu:

1. Kekerasan terhadap diri sendiri, seperti bunuh diri, meracuni diri sendiri, dan menyakiti diri sendiri.
2. Kekerasan kepada orang lain, seperti menganiaya orang lain, membentak orang lain, sampai dengan membunuh orang.
3. Kekerasan kolektif, seperti perkelahian massal, komplotan melakukan kejahatan maupun sindikat perampokan.
4. Kekerasan dengan skala yang lebih besar, seperti peperangan dan terorisme yang dampaknya memberi rasa ketakutan dan kengerian yang luar biasa kepada pemirsanya.

Media mempunyai peran penting dalam mengembangkan atau menghambat konsep tentang kekerasan. Hal ini dapat dilihat dari cara media memfasilitasi atau menayangkan suatu kekerasan. Bagaimana media memberi tempat bagi kekerasan tersebut dan bagaimana juga media menciptakan citra pada korban dan pelakunya. Hal ini secara tidak langsung dan tidak disadari dapat mempengaruhi sikap dan perilaku

masyarakat. Dengan kata lain, media mempunyai kekuatan untuk mengontrol sikap dan perilaku masyarakat. Menurut Bungin, ada tujuan di balik ditayangkan kekerasan dan sadisme di media massa. Tujuannya adalah :

Agar media massa dapat membangkitkan emosi pemirsa dan pembaca, emosi ini menjadi daya tarik luar biasa untuk membaca atau menonton kembali acara yang sama setiap disiarkan. Emosi juga bisa berupa empati dan simpati terhadap objek pemberitaan sehingga mendorong pemirsa dan pembaca mencurahkan perhatian lebih terhadap acara tersebut. (Bungin, 2011:360)

Kekerasan bisa dilakukan dengan berbagai macam cara. Ada yang bersifat terlihat langsung atau bisa juga yang tidak terlihat. Oleh sebab itu ada empat jenis kekerasan yang dapat diketahui menurut sifatnya, yaitu (Santoso, 2002:11):

1. Kekerasan terbuka

Kekerasan ini bisa dilihat langsung (eksplisit), misalnya adu mulut dan perkelahian.

2. Kekerasan tertutup

Kekerasan ini tidak dilakukan secara langsung atau tersembunyi (implisit), misalnya mengancam.

3. Kekerasan agresif

Kekerasan ini dilakukan bukan untuk mendapat perlindungan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan sesuatu, misalnya pemerasan untuk mendapatkan uang.

4. Kekerasan defensif

Kekerasan ini dilakukan demi melindungi diri sendiri, misalnya memukul seseorang yang ingin mencelakai individu.

2.2.5. Kekerasan Dalam Film Kartun

Di dalam karya seni pun terdapat kekerasan. Kekerasan dalam media sebagai seni mencari pembenarannya (Haryatmoko, 2007:122). Film kartun disadari maupun tidak juga mengandung kekerasan. Ada film kartun yang mengandung kekerasan verbal atau nonverbal maupun keduanya. Kekerasan ini mungkin dianggap sebagai sesuatu yang lucu karena ada pada film kartun. Namun hal ini tidak bisa disepelekan karena lama kelamaan akan terjadi pembenaran terhadap kekerasan-kekerasan tersebut. Contohnya ketika ada adegan seorang anak yang menghina temannya. Hal ini mungkin terlihat lucu tetapi sebenarnya menghina adalah perbuatan yang salah dan termasuk kekerasan verbal. Tidak jarang juga kartun yang mengandung kekerasan fisik, seperti Tom & Jerry. Di dalamnya terdapat adegan memukul yang juga salah jika dilakukan.

Menurut Fakih kekerasan didefinisikan sebagai serangan atau invasi terhadap fisik maupun integritas mental psikologis seseorang (Susanto,

2008:223). Oleh karena itu kekerasan dapat digolongkan ke dalam dua kategori, yaitu kekerasan fisiologis dan psikologis. Kekerasan fisiologis adalah kekerasan yang dilakukan terhadap fisik seseorang. Contoh kekerasan fisiologis adalah pemukulan, pelecehan fisik, pemaksaan, pemerkosaan, sentuhan paksa atau penganiayaan fisik (Surbakti, 2010:146). Kekerasan psikologis sama sekali tidak menyakiti fisik seseorang tetapi menyakiti psikologis atau perasaan seseorang. Perilaku kekerasan psikologis antara lain adalah penghinaan, penggunaan kata-kata kotor, teguran kasar, merendahkan, atau pelecehan verbal (Surbakti, 2010:146).

Pada dasarnya kekerasan dapat dibedakan menurut cara melakukannya, yaitu kekerasan verbal dan non verbal. Menurut Sutikno (2010:320) kekerasan verbal dilakukan dengan menggunakan kata-kata, seperti menghina, memfitnah, mengancam, dan ucapan yang menggunakan kata-kata kasar kepada orang lain. Sedangkan kekerasan non verbal adalah kekerasan yang menggunakan bahasa tubuh dan atau suara tanpa kata-kata namun mempunyai makna (Sutikno, 2010:320). Contoh kekerasan nonverbal adalah mencibir, tersenyum sinis, menyeringai, dan mendengus.

Terdapat enam jenis kekerasan yang diidentifikasi sebagai kekerasan yang biasa terjadi pada perempuan dalam film kartun, yaitu (Sunarto, 2009:137):

1. Fisik

Kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban dengan cara memukul, menampar, mecekek, menendang, melempar barang ketubuh, menginjak, melukai dengan tangan kosong atau dengan alat/senjata, menganiaya, menyiksa, membunuh serta perbuatan lain yang relevan.

2. Psikologis

Kekerasan yang dilakukan oleh pelaku terhadap mental korban dengan cara membentak, menyumpah, mengancam, merendahkan, memerintah, melecehkan, mengutit, dan memata-matai, atau tindakan lain yang menimbulkan rasa takut (termasuk yang diarahkan kepada orang-orang dekat korban, misalnya korban, anak, suami, teman dekat, dan sebagainya).

3. Seksual

Melakukan tindakan yang mengarah pada ajakan/desakan seksual seperti menyentuh, meraba, mencium, dan atau melakukan tindakan-tindakan lain yang tidak dikehendaki korban, memaksa korban menonton produk pornografi, gurauan-gurauan seksual yang tidak dikehendaki korban, ucapan-ucapan yang merendahkan dan melecehkan dengan mengarah pada aspek jenis kelamin/seks korban, memaksa hubungan seks tanpa persetujuan korban, memaksa melakukan aktivitas-aktivitas seksual yang tidak disukai pornografi, kawin paksa.

4. Finansial

Mencuri uang korban, menahan atau tidak memberikan pemenuhan kebutuhan finansial korban, mengendalikan dan mengawais pengeluaran uang sampai sekecil-kecilnya.

5. Spiritual

Merendahkan keyakinan dan kepercayaan korban, memaksa korban untuk meyakini hal-hal yang tidak diyakininya, memaksa korban mempraktikan ritual dan keyakinan tertentu.

6. Fungsional

Memaksa melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan keinginan, menghalangi atau menghambat aktivitas atau pekerjaan tertentu, memaksa kehadiran tanpa dikehendaki, membantu tanpa dikehendaki dan lain-lain yang relevan.

Kekerasan yang ditayangkan dalam media tersebut menimbulkan pengaruh yang berbahaya bagi khalayak, terutama anak-anak. Menurut hasil studi *American Psychological Association* yang dikutip dari Sophie Jehel, terdapat tiga kesimpulan yang perlu diperhatikan, yaitu (Haryatmoko, 2007: 124):

1. Mempresentasikan program kekerasan meningkatkan perilaku agresif.
2. Memperlihatkan secara berulang tayangan kekerasan dapat menyebabkan ketidakpekaan terhadap kekerasan dan penderitaan korban.

3. Tayangan kekerasan dapat meningkatkan rasa takut sehingga akan menciptakan representasi dalam diri pemirsa, betapa berbahayanya dunia.

2.2.6. Teori Konstruksi Realitas Sosial

Realitas dalam media bukanlah realitas sebenarnya, melainkan representasi (*sense datum*) atau tanda (*sign*) dari realitas yang sesungguhnya yang tidak kita tangkap (Sobur, 2006:92-93). Realitas tersebut merupakan hasil konstruksi media massa sehingga tercipta sebuah makna.

“Media melakukan konstruksi terhadap pesan-pesan yang disampaikan berupa tulisan/tulisan, gambar-gambar, suara atau simbol-simbol lain melalui proses penyeleksian dan manipulasi tertentu sesuai keinginan ataupun ideologi media itu.” (Wibowo, 2011: 125)

Realitas yang sebenarnya dengan sengaja dikonstruksi oleh media. Menurut Berger dan Luckmann dalam Wibowo (2011: 126), segala hal yang ada dalam institusi masyarakat dengan sengaja dibentuk oleh masyarakat itu sendiri melalui suatu interaksi. Interaksi tersebut didasarkan pada pengertian subjektif masyarakat terhadap suatu hal yang kemudian ditegaskan secara berulang-ulang sehingga terbentuk sebuah nilai objektif.

Ada tiga realitas sosial menurut Berger dan Luckmann, yaitu (Sobur, 2011:196):

5. Realitas objektif, yaitu realitas yang terbentuk dari pengalaman di dunia objektif yang berada di luar diri individu dan realitas ini dianggap sebagai kenyataan.
6. Realitas simbolis, yaitu ekspresi simbolis dari realitas objektif dalam berbagai bentuk.
7. Realitas subjektif, yaitu realitas yang terbentuk sebagai proses penyerapan kembali realitas objektif dan simbolis ke dalam individu melalui proses internalisasi.

Ada tiga proses sosial yang berlangsung dalam teori dan pendekatan konstruksi realitas sosial, yaitu (Bungin, 2011:197):

1. Eksternalisasi

Penyesuaian diri dengan dunia sosiokultural sebagai produk manusia.

2. Objektivasi

Objektivasi adalah interaksi sosial yang terjadi dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi.

3. Internalisasi

Internalisasi adalah proses di mana individu mengidentifikasi dirinya dengan lembaga-lembaga sosial atau organisasi sosial tempat individu menjadi anggotanya.

Alat utama yang dibutuhkan dalam melakukan konstruksi realitas adalah bahasa. Bahasa digunakan untuk mensignifikasi makna-makna yang dipahami sebagai pengetahuan yang relevan dalam masyarakatnya (Bungin, 2006: 200). Pada tahap objektivasi linguistik, sebuah kegiatan disignifikasi dengan cara memberikan kosakata yang mewakili tindakan tersebut. Oleh karena itu, dalam tahap objektivasi linguistik tentunya dibutuhkan bahasa.

Berikut ini merupakan tahap konstruksi sosial media massa (Bungin, 2011:209-216) :

1. Tahap menyiapkan materi konstruksi

Pada tahap ini para pelaku dalam media massa mengumpulkan informasi yang dapat dijadikan materi konstruksi. Media massa juga harus memosisikan keberpihakannya kepada kapitalisme, masyarakat, dan kepentingan umum.

2. Tahap sebaran konstruksi

Dalam tahap ini media massa harus memikirkan strategi dalam menyebarkan konstruksi tersebut. Prinsip utama dalam hal ini adalah *real-time*. Strategi lainnya adalah menentukan wilayah sebaran berdasarkan segmentasi. Semua informasi harus sampai pada pemirsa atau pembaca secepat-secepatnya dan setepatnya berdasarkan pada agenda media.

3. Pembentukan konstruksi realitas

Dalam tahap ini terjadi pembentukan konstruksi di masyarakat dalam tiga tahap, yaitu konstruksi realitas pembenaran, kesediaan dikonstruksi oleh media massa, dan menjadikan konsumsi media massa sebagai pilihan konsumtif.

4. Tahap konfirmasi

Dalam tahap ini media massa maupun pembaca atau pemirsa memberi argumentasi terhadap pilihannya untuk terlibat dalam tahap pembentukan konstruksi. Media massa memberikan alasan-alasan terhadap konstruksi sosial. Sedangkan pemirsa atau pembaca menjelaskan mengapa ia terlibat dan bersedia hadir dalam proses konstruksi sosial.

Realitas yang dikonstruksi oleh media ada dua model, yaitu (Bungin, 2011:216-218):

1. Model Peta Analog

Model analog adalah model di mana realitas sosial dikonstruksi oleh media berdasarkan sebuah model analogi sebagaimana suatu realitas terjadi secara rasional. Jadi, realitas peta analog adalah suatu konstruksi realitas yang dibangun berdasarkan konstruksi sosial media massa, seperti sebuah analogi kejadian yang seharusnya terjadi, bersifat rasional dan dramatis.

2. Model Refleksi Realitas

Model ini adalah model yang merefleksikan suatu kehidupan yang terjadi dengan merefleksikan suatu kehidupan yang pernah terjadi dalam masyarakat. Kisah-kisah dalam film animasi seperti Walt Disney, film-film kartun Mickey Mouse dan sebagainya adalah sebuah hasil konstruksi dari teknologi media yang mampu membangun sebuah realitas kehidupan, seakan-akan memang benar terjadi. Seakan realitas itu benar ada dalam kehidupan di sekeliling kita, bahkan seakan kita hidup bersama mereka.

2.2.7. Semiotika

Sesungguhnya segala hal yang kita lakukan dan katakan dalam kehidupan sehari-hari memiliki arti. Tindakan dan perkataan kita merupakan simbol dari makna atau pesan yang ingin disampaikan seseorang. Untuk mengetahui makna sebenarnya di balik sebuah tindakan atau perkataan, kita memerlukan semiotika. Pada dasarnya semiotika merupakan salah satu tradisi dalam komunikasi yang mempelajari mengenai tanda dan lambang. Semiotika adalah sebuah teori yang menjadi panduan bagaimana menemukan makna di balik sebuah tanda. Melalui semiotika kita dapat lebih memahami orang lain dan diri kita sendiri. Kata semiotika berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semeion* yang artinya tanda.

Semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna (Hoed, 2007:3). Tanda bisa diartikan sebagai suatu stimulus yang mengacu pada sesuatu yang bukan dirinya sendiri (Morissan, 2013:32). Tanda merupakan untuk mengirimkan pesan saat berkomunikasi. Contohnya saja, ketika seseorang merasakan kantuk, ia menguap. Tindakan menguap merupakan suatu tanda yang merepresentasikan bahwa ia mengantuk. Menurut Littlejohn dalam Sobur (2013:15), tanda-tanda adalah basis dari seluruh komunikasi. Dengan menggunakan tanda kita bisa mengkomunikasikan apapun dengan orang lain. Tanda-tanda tersebut dapat diidentifikasi dan diberi makna dengan semiotika. Dengan kata lain, semiotika dapat digunakan untuk memaknai suatu tanda. Barthes mengatakan memaknai di sini berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2013:15).

Dalam Sobur (2013:15) disebutkan ada dua jenis semiotika. Pertama adalah semiotika komunikasi yang menurut Jakobson menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu di antaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode, pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan). Jenis semiotika yang kedua adalah semiotika signifikansi. Semiotika signifikansi mengutamakan segi pemahaman suatu tanda

sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan daripada proses komunikasinya.

Menurut Kriyantono dalam bukunya *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, semiotika dapat dibagi menjadi tiga wilayah, yaitu :

1. Semantik

Semantik merupakan wilayah semiotika yang membahas hubungan tanda dengan referennya. Semantik berusaha mengetahui apa yang diwakili atau direpresentasikan oleh suatu tanda dengan cara menganalisis hubungan tanda dan objeknya. Contoh dari semantik adalah kamus. Kamus berisi arti atau apa yang direpresentasikan dari kata-kata.

2. Sintaktik

Sintaktik berusaha melihat hubungan antara tanda-tanda yang ada. Sesungguhnya tanda tidak pernah sendirian dalam mewakili sesuatu. Sebuah tanda pasti berada dalam kelompok yang juga terdiri dari tanda-tanda lain. Kelompok dari tanda-tanda ini disebut kode. Sintaktik digunakan untuk menggabungkan sebuah tanda ke dalam sebuah kode yang mempunyai makna. Manusia dapat menggunakan dan menggabungkan berbagai macam tanda untuk menyusun pesan yang mempunyai sebuah makna. Contohnya seperti ketika berbicara manusia juga menggunakan bahasa tubuhnya untuk berkomunikasi.

Kata-kata dan bahasa tubuh merupakan tanda-tanda yang digabungkan menjadi sebuah kode.

3. Pragmatik

Pragmatik mengamati apa pengaruh tanda dalam kehidupan manusia dan apa perbedaan yang ia timbulkan. Hal ini dilihat dengan cara mempelajari bagaimana penggunaan sebuah tanda dan apa efeknya. Dari aspek pragmatik bisa diketahui bagaimana dan mengapa bisa terjadi suatu pemahaman dan kesalahpahaman.

Semiotika tidak akan bisa berkembang tanpa peran tokoh-tokoh yang memberikan gagasan tentang semiotika. Dua tokoh yang mempunyai peran penting adalah Charles Sanders Peirce dan Ferdinand De Saussure. Sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi, oleh Peirce disebut *ground* (Sobur, 2013:41). Peirce membagi tanda yang berkaitan dengan *ground* menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. Sedangkan tanda yang berkaitan dengan objek dibagi menjadi ikon, indeks, dan simbol. Berbeda dengan Peirce, Ferdinand De Saussure lebih terfokus pada semiotika linguistik (Wibowo, 2011:15). Saussure menganggap bahasa sebagai sistem tanda yang terdiri dari *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

2.2.8. Semiotika Film

Film dapat dijadikan salah satu objek yang diteliti menggunakan metode semiotika. Rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan

sistem penandaan (Sobur, 2013: 128). Film dapat dipandang melalui dua sisi, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Dalam buku *Understanding Media Semiotics* dikatakan:

Dari sisi penanda, film adalah teks yang terdiri dari serangkaian gambar fotografi yang menciptakan ilusi dari gerakan dan aksi di kehidupan nyata. Dari sisi petanda, film adalah cermin metafora dari kehidupan. (Danesi, 2002: 108)

Menurut Shaffer dalam Danesi (2002: 109) film telah menciptakan bahasa baru dalam praktik sosial. Bahasa tersebut terdiri dari gambar dan popularisasi umum dari pidato sehari-hari. Kedua hal ini kemudian sebagai tanda-tanda dalam film. Tanda-tanda yang digunakan dalam film adalah tanda ikonis. Dalam film, tanda ikonis digunakan untuk menggambarkan suatu realitas. Tanda-tanda tersebut juga digunakan untuk mencapai efek yang diharapkan.

Dalam sebuah film terdapat dua hal yang penting, yaitu gambar dan suara. Menurut Sobur (2013: 128) suara dalam film dapat dibagi menjadi kata-kata yang diucapkan dan musik film. Kata-kata yang diucapkan dan segala suara yang menyertainya mempunyai fungsi yang hampir sama dengan gambar. Musik film juga merupakan tanda tetapi sifatnya lebih misterius dan metaforis. Menurut Van Zoest dalam Sobur (2013: 129), suara bersama tanda gambarnya membentuk tanda-tanda kompleks. Realitas yang ditampilkan melalui tanda-tanda tersebut mempunyai hubungan dengan realitas di dunia nyata.

Film mempunyai kekhususan menurut van Zoest dalam Sobur (2013: 130), yaitu mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera, dan pertunjukannya dengan proyektor dan layar. Film juga mempunyai tata bahasa tersendiri yang dapat dilihat melalui :

1. Pemotongan (cut)
2. Pemotongan jarak dekat (close up)
3. Pemotretan dua (two shot)
4. Pemotretan jarak jauh (long shot)
5. Pembesaran gambar (zoom-in)
6. Pengecilan gambar (zoom-out)
7. Memudar (fade)
8. Pelarutan (dissolve)
9. Gerakan lambat (slow motion)
10. Gerakan yang dipercepat (speeded-up)
11. Efek khusus (special effect)

Tata bahasa di atas menurut Sobur mencakup:

Kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercakup dalam kompleksitas dari penggambaran visual yang harfiah hingga simbol-simbol yang paling abstrak dan arbitrer serta metafora. Metafora visual sering menyinggung objek-objek dan simbol-simbol dunia nyata serta mengonotasikan makna sosial dan budaya. (Sobur, 2013: 131)

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa film mempunyai tata bahasa tersendiri yang membedakannya dengan media massa lain.

Film terdiri dari kode-kode representasi serta tanda-tanda yang menonjolkan makna sosial dan budaya.

2.2.9. Sikap Hidup Masyarakat Jawa

Masyarakat Jawa dikenal dengan keramahan, kesabaran, dan kesopanannya. Masyarakat Jawa juga sangat mementingkan budi pekerti, sikap saling menghormati juga saling menghargai. Hal ini disebabkan karena dalam kehidupannya masyarakat Jawa menginginkan adanya keselarasan. Oleh karena itu pula masyarakat Jawa mempunyai prinsip kerukunan dalam hidupnya. Prinsip kerukunan adalah mencegah terjadinya konflik karena bila terjadi konflik bagi masyarakat Jawa akan berkesan secara mendalam dan selalu diingat katau sukar untuk melupakan (Bratawijaya, 1997:81).

Sikap yang dianut masyarakat Jawa didasari oleh nasihat-nasihat dari nenek moyang yang diwariskan secara turun temurun. Sumber budaya Jawa adalah berpusat pada pendidikan budi pekerti, budi luhur, budi utama, sopan santun, lemah lembut, ramah tamah, menerima apa adanya terhadap anak-anak mereka (Bratawijaya, 1997:76). Anak-anak yang tumbuh dalam keluarga Jawa pun sejak kecil sudah diajarkan bagaimana berlaku sesuai dengan pusat pendidikan yang telah disebutkan di atas. Orang tua dalam keluarga Jawa harus mendidik anaknya menjadi orang yang bisa *mendhem jero lan mikul dhuwur*. Secara harafiah ini berarti menjunjung tinggi nama baik orang tua serta keluarga tanpa noda apapun,

memuji kebaikan hati orang tua serta memuliakan kehidupan keluarga yang harmonis (Mulder, 1983:65). Anak-anak dalam keluarga Jawa harus menghormati dan menghargai orang tuanya serta tidak boleh menyebarkan keburukan serta kejelekan orang tuanya. Menurut Sumjati (2001:10) salah satu bentuk kesopanan kepada orang tua adalah berbicara dengan sopan disertai dengan sikap menundukkan kepala. Seorang anak tidak boleh berbicara dengan nada yang tinggi terhadap orang tuanya karena hal tersebut dianggap tidak sopan.

Masyarakat Jawa mempunyai beberapa sikap utama yang tertulis dalam Serat Wulang Reh karangan Sri Susuhunan Pakubuwono IV. Sikap utama ini merupakan sikap yang mengarah pada hal-hal baik. Sikap utama tersebut adalah (Bratawijaya, 1997:92-94):

1. Seseorang perlu memiliki pengetahuan yang cukup luas, tidak picik serta memiliki pandangan luas dan tidak merasa rendah diri.
2. Selalu berbuat atau bertindak yang baik.
3. Harus pantang berbuat yang tidak baik atau jahat terhadap siapapun.
4. Seseorang harus dapat mengendalikan diri untuk dapat menangkal perbuatan jahat atau larangan-larangan yang tidak boleh dilakukan.

5. Seseorang harus mematuhi aturan-aturan dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat agar dapat mengendalikan diri. Setiap individu perlu menghormati kepada orang-orang yang memang perlu dihormati, misalnya pimpinan, guru, kyai, orang tua, pendeta, pastor, atau Pembina rohani. Dengan demikian seseorang hidupnya tidak terombang-ambing atau mengambang tanpa tujuan.
6. Menjadi abdi yang baik, yaitu melaksanakan tugas yang diberikan dari pimpinan dengan sebaik-baiknya.
7. Tidak boleh mengungkapkan keburukan dan menjelek-jelekan orang lain. Semua manusia mempunyai kelemahan dan kekurangannya maka kita tidak perlu heran bila seseorang mempunyai kelemahan dan kekurangan. Untuk itu tidak perlu menjelek-jelekan orang lain bahkan memuji pun tidak perlu bila memang tidak diperlukan.
8. Dapat menempatkan diri di mana pun juga dan jangan asal bicara.
9. Harus memelihara kerukunan dalam persaudaraan, bertetangga, bermasyarakat, berteman, dan menggalang persatuan dan kesatuan seluruh Indonesia.
10. Untuk menghindari keadaan stress seseorang sebaiknya mengungkapkan perasaan santai dan penuh kenangan sehingga hati menjadi terhibur atau merasa senang.

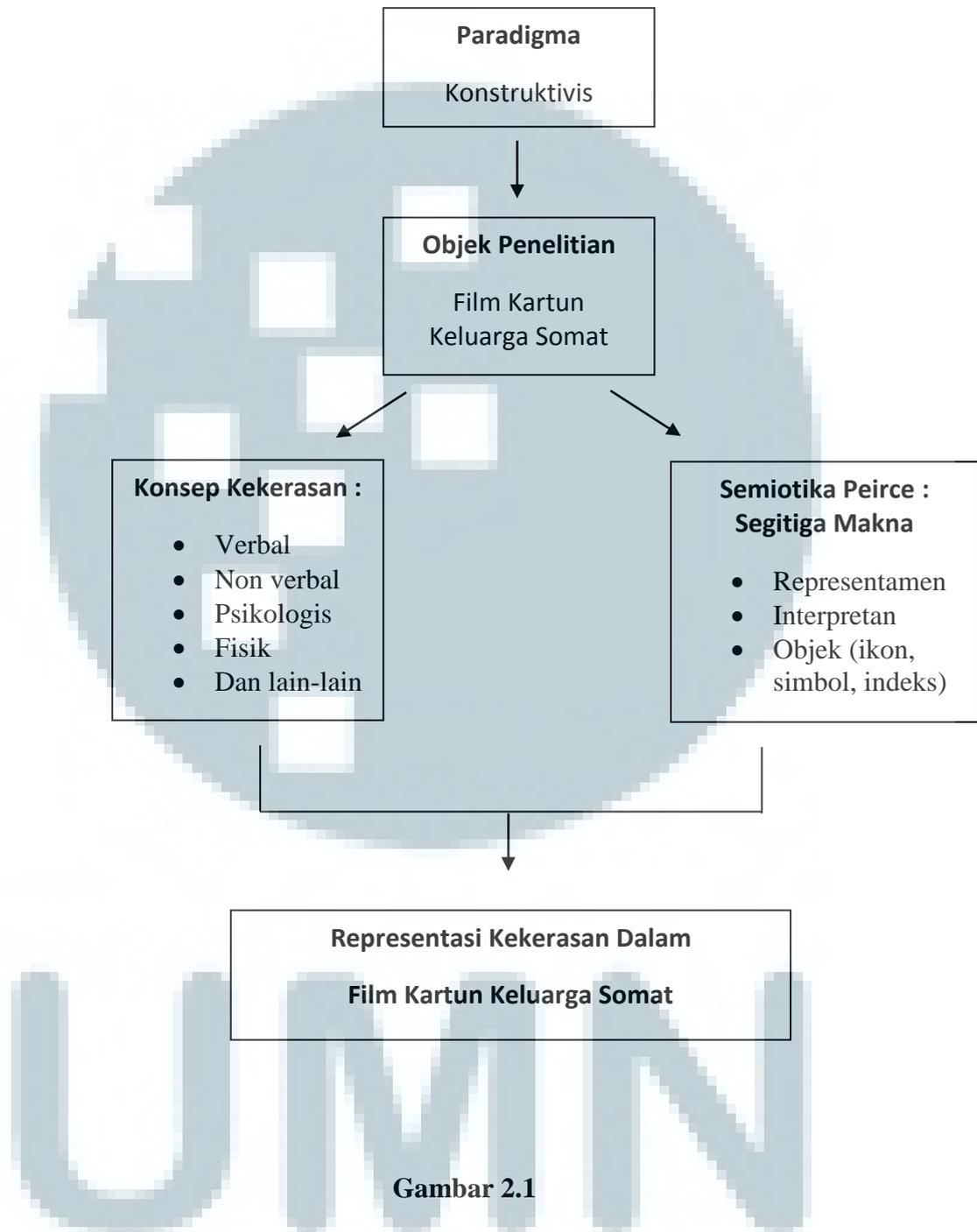
11. Dapat menimbang perasaan yang baik serta mencintai tugas dan pekerjaan kita agar kita dapat berhasil dalam karier.
12. Orang muda harus mencontoh keteladanan dari orang-orang besar yang dapat menjadi panutan. Sebagai pemuda selalu berusaha dan berjuang dengan sungguh-sungguh agar yang dicita-citakan dapat tercapai.
13. Sebagai orang tua selalu berdoa dan prihatin agar putra-putrinya berhasil dalam belajar serta dapat mencapai apa yang dicita-citakan.

Masyarakat Jawa tidak menyukai tindakan yang menyimpang. Tindakan-tindakan menyimpang yang berkemungkinan mendatangkan hasil yang tidak baik menjadi perhatian para pencipta budaya Jawa (Rahyono, 2009:157). Oleh sebab itu, masyarakat Jawa harus mawas diri agar terhindar dari tindakan-tindakan yang menyimpang. Mawas diri dalam hal ini berarti dapat mengendalikan diri serta hawa nafsu. Salah satu cara untuk dapat mengendalikan diri adalah dengan memiliki budi pekerti agar terhindar dari perbuatan-perbuatan negatif dan konflik. Masyarakat Jawa sebisa mungkin akan menghindari konflik, kekerasan, dan pertengkaran fisik. Lebih baik mengalah daripada terjadi konflik atau kekerasan. Masyarakat Jawa dididik supaya jangan mengecewakan dan menyakiti hati orang lain (Bratawijaya, 1997:87).

Walaupun masyarakat Jawa tidak menyukai kekerasan, masih terdapat kekerasan yang tercermin dalam budaya Jawa melalui wayang. Menurut Sumjati (2001:76) salah satu contoh lakon wayang yang mencerminkan kekerasan adalah Baratayuda, yaitu kisah tentang Pandawa dan Kurawa. Dalam lakon ini terdapat cerita perang dan pembunuhan. Pembunuhan tersebut bahkan ada yang disengaja, seperti sengaja dibunuh ketika sedang tidur. Ada pula kekerasan yang dilakukan dengan kata-kata kasar. Kata-kata tersebut berkaitan dengan pembunuhan, seperti *unthir pothole gulumu*, *bithi ambleg dhadhamu*, *tebak sumyur kuwnadhamu*, dan sebagainya. Namun dalam pertunjukan wayang kekerasan-kekerasan tersebut dianggap sebagai hal yang wajar-wajar saja.

UMMN

2.3. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1

Kerangka pemikiran penelitian “Representasi Kekerasan Dalam Film Kartun Keluarga Somat Berjudul Gara-Gara Facebook, Main Petasan, Bertukar Rumah, Penakut, dan Gara-Gara HP Baru”