



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 V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi kekerasan dalam film animasi yang berjudul *Stand By Me Doraemon*. Kekerasan dapat diartikan sebagai tindakan menyakiti, merendahkan, menghina, atau tindakan kekejaman yang bertujuan untuk membuat seseorang menderita, baik secara psikologis maupun fisiologis.

Untuk mengetahui representasi kekerasan yang ditampilkan dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*, peneliti menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce. Representasi kekerasan dapat terlihat dari aspek tanda verbal, non verbal, teknik pengambilan gambar, serta *mise-en-scene*. Peneliti mengacu pada teori segitiga makna atau *triangle of meaning* yakni representamen, objek, dan interpretan. Untuk mengidentifikasi tanda yang ada pada film animasi ini peneliti membaginya ke dalam ikon, indeks, dan simbol.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan tujuh dari tanda ikon, 20 tanda indeks, dan 12 tanda simbol yang merepresentasikan kekerasan dalam film animasi ini. Representasi kekerasan dari tanda ikon dapat terlihat dari para tokoh film yang melakukan adegan kekerasan, sedangkan representasi kekerasan dari

tanda indeks terlihat dari *gesture* atau gerakan badan, fasial wajah pemain saat melakukan kekerasan. Representasi kekerasan dari tanda simbol ditunjukkan melalui dialog antarpemain saat berinteraksi yang menunjukkan kekerasan dengan cara verbal maupun kekerasan psikologis.

Berdasarkan hasil penelitian, kekerasan yang ada dalam film ini merupakan dimensi (sudut pandang) dari bentuk kekerasan fisik, kekerasan psikologis dan kekerasan seksual. Kekerasan fisik yang terjadi dengan menyakiti tubuh korban dengan cara memukul, menjewer, menampar, mencengkram, melemparkan tubuh, menyeret, serta menghantamkan ayunan ke tubuh. Kekerasan psikologis dapat dilihat dari adegan saat salah seorang tokoh mengancam, menyindir, menertawakan serta melontarkan kalimat yang dapat menyakiti perasaan tokoh lain. Sedangkan kekerasan seksual dapat terlihat dari adegan Nobita yang sengaja membuka rok Shizuka dengan tujuan tertentu.

Tak hanya dari bentuk kekerasan yang ada dalam film ini, kekerasan juga terlihat dari cara yang dilakukan para pemain *Stand By Me Doraemon* yakni melakukan kekerasan dengan cara verbal dan non verbal. Kekerasan verbal dapat terlihat melalui dialog antarpemainnya, yaitu dari perkataan yang bersifat mengancam, membentak, menghina, melontarkan kata-kata kasar dan menakutkan lawan bicaranya. Sedangkan kekerasan dengan cara non verbal umumnya diungkapkan melalui bahasa tubuh, seperti adegan saat tersenyum sinis, menyeringai, serta membelalakkan mata.

Kekerasan dalam film animasi ini juga dapat diidentifikasi berdasarkan jenisnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat jenis kekerasan tersebut dapat diidentifikasi, namun yang paling banyak muncul adalah jenis kekerasan terbuka dan kekerasan tertutup. Jenis kekerasan terbuka seperti pada adegan perkelahian, sedangkan jenis kekerasan tertutup seperti mengancam.

Representasi kekerasan dalam film *Stand By Me Doraemon* juga diteliti melalui teknik pengambilan gambar, yaitu ukuran pengambilan gambar (*frame size*) dan sudut pengambilan gambar (*camera angle*). Ukuran pengambilan gambar dalam film animasi *Stand By Me Doraemon* yang paling banyak digunakan yaitu *two shot*, *full shot*, dan *medium close up*. Ukuran pengambilan gambar *two shot* memiliki makna untuk memperlihatkan adegan dua objek sedang berinteraksi, *medium close up* yang memiliki makna untuk menegaskan profil seseorang dan *full shot* bertujuan untuk memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar. Sedangkan untuk sudut pengambilan gambar (*camera angle*) representasi kekerasan dalam film animasi ini dapat terlihat dari *eye level* dan *frog eye*. Sudut pengambilan gambar *eye level* hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri sejajar atau yang mempunyai ketinggian tubuh yang sama dengan objek. Sementara sudut pengambilan gambar *frog eye*, mempunyai kesan dramatis untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh dan ganjil. Dalam segi *mise-en-scene* representasi kekerasan dalam film ini hanya terlihat dari *setting* atau latar yang digunakan saat melakukan tindakan kekerasan, yaitu di halaman luar ruang kelas, di dalam kelas, hingga di lapangan.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, film animasi ini terdapat adegan kekerasan di dalamnya. Lebih lanjut, peneliti menemukan bagaimana representasi kekerasan yang ditampilkan dalam film *Stand By Me Doraemon*.

5.2 Saran

Peneliti menemukan adanya representasi kekerasan dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*, dengan menggunakan paradigma konstruktivis, penelitian ini hanya sebatas ingin mengetahui representasi kekerasan yang ditampilkan melalui tanda verbal, non verbal, teknik pengambilan gambar, dan *mise-en-scene*.

Berangkat dari hasil temuan yang ada dalam penelitian ini, diharapkan peneliti selanjutnya yang ingin meneruskan penelitian ini dapat menggunakan paradigma positivis, agar penelitian selanjutnya dapat berfokus kepada dampak yang ditimbulkan terhadap *audience* terutama anak-anak yang menonton.

Lebih lanjut, untuk memperdalam hasil temuan, penggunaan paradigma kritis pada penelitian berikutnya dapat dilakukan, hal ini disebabkan untuk mengetahui ideologi-ideologi ataupun kepentingan, bahkan dapat mengungkap komodifikasi kekerasan yang menyebabkan tayangan ini terus disiarkan di Indonesia.