

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Keberadaan media pertelevisian di Indonesia sekarang ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Melalui media televisi masyarakat dapat menyaksikan berbagai program acara, baik informasi seputar peristiwa terkini dari berbagai belahan bumi, maupun hiburan. Satu hal yang paling berpengaruh dari daya tarik televisi ialah bahwa informasi atau berita-berita yang disampaikan lebih singkat, jelas, dan sistematis, sehingga pemirsa tidak perlu lagi mempelajari isi pesan dalam menangkap siaran televisi (Kuswandi, 1996 : 23).

Dalam upaya untuk menarik perhatian khalayak, stasiun televisi lebih memilih mengedepankan unsur hiburan dan penyediaan materi sederhana yang tidak melatih pola pikir. Daya tarik televisi memang cukup tinggi, karena televisi mampu menggabungkan unsur audio dan visual yang dapat membius khalayak seakan-akan apa yang ditayangkan benar-benar nyata adanya. Khalayak dibuat terlena dengan program-program hiburan yang umumnya tersaji, tanpa disadari banyak unsur yang tidak layak di balik hiburan tersebut, seperti unsur kekerasan dalam acara-acara televisi, misalnya dalam program-program berita, komedi situasi, drama keluarga (sinetron), hingga film kartun.

“Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*covert*), dan baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*defensive*) yang disertai penggunaan kekuatan pada orang lain” (Santoso, 2002 : 11).

Kekerasan merupakan suatu tindakan yang dapat merusak dasar kehidupan seseorang. Dalam media televisi, kekerasan telah menjadi suatu fenomena. Fenomena kekerasan muncul ketika khalayak menyaksikan suatu tayangan kekerasan timbul suatu perasaan yang mampu mempesona mereka. Kekerasan memang mampu menghadirkan sensasi kenikmatan bagi yang menyaksikannya. Hal ini menjelaskan mengapa film-film laga sangat diminati pasaran, berita kriminal, dan sejenisnya tetap digemari. Bahkan adegan perkelahian dalam film atau drama komedi dapat menjadi tontonan yang menarik hanya dalam sekejap mata.

Fenomena kekerasan dalam media televisi kerap kali ditampilkan secara berlebihan. Khalayak sering mengalami kesulitan dalam membedakan, adegan-adegan yang merupakan realitas, maupun yang hanya merupakan rekayasa teknologi belaka. Jadi, jelas bahwa salah satu alasan paling mendasar mengapa fenomena kekerasan begitu sulit dihilangkan dikarenakan mampu menciptakan sensasi kenikmatan. Fenomena kekerasan dalam program televisi seolah telah menjadi bagian yang tak terpisahkan serta sangat menguntungkan. Sehingga *rating* program yang cukup tinggi dapat diperoleh, dan secara otomatis keuntungan finansialpun diraih.

Tentu saja, tayangan kekerasan tersebut lebih banyak yang mengesampingkan dampak negatif yang ditimbulkan terhadap perilaku khalayak setelah menyaksikannya, selain membawa kenikmatan tayangan kekerasan ternyata memiliki

ciri yang mungkin dapat dikategorikan sebagai bagian dari seni hiburan, ciri seni dari kekerasan membuat khalayak yang menyaksikannya merasa terhibur. Pada kategori ini mungkin bagi sebagian khalayak maupun industri media dirasa semakin menghibur, ketika pelaku kekerasan (lakon utama) pada akhirnya mendapatkan kemenangan, terlebih jika adegan kekerasan tersebut berhasil diramu dalam bentuk humor. Adegan kekerasan yang di “balut” dengan humor justru mampu menghilangkan kesan bahwa adegan kekerasan sesungguhnya memiliki dampak merusak. Akibatnya, apabila adegan-adegan tersebut ternyata disaksikan secara berulang dalam waktu yang cukup lama (kontinuitas) tanpa disadari akan berdampak kurangnya rasa kepekaan terhadap penderitaan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Terlebih, ketika adegan kekerasan tersebut ternyata muncul di dalam film-film yang diperuntukkan bagi anak dibawah umur khususnya film-film kartun (animasi), karena film tersebut sesungguhnya merupakan suatu film yang bertema fantasi (khayalan), dimana khalayak (anak dibawah umur) menjadikan fantasi itu sebagai sumber pembelajaran untuk melatih kreatifitas mereka. Film kartun di Indonesia sudah terlanjur dicap sebagai film yang dikhususkan untuk anak-anak, sehingga para orang tua dengan bebasnya membiarkan mereka mengkonsumsi film kartun tanpa mendampingi. Para orang tua seharusnya berperan aktif dalam mendampingi anak-anaknya dalam menonton televisi, karena tontonan yang dianggap baik dikonsumsi anak belum tentu isinya mendidik.

“Media massa, terutama televisi, menjadi penyumbang utama maraknya kekerasan yang dilakukan anak. Hal tersebut terungkap dari Kajian Komisi Nasional Perlindungan Anak terhadap acara televisi. Menurut Sekretaris Jenderal Komisi Nasional Perlindungan Anak, Arist Merdeka Sirait, dari 35 judul acara atau film yang ditayangkan beberapa stasiun televisi, sekitar 62 persennya menyajikan kekerasan” (<http://www.tempointeraktif.com/hg/nasional/2007/05/11/brk,20070511-99874.id.html>, diakses tanggal 27 Februari 2010 jam 22.35 WIB).

Menurut Milton Chen dalam bukunya “Anak-anak dan Televisi” rata-rata dalam satu jam program televisi anak-anak terdapat 26 persen tindak kekerasan, dan rata-rata dalam tayangan *prime-time* terdapat 5 tindak kekerasan (Chen, 1996 : 53).

Selain itu, menurut hasil dari evaluasi KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) pusat dalam upayanya memantau secara langsung beberapa tayangan televisi, dapat dijelaskan sebagai berikut:

“KPI Pusat menetapkan empat acara televisi yang dianggap paling bermasalah selama masa pemantauan periode III (14-29 Juni 2008). Ke empat acara tersebut yakni Bleach di Indosiar, sinetron Cerita SMA di RCTI, film kartun Detective Conan di Indosiar serta film kartun Naruto yang juga ditayangkan Indosiar dan Global. Selain dianggap melanggar UU No 32/2002, keempat tayangan itu juga dinilai tidak sejalan dengan pedoman Perilaku Penyiaran Standar Program Siaran (P3SPS) Tahun 2007. Keempatnya mengandung unsur kekerasan diantaranya fisik, psikologi dan sosial, baik tindakan verbal maupun non verbal” (<http://www.kpi.go.id/index.php?etats=detail&nid=583>, diakses tanggal 14 april 2010).

Jika kita menyaksikan tayangan dari berbagai film kartun di beberapa televisi, ternyata masih banyak ditemukan penggunaan bahasa-bahasa yang tidak layak ditampilkan, seperti kata-kata kasar berupa penghinaan, kecaman, maupun ancaman

terhadap orang lain. Selain itu, tidak sedikit pula tayangan yang menampilkan kekerasan fisik berupa perkelahian baik tanpa senjata, maupun menggunakan senjata.

“Anak-anak sendiri berpendapat bahwa kekerasan di televisi sudah keterlaluan. *Yankelovich Your Monitor* pada tahun 1993 mewawancarai 1.200 anak yang dipilih secara acak dari seantero Amerika Serikat dengan usia antara 6 hingga 17 tahun. Dari anak-anak usia 9 hingga 17 tahun yang ditanyai, *lebih dari dua pertiga menganggap TV menyajikan terlalu banyak kekerasan*. Bahkan gadis-gadis dan anak-anak pusat kota yang sependapat dengan pernyataan ini menunjukkan persentase lebih tinggi” (Chen, 1996 : 53).

Dari berbagai tayangan film kartun yang patut dicermati salah satunya adalah film kartun Naruto, karena di dalam jalan ceritanya tidak sedikit menampilkan konflik yang berujung dengan kekerasan. Hal ini tentunya secara tidak langsung dapat mempengaruhi mental dan perilaku serta tumbuh-kembang sang anak, karena secara psikologis anak-anak memiliki sifat menirukan apa saja yang dilihatnya, sehingga film tersebut seolah mengajarkan bahkan menciptakan sebuah persepsi bahwa setiap kekerasan yang ditampilkan adalah baik dan patut ditiru menurut anak-anak.

“KPI yang menginformasikan bahwa lembaga ini telah mengirim tim investigasi ke Semarang, Jawa Tengah untuk mencari tahu penyebab kematian Revino Siahaya, anak berusia 10 tahun yang disinyalir bunuh diri akibat meniru gaya dalam film kartun Naruto di awal tahun 2008” (<http://www.kr.co.id/web/detail.php?sid=152696&actmenu=38>, diakses tanggal 01 November 2009 jam 21.20 WIB).

Terlepas dari ada atau tidaknya pengaruh Naruto pada kasus kematian Revino di atas, hal tersebut sudah cukup menggambarkan bahwa film kartun Naruto memang fenomenal di Indonesia. Oleh karena itu para orang tua seyogyanya mulai menyadari

hal ini secara dini. Konten yang ditawarkan cerita-cerita pada film kartun Naruto ternyata tidak sedikit mengandung unsur-unsur yang sesungguhnya tidak hanya diperuntukkan bagi anak-anak saja. Pada masa ini film kartun Naruto sudah banyak dikonsumsi orang dewasa.

Film Naruto sendiri di Indonesia ditayangkan di dua stasiun swasta nasional, yaitu Global TV setiap hari pukul 18.00 WIB sampai 19.00 WIB, dan Indosiar yang ditayangkan setiap hari Minggu pukul 10.30 WIB. Naruto adalah *manga* (komik) dan *anime* (animasi) karya Masashi Kishimoto. Bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya, Naruto Uzumaki seorang ninja remaja yang banyak bicara, hiperaktif, serta ambisius, di dalam petualangannya mewujudkan keinginan untuk memperoleh gelar *Hokage* (ninja terkuat) di desanya. *Manga* Naruto pertama kali diterbitkan di Jepang oleh Shueisha pada tahun 1999 dalam edisi ke-43 majalah Shonen Jump. Di Indonesia, *manga* ini diterbitkan oleh Elex Media Komputindo.

Popularitas dan panjang seri Naruto sendiri (terutama di Jepang) menyaingi tokoh Dragon Ball karya Akira Toriyama, sedangkan serial *anime* Naruto, di produksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex, yang disiarkan secara perdana di Jepang oleh jaringan TV Tokyo dan juga oleh jaringan televisi satelit khusus *anime*, Animax, pada 3 Oktober 2002 sampai sekarang.

Gambar 1.1

Polling Film Kartun Favorit

The screenshot shows a website page for a poll. At the top, it says 'Pusat Anime Terlengkap di Indonesia'. Below that is a search bar and a navigation menu. The main content area features a large advertisement for 'Naruto' with the text 'Naruto adalah manga dan anime yang sudah dikenal oleh seluruh dunia. Naruto Uzumaki, seorang remaja yang berbakat, hebat, dan ambisius, dan perjuangannya dalam melindungi kampung halamannya dari ancaman di sekitarnya.' Below the ad is a poll titled 'Naruto' with a bar chart showing 50 votes for 38% of the total 132 voters. The website logo 'pusat@anime.com' is visible in the top right corner.

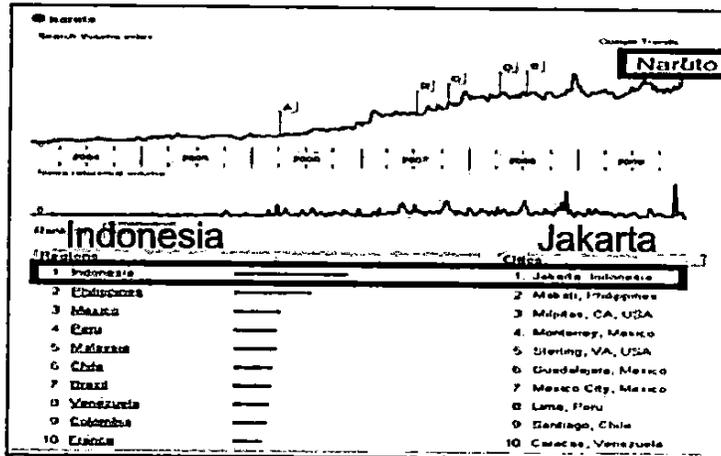
<http://pusatanime.com/naruto/>

diakses tanggal 30 Desember 2009 jam 23.05 WIB

Seperti pada gambar 1.1, film kartun Naruto dalam polling menempati posisi teratas film kartun favorit di Indonesia saat ini. Film Naruto meraih 38 persen suara, atau mendapat dukungan 50 voter dari total 132 voters. Hal tersebut membuktikan bahwa film kartun Naruto cukup banyak digemari di Indonesia. Meskipun film yang tayang di dua stasiun televisi swasta nasional, yakni Global TV, dan Indosiar kerap kali diputar ulang, atau bahkan episodenya tidak urut, tetapi para pecinta film Naruto dapat mengunduh filmnya diberbagai situs internet.

Gambar 1.2

Daftar 10 Negara Penggemar Naruto



<http://www.google.com/trends?q=naruto&ctab=0&geo=all&date=all&sort=0>

diakses tanggal 30 Desember 2009 jam 23.15 WIB

Berdasarkan gambar 1.2 di atas, Indonesia menempati peringkat teratas dengan menempatkan Jakarta sebagai kota di Indonesia yang warganya banyak menggemari Naruto, mengalahkan Filipina, Meksiko, Peru, Malaysia, Cili, Brazil, Venezuela, Kolombia, dan Perancis. Hal ini membuktikan bahwa keberadaan Naruto di Indonesia terutama Jakarta cukup fenomenal.

**Gambar 1.3**  
**Top 10 Searches**



<http://yearinreview.yahoo.com/2009/top10#6naruto>

diakses tanggal 30 Desember 2009 jam 22.45 WIB

Fenomena lain yang tidak kalah mengejutkan terlihat dalam gambar 1.3 di atas, dimana mesin pencari *yahoo.com* merilis bahwa Naruto menempati posisi ke-6 dari 10 nama yang paling banyak dicari di mesin pencari *yahoo.com* tersebut sepanjang tahun 2009. Hal ini cukup mengejutkan mengingat tidak ada satu nama pun dari Jepang yang masuk, selain Naruto. Dari catatan tersebut terbukti bahwa Naruto banyak digemari tidak hanya di Indonesia, tetapi di dunia maya yang notabene dikonsumsi oleh orang dari berbagai penjuru dunia dan dari berbagai kalangan usia.

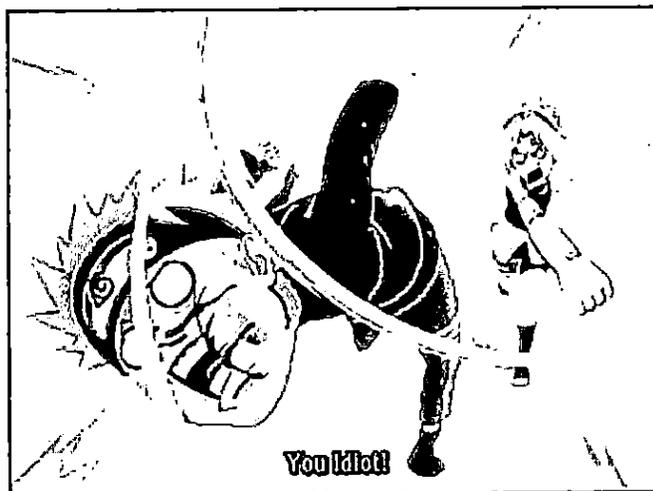
Untuk pencarian Naruto yang paling banyak dicari adalah Naruto Shippuden (seperti terlihat dalam Gambar 1.4), yaitu Naruto plot II dimana Naruto sudah tumbuh dewasa. Dalam ceritanya sendiri pertambahan umur Naruto dari plot awal ke plot II yakni dua setengah tahun.

**Gambar 1.4**  
**Serial Naruto Terfavorit**

Istilah penelusuran		Naruto Shippuden	
Penelusuran teratas		Penelusuran yang Melejit	
1. naruto shippuden	=====	1. naruto shippuden	Lonjakan
2. download naruto	=====	2. naruto games	Lonjakan
3. naruto manga	=====	3. lagu naruto	Lonjakan
4. manga	=====	4. games	Lonjakan
5. naruto video	=====	5. gambar naruto	Lonjakan
6. naruto indonesia	=====	6. foto naruto	Lonjakan
7. komik naruto	=====	7. cerita naruto	Lonjakan
8. komik	=====	8. naruto video	+850%
9. game naruto	=====	9. komik naruto	+600%
10. game	=====	10. komik	+550%

<http://www.google.com/insights/search/#q=naruto&geo=ID&cmpt=q>  
diakses tanggal 15 januari 2010 jam 19.35 WIB

**Gambar 1.5**  
**Contoh Kekerasan di film Naruto**



Sumber: DVD Naruto Shippuden Episode 1

Dalam gambar 1.5 di atas terlihat contoh dari bentuk kekerasan yang ditampilkan di film tersebut baik secara *verbal* maupun *non verbal*, secara verbal disini dengan menjeriaki Naruto dengan kata “Idiot” oleh tokoh lainnya, dan non verbalnya dengan memukul Naruto hingga terpejal serta mengeluarkan darah. Dalam adegan tersebut Naruto yang bertindak ceroboh langsung dipukul oleh teman dekatnya sendiri yang bernama *Sakura*.

Film Naruto sesungguhnya akan baik-baik saja dikonsumsi apabila yang ‘ditonjolkan’ adalah kekompakan tim serta persahabatan yang erat antar Naruto dan teman-temannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana kecenderungan bentuk kekerasan yang dominan muncul dalam film kartun Naruto?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui bagaimana kecenderungan bentuk kekerasan yang dominan muncul dalam film kartun Naruto.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam rangka mengkaji lebih dalam mengenai bidang ilmu komunikasi khususnya film dan analisis isi film, serta membuktikan secara ilmiah bahwa memang film kartun Naruto mengandung unsur kekerasan.

##### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pertimbangan bagi media khususnya televisi agar lebih selektif dalam menayangkan film-film kartun untuk anak-anak, serta sebagai masukan bagi khalayak, khususnya orang tua sehingga menjadi lebih aktif dan kritis pada setiap tayangan yang disaksikannya.

#### **E. Kerangka Teori**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teori sebagai bahan referensi. Diantaranya adalah teori Komunikasi Massa Media Televisi, teori Kekerasan, dan teori Media Televisi dan Kekerasan karena memiliki relevansi yang sesuai dengan kasus yang akan diteliti baik dari segi tema penelitian, subjek penelitian maupun contoh kasus yang menjadi bahan acuan.

## **1. Komunikasi Massa Media Televisi**

### **a. Definisi dan Karakteristik Komunikasi Massa**

Komunikasi massa merupakan proses transmisi pesan dari sebuah media massa, massa disini diartikan sebagai penerima pesan dari media yang dikonsumsi. Menurut Nurudin komunikasi massa adalah studi ilmiah tentang media massa beserta pesan yang dihasilkan pembaca/pendengar/penonton yang akan coba diraihinya, dan efeknya terhadap mereka (Nurudin, 2007: 2).

Massa merupakan elemen penting dalam keberadaan sebuah media. Massa sangat luas peranannya dalam mengartikan isi pesan yang didapatnya, massa tidak hanya sekedar kelompok orang tertentu, melainkan lebih dari itu, sehingga efek yang didapatnya bergantung dari penafsiran masing-masing. Untuk suksesnya komunikasi massa, kita perlu mengetahui sedikit banyak ciri-ciri komunikasi itu yang meliputi sifat-sifat unsur yang dicakupnya. Berikut ini ciri-ciri komunikasi massa menurut Denis McQuail :

“Sumber komunikasi massa bukanlah satu orang, melainkan suatu organisasi formal, dan “sang pengirim”nya seringkali merupakan komunikator profesional. Pesannya tidak unik dan beraneka ragam, serta dapat diperkirakan. Disamping itu, pesan tersebut seringkali “diproses”, distandarisasi, dan selalu diperbanyak. Pesan itu juga merupakan suatu produk dan komoditi yang mempunyai nilai tukar, serta acuan simbolik yang mengandung nilai “kegunaan”. Hubungan antara pengirim dan penerima bersifat satu arah dan jarang sekali bersifat interaktif” (McQuail, 1996 : 33).

Dari ciri-ciri komunikasi massa di atas, dapat diasumsikan bahwa komunikasi massa ditujukan kepada khalayak yang jumlahnya cukup besar. Pesan melalui media

massa cenderung umum dan seragam, tidak ditujukan kepada kelompok orang tertentu. Karena sifatnya yang satu arah, maka efek komunikasi yang timbul kepada komunikan bergantung kepada tujuan komunikasi yang dilakukan oleh komunikator.

Adapun fungsi dari komunikasi massa adalah:

1. Menyiarkan informasi (*to inform*),
2. Mendidik (*to educate*)
3. Menghibur (*to entertain*).

Dari ketiga fungsi tersebut, mana yang utama, bergantung pada jenis medianya (Effendy, 1992 : 54).

Maksud dari fungsi media bergantung pada jenis media, adalah bahwa masing-masing media massa memiliki ciri khasnya sendiri dalam menyampaikan pesan, namun pada intinya fungsi media massa sama, yakni memberikan informasi yang seluas-luasnya agar dapat mendidik dan menghibur khalayak yang mengkonsumsinya. Media massa sendiri terbagi menjadi dua, yakni media massa elektronik, dan media massa cetak.

Ada beberapa unsur penting dalam media massa, yaitu:

1. Adanya sumber informasi
2. Isi pesan (informasi)
3. Saluran informasi (media)
4. Khalayak sasaran (masyarakat)
5. Umpan balik khalayak sasaran (Kuswandi, 1996 : 98)

Kelima komponen di atas sangat penting keberadaanya, tanpa salah satunya media massa tidak akan berjalan dengan sebagaimana mestinya. Walaupun komunikasi massa berlangsung satu arah, namun dengan adanya kelima komponen tersebut maka akan terbentuklah sebuah sinergi proses komunikasi yang terjalin antara media massa dengan khalayak.

Pada akhirnya komunikasi massa diasumsikan sebagai sebuah proses komunikasi dengan menggunakan media massa sebagai alat dimana ia mampu menyerempakkan khalayak yang sedang mengkonsumsi isi pesan yang disampaikan media tersebut. Dalam penelitian ini media massa yang dibahas adalah film kartun serial televisi.

#### **b. Definisi dan Karakteristik Media Televisi**

Film kartun Naruto yang dalam hal ini menjadi objek penelitian adalah merupakan serial film kartun yang tayang di televisi, sehingga kajian-kajian mengenai televisi tentunya merupakan unsur penting yang dapat dijadikan sebagai landasan untuk meneliti lebih lanjut.

“Televisi memiliki sifat yang istimewa, ia merupakan gabungan dari media dengar dan gambar. Bisa bersifat informatif, hiburan, maupun pendidikan, bahkan gabungan dari ketiga unsur diatas. Dengan layar yang relatif kecil diletakkan disudut rumah, televisi menciptakan suasana tertentu dimana para pemirsanya duduk dengan santai tanpa kesengajaan untuk mengikutinya. Penyampaian isi atau pesan juga seolah-olah langsung antara komunikator (pembawa acara, pembaca berita, artis) dengan komunikan (pemirsa). Informasi yang disampaikan udah dimengerti karena jelas terdengar secara audio dan terlihat secara visual” (Mughtar dalam Kuswandi, 1996: v).

Televisi merupakan media massa yang cukup ampuh dalam menyampaikan pesan, berbagai isu seputar perkembangan dunia dapat kita ketahui hanya dengan menonton televisi. Hal tersebut menjadikan televisi seolah candu bagi masyarakat. Bahkan bagi sebagian orang sangat terasa aneh apabila sehari saja tidak menonton televisi.

“Daya tarik media televisi sedemikian besar, sehingga pola-pola kehidupan rutinitas manusia sebelum muncul televisi berubah total sama sekali. Media televisi menjadi panutan baru (*new religious*) bagi kehidupan manusia. Tidak menonton televisi, sama saja dengan makhluk buta yang hidup dalam tempurung” (Kuswandi, 1996: 23).

Media televisi telah memposisikan diri sebagai media *mainstream* yang digemari berbagai kalangan. Televisi merupakan media domestik yang seiring perkembangannya dipandang sebagai obat ketika seseorang sedang santai sejenak melepas aktifitas mereka.

Kenyataan bahwa televisi menjadi sebuah media yang wajib dikonsumsi khalayak memang tidak bisa dinafikan lagi, oleh karena itu khalayak sudah sepatutnya mewaspadai apa saja yang ditampilkan di televisi. Khalayak harus selektif dalam memilih tayangan yang tepat bagi mereka, karena derasnya arus informasi yang terdapat di televisi beraneka ragam, tidak hanya hal baik saja yang ditampilkan. Karena ironisnya hingga saat ini dengan begitu pesatnya kemajuan perkembangan televisi, media ini terlihat cenderung menyuguhkan program-program yang hanya sekedar memberikan hiburan kepada masyarakat semata.

### **c. Definisi dan Karakteristik Film Kartun (Animasi)**

Film kartun atau film animasi seiring perkembangannya dapat menjadi sebuah alternatif tersendiri dalam dunia perfilman. Teknik ini tercipta berdasarkan kreatifitas pembuatnya dalam menggabungkan beberapa unsur objek mati yang kemudian digabungkan dan dirubah menjadi sebuah gambar gerak dengan dilengkapi unsur audio.

“Animasi secara harfiah berarti membawa hidup/bergerak. Menganimasi memiliki makna, menggerakkan objek agar menjadi hidup. Membuat animasi dapat berupa menggerakkan gambar kartun, lukisan, boneka, atau objek tiga dimensi lainnya” (Gora, 2004 : 1).

Film animasi dapat diartikan sebagai sebuah film yang berasal dari serangkaian gambar yang kemudian diolah menjadi ilusi gerakan sehingga gambar yang awalnya mati menjadi hidup. Seiring perkembangannya film kartun atau animasi menjadi lebih berwarna dari segi kualitas karena bantuan komputer yang mengolahnya, komputer pada prosesnya dapat mempermudah dan mempercepat pembuatan film animasi. Film animasi memiliki ciri khas yang unik dan menarik, sehingga tak jarang anak-anak bahkan orang dewasa banyak menyukainya. Ide-ide kreatif yang disuguhkan film animasi sendiri bergantung pada imajinasi sang animator dalam menuangkannya menjadi serangkaian gambar hidup yang mampu menghibur khalayak.

Film Naruto yang dalam hal ini menjadi objek penelitian sendiri merupakan jenis film kartun atau animasi, dimana dalam penyajiannya terdapat unsur-unsur keunikan serta kelucuan sehingga banyak orang mengira bahwa film ini adalah film yang ditujukan bagi anak-anak. Pemikiran seperti inilah yang dikhawatirkan akan memberi dampak buruk bagi anak-anak, karena banyak orang tidak teliti bahwa dalam film animasi yang banyak beredar didalamnya terdapat berbagai macam unsur adegan yang tidak sepatutnya dikonsumsi anak, seperti adegan kekerasan.

Terlepas dari kenyataan bahwa film animasi dianggap sebagai film yang ditujukan untuk anak-anak, film ini memang cukup memberi warna berbeda dalam

perkembangan media massa khususnya perfilman. Walaupun terbuat dari serangkaian gambar mati, namun film ini tetap memiliki keunikan lain dari jenis film lainnya, untuk itu sudah selayaknya dalam penyajiannya yang unik, adegan kekerasan yang banyak terdapat didalamnya dikurangi atau bahkan dihilangkan, sehingga tidak menimbulkan pengaruh buruk bagi anak-anak dalam mengkonsumsinya.

## 2. Pengertian Kekerasan

Kekerasan merupakan suatu prinsip tindakan yang mendasari diri pada kekuatan untuk memaksa pihak lain tanpa persetujuan. Dalam kekerasan, unsur dominasi terhadap pihak lain tampil dalam berbagai bentuk, seperti verbal, fisik, psikologis, dan lain-lain.

“Istilah kekerasan digunakan untuk menggambarkan perilaku, baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*covert*), dan baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*defensive*) yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain” (Santoso, 2002 : 11).

Menurut Galtung, terdapat beberapa bentuk dari kekerasan, dua diantaranya adalah:

### 1. Kekerasan fisik

Dalam kekerasan fisik, tubuh manusia disakiti secara jasmani bahkan sampai pada pembunuhan. Bentuk kekerasan ini paling mudah dikenali. Kategori kekerasan ini adalah: menampar, menendang, memukul atau meninju, mencekik, mendorong, menggigit, membenturkan, dan sebagainya.

### 2. Kekerasan psikologis

Kekerasan psikologis adalah tekanan yang dimaksudkan meredusir kemampuan otak atau mental. Bentuk kekerasan jenis ini tidak mudah dikenali. Akibat yang dirasakan korban tidak memberikan

bekas yang nampak jelas bagi orang lain. Dampak kekerasan ini akan berpengaruh pada situasi perasaan tidak aman dan nyaman, menurunnya harga diri serta martabat korban. Wujud konkrit kekerasan atau pelanggaran jenis ini adalah penggunaan kata-kata kasar, penyalahgunaan kepercayaan, mempermalukan di depan orang lain, melontarkan ancaman dengan kata-kata, dan sebagainya (Galtung dalam Santoso, 2002 : 168).

Kekerasan fisik dan psikologis jenisnya memang berbeda, namun keduanya sulit dipisahkan karena saling berkaitan satu sama lain. Ketika kekerasan yang awalnya hanya kekerasan psikologis berupa tindakan verbal seperti mengancam, membentak, memaki, dan lain-lain. Namun selanjutnya bisa saja terjadi kekerasan fisik berupa tindakan non verbal yang dapat menimbulkan luka pada tubuh korban. Begitupun sebaliknya, kekerasan yang awalnya berupa kekerasan fisik, selanjutnya bisa saja terjadi kekerasan psikologis.

Kekerasan merupakan suatu tindakan dimana emosi seseorang tidak terkontrol dengan baik, sehingga emosi tersebut meluap melalui bentuk-bentuk kekerasan baik verbal maupun non verbal. Kekerasan verbal dapat diartikan sebagai bentuk kekerasan melalui kata-kata atau ucapan yang pengaruhnya lebih mengarah pada perasaan, sedangkan kekerasan non verbal sendiri adalah bentuk kekerasan yang lebih mengarah pada kontak fisik. Kekerasan disini biasanya dilakukan seseorang atau sekelompok orang yang kuat terhadap seseorang atau kelompok orang yang lemah.

Kekerasan sejatinya adalah merupakan suatu reaksi dari dalam diri, yang mana hal tersebut dipicu dengan adanya sebuah tekanan dari berbagai situasi yang mengakibatkan seseorang atau kelompok orang tertentu melakukan reaksi dari kendali emosi. Emosi tersebut lalu meluap mempengaruhi otak sehingga terkadang

otak tidak mampu lagi berfikir secara rasional membentengi diri untuk melakukan tindak kekerasan.

### **3. Televisi dan Kekerasan**

Membicarakan media televisi dewasa ini tidak terlepas dari banyaknya isi kekerasan didalamnya. Berbagai program acara televisi dalam penyajiannya banyak mengekspos kekerasan sebagai aspek penting dalam menarik minat khalayak untuk dapat mengkonsumsinya. Kekerasan tersebut banyak tersaji dalam beberapa jenis program, seperti sinetron, berita, komedi situasi, film kartun, dan lain sebagainya. Banyaknya kekerasan tersebut tentunya dapat berdampak negatif bagi khalayak. Berikut ini adalah penelitian yang berhasil dilakukan oleh Huesmann & Eron mengenai dampak kekerasan di media:

Pada tahun 1960, Eron memulai pengkajian longitudinal yang luar biasa terhadap sekitar 800 anak usia delapan tahun. Ia mendapati bahwa anak-anak yang berjam-jam menonton televisi keras cenderung lebih agresif di ruang kelas maupun di tempat bermain. Sebelas dan 22 tahun kemudian Eron dan Huesmann mencek kembali anak-anak ini dan mendapati anak-anak usia 8 tahun yang agresif tadi menjadi lebih agresif ketika mencapai usia 19 dan 30 tahun, serta membuat masalah-masalah lebih besar –termasuk kekerasan dalam rumah tangga dan pelanggaran lalu lintas–dibandingkan rekan mereka yang kurang agresif karena tidak sebanyak mereka menonton kekerasan di televisi. Bahkan periset-periset ini juga mendapati bahwa sekalipun seorang anak tidak agresif pada usia 8 tahun, tetapi menonton acara kekerasan di televisi dalam jumlah cukup banyak, ia akan menjadi lebih agresif pada usia 19 tahun dibandingkan rekan-rekan sebaya yang tidak menyaksikan kekerasan di televisi (Chen, 1996 : 59).

Memang diperlukan penelitian lebih banyak mengenai pengaruh kekerasan dalam media di Indonesia, mengingat penelitian-penelitian yang selama ini dilakukan lebih banyak di Amerika Serikat dan Eropa. Tetapi jika melihat kenyataan bahwa di Indonesia sendiri sudah banyak contoh kasus mengenai pengaruh kekerasan dalam media, seperti anak yang melakukan tindakan bunuh diri setelah menonton film kartun televisi, pencuri yang membobol rumah orang karena terinspirasi berita kriminal, dan sebagainya, maka tidak mengherankan apabila penelitian Huesmann & Eron dilakukan di Indonesia hasilnya pun akan sama. Berikut ini adalah hasil dari evaluasi KPI pusat dalam upayanya memantau secara langsung beberapa tayangan televisi:

“KPI Pusat menetapkan empat acara televisi yang dianggap paling bermasalah selama masa pemantauan periode III (14-29 Juni 2008). Keempat acara tersebut yakni Bleach di Indosiar, sinetron Cerita SMA di RCTI, film kartun Detective Conan di Indosiar serta film kartun Naruto yang juga ditayangkan Indosiar dan Global. Selain dianggap melanggar UU No 32/2002, keempat tayangan itu juga dinilai tidak sejalan dengan pedoman Perilaku Penyiaran Standar Program Siaran (P3SPS) Tahun 2007. Keempatnya mengandung unsur kekerasan diantaranya fisik, psikologi dan sosial, baik tindakan verbal maupun non verbal” (<http://www.kpi.go.id/index.php?etats=detail&nid=583>, diakses tanggal 14 april 2010).

“Sementara itu, sebuah penelitian di Texas, Amerika Serikat, yang dilakukan selama lebih dari tiga tahun terhadap 200 anak berusia 2-7 tahun menemukan bahwa anak-anak yang banyak menonton program hiburan dan kartun yang di dalamnya terdapat unsur kekerasan memperoleh nilai lebih rendah dibandingkan dengan anak yang sedikit saja menghabiskan waktunya untuk menonton tayangan yang sama” (Musbikin, 2009 : 31).

Hal tersebut di atas jelas bahwa media televisi memberi dampak yang cukup memprihatinkan bagi perkembangan mental anak-anak. Anak-anak yang seharusnya diberi contoh baik justru “dirusak” oleh tayangan yang sama sekali tidak layak. Bagi anak-anak, kebiasaan menonton tayangan kekerasan mengakibatkan diri mereka menjadi lebih senang berlama-lama di depan televisi dibandingkan harus belajar atau membaca buku. Sikap mereka pun cenderung lebih agresif dan tidak terkontrol. Hal ini lah yang menjadikan prestasi mereka di sekolah menjadi tidak baik.

“Data tahun 2002 mengenai jumlah jam menonton TV pada anak di Indonesia adalah sekitar 30-35 jam/minggu atau 1560-1820 jam/tahun. Angka ini jauh lebih besar dibandingkan dengan jam belajar di sekolah dasar yang tidak sampai 1000 jam/tahun” (Musbikin, 2009 : 52).

Jika kita perhatikan baik-baik, dalam televisi terdapat banyak acara yang tidak mencantumkan klasifikasi acara (penggolongan program siaran berdasarkan usia khalayak penonton). Banyak juga film animasi memuat materi yang tidak sesuai untuk tayangan anak. Misalnya, muatan kekerasan yang berlebihan serta mengandung tema-tema yang tidak sesuai dengan dunia anak. Ada pula tayangan yang tidak memperhatikan norma kesopanan dan kesusilaan. Bahkan, ada adegan-adegan yang melibatkan anak dalam *setting* yang tidak pantas. Selain itu, ada acara yang menampilkan pelecehan terhadap orang lain atau kelompok masyarakat tertentu.

## **F. Hipotesis**

Dalam film kartun Naruto terdapat kecenderungan menampilkan adegan kekerasan baik verbal maupun non verbal yang didominasi oleh adegan memukul.

## **G. Definisi Konseptual dan Operasional**

### **1. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual adalah suatu gambaran abstrak dari sebuah kejadian-kejadian atau fenomena sosial tertentu.

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Adegan (*scene*) adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif (Pratista, 2008 : 29).
- b. Kekerasan adalah gambaran perilaku, baik yang terbuka (*overt*) atau tertutup (*covert*), dan baik yang bersifat menyerang (*offensive*) atau bertahan (*defensive*) yang disertai penggunaan kekuatan kepada orang lain (Santoso, 2002 : 11).

### **Bentuk-Bentuk Kekerasan**

- a. Kekerasan verbal merupakan bentuk dari kekerasan secara psikologis yang mereduksi kemampuan mental atau otak. Seperti, penggunaan kata-kata kasar, penyalahgunaan kepercayaan, mempermalukan di depan orang lain, melontarkan ancaman dengan kata-kata, dan lain sebagainya (Galtung dalam Santoso, 2002 : 168).
- b. Kekerasan non verbal adalah perilaku kekerasan yang menimbulkan rasa sakit dan ditujukan pada organ fisik yang dilakukan secara kolektif atau individu baik yang dilakukan menggunakan alat maupun bagian anggota tubuh (Santoso, 2002 : 24).

## **2. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan sebuah bentuk penulisan agar konsep penelitian dapat dihubungkan dengan praktek dan kenyataan. Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi bentuk dari perilaku kekerasan verbal dan non verbal. Dalam penelitian ini, definisi operasional merujuk pada penelitian yang dilakukan Kompas pada tahun 1993, yang mana mereka menghitung secara kuantitatif jumlah aksi kekerasan yang muncul dalam sehari di televisi (TVRI, RCTI, TPI, dan SCTV) berdasarkan klasifikasi yang mencakup kekerasan verbal dan non verbal. Adapun kategori dan definisinya adalah sebagai berikut:

### **a. Adegan Kekerasan Verbal**

Kekerasan verbal sebagaimana telah diuraikan dalam definisi konseptual di atas, adalah bentuk dari kekerasan secara psikologis yang mereduksi kemampuan mental atau otak. Seperti, penggunaan kata-kata kasar, penyalahgunaan kepercayaan, mempermalukan di depan orang lain, melontarkan ancaman dengan kata-kata, dan lain sebagainya (Galtung dalam Santoso, 2002 : 168). Kekerasan verbal dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengancam : Menyatakan rencana (niat, maksud) untuk melaksanakan tindakan atau hal yang dapat menyusahkan, merugikan, mencelakakan, membunuh, dan sebagainya terhadap pihak lain.
- 2) Menghina : Merupakan perbuatan yang merendahkan seseorang, dengan kata lain tindak perkataan yang memburukkan atau mencemarkan nama baik orang lain.
- 3) Membentak : Kekerasan yang disertai nada tinggi yang terkadang disengaja atau tidak disengaja

- dalam pelaksanaannya atau berarti memarahi dengan suara keras.
- 4) Memaki : Mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat, untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan (Kompas, 1993 : 1).

#### **b. Adegan Kekerasan Non Verbal**

Kekerasan non verbal adalah perilaku kekerasan yang menimbulkan rasa sakit dan ditujukan pada organ fisik yang dilakukan secara kolektif atau individu baik yang dilakukan menggunakan alat maupun bagian anggota tubuh (Santoso, 2002 : 24).

Kekerasan non verbal dalam penelitian ini adalah:

- 1) Memukul : Tindakan menyakiti tubuh dengan menggunakan kepala tangan atau menggunakan benda-benda kasar/ berat/ tumpul seperti kayu, tongkat, besi, dan benda sejenis lainnya.
- 2) Menendang : Tindakan yang dilakukan seseorang melalui ayunan kaki yang diayunkan dengan keras kearah tubuh makhluk hidup.
- 3) Membunuh : Tindak kekerasan dengan menghilangkan nyawa.
- 4) Mencekik : Tindak kekerasan yang dilakukan dengan cara mencengkeram leher sehingga tidak bernafas terhadap seseorang atau makhluk hidup dengan menggunakan tangan.
- 5) Menampar : Tindak kekerasan menggunakan telapak tangan dengan wajah sebagai sasaran utama.
- 6) Menusuk : Mencocok dengan barang yang runcing.
- 7) Melempar : Tindakan melontarkan, membuang tubuh seseorang atau benda-benda, contohnya kayu, batu, pisau, kaleng dan sejenisnya kearah organ tubuh dimana terdapat jarak antara objek satu dengan objek yang lain dalam tindakannya.
- 8) Perusakan barang : Dalam hal ini bukan sekedar melempar piring ataupun barang pecah belah, tetapi termasuk pemboman, peledakan (biasanya juga menimbulkan kebakaran dengan api yang besar sekali), dan lain-lain (Kompas, 1993 : 1).

- 9) Tenaga dalam : Tenaga dalam disini diistilahkan sebagai *ninjutsu*, yaitu teknik ninja yang menggunakan *chakra* (*tenaga yang mengalir dalam tubuh*) untuk mengeluarkan *jutsu-jutsu* (*jurus ninja*) dengan elemen tertentu (Musbikin, 2009 : 247).

## H. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melalui uji penelitian yang terancang secermat mungkin sebelum penelitian dilakukan serta kesimpulan melalui generalitas. Untuk jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, yaitu jenis penelitian untuk mendeskripsikan hasil penelusuran informasi ke fakta yang diolah menjadi data. Menurut Rakhmat, tujuan jenis penelitian ini adalah untuk menggambarkan sistematika fakta atau karakteristik secara faktual dan seksama (Rakhmat, 1998: 24).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi. Analisis isi merupakan suatu proses untuk mendeskripsikan berbagai bentuk komunikasi yang disampaikan sebuah media. Analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya (Krippendorf, 1991: 15). Sedangkan Riffe memberikan definisi analisis isi kuantitatif sebagai berikut:

*"Quantitative content analysis is the systematic and replicable examination of symbols of communication, which have been assigned numeric values according to valid measurement rules, and the analysis of relationship involving those values using statistical methods, in order to describe the communication, draw inferences about its meaning, or infer from the communication to its context, both of production and consumption."*

Analisis isi kuantitatif bersifat sistematis dan dapat diuji berbentuk simbol-simbol dalam komunikasi, yang dapat ditandai dengan tanda-tanda numerik atau angka bergantung pada ukuran validitas, dan merupakan analisis keterlibatan nilai-nilai menggunakan metode statistik dalam rangka mendeskripsikan komunikasi, menyimpulkan arti komunikasi, dan menyimpulkan konteks komunikasi” (Riffe, 1998 : 20).

Analisis isi digunakan sebagai alat untuk mengidentifikasi maksud dan karakter lain dari komunikator, sehingga isi pesan yang disampaikan dapat teridentifikasi. Analisis isi adalah sebuah teknik penelitian untuk dapat mendeskripsikan secara obyektif, sistematis, dan kuantitatif isi komunikasi yang tampak (*manifest*) (Berelson dalam Krippendorff, 1991:16).

Dari definisi analisis isi di atas, dapat disimpulkan bahwa analisis isi secara sistematis berfungsi untuk mencari keterangan dari isi komunikasi yang berupa simbol-simbol yang dapat ditandai dengan tanda atau angka, dengan tujuan untuk menghasilkan perhitungan yang objektif, terukur, dan teruji atas isi pesan yang nyata. Melalui analisis isi, peneliti dapat menghasilkan fakta yang dapat dijadikan data hasil penelitian.

## **1. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **a. Populasi**

Populasi merupakan keseluruhan dari satuan sampling atau kumpulan objek - objek yang akan dianalisa dan digeneralisasikan.

“Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian” (Bungin, 2005 : 99).

Dalam penelitian ini yang akan diteliti dan menjadi populasi adalah Naruto plot II atau yang lebih dikenal dengan Naruto Shippuden yang berjumlah 150 episode (sampai dengan 04 Maret 2010). Populasi yang berjumlah 150 episode ini diambil 20%, lalu dihitung adegan atau *scene*-nya berdasarkan kategori yang sudah ditentukan. Adapun alasan memilih Naruto plot II atau Naruto Shippuden yang berjumlah 150 episode sendiri, yakni berdasarkan data yang diperoleh bahwa Naruto Shippuden merupakan bagian terfavorit yang banyak dicari penggemarnya di seluruh dunia. Adapun pengertian *scene* menurut Mascelli adalah sebagai berikut:

“*Scene* memberi definisi tempat atau *setting* dimana kejadian dilangsungkan. Ungkapan ini dipinjam dari produksi teater, dimana sebuah babak bisa dibagi dalam sejumlah *scene*, masing-masingnya berlangsung pada lokasi yang berbeda. Satu *scene* bisa terdiri dari satu *shot* atau sejumlah *shot* yang menggambarkan peristiwa yang berkesinambungan” (Mascelli, 1986 : 8).

“Adegan (*scene*) adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. *Shot* merupakan unsur terkecil dari film. Sekumpulan beberapa *shot* biasanya dapat dikelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan bisa berjumlah belasan hingga puluhan *shot*” (Pratista, 2008 : 29).

Berdasarkan definisi adegan atau *scene* di atas, maka cara perhitungan *scene* dalam tiap episode yang akan diteliti dalam penelitian di film ini ditentukan berdasarkan perpindahan tempat atau *setting* dalam sebuah adegan, misalnya dalam sebuah adegan terdapat dua orang tokoh yang sedang berdialog sembari berjalan menuju sekolah, lalu adegan selanjutnya menunjukkan mereka sudah berada di dalam

sekolah, maka perpindahan lokasi adegan tersebut merupakan perpindahan dari satu *scene* ke *scene* selanjutnya.

#### **b. Sampel**

Sampel merupakan bagian dari populasi. Dalam penelitian ini keseluruhan objek atau populasi yang berjumlah 150 episode (sampai dengan 04 Maret 2010) akan diambil 20%. Proses pengambilan unsur ini disebut *sampling*.

“Banyak ahli riset menyarankan untuk mengambil sampel sebesar 10% dari populasi, sebagai aturan kasar. Namun bila populasi sangat besar, maka persentasenya dapat dikurangi. Secara umum, semakin besar sampel maka akan representatif. Namun pertimbangan efisiensi sumber daya akan membatasi besarnya jumlah sampel yang akan diambil” (Azwar, 1998 : 82).

Dalam penelitian ini untuk rancangan penarikan sampelnya menggunakan rancangan sampel probabilitas yang mana seluruh unit populasi memiliki peluang yang sama untuk dapat dijadikan sampel. Sedangkan teknik *sampling* yang digunakan adalah *simple random sampling*.

“Rancangan sampel probabilitas, artinya penarikan sampel didasarkan atas pemikiran bahwa keseluruhan unit populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Dengan demikian, dalam rancangan ini tidak terdapat diskriminasi unit populasi yang satu dengan yang lainnya. Karena semua memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel, maka unit-unit populasi harus di *random*” (Bungin, 2005 : 106).

Alasan menggunakan teknik *simple random* sendiri didasarkan pada jumlah populasi yang tidak begitu banyak, dan juga teknik ini merupakan dasar dari teknik-teknik *sampling* yang mengutamakan kerandoman sampel, sehingga pada proses pengambilannya tidak mempersulit dan mudah dimengerti.

**Tabel 1.1**  
**Sampel Penelitian**

No.	Judul Film	Tanggal Tayang	Durasi	Jumlah Scene
1.	Naruto Shippuden Episode 3 (The Results of Training)	22 Februari 2007	00:23:04	33
2.	Naruto Shippuden Episode 14 (Naruto's Growth)	17 Mei 2007	00:23:04	8
3.	Naruto Shippuden Episode 15 (Hidden Sphere – The Secret Weapon is Called!)	23 Mei 2007	00:23:04	15
4.	Naruto Shippuden Episode 21 (Sasori's Real Face)	26 Juli 2007	00:22:49	15
5.	Naruto Shippuden Episode 24 (The Third Kazekage)	09 Agustus 2007	00:22:49	23
6.	Naruto Shippuden Episode 27 (The Impossible Dream)	30 Agustus 2007	00:22:49	12
7.	Naruto Shippuden Episode 33 (Return of The Kazekage)	10 Januari 2008	00:23:04	22
8.	Naruto Shippuden Episode 35 (An Unnecessary Addition)	22 November 2007	00:23:04	24
9.	Naruto Shippuden Episode 42 (Orochimaru VS Jinchūriki)	10 Januari 2008	00:23:04	27
10.	Naruto Shippuden Episode 49 (Something important)	06 Maret 2008	00:22:46	34
11.	Naruto Shippuden Episode 53 (Title)	03 April 2008	00:21:49	37
12.	Naruto Shippuden Episode 61 (Contract)	29 Mei 2008	00:22:55	12
13.	Naruto Shippuden Episode 67 (Everyone's Struggle to The Death)	24 Juli 2008	00:22:57	28
14.	Naruto Shippuden Episode 70 (Resonance)	07 Agustus 2008	00:23:04	21
15.	Naruto Shippuden Episode 75 (The Old Monk's Prayer)	11 September 2008	00:23:04	24

16.	Naruto Shippuden Episode 83 (Target: Lock On)	06 November 2008	00:23:04	24
17.	Naruto Shippuden Episode 85 (The Terrifying Secret)	20 November 2008	00:23:02	33
18.	Naruto Shippuden Episode 88 (Wind Element, Rasen-Shuriken)	11 Desember 2008	00:23:04	10
19.	Naruto Shippuden Episode 90 (A Shinobi's Determination)	25 Desember 2008	00:23:04	20
20.	Naruto Shippuden Episode 100 (Inside the Mist)	12 Maret 2009	00:23:11	28
21.	Naruto Shippuden Episode 108 (Guidepost of the Camellia)	07 Mei 2009	00:23:09	18
22.	Naruto Shippuden Episode 116 (Guardian of the Iron Wall)	02 Juli 2009	00:23:09	11
23.	Naruto Shippuden Episode 120 (Kakashi Chronicles ~ Boys' Life on the Battlefield ~ Part 2)	30 Juli 2009	00:19:55	28
24.	Naruto Shippuden Episode 123 (Clash!)	20 Agustus 2009	00:23:09	14
25.	Naruto Shippuden Episode 129 (Infiltrate! The Village Hidden in the Rain)	08 Oktober 2009	00:23:09	27
26.	Naruto Shippuden Episode 133 (The Tale of the Gallant Jiraiya)	29 Oktober 2009	00:23:04	19
27.	Naruto Shippuden Episode 140 (Fate)	17 Desember 2009	00:23:22	67
28.	Naruto Shippuden Episode 142 (Battle of Unraikyo)	07 Januari 2010	00:23:09	25
29.	Naruto Shippuden Episode 143 (Eight-Tails vs Sasuke)	14 Januari 2010	00:23:09	17
30.	Naruto Shippuden Episode 149 (Parting)	25 Februari 2010	00:23:09	32
<i>Total Scene</i>				708

Adapun sampel di atas muncul berdasarkan pengundian yang dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Membuat daftar unit populasi pada lembaran khusus lengkap dengan kode-kode khusus sebagai lambang setiap unit populasi.
- 2) Menulis kode-kode khusus tersebut dalam lembaran-lembaran kecil dan dilipat atau digulung satu persatu.
- 3) Masukan lembaran-lembaran kecil itu dalam suatu tempat kemudian dikocok.
- 4) Akhirnya, ambilah lembaran-lembaran tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan (Bungin, 2005 : 106).

## 2. Unit Analisis & Kategori

Unit analisis dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah bagian adegan atau *scene* yang sudah ditentukan kategorinya seperti yang sudah dijelaskan dalam definisi operasional. Adapun kategori tersebut antara lain:

**Tabel 1.2**  
**Kategori Adegan**

No	Kategori	Bentuk Adegan
1.	Adegan Kekerasan Verbal	a. Mengancam
		b. Menghina
		c. Membentak
		d. Memaki
2.	Adegan Kekerasan Non Verbal	a. Memukul
		b. Menendang
		c. Membunuh
		d. Mencekik
		e. Menampar
		f. Menusuk
		g. Melempar
		h. Perusakan Barang
		i. Tenaga Dalam

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Data Primer**

Melakukan dokumentasi dengan mengamati dan mencatat secara langsung film kartun Naruto Shippuden episode 3, 14, 15, 21, 24, 27, 33, 35, 42, 49, 53, 61, 67, 70, 75, 83, 85, 88, 90, 100, 108, 116, 120, 123, 129, 133, 140, 142, 143, dan 149 berupa DVD yang sudah banyak beredar di pasaran, berdasarkan kategori yang telah ditentukan sebelumnya.

#### **b. Data Sekunder**

Mencari studi pustaka yang sesuai dengan objek yang diteliti sebagai landasan untuk mengkaji permasalahan. Studi pustaka diperoleh dari buku, majalah, internet, serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

### **4. Teknik Analisis Data**

Keseluruhan data yang diperoleh akan dianalisis berdasarkan teori terkait, hingga pada akhirnya keseluruhan data tersebut akan dideskripsikan dan diinterpretasikan untuk menghasilkan suatu pembahasan data yang bersifat deskriptif.

Tahapannya antara lain:

- a. Secara statistik data akan disederhanakan dengan membuat tabel sesuai unit-unit analisis data penelitian untuk menunjukkan frekuensi penayangan adegan kekerasan pada film kartun Naruto Shippuden episode 3, 14, 15, 21, 24, 27, 33, 35, 42, 49, 53, 61, 67, 70, 75, 83, 85, 88, 90, 100, 108, 116, 120, 123, 129, 133, 140, 142, 143, dan 149.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Data Primer**

Melakukan dokumentasi dengan mengamati dan mencatat secara langsung film kartun Naruto Shippuden episode 3, 14, 15, 21, 24, 27, 33, 35, 42, 49, 53, 61, 67, 70, 75, 83, 85, 88, 90, 100, 108, 116, 120, 123, 129, 133, 140, 142, 143, dan 149 berupa DVD yang sudah banyak beredar di pasaran, berdasarkan kategori yang telah ditentukan sebelumnya.

#### **b. Data Sekunder**

Mencari studi pustaka yang sesuai dengan objek yang diteliti sebagai landasan untuk mengkaji permasalahan. Studi pustaka diperoleh dari buku, majalah, internet, serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

### **4. Teknik Analisis Data**

Keseluruhan data yang diperoleh akan dianalisis berdasarkan teori terkait, hingga pada akhirnya keseluruhan data tersebut akan dideskripsikan dan diinterpretasikan untuk menghasilkan suatu pembahasan data yang bersifat deskriptif.

Tahapannya antara lain:

- a. Secara statistik data akan disederhanakan dengan membuat tabel sesuai unit-unit analisis data penelitian untuk menunjukkan frekuensi penayangan adegan kekerasan pada film kartun Naruto Shippuden episode 3, 14, 15, 21, 24, 27, 33, 35, 42, 49, 53, 61, 67, 70, 75, 83, 85, 88, 90, 100, 108, 116, 120, 123, 129, 133, 140, 142, 143, dan 149.

- b. Secara kuantitatif menganalisis hasil penelitian yang ada untuk mengetahui bentuk adegan kekerasan yang dominan tayang dalam film tersebut.

## 5. Reliabilitas

Reliabilitas dalam analisis isi dapat didefinisikan sebagai persetujuan diantara pembuat simbol tentang pengkategorian isi. Reliabilitas alat ukur adalah kesesuaian alat ukur dengan yang di ukur, sehingga alat ukur itu dapat diandalkan (Bungin, 2005 : 96).

Guna memenuhi standar objektivitas, maka kategorisasi dalam penelitian ini harus dijaga dengan mengikut sertakan pengkoding 2 sebagai pembanding. Adapun pengkoding 2 tersebut adalah Djatie Setyaningsih S.IP, seorang sarjana lulusan Ilmu Komuniksai Universitas Muhammadiyah Yogyakarta angkatan 2003. Beliau dirasa cukup berkompeten karena pernah melakukan penelitian sejenis dengan penelitian ini. Salah satu uji reliabilitas yang dapat digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan formula Hoslti:

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

Keterangan:

CR = *Coefficient of Reliability*

M = Jumlah pernyataan yang disetujui pengkoding

N1 + N2 = Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh pengkoding

Meskipun belum terdapat standar kesepakatan mengenai angka reliabilitas yang mutlak, namun menurut Lasswel angka 70% - 80% banyak dipakai sebagai jumlah prosentase atau kesesuaian antara pemberi koding untuk menentukan kelayakan definisi operasional kategori unit analisis (Fluornoy, 1989 : 33).

## 6. Generalisasi

Generalisasi dalam penelitian ini diambil berdasarkan frekuensi dan prosentase kemunculan data-data yang diteliti. Bentuk representasi data yang paling umum pada pokoknya membantu meringkaskan fungsi analisis, berkaitan dengan frekuensi adalah frekuensi *absolute* seperti jumlah kejadian yang ditemukan (Krippendorf, 1991 : 168). Frekuensi *absolute* tersebut menjadi acuan dalam pengambilan kesimpulan. Berdasarkan hal tersebut, frekuensi tertinggi menjadi bahan pertimbangan utama untuk menarik kesimpulan.

## I. Sistematika Penulisan

### BAB I : Pendahuluan

Mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, dan metodologi penelitian.

### BAB II : Gambaran Umum Subjek Penelitian

Merupakan gambaran umum subjek penelitian, yaitu film kartun Naruto yang berisi sejarah singkat munculnya film serial kartun

Naruto, pengenalan tokoh-tokoh, dan sinopsis singkat mengenai setiap episode film kartun Naruto yang diteliti.

**BAB III : Penyajian Data**

Berisi mengenai penyajian data serta pengklasifikasian beserta penjelasan mengenai analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti.

**BAB IV : Kesimpulan dan Saran**

Penutup yang berisi mengenai kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya.