

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film kartun yang disiarkan melalui layar kaca televisi di Indonesia lebih banyak menampilkan adegan kekerasan, bahasa yang kasar, dan lebih bersifat merendahkan orang lain. Memang beberapa film kartun dibuat untuk menjadi sarana pembelajaran anak-anak, namun perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya meluas sampai stasiun televisi menayangkan film ini tanpa melihat batas waktu. Harus diakui, film kartun sekarang ini sangat populer, contohnya film kartun Doraemon yang seringkali menampilkan kekerasan, bahasanya kasar dan bersifat merendahkan orang lain.

Apalagi film kartun yang sering diputar di beberapa stasiun televisi mengandung unsur kekerasan seperti halnya Spongebob, Sinchan, Doraemon dll. Film kartun tersebut menayangkan adegan pertengkaran dan pemukulan yang tidak pantas untuk ditonton oleh anak-anak. Adegan berdarah sering muncul dan ini menggeser *image* dari film kartun yang seharusnya menghibur, terutama untuk anak-anak. Pengaruh buruk tontonan televisi pada pelajar, dimulai dari kebiasaan sedari kecil untuk menonton televisi anak di bawah dua tahun yang

dibiarkan orang tuanya menonton televisi bisa mengakibatkan proses *wiring*, yaitu proses penyambungan antara sel-sel saraf dalam otak menjadi tidak sempurna (Wirodono, 2006 : 18).

Contoh yang paling konkrit adalah tayangan televisi yang semakin marak dan beragam mengangkat topic-topik kekerasan yang sering terjadi di lingkungan sekitar kita baik melalui keluarga, lingkungan ataupun masyarakat. Bahkan tayangan-tayangan mengenai adegan kekerasan bukan hanya terdapat pada tayangan-tayangan berita criminal tetapi sudah merambat ke film kartun anak-anak. Semakin banyak tayangan yang bersifat kekerasan yang makin marak di program media televisi dapat mendorong anak memiliki pandangan yang sama dengan yang ditampilkan melalui tayangan tersebut. Tayangan-tayangan tentang kekerasan sangat tidak baik bagi perkembangan dan pertumbuhan jiwa anak-anak disamping itu anak-anak tidak selalu memahami apa yang dilihatnya.

Anak-anak yang menonton Televisi tidak selalu mempunyai pengalaman empiris sehingga gambar televisi mengeksploitasi kerja otak anak-anak karena virtualisasi televisi. Jika perilaku positif yang ditiru, tentunya ini tidak akan menjadi suatu masalah. Tetapi anehnya, perilaku negatif yang lebih menarik bagi anak-anak/pelajar. Contohnya adalah adegan anti sosial yang kadarnya lebih dari 35% berada dlm sebuah tontonan/film. Kekerasan biasanya akan disertai pornografi, kalau kita teliti maka kedua unsur tersebut memiliki porsi besar, apalagi dalam film laga (hero) yang menjual seputar kekerasan. Selain itu dapat juga dijumpai dalam *film kartun, film lepas, serial dan sinetron*. Bisa dibayangkan jika anak-anak dan pelajar menonton tontonan ini. di akses tanggal 12 Januari 2013 jam 17:45 WIB <http://www.kpi.go.id/component/content/article/14-dalam-negeri-umum/30826-kekerasan-di-media-televisi>

Menurut Milton Chen dalam bukunya "*Anak-anak dan Televisi*", rata-rata

dan rata-rata dalam tayangan *prime-time* terdapat 5 tindak kekerasan (Chen, 1996:53). 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 aksi *bullying*.

Bullying merupakan istilah yang digunakan dalam menjelaskan apa yang dialami oleh Edo dan Vivi. Dua contoh kasus tersebut hanyalah segelintir dari banyaknya kasus-kasus yang menunjukkan bahwa *bullying* sudah menjadi masalah serius yang harus dihadapi oleh anak-anak di Indonesia. Banyak faktor yang dapat menyebabkan seorang anak menjadi pelaku atau korban *bullying*. Nilai-nilai yang tertanam di dalam diri seorang anak tidaklah luput dari agen-agen sosialisasi yang ada didekatnya.

Salah satu dari agen yang dekat dengan masyarakat adalah media massa, seperti halnya televisi. Televisi sebagai media massa memiliki fungsi sebagai penyampai informasi. Program televisi seperti news, entertainment, bahkan acara komedi mampu memberikan informasi yang sekiranya diperlukan oleh khalayak. Fungsi lain dari televisi adalah sebagai hiburan. Pada dasarnya fungsi televisi sama seperti dengan fungsi media massa lainnya (surat kabar, dan radio siaran), yaitu memberi informasi, mendidik, menghibur dan membujuk. Televisi saat ini merupakan media massa yang sangat dominan penggunaannya di kalangan

masyarakat Indonesia. Sebagian besar penduduk di negara-negara berkembang mengenal dan memanfaatkan televisi sebagai sarana hiburan, informasi, edukasi, dan lain sebagainya. Televisi tidak membatasi diri hanya untuk konsumsi kalangan tertentu saja namun telah menjangkau konsumen dari semua kalangan masyarakat tak terkecuali remaja dan anak-anak. Dewasa ini, media massa merupakan salah satu agen sosialisasi yang memiliki pengaruh yang cukup dominan dalam perkembangan seorang anak (Sunarto, 1993:144).

Bullying memiliki dampak yang negatif bagi perkembangan karakter anak; menurut Elliot dalam Astuti (2008 : 10) baik bagi si korban maupun pelaku. Sementara kegagalan untuk mengatasi tindakan *bullying* akan menyebabkan agresi lebih jauh. Akibat *bullying* pada diri korban timbul perasaan tertekan oleh karena pelaku menguasai korban. Menurut Rigby dalam Astuti (2008 : 11) kondisi ini menyebabkan korban mengalami kesakitan fisik dan psikologis, kepercayaan diri (*self-esteem*) yang merosot, malu, trauma, tak mampu menyerang balik, merasa sendiri, serba salah dan takut sekolah (*school phobia*), dimana ia merasa tak ada yang menolong. Dalam kondisi selanjutnya, Astuti (2008 : 11) juga menemukan bahwa korban mengasingkan diri dari sekolah, menderita ketakutan sosial (*social phobia*), dan cenderung ingin bunuh diri.

Bullying merupakan perilaku yang tak senonoh yang diarahkan kepada orang lain yang dianggap lebih lemah. Perilaku *bullying* dapat berwujud fisik, verbal, dan psikologis. *Bullying* yang berwujud fisik antara lain memukul

menjewe, mencubit, meninju, mendorong, menendang, menjitak, mendorong kepala, menarik alis mata, melempar penghapus, kapur, sapu dan buku, menjemur korban di panas atau hujan, menyuruh siswa lari, merangkak, berdiri di depan kelas, memalak, perpeloncoan/ospek, dan lainnya.

Bullying secara verbal antara lain menuduh atau menyalahkan, mengkritik dengan tajam dan menyakitkan, menjuluki, melecehkan, memfitnah dan menyebarkan gosip, membentak-bentak, mengecilkan, menghina, dan mendiamkan. Secara psikologis, *bullying* adalah ekspresi muka merendahkan, kasar atau tidak sopan, mempermalukan di depan umum dan mengucilkan (tidak menghiraukan korban, tidak menganggap ada korban). Penelitian di bawah ini memang bukan yang pertama menunjukkan bahwa pelaku *bullying* ingin diterima di lingkungan sosial melalui tindakan mereka, namun studi ini yang pertama meneliti anak di usia pra remaja.

"Ini memperlihatkan bahwa sebagian besar anak-anak yang melakukan *bullying* terhadap temannya, memiliki keterampilan sosial yang buruk dan rendah diri," kata profesor psikologi di University of Wisconsin, Amerika Serikat, Amy Bellmore PhD. "Bahkan di usia muda, pelaku kekerasan cenderung percaya adanya hierarki sosial dalam kelas dan mengagumi perilaku seorang temannya". Profesor psikolog dari Kanada, Debra Pepler dan Wendy Craig juga mengidentifikasi beberapa faktor internal dan eksternal yang terkait dengan korban *bullying*. Secara internal, anak yang rentan menjadi korban *bullying* biasanya memiliki temperamen pencemas, cenderung tidak menyukai situasi sosial (social withdrawal), atau memiliki karakteristik fisik khusus pada dirinya yang tidak terdapat pada anak-anak lain, seperti warna rambut atau kulit yang berbeda atau kelainan fisik lainnya.

<http://www.tumbuhkembang.com/pages/index/id/20/articleId/520> di akses

Bullying itu problem yang dampaknya harus ditanggung oleh semua pihak. Baik itu si pelaku, korban, atau pun dia yang menyaksikan tindakan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa satu dari tiga anak diseluruh dunia mengaku pernah mengalami *bullying*. Baik itu disekolah, di lingkungannya, atau pun online. Begitu juga sebaliknya, satu dari tiga anak mengaku pernah melakukan tindakan *bullying* pada kawannya (Priyatna, 2010:ix).

Dari berbagai tayangan film kartun yang patut dicermati salah satunya adalah film kartun Doraemon, karena jalan ceritanya tidak sedikit menampilkan konflik yang berujung pada tindakan *bullying*. Hal ini tentunya secara tidak langsung dapat mempengaruhi mental dan perilaku serta tumbuh-kembang anak, karena secara psikologis anak-anak memiliki sifat menirukan apa saja yang dilihatnya, sehingga film tersebut seolah mengajarkan bahkan menciptakan sebuah persepsi bahwa setiap tindakan *bullying* yang ditampilkan adalah baik dan patut ditiru menurut mereka. Sebagai media massa, tayangan televisi memungkinkan ditonton anak-anak termasuk acara-acara yang ditunjukan untuk orang dewasa. Banyaknya adegan atau perilaku yang menunjukkan bentuk kekerasan maupun kata-kata yang menunjukkan bentuk kekerasan. Bahkan untuk program anak-anak sebagai contoh:

Jika kita memperhatikan dalam film kartun/film anak-anak yang bertemakan kepahlawanan misalnya, pemecahan masalah tokohnya cenderung dilakukan dengan cepat dan mudah melalui tindakan kekerasan, begitu pula kelicikan dan kejahatan lainnya perlu dilawan melalui cara yang sama. Adapun kata-kata kasar yang keluar dari film tersebut yang sering diikuti oleh anak-anak remaja, karena muncul dalam

benak remaja bahwa kata-kata tersebut dapat membuat mereka menjadi gaul. Adegan kekerasan, kejahatan, konsumtif, termasuk perilaku seksual di layar televisi, misalnya adegan pemukulan, pelecchan, diduga kuat berpengaruh terhadap pembentukan perilaku masyarakat terutama anak-anak. (<http://www.pustekkom.go.id/teknoAntaraTV.htm>)

Salah satu serial film kartun yang mampu menarik perhatian semua orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa adalah Doraemon. Doraemon pertama kali ditayangkan tahun 1979, sehingga tahun ini adalah tahun ke-30 Doraemon ditayangkan. Selama 30 tahun tersebut, serial Doraemon selalu menjadi tontonan favorit keluarga di televisi. Tua muda banyak yang menyukai serial Doraemon ini. Selain ceritanya yang menarik, anak-anak banyak yang suka untuk berimajinasi dengan alat-alat ajaib Doraemon.

Selain film Doraemon memiliki rating yang cukup signifikan, tak sedikit pula tema-tema cerita dalam program-program tersebut yang menggunakan *bullying* sebagai bagian dari jalan ceritanya. Seperti tindakan memukul, menyiksa, mengolok-olok, serta melakukan tindakan-tindakan lain yang sifatnya merugikan lawan mainnya dibalut dengan dinamika animasi sudah menjadi hal yang lumrah di layar kaca kita. Sebut saja bagaimana Giant dan Suneo yang senang mengusili Nobita, teman sekelasnya dalam serial kartun dari negeri Sakura, Doraemon si kucing robot. Serial ini merupakan serial kartun dari Jepang yang paling populer di Indonesia. Serial Doraemon telah malang melintang di stasiun televisi Indonesia selama belasan tahun. Setahun setelah pertama kali disiarkan di negara asalnya, Jepang. Kemudian pada tahun 1979 serial ini pun ditayangkan oleh TVRI. Pada awal tahun 1980 RCTI masih menayangkan serial

kartun Doraemon hingga saat ini. <http://www.imdb.com/title/tt0069576/fullcredits> diakses tanggal 14 Maret 2013 jam 10:35 WIB.

Plot cerita serial Doraemon sangat kental dengan keadaan di mana Giant dan Suneo berkomplot saat mengganggu Nobita. Mereka mengganggu Nobita saat pulang sekolah, ketika sedang bermain dan lain-lain. Gangguan-gangguan yang dilakukan antara lain mengejek atau menjuluki Nobita dengan sebutan "si Bodoh" sambil menertawainya. Ketika Giant sedang merasa tidak senang, ia pun tak segan-segan untuk memukul Nobita. Ia bahkan tidak ragu untuk memukul Suneo, teman komplotannya sendiri. Selain memukul, Giant pun sering merebut barang-barang seperti komik dan mainan milik Nobita dan Suneo. Giant pun pernah memaksa Nobita untuk menjaga tokonya, ketika ia hendak bermain. Ia pun suka mengancam Nobita jika gagal menangkap bola dalam pertandingan kasti antar tim. Perilaku Giant menunjukkan sifatnya yang nakal, jahil, jahat dan kasar kepada temannya. Ia memanfaatkan tubuhnya yang besar untuk mengintimidasi korbannya.

Sikap Nobita sebagai korban *bullying* sering kali pasrah dan tidak mampu berbuat apa-apa atas perlakuan Giant dan Suneo kepadanya. Ia lebih sering pulang sambil menangis dan mengadu dalam keadaan babak belur kepada Doraemon. Suatu adegan yang cukup awam bagi penikmat serial kartun ini. Selain lemah dan bodoh, Nobita juga merupakan anak yang manja dan cengeng

Ia sering merengek untuk meminta dibelikan konsol permainan kepada ibunya. Ia juga sering memaksa Doraemon untuk memenuhi keinginannya.

Untuk pencarian serial kartun yang paling banyak dicari antara serial kartun yang tayang *prime time* di Indonesia dengan membandingkan beberapa serial kartun yang populer seperti Sinchan, The Simpson dll (seperti terlihat dalam Gambar 1.1) Doraemon menempati urutan kedua pada tahun 2012, serta menempati urutan pertama di dua bulan terakhir yaitu September dan Oktober.

Gambar 1.1

Serial Doraemon terfavorit di bulan September dan Oktober

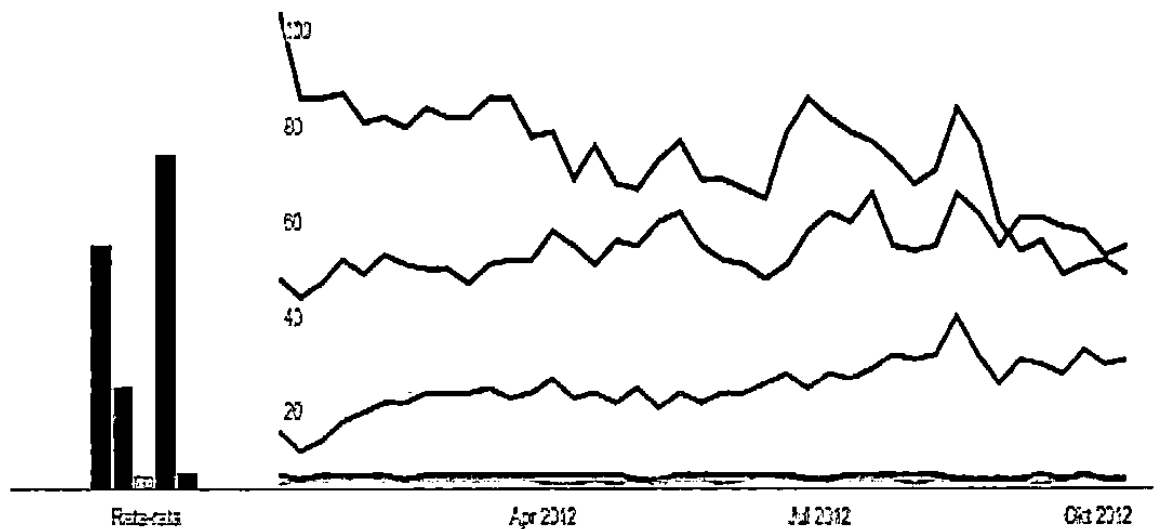
Penelusuran populer

Angka 100 mewakili volume penelusuran tertinggi

Judul

Istilah penelusuran ?

- x doraemon
- x dragon ball z
- x the simpsons
- x spongebob
- x sinchan



<http://www.google.com/trends/explore#q=doraemon%2C%20dragon%20ball%20z%2C%20the%20simpsons%2C%20spongebob%2C%20sinchan&geo=ID&date=1%2F>

Kisah cerita serial kartun Doraemon maupun gambaran perilaku para tokoh yang terdapat dalam serial televisi yang memiliki durasi lebih pendek dari film layar lebarnya tersebut sungguh menarik untuk ditonton. Sebagai serial televisi anak-anak, serial Doraemon yang sedikit banyak mengandung tema keluarga dan pendidikan ini tentunya masih tak luput dengan beberapa tindakan *bullying* seperti mengancam dll. Tindakan *bullying* yang disajikan dalam serial Doraemon, inilah yang menimbulkan kecemasan dan perhatian dalam penelitian ini seperti yang terlihat dalam Gambar 1.2 dan Gambar 1.3 :

Gambar 1.2

Contoh *Bullying Verbal* (Mengancam) di Film Doraemon



Sumber: Serial Doraemon Episode 2 (Super Armor)

Gambar 1.3

Contoh *Bullying Verbal* (Mengancam) di Film Doraemon



Sumber: Serial Doraemon Episode 2 (Super Armor)

Dalam gambar 1.2 dan 1.3 di atas terlihat contoh dari bentuk *bullying* Verbal yang ditampilkan di film tersebut seperti Giant mengancam Nobita, dalam adegan tersebut *Giant* marah dan mengancam Nobita. Ini sebagian tindakan *bullying* yang sering muncul di film Doraemon. Hal ini tentunya secara tidak langsung dapat mempengaruhi mental dan perilaku anak-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.

Bila adegan *bullying* baik verbal maupun mental/psikologis yang berlebihan jumlahnya dalam satu televisi yang diperuntukkan untuk anak-anak, hal tersebut dikhawatirkan akan mempengaruhi perkembangan anak dalam sikap dan perilaku mereka nantinya.

Dalam penelitian terdahulu dari Roby Chakim, mahasiswa Ilmu Komunikasi dengan judul “Analisis Isi Kekerasan Dalam Film Kartun Naruto (*Content Analysis Of Violence In Naruto Cartoon Movies*)” tahun 2010 menemukan data yang menjabarkan bahwa banyak terdapat adegan kekerasan dalam film kartun yang ditujukan untuk anak-anak, yaitu serial kartun Naruto. Dari beberapa hal di atas tentunya juga menjadi pertimbangan untuk melakukan penelitian serupa terhadap tayangan-tayangan yang ditujukan untuk anak-anak, mengingat ada berbagai film anak yang banyak mengandung unsur kekerasan dan tidak pantas untuk dikonsumsi oleh anak-anak, mengingat dampak yang dapat ditimbulkannya.

Dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah serial Doraemon Episode terakhir 1-75 produksi tahun 1979 yang sudah beredar di Internet yang tayang tahun 2012. Karena di tahun 2012 merupakan penayangan episode terakhir Serial

Doraemon dan juga untuk mengikuti perkembangan film di tahun ini apakah doraemon mengalami banyak perubahan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengetahui tentang kecenderungan tindakan *bullying* yang dominan muncul dalam Serial Doraemon. Penelitian ini di fokuskan pada *bullying* verbal dan *bullying* mental/psikologis karena kedua *bullying* itu yang mempunyai dampak yang besar bagi perkembangan psikologis anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat diambil suatu rumusan permasalahan yang perlu diteliti dan dianalisis lebih lanjut yaitu:

Bagaimana frekuensi dan kecenderungan tindakan *bullying* dalam film kartun Doraemon?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam skripsi ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana frekuensi dan kecenderungan tindakan *bullying* dalam film kartun Doraemon.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan studi analisis isi serial televisi anak-anak.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran kepada berbagai pihak diantaranya bagi pemilik stasiun televisi terutama RCTI, dalam pemilihan program untuk anak-anak. Disamping itu juga bermanfaat bagi orang tua dalam memilih tayangan yang sesuai untuk anak-anak.

E. Kerangka Teori

1. Komunikasi sebagai Proses Transmisi Pesan

Sebelum membahas kerangka konsep ini lebih jauh, akan di jelaskan pula beberapa definisi dasar dari komunikasi itu sendiri. Ada banyak bahkan ratusan definisi tentang komunikasi yang telah dikemukakan oleh para ahli khususnya ahli komunikasi. Sering kali suatu definisi tersebut berbeda dengan definisi lainnya. Ada yang memandang komunikasi sebagai proses transaksi, komunikasi sebagai tindakan satu arah dan komunikasi sebagai proses interaksi. Definisi komunikasi tersebut antara lain adalah:

Komunikasi adalah penyampaian pesan dari seseorang (atau suatu lembaga) kepada seseorang (sekelompok orang) lainnya, baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui media seperti surat (selebaran), surat kabar,

Dalam hal ini komunikasi dianggap sebagai proses yang linier yang dimulai dari sumber dan berakhir pada penerima. Beberapa definisi lain dari komunikasi oleh beberapa pakar komunikasi yaitu:

- a. H. Lasswell, yakni komunikasi lebih tepat digambarkan dengan proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, (*Who? Says what? With Channel? To whom? With what effect?*)
- b. M. Rogers, komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.
- c. Carl I. Hovland, komunikasi merupakan proses yang memungkinkan seseorang (*komunikator*) menyampaikan rangsangan (lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (*komunikate*) (Winarni, 2003:3).

Berdasarkan definisi-definisi diatas maka dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian gagasan dan informasi melalui kata-kata, gambar, angka dan melalui banyak lagi saluran-saluran lain. Pesan adalah produk utama komunikasi, pesan tersebut berupa lambang-lambang yang menjalankan ide, sikap, perasaan, praktik maupun tindakan. Hal-hal tersebut dapat berupa kata-kata, gambar, gerak-gerik atau tingkah laku. Komunikasi dapat terjadi dalam diri seseorang, antara dua

... diantara beberapa banyak orang atau banyak orang. Disamping itu

komunikasi mempunyai tujuan antara lain yaitu untuk memberikan informasi kepada orang lain, untuk membujuk atau mempengaruhi orang lain, untuk saling mengerti satu sama lain dan untuk mendapatkan informasi mengenai diri sendiri.

Dalam buku "*Cultural and Communication Studies*", John fiske memaparkan ada dua mazhab dalam komunikasi, yaitu :

Mazhab pertama, komunikasi dilihat sebagai proses transmisi pesan. Proses ini tertarik dengan bagaimana pengirim dan penerima pesan mengkonstruksi pesan (*encode*) dan menerjemahkannya (*decode*) dan dengan bagaimana transmitter menggunakan media komunikasi. Mazhab ini cenderung berbicara tentang kegagalan komunikasi, ia melihat tahap-tahap dalam proses tersebut guna memaknai dimana kegagalan itu terjadi. Mazhab ini disebut dengan mazhab "proses".

Mazhab kedua, komunikasi dilihat sebagai produksi dan pertukaran makna. Ia berkenaan dengan bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan orang-orang dalam rangka menghasilkan makna, yakni ia berkenaan dengan peran teks dalam kebudayaan kita. Mazhab ini menggunakan istilah-istilah seperti penandaan dan tidak memandang kesalahan pahaman sebagai bukti yang penting dari kegagalan komunikasi. Bagi mazhab ini studi komunikasi adalah studi tentang teks dan kebudayaan (Fiske, 2004 : 8).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan mashab yang pertama sebagai fokus penelitian yakni komunikasi sebagai proses transmisi pesan, dimana pada proses ini pengirim dan penerima pesan mengkonstruksi pesan tersebut yang akhirnya menterjemahkannya. Fokus dari mashab ini melihat pada usaha setiap komunikan dan komunikator dalam pengiriman dan penerimaan pesan, media yang digunakan, serta efek yang terjadi. Apabila sebuah pesan atau seorang komunikator tidak mampu mengubah cara pikir

atau perilaku lawan bicaranya, maka praktek komunikasi yang dilakukan dianggap gagal.

Salah satu model komunikasi yang mewakili mazhab proses ini adalah Model Shannon dan Weaver's yang terdiri dari lima elemen dasar komunikasi yaitu:

1. *Information sources*
2. *Transmitter*
3. *Noise*
4. *Receiver*
5. *Destination*

(Shannon dan Weaver, 1949 : 44)

Information sources sebagai pengirim pertama dalam kegiatan berkomunikasi. *Transmitter* sebagai media pengiriman pesan. *Noise* adalah hal yang mengurangi terhalangnya pesan dari pusat pesan kepada tujuan pesan. *Receiver* sebagai penerima pesan. *Destination* adalah tujuan akhir dari pengiriman pesan.

Jika dihubungkan dengan penelitian ini, maka pengirim pesan adalah pembuat film dan pesannya adalah isi dari film sedangkan penerima pesan adalah anak-anak atau audience yang menonton film tersebut. Sesuai dengan tema penelitian ini, ketika anak-anak menonton film disitu akan terdapat proses transmisi pesan dari pembuat film kepada anak sehingga menimbulkan

interpretasi atas film tersebut kepada anak. Dari proses transmisi pesan ini antara pengirim dan penerima pesan menkonstruksi pesan yang akhirnya menimbulkan interpretasi makna, dimana antara satu anak dengan yang lain memiliki interpretasi makna yang berbeda dalam mengartikan isi pesan dalam sebuah film.

Mazhab proses cenderung mempergunakan ilmu-ilmu sosial terutama psikologi dan sosiologi, dan cenderung memusatkan dirinya pada tindakan komunikasi (Fiske, 2004: 9).

2. Film Kartun & Kekerasan

Film kartun dapat disebut juga sebagai film animasi. Film kartun adalah bentuk dari gambar animasi 2 Dimensi (2D). Istilah animasi berasal dari bahasa Yunani "*anima*", artinya jiwa atau hidup. Kata animasi dapat juga berarti memberikan hidup sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu (Sibero, 2008:9).

Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, animasi dapat juga digunakan untuk media-media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya. Secara arti harfiah animasi adalah membawa hidup atau bergerak. Animasi adalah sebuah rangkaian gambar atau obyek yang bergerak dan seolah-olah hidup (Chandra, 2000 : 1).

Menurut Grierson dalam bukunya Luis Giannetti, (*Understanding Movies; Seventh Edition, 1996*) memberikan definisi film animasi sebagai berikut :

"Film animasi adalah film yang merupakan hasil pengolahan gambar
tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak yang pada awal

penemuannya dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak”.

Pengertian diatas menunjukkan bahwa film animasi berisi susunan gambar-gambar yang kemudian diproses sehingga menghasilkan ilusi gerakan. Di era modern seperti sekarang ini, dengan bantuan komputer pembuatan film animasi menjadi lebih cepat dan mudah. Film animasi memiliki format penayangan yang unik dan menarik. Gambar yang dibuat adalah didasarkan pada imajinasi sang animator. Ide-ide kreatif tersebut yang menyebabkan film animasi banyak diminati mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Serial Doraemon yang menjadi objek dalam penelitian inipun adalah salah satu bentuk dari film animasi.

Film animasi sangat identik dengan kelucuan dan keunikan, baik dalam segi bentuk atau gambar dan dalam dalam segi cerita. Maka, tak jarang masyarakat cenderung memaknai sebagai film anak-anak ketimbang film orang dewasa. Pemaknaan itulah yang secara tidak langsung menjadi sebuah kekhawatiran. Dalam sajian dan format yang warna-warni yang lucu animasi kini ternyata tidak hanya berisi cerita khusus anak-anak, melainkan beberapa dari film tersebut seharusnya di khususkan bagi orang dewasa contohnya berupa penyajian adegan kekerasan, cerita percintaan dan lain sebagainya.

Walau animasi adalah film yang disajikan dalam bentuk ilusi gambar bergerak dan bukan diperankan oleh tokoh manusia secara nyata, tetap saja ia adalah film yang disajikan untuk masyarakat dimana film merupakan salah satu

media komunikasi massa yang berfungsi untuk memberikan informasi, mempengaruhi, sebagai media pendidikan dan sarana hiburan. Jadi, walau format sebuah film animasi merupakan penyajian gambar-gambar fiktif, di dalamnya tidak luput akan siratan pesan yang disampaikan kepada khalayak luas atau audience yang menontonnya. Selanjutnya, film animasi yang diangkat dalam penelitian ini juga pasti memiliki isi atau pesan dimana isi atau pesan yang ada dalam film tersebut tersebut dapat secara langsung diterima oleh masyarakat luas.

2.1 Kekerasan dalam Film Kartun

Kekerasan adalah elemen yang sering muncul dalam dunia hiburan audiovisual, tidak terkecuali bentuk hiburan yang ditujukan untuk anak-anak, khususnya film kartun. Serial kartun populer Doraemon adalah salah satu contoh film kartun yang menampilkan banyak bentuk kekerasan yang dibalut dengan humor.

Film kartun memang dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak. Namun, perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya, sehingga segmen penontonnya meluas sampai stasiun televisi menayangkan film ini tanpa melihat batas waktu. Harus diakui, film kartun sekarang ini sangat populer, contohnya film kartun Doraemon yang banyak menampilkan kekerasan, bahasanya kasar dan bersifat merendahkan orang lain

Film kartun sering ditayangkan pada pagi, sore, dan malam hari. Pada hari libur, film kartun sering ditayangkan dari pagi hingga malam hari. Tayangan *full time* ini cukup mengkhawatirkan bagi beberapa pihak, terutama orang tua. Anak-anak cenderung menonton televisi tanpa berhenti dan jam belajarnya terganggu.

“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 unsure kekerasan memperoleh nilai lebih rendah dibandingkan dengan anak yang sedikit saja menghabiskan waktunya untuk menonton tayangan yang sama” (Musbikin, 2009:31).

Apalagi film kartun yang sering diputar di beberapa stasiun televisi mengandung unsur kekerasan. Film kartun tersebut menayangkan adegan pertengkaran dan pemukulan yang tidak pantas untuk ditonton oleh anak-anak. Adegan berdarah sering muncul dan ini menggeser image dari film kartun yang seharusnya menghibur, terutama untuk anak-anak. Film kartun yang mengandung kekerasan ternyata juga diputar pada malam hari.

“Data tahun 2002 mengenai jumlah jam menonton Televisi 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).

Banyak kejadian kriminal yang dilakukan oleh anak-anak, sebagian dari mereka melakukan hal tersebut karena menonton tayangan kriminal di televisi. Film yang tidak seharusnya mereka lihat itu tertanam dalam memori

dan membangkitkan rasa ingin tahu. Sehingga, timbul keinginan mencoba dalam pergaulan sehari-hari. Film kartun merupakan tayangan favorit bagi sebagian besar anak-anak pada usia awal masa kanak-kanak. Maraknya film kartun yang mengandung unsur kekerasan menimbulkan beberapa dampak bagi perilaku anak. Anak-anak cenderung bersikap agresif dan banyak melakukan kekerasan.

3. Konsep Tentang Bullying

Bullying menurut kamus Webster, bermakna penyiksaan atau pelecehan yang dilakukan tanpa motif tetapi dengan sengaja atau dilakukan berulang-ulang terhadap orang yang lebih lemah. Motif yang menjadikan seseorang sebagai pelaku bullying sangat beragam. Namun dari keberagaman motif tersebut, inti terutama terjadinya bullying karena adanya ketidakseimbangan dalam relasi kuasa. Pernyataan ini dikemukakan oleh seorang ahli masalah bullying dari jaringan Anti bullying Skotlandia, Andrew Mellor.

Bullying adalah sebuah situasi dimana terjadinya penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan yang dilakukan oleh seseorang/sekelompok. Pihak yang kuat di sini tidak hanya berarti kuat dalam ukuran fisik, tapi bisa juga kuat secara mental. Dalam hal ini sang korban *bullying* tidak mampu membela atau mempertahankan dirinya karena lemah secara fisik dan atau mental, yang perlu dan sangat penting kita perhatikan adalah bukan sekedar tindakan yang dilakukan, tetapi dampak tindakan tersebut bagi si korban. Misal seorang siswa mendorong

bahu temannya dengan kasar. Bila yang didorong merasa terintimidasi, apalagi bila tindakan tersebut dilakukan berulang-ulang, maka perilaku *bullying* telah terjadi. Bila siswa yang didorong tak merasa takut atau terintimidasi, maka tindakan tersebut belum dapat dikatakan *bullying*. Istilah *bullying* diilhami dari kata *bull* (bahasa Inggris) yang berarti “banteng” yang suka menanduk. Pihak pelaku *bullying* biasa disebut *bully*, (Sejiwa, 2008 : 2).

Sedangkan menurut Andri Priyatna dalam bukunya yang berjudul “*Let’s End Bullying: Memahami, Mencegah, dan Mengatasi Bullying*”.

- 1) *Bullying* adalah tindakan yang disengaja oleh si pelaku pada korbannya dan bukan sebuah kelalaian, memang betul-betul disengaja.
- 2) Tindakan itu terjadi berulang-ulang. *Bullying* tidak pernah dilakukan secara acak atau Cuma sekali saja.
- 3) Didasari perbedaan power yang mencolok. Jadi, perkelahian di antara anak yang lebih kurang seimbang dari segi ukuran fisik maupun usia bukan merupakan kasus *bullying*. Dalam *bullying* si pelaku benar-benar berada di atas angin dari korbannya.

Menurut Smith and Sharp dalam “Dennis Lines” yang berjudul “*Bullies: The rationale of Bullying*” memberikan definisi *Bullying* sebagai berikut :

Bullying can be described as the systematic abuse of power. Power can be abused; exact definition of abuse will depend on the social and cultural

Definisi *bullying* menurut Ken Rigby dalam Astuti (2008 : 3) adalah “Sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan ke dalam aksi, menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang”. *Bullying* adalah bentuk-bentuk perilaku kekerasan dimana terjadi pemaksaan secara psikologis ataupun fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih “lemah” oleh seseorang atau sekelompok orang. Pelaku *bullying* yang biasa disebut *bully* bisa seseorang, bisa juga sekelompok orang, dan ia atau mereka mempersepsikan dirinya memiliki *power* (kekuasaan) untuk melakukan apa saja terhadap korbannya.

a. Ciri dan Karakteristik *Bullying*

Seperti hasil penelitian para ahli, *bullying* yang banyak dilakukan di sekolah umumnya menurut Rigby dalam Astuti (2008:8) mempunyai tiga karakteristik yang terintegrasi sebagai berikut:

1. Ada perilaku agresi yang menyenangkan pelaku untuk menyakiti korbannya.
2. Tindakan itu dilakukan secara tidak seimbang sehingga menimbulkan perasaan tertekan pada korban.

Selain itu, terdapat faktor-faktor yang menyebabkan seorang anak menjadi pelaku *bullying* salah satunya adalah keluarga. Pelaku *bullying* seringkali berasal dari keluarga yang bermasalah: orangtua yang kerap menghukum anaknya secara berlebihan atau situasi rumah yang penuh stres, agresi dan permusuhan. Anak akan mempelajari perilaku *bullying* ketika mengamati konflik-konflik yang terjadi pada orangtua mereka dan kemudian menirunya terhadap teman-temannya. Jika tidak ada konsekuensi yang tegas dari lingkungan terhadap perilaku coba-cobanya itu, ia akan belajar bahwa mereka yang memiliki kekuatan diperbolehkan untuk berperilaku agresif, dan berperilaku agresif dapat meningkatkan status dan kekuasaan seseorang. Dari sini, anak tidak hanya mengembangkan perilaku *bullying* melainkan juga sikap dan kepercayaan yang lebih dalam lagi.

“Bullying is not about anger. It is not a conflict to be resolved, it’s about contempt a powerful feeling of dislike toward someone considered to be worthless, inferior or undeserving of respect. Contempt comes with three apparent psychological advantages that allow kids to harm others without feeling empathy, compassion or shame. These are: a sense of entitlement, that they have the right to hurt or control others, an intolerance towards difference, and a freedom to exclude, bar, isolate and segregate others” (Coloroso: 2003).

Selain keluarga, ada beberapa karakteristik lain yang terkait dengan perilaku *bullying*. Di bawah ini adalah karakteristik yang pada umumnya ditemui pada pelaku *bullying*, serta anak yang belum melakukan *bullying*, namun memiliki beberapa karakteristik berikut:

- 1) Cenderung *hiperaktif, disruptive, impulsif, dan overactive*.
Memiliki temperamen yang sulit dan masalah pada atensi/konsentrasi.
- 2) Pada umumnya juga agresif terhadap guru, orangtua, saudara, dan orang lain.
- 3) Mudah *terprovokasi* oleh situasi yang mengandung agresi.
- 4) Memiliki sikap bahwa agresi adalah sesuatu yang positif.
- 5) Pada anak laki-laki, cenderung memiliki fisik yang lebih kuat daripada teman sebayanya.
- 6) Pada anak perempuan, cenderung memiliki fisik yang lebih lemah daripada teman sebayanya.
- 7) Berteman dengan anak-anak yang juga memiliki kecenderungan agresif.
- 8) Kurang memiliki empati terhadap korbannya dan tidak menunjukkan penyesalan atas perbuatannya.
- 9) Biasanya adalah anak yang paling *insecure*, tidak disukai oleh teman-temannya, dan paling buruk prestasinya di sekolah hingga sering terancam *drop out*.
- 10) Cenderung sulit menyesuaikan diri terhadap berbagai perubahan dalam hidup (Sejiwa, 2008).

Dari berbagai karakteristik yang dimiliki pelaku di atas, dapat kita lihat bagaimana para pelaku tersebut sebenarnya juga adalah korban dari fenomena *bullying*. "Pelaku" yang sebenarnya bisa dikatakan adalah mereka yang menutup mata terhadap fenomena ini atau menganggapnya normal dan membiarkannya terus-menerus terjadi. Mereka seringkali adalah orang-orang terdekat pelaku dan korban, yaitu teman sebaya, orangtua, dan guru.

F. Hipotesis

Serial Doraemon mengisahkan tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 5 SD yang bernama Nobi Nobita yang didatangi oleh sebuah robot kucing bernama Doraemon yang datang dari abad ke-22. Doraemon yang selalu membantu Nobita menyelesaikan masalah dengan memberi alat-alat yang canggih yang dimana malah memperburuk keadaan dan menambah permasalahan baru serta seringnya terjadi pertengkaran antara Nobita dengan Giant dan Suneo yang menampilkan berbagai tindakan *bullying* baik verbal maupun mental/psikologis.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: "Banyak terdapat adegan *bullying* baik verbal maupun Mental/Psikologis".

G. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak dari kejadian-kejadian, keadaan, kelompok

Definisi Konseptual pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Adegan *Bullying*

Menurut Olweus (1993:5) "*Bullying can consist of any action that is used to hurt another child repeatedly and without cause*". Tindakan yang dilakukan dapat berupa fisik, verbal ataupun kejadian siksaan mental ataupun emosi seseorang. Sesuatu yang sering terlihat oleh mata kita seperti permainan ataupun pelecehan-pelecehan dapat saja digolongkan sebagai kegiatan ritual dari *bullying*. Hal ini merupakan suatu cara anak-anak muda berinteraksi dengan lingkungannya.

Seperti dinyatakan oleh Olweus (1993) dalam formulasi awal mengenai definisi *bullying* bahwa *bullying* merupakan "*negative actions on the part of one or more other students*". Olweus (1993) juga menambahkan bahwa *bullying* terbukti saat sulit bagi siswa yang menjadi korban *bullying* untuk mempertahankan diri. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Craig dan Pepler (1998), yang mengartikan *bullying* sebagai "tindakan negatif secara fisik atau lisan yang menunjukkan sikap permusuhan, sehingga menimbulkan distress bagi korbannya, berulang dalam kurun waktu tertentu dan melibatkan perbedaan kekuatan antara pelaku dan korbannya."

Olweus (1999) memaparkan contoh tindakan negatif yang termasuk dalam *bullying* antara lain:

1. Mengatakan hal yang tidak menyenangkan atau memanggil seseorang dengan julukan yang buruk;
2. Mengabaikan atau mengucilkan seseorang dari suatu kelompok karena suatu tujuan;
3. Memukul, menendang, menjegal atau menyakiti orang lain secara fisik;
4. Mengatakan kebohongan atau rumor yang keliru mengenai seseorang atau membuat siswa lain tidak menyukai seseorang dan hal-hal semacamnya.

Unsur ketidakseimbangan kekuatan dari *bullying* juga diperdebatkan sebagai sesuatu yang terikat secara situasional (Rigby, 2002:34). Karena ketidakseimbangan kekuatan sewaktu-waktu bisa saja berubah saat korban memperoleh keterampilan untuk mempertahankan diri dan pelaku kehilangan para pendukungnya. Olweus (1993) memberikan klarifikasi untuk unsur ini, yakni dengan menuliskan bahwa *'It is not bullying when two student of about the same strength or power argue or fight.'* Pengertian tersebut sangat membantu dalam menetapkan konteks dari ketidakseimbangan kekuatan yang terdapat dalam *bullying*. Ketidakseimbangan kekuatan yang nyata terlihat saat beberapa bentuk *bullying* terjadi, seperti pengucilan, penyebaran rumor, dan sarkasme yang menyakikan dari sekelompok orang terhadap satu orang. Oleh karena itu

ketidakseimbangan kekuatan dalam *bullying* merupakan hal yang nyata apabila ketidakseimbangan itu sendiri terikat oleh suatu konteks dan mengalir atau berkelanjutan selama periode waktu yang lama.

Meskipun unsur-unsur yang membedakan *bullying* dari beragam bentuk kekerasan lainnya sudah cukup jelas, namun masih muncul banyak pertanyaan tentang bagaimana membedakan *bullying* dari agresi atau perilaku agresif. Untuk membedakan antara *bullying* dan perilaku agresi terkadang nampak seperti membelah sehelai rambut, sangat sulit. (Berkowitz 1986; dalam Rigby 2002:30) mengartikan agresi sebagai perilaku menyakiti yang bertujuan terhadap orang lain.

Agresi merupakan situasi dimana seseorang memperoleh sesuatu dengan menggunakan kekuatan namun dominasinya terhadap target atau korban merupakan hal yang insidental dan tidak disengaja, sementara *bullying* merupakan situasi akhir yang diinginkan dan dicapai melalui penggunaan kekuatan yang bertujuan untuk menyakiti orang lain dan untuk menunjukkan dominansi seseorang terhadap orang lain. hasil akhir dari *bullying* lebih dapat diprediksi dibanding hasil akhir dari agresi (Rigby, 2002:31).

Bullying merupakan bentuk tindakan kekerasan yang repetitif, cenderung diulang, dilakukan berkali-kali atau terus menerus selama periode waktu tertentu. Olweus (1993) mendefinisikan "repetition" dalam

definisi *bullying* di awal untuk mengecualikan insiden-insiden minor atau kejadian-kejadian tidak serius yang kadang-kadang terjadi. Kendatipun demikian, Olweus juga mengindikasikan bahwa hal serius tunggal "di dalam keadaan tertentu" harus dianggap sebagai *bullying*.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan cara penulisan taktis agar konsep bisa berhubungan dengan praktek, kenyataan dan fakta. Definisi operasional dalam penelitian ini mencakup bentuk dari tindakan *bullying*, yaitu *bullying* verbal maupun mental/psikologis. Pemilihan kedua jenis *bullying* ini untuk penelitian karena kedua jenis ini memiliki efek yang lebih berbahaya terhadap perkembangan mental maupun psikologis anak.

Menurut Yayasan Semai Jiwa Amini (Sejiwa) dalam buku "*Bullying: mengatasi kekerasan di sekolah dan lingkungan*" (Sejiwa, 2008: 2-4), menyebutkan ada beberapa jenis dan wujud *bullying* yaitu diantaranya:

a. Bullying Verbal

Ini jenis *bullying* yang juga bisa terdeteksi karena bisa tertangkap indra pendengaran kita. *Bullying* verbal dalam penelitian ini adalah:

1. *Mengancam* : Menyatakan rencana (niat, maksud) untuk melaksanakan tindakan atau hal yang dapat menyusahkan, merugikan, menelakakan, 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.
5. *Menjuluki* : Memberikan nama kepada orang di samping nama yg telah ada, memberikan julukan atau nama ejekan.
6. *Memfitnah* : Menjelekkkan nama orang (menodai nama baik, merugikan kehormatan, dsb)

b. Bullying Mental/Psikologis

Ini jenis *bullying* yang paling berbahaya karena tidak tertangkap mata atau telinga kita jika kita tidak cukup awas mendeteksinya. Praktik *bullying* ini terjadi diam-diam dan di luar radar pemantauan kita. *Bullying* mental/psikologis dalam penelitian ini adalah:

1. *Memandang penuh ancaman* : Melihat dan memperhatikan dengan pandangan mengancam.
2. *Mendiamkan* : Mengusahakan untuk menjauhi atau tidak berbicara.
3. *Mengucilkan* : Mengasingkan atau menyendirikan

4. *Mempermalukan* : Membuat jadi malu.
5. *Memelototi* : Melihat sesuatu (seseorang) dengan membelalakkan mata karena marah.
6. *Mencibir* : Membicarakan kejelekan orang lain dengan maksud (mengejek, mencemoohkan).

H. Batasan Penelitian

Penelitian ini hanya difokuskan pada *bullying* verbal dan *bullying* mental/psikologi dan tidak membahas faktor-faktor yang lain diluar dua permasalahan *bullying* tersebut.

I. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

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

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis data menggunakan analisis isi kualitatif/*Qualitative Content Analysis* dengan teknik koding terhadap edaran edaran yang paling banyak muncul dalam Film Desember

dimana adegan-adegan tersebut merupakan adegan yang berhubungan dengan kategori-kategori *bullying*, yang akan diteliti. Analisis ini menganalisis tatanan pertandaan yang bersifat denotatif. Analisis ini berfungsi paling baik dalam skala besar dimana semakin banyak yang dianalisis, maka semakin akurat analisisnya.

Analisis ini berjalan melalui identifikasi dan penghitungan unit-unit terpilih dalam sebuah sistem komunikasi. Analisis isi harus non-selektif, analisisnya mencakup keseluruhan pesan, atau sistem pesan, atau secara tepat pada sampel atau objek penelitian yang tersedia. Sehingga analisis ini diklaim memiliki objektivitas ilmiah (Fiske, 1990: 188-189).

Penelitian ini bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi dalam sebuah media dengan menggunakan teknik *symbol coding* yaitu mencatat lambang atau pesan secara sistematis kemudian diberi interpretasi. Analisis isi dapat dilakukan untuk menganalisis semua bentuk komunikasi baik surat kabar, berita radio, iklan televisi, film, maupun semua bahan-bahan dokumentasi yang lain.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis isi. Analisis isi adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk menghasilkan inferensi (kesimpulan) dari data yang secara esensial bersifat verbal simbolik

Sebagai suatu teknik penelitian, analisis isi mencakup prosedur-prosedur khusus untuk pemrosesan data ilmiah. Sebagaimana teknik penelitian ia bertujuan untuk memberikan pengetahuan, membuka wawasan baru, menyajikan fakta dan panduan praktis pelaksanaannya (Krippendorf, 1991 : 15).

Analisis isi dirancang untuk menghasilkan penghitungan yang objektif, terukur dan teruji atas isi pesan yang nyata. Berelson mendefinisikannya sebagai teknik penelitian untuk mendeskripsikan secara objektif, sistematis dan kuantitatif isi komunikasi yang tampak (Berelson, 1952:18).

Dari definisi tentang analisis isi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa analisis isi menggambarkan objek penelitian dan menempatkan peneliti kedalam posisi khusus yang berhadapan langsung dengan realitanya. Beberapa kerangka kerja yang umum dalam analisis isi yang diciptakan oleh Krippendorf adalah sebagai berikut:

1. Data sebagaimana yang di komunikasikan kepada analis.
2. Konteks data.
3. Bagaimana pengetahuan analis membatasi realitasnya.
4. Target analisis isi
5. Inferensi sebagai tugas intelektual yang mendasar.
6. Kesahihan sebagai kriteria akhir keberhasilan

(Krippendorf, 1969 : 13).

Kerangka kerja tersebut dimaksudkan untuk membantu tercapainya tiga tujuan yaitu:

1. Perspektif.

Tujuan perspektif berarti harus membimbing konseptualisasi dan design analisis isi untuk keadaan yang sudah ditentukan.

2. Analisis.

Harus membantu pengujian kritis terhadap hasil-hasil yang diperoleh orang lain.

3. Metodologis.

Harus mengarah kepada perkembangan dan perbaikan sistematis metode analisis isi (Krippendorf, 1991 : 24).

Analisis isi ini memiliki sifat penelitian yang kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif adalah suatu kegiatan pengumpulan data kuantitatif, sedangkan data kuantitatif merupakan data yang menunjukkan besaran, ukuran, frekuensi dan wujudnya berupa angka. Sehingga sesuai dengan sifat, tujuan dan definisi analisis isi dimana ini adalah teknik penelitian untuk uraian yang objektif, sistematis dan kuantitatif, sehingga peneliti betul-betul dibatasi dalam proses penelitiannya karena ia tidak menggunakan subyektifitas dalam proses meneliti.

Jadi sifat dan tujuan analisis isi kuantitatif secara ringkas dapat di

- a. Analisis isi kuantitatif hanya dapat digunakan untuk membedah muatan teks komunikasi yang bersifat manifes (nyata).
- b. Analisis isi kuantitatif yang dipentingkan adalah objektivitas, validitas dan reliabilitas. Tidak boleh ada penafsiran ari peneliti. Peneliti hanya boleh membaca apa yang disajikan dan terlihat dalam teks.
- c. Analisis isi kuantitatif hanya dapat mempertimbangkan "apa yang dikatakan" (*what*), tetapi tidak menyelidiki "bagaimana yang di katakan" (*how*).
- d. Analisis isi bertujuan melakukan generalisasi bahkan melakukan prediksi. Uji statistik yang digunakan dalam analisis isi secara tidak langsung memang bertujuan agar hasil penelitian yang dilakukan dapat menggambarkan fenomena keseluruhan dari suatu isu/peristiwa bahkan bisa melakukan prediksi. Jika keadaan dan kondisi yang diteliti sama dengan yang sedang diteliti, maka keadaan yang sama tersebut apabila diteliti akan menemukan hasil yang sama jika diteliti oleh peneliti lain (Sobur, 2006 : 70-71)

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan 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).

Populasi dalam penelitian ini adalah Episode terakhir 1-75 produksi tahun 1979 yang sudah beredar di Internet yang tayang tahun 2012. Karena di tahun 2012 merupakan penayangan episode terakhir Serial Doraemon dan juga untuk mengikuti perkembangan film di tahun ini apakah doraemon mengalami banyak perubahan.

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 sebuah *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 unsure terkecil dari film. Sekumpulan beberapa *shot* biasanya dapat dikelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan bias 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 tempa atau *setting* dalam sebuah adegan, misalnya dalam 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 dengan adegan tersebut merupakan perpindahan dari satu *scene* ke *scene* selanjutnya.

b. Sampel

Pada penelitian ini, teknik penarikan sampel yang digunakan adalah total sampling atau sensus. Dengan teknik total sampling ini maka semua episode serial Doraemon 2012 yang berjumlah 75 Episode akan diambil semuanya sebagai obyek penelitian. "Teknik sensus ini digunakan jika elemen populasi relatif sedikit dan variabilitas setiap elemennya tinggi (heterogen)" (Ruslan, 2006 : 142). "Keuntungan dari metode sensus ini adalah memungkinkan data yang lengkap karena mencerminkan seluruh sifat-sifat populasi" (Keriyantono, 2006 : 157).

Tabel 1.1
Sampel Penelitian

No	Judul Film	Durasi	Jumlah Scene
1	Serial Doraemon Eps 1 (<i>Special Vision Report</i>)	00:07:48	10
2	Serial Doraemon Eps 2 (<i>Super Armor</i>)	00:06:32	12
3	Serial Doraemon Eps 3 (<i>Fantastic Pellet</i>)	00:07:35	14
4	Serial Doraemon Eps 4 (<i>Child of Typhoon</i>)	00:06:33	11
5	Serial Doraemon Eps 5 (<i>Predicting Bug</i>)	00:06:33	14
6	Serial Doraemon Eps 6 (<i>Human Remote Control</i>)	00:06:32	17
7	Serial Doraemon Eps 7 (<i>Mouse and Bomb</i>)	00:06:32	15
8	Serial Doraemon Eps 8 (<i>Development and Degradation Radiation</i>)	00:06:32	13
9	Serial Doraemon Eps 9 (<i>Disgust Maker</i>)	00:06:32	12
10	Serial Doraemon Eps 10 (<i>Unexisting Shower</i>)	00:06:32	11
11	Serial Doraemon Eps 11 (<i>Hot Spring Travel</i>)	00:06:32	10
12	Serial Doraemon Eps 12 (<i>If Giant's a Superman</i>)	00:06:32	9
13	Serial Doraemon Eps 13 (<i>Space Mountain Tai, the forepart</i>)	00:06:32	12
14	Serial Doraemon Eps 14 (<i>Space Mountain Tai the post-part</i>)	00:06:32	13
15	Serial Doraemon Eps 15 (<i>The Medicine of Boy Students and Girl Students</i>)	00:06:32	15
16	Serial Doraemon Eps 16 (<i>Channel of Dream</i>)	00:06:32	16
17	Serial Doraemon Eps 17 (<i>The Soul Machine</i>)	00:07:32	14
18	Serial Doraemon Eps 18 (<i>Even it's in The gaster-water</i>)	00:06:32	15
19	Serial Doraemon Eps 19 (<i>The Seliotape of Fact</i>)	00:06:32	20
20	Serial Doraemon Eps 20 (<i>Colleting Bottle Cover</i>)	00:07:27	14
21	Serial Doraemon Eps 21 (<i>Take The Pluto</i>)	00:06:27	12
22	Serial Doraemon Eps 22 (<i>Traffic Tools Combination</i>)	00:06:33	11
23	Serial Doraemon Eps 23 (<i>Take Submarine Into The Sea</i>)	00:06:32	15

24	Serial Doraemon Eps 24 (<i>Wrestling Killer</i>)	00:06:31	13
25	Serial Doraemon Eps 25 (<i>With Mirror Ads</i>)	00:07:36	17
26	Serial Doraemon Eps 26 (<i>Dinosaur Hunting</i>)	00:06:31	12
27	Serial Doraemon Eps 27 (<i>Use Time Machine to Get The Inmates</i>)	00:06:32	12
28	Serial Doraemon Eps 28 (<i>Why do You Care About Whose Stuff is Whose</i>)	00:07:46	13
29	Serial Doraemon Eps 29 (<i>Sound Nugget</i>)	00:06:32	15
30	Serial Doraemon Eps 30 (<i>Spy War About Top Secret</i>)	00:06:31	12
31	Serial Doraemon Eps 31 (<i>Speed Clock</i>)	00:06:32	11
32	Serial Doraemon Eps 32 (<i>Continue Atomizer</i>)	00:06:32	10
33	Serial Doraemon Eps 33 (<i>Concrete Baking Tool</i>)	00:07:29	15
34	Serial Doraemon Eps 34 (<i>Take back the lost machine</i>)	00:06:38	14
35	Serial Doraemon Eps 35 (<i>Missing Grandmom (Original)</i>)	00:13:04	12
36	Serial Doraemon Eps 36 (<i>Air Diamonds Manufacturing Machine</i>)	00:07:45	13
37	Serial Doraemon Eps 37 (<i>Peck Rope</i>)	00:07:35	12
38	Serial Doraemon Eps 38 (<i>The Pre-Requisite Antenna</i>)	00:06:31	14
39	Serial Doraemon Eps 39 (<i>Memory Bread For Testing</i>)	00:06:31	16
40	Serial Doraemon Eps 40 (<i>Transformation Cookies</i>)	00:06:32	14
41	Serial Doraemon Eps 41 (<i>On time Exam at Least in The Life</i>)	00:06:31	14
42	Serial Doraemon Eps 42 (<i>Plant Pen</i>)	00:06:27	12
43	Serial Doraemon Eps 43 (<i>To Perform in TV With The Touch Camera</i>)	00:06:27	13
44	Serial Doraemon Eps 44 (<i>Energetic Skill</i>)	00:06:27	11
45	Serial Doraemon Eps 45 (<i>Shooting Championship</i>)	00:06:32	16
46	Serial Doraemon Eps 46 (<i>Special Engine</i>)	00:06:17	11
47	Serial Doraemon Eps 47 (<i>Pengpeng Leaf</i>)	00:06:32	13
48	Serial Doraemon Eps 48 (<i>Revenue Bird</i>)	00:06:27	15
49	Serial Doraemon Eps 49 (<i>Chocolate of Heart Shape!</i>)	00:06:27	15
50	Serial Doraemon Eps 50 (<i>Bribe War Plan</i>)	00:06:32	11

51	Serial Doraemon Eps 51 (<i>Flying Earth</i>)	00:06:45	14
52	Serial Doraemon Eps 52 (<i>Remote Control</i>)	00:06:20	10
53	Serial Doraemon Eps 53 (<i>My Island</i>)	00:06:35	13
54	Serial Doraemon Eps 54 (<i>The Shootguns</i>)	00:06:43	13
55	Serial Doraemon Eps 55 (<i>Magic Crunch</i>)	00:06:54	15
56	Serial Doraemon Eps 56 (<i>Man-making Machine</i>)	00:06:32	12
57	Serial Doraemon Eps 57 (<i>Magic Straw</i>)	00:06:27	13
58	Serial Doraemon Eps 58 (<i>Those Fish</i>)	00:06:30	11
59	Serial Doraemon Eps 59 (<i>Shopping In The Future</i>)	00:06:31	14
60	Serial Doraemon Eps 60 (<i>The Money bees are working hard!</i>)	00:06:27	15
61	Serial Doraemon Eps 61 (<i>Girlfriend List</i>)	00:06:32	12
62	Serial Doraemon Eps 62 (<i>Visional Call System</i>)	00:06:27	15
63	Serial Doraemon Eps 63 (<i>Air Manipulation</i>)	00:06:20	11
64	Serial Doraemon Eps 64 (<i>Game of Exchanging Mom</i>)	00:06:31	12
65	Serial Doraemon Eps 65 (<i>Spring-board</i>)	00:06:27	14
66	Serial Doraemon Eps 66 (<i>It's The Secret Passage to Run away</i>)	00:06:27	12
67	Serial Doraemon Eps 67 (<i>Glove Breaking In The Beast of Prey</i>)	00:06:31	11
68	Serial Doraemon Eps 68 (<i>My Teacher</i>)	00:06:32	15
69	Serial Doraemon Eps 69 (<i>Save Xhei</i>)	00:06:27	12
70	Serial Doraemon Eps 70 (<i>Cramm Mirror</i>)	00:06:32	15
71	Serial Doraemon Eps 71 (<i>Nobita In The Mirror</i>)	00:06:32	12
72	Serial Doraemon Eps 72 (<i>Magic Truth</i>)	00:06:11	13
73	Serial Doraemon Eps 73 (<i>Air Combat</i>)	00:06:31	15
74	Serial Doraemon Eps 74 (<i>Making Craft is Fun</i>)	00:06:34	12
75	Serial Doraemon Eps 75 (<i>Steal Mom's Diamond</i>)	00:06:32	11

4. 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	<i>Bullying Verbal</i>	1. Memaki
		2. Menghina
		3. Menjuluki
		4. Membentak
		5. Mengancam
		6. Memfitnah
2	<i>Bullying Mental/Psikologis</i>	1. Memelototi
		2. Memandang penuh ancaman
		3. Mendiamkan
		4. Mengucilkan
		5. Mempermalukan
		6. Mencibir

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka penulis menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data. Dalam menggunakan beberapa cara itu diharapkan dapat memperoleh data yang

representatif. Secara rinci dalam mengumpulkan data digunakan beberapa teknik yang akan meliputi:

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini dilakukan dengan cara pengamatan melalui video yang diperoleh dari internet. Yaitu dengan mengumpulkan data-data berdasarkan pengamatan melalui serial Doraemon sehingga diharapkan nantinya akan membantu untuk mempermudah mengetahui mengenai adegan-adegan kekerasan apa saja yang dominan yang terdapat dalam film tersebut.

2. Studi Pustaka

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dan dikumpulkan dengan studi pustaka guna mengkaji beberapa pokok permasalahan dari objek yang diteliti. Fungsi dari data literatur yang berupa buku-buku, majalah, jurnal atau *website* adalah untuk mendapatkan teori-teori pendukung lebih lanjut yang relevan dengan kajian penelitian untuk mendukung proses penelitian.

6. 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 table sesuai unit-unit analisis data penelitian untuk menunjukkan frekuensi penayangan tindakan *Bullying* pada Serial Doraemon.
- b. Secara kuantitatif menganalisis hasil penelitian yang ada untuk mengetahui kecenderungan tindakan *Bullying* dalam Serial Doraemon.

7. Reliabilitas

Tes *Intercoder Reliability* perlu digunakan, karena sangat penting untuk mengetahui tingkat konsistensi pengukuran, mengetahui apakah kategori yang dibuat sudah operasional dan secara umum untuk mengetahui tingkat obyektifitas penelitian.

Tes ini dilakukan oleh dua koder. Pengkode lain di luar peneliti dimaksudkan sebagai perbandingan hasil penghitungan data penelitian agar shahih dan terjaga, dimana koder ini diambil dari orang yang berlatar belakang aktivitas akademik yang sama dan memahami terhadap prinsip komunikasi serta isi media. Dalam proses menguji kesahihan ini koder ke 2 yang mendampingi adalah saudari Gina Ratih Maharani, mahasiswi FISIPOL jurusan Hubungan Internasional angkatan tahun 2009 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Pengkode ke 2 dianggap layak untuk ikut andil

dalam proses penelitian karena melihat latar belakang pendidikan yang ditekuni serta tidak luput dari mengamati perkembangan dan isi media.

Rumus tes uji reliabilitas antar pengkode tersebut, oleh Holsti diformulakan dengan data nominal dalam bentuk prosentase pada tingkat persamaanya. Formula tersebut adalah sebagai berikut (Rohimah, 2004).

Rumus tes uji reliabilitas sebagai berikut:

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

Keterangan:

CR = Coeficient Reliability (Koefisien Reliabilitas)

M = Jumlah pernyataan yang disetujui oleh dua orang pengkode

N1+N2 = Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh pengkode.

Meskipun belum ada kesepakatan mengenai standar angka reliabilitas yang mutlak, menurut Lasswell angka 70% - 80% banyak di pakai sebagai jumlah prosentase atau kesesuaian antara pemberi koding untuk menentukan kelengkapan definisi operasional kategori unit analisis (Elvany, 1980 : 22)