



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**FREKUENSI ADEGAN KEKERASAN DALAM FILM
ANIMASI DORAEMON *THE MOVIE STAND BY ME***

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

**Edwin Bagas Pradana
NIM. B76214032**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN SUNAN AMPEL SURABAYA
SURABAYA**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Edwin Bagas Pradana

NIM : B76214032

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul *Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon The Movie Stand by Me* adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 29 November 2021

Yang membuat pernyataan

A 10,000 Indonesian Rupiah banknote is shown, partially obscured by a handwritten signature in black ink. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', 'DUA BELAS RIBU RUPIAH', and 'MINIBAL TERAPEL'. The serial number 'A7D0AAJX56263543' is visible at the bottom left of the note.

Edwin Bagas Pradana

NIM. B76214032

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Edwin Bagas Pradana
NIM : B76214032
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film
Animasi Doraemon *The Movie Stand by Me*

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 29 November 2021
Menyetujui
Pembimbing,



Dr. Ali Nurdin, S.Ag., M.Si
NIP. 197106021998031001

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

FREKUENSI ADEGAN KEKERASAN DALAM FILM
ANIMASI DORAEMON *THE MOVIE STAND BY ME*

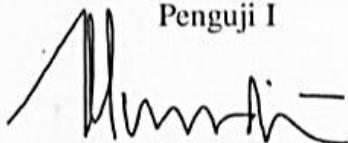
SKRIPSI

Disusun Oleh:
Edwin Bagas Pradana
B76214032

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu
Pada tanggal 07 Desember 2021

Tim Penguji

Penguji I



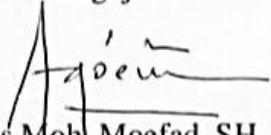
Dr. Ali Nurdin, S.Ag., M.Si
NIP. 197106021998031001

Penguji II



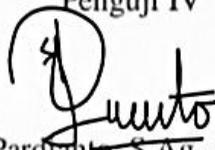
Dr. Moch Choirul Arief, S.Ag., M.Fil.I
NIP. 197110171998031001

Penguji III



Dr. Agoes Mohl Moefad, SH., M.Si
NIP. 197008252005011004

Penguji IV



Pardianto, S.Ag., M.Si
NIP. 197306222009011004

di Yogyakarta, 14 Desember 2021

Dekan,



Abdul Halim, M.Ag
NIP. 196307251991031003

ABSTRAK

Edwin Bagas Pradana, B76214032, 2021. Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *The Movie Stand by Me*.

Penelitian ini mengangkat persoalan mengenai Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*. Untuk mengungkapkan persoalan tersebut secara mendalam, dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian analisis isi kuantitatif model deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa pengamatan dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teori pengaturan agenda (*agenda setting theory*) dan teori pembelajaran sosial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Pembagian kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdiri dari kekerasan fisik dengan presentase 59% dan kekerasan non fisik dengan presentase 41%. (2) Frekuensi kemunculan adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* sebanyak 41 adegan, yakni 24 adegan kekerasan fisik dan 17 adegan kekerasan non fisik, yang didominasi oleh kekerasan fisik yakni adegan memaksa sebanyak 7 scene dan adegan memukul sebanyak 6 scene.

Kata Kunci: Kekerasan, Film Animasi, Doraemon *Stand by Me*.

ABSTRACT

Edwin Bagas Pradana, B76214032, 2021. Frequency of Violent Scenes in Doraemon Animated Film The Movie Stand by Me.

This research raises the issue of the Frequency of Violent Scenes in Doraemon's Animated Film Stand by Me. To express the problem in depth, in this study uses a type of research quantitative content analysis descriptive model with data collection techniques in the form of observation and documentation. This research uses agenda setting theory and social learning theory.

The results of this study showed that: (1) The division of violence in doraemon stand by me animation consists of physical violence with a percentage of 59% and non-physical violence with a percentage of 41%. (2) Frekuensi appears violent scenes in doraemon stand by me animated film as many as 41 scenes, namely 24 scenes of physical violence and 17 scenes of non-physical violence, which is dominated by physical violence, namely forced scenes as many as 7 scenes and hit scenes as many as 6 scenes.

Keywords: Violence, Animated Movies, Doraemon Stand by Me.

تجريدي

تردد مشاهد العنف في فيلم الرسوم .2021، B76214032 إدوين باغاس برادانا، المتحركة دورايمون الفيلم الوقوف بجانبني

هذا البحث يثير مسألة وتيرة مشاهد العنف في فيلم الرسوم المتحركة دورايمون الوقوف إلى جانب لي. للتعبير عن المشكلة بعمق، تستخدم هذه الدراسة نوعاً من نموذج وصفي لتحليل المحتوى الكمي البحثي مع تقنيات جمع البيانات في شكل مراقبة وتوثيق. يستخدم هذا البحث نظرية وضع جدول الأعمال ونظرية التعلم الاجتماعي.

وأظهرت نتائج هذه الدراسة أن: (1) تقسيم العنف في الدريمون يقف إلى جانب الرسوم المتحركة يتكون من العنف الجسدي بنسبة 59% والعنف غير الجسدي يقف إلى جانب Doraemon مشاهد عنيفة في Frekuesi بنسبة 41%. (2) يظهر لي فيلم الرسوم المتحركة ما يصل إلى 41 مشاهد، وهي 24 مشاهد من العنف الجسدي و 17 مشاهد من العنف غير الجسدي، والتي يهيمن عليها العنف الجسدي، وهي مشاهد قسرية تصل إلى 7 مشاهد وضرب مشاهد تصل إلى 6 مشاهد

الكلمات الرئيسية : العنف ، وأفلام الرسوم المتحركة ، دورايمون الوقوف إلى جانب لي

DAFTAR ISI

Halaman

Judul Penelitian (Sampul)	
Persetujuan Dosen Pembimbing	i
Pengesahan Tim Penguji	ii
Pernyataan Otentisitas Skripsi	iii
Abstrak	iv
Kata Pengantar	vii
Motto dan Persembahan	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Grafik	xv

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Konsep	5
F. Sistematika Pembahasan	9

BAB II : KAJIAN TEORITIS

A. Kerangka Pustaka	10
1. Adegan Kekerasan	10
1.1. Pengertian Kekerasan	10
1.2. Jenis-Jenis Kekerasan	11
2. Film Animasi Doraemon	12
2.1. Pengertian Film Animasi	12
2.2. Film Doraemon	13
B. Adegan Kekerasan dalam Perspektif Islam	14
C. Kajian Teori	17
1. Teori Pengaturan Agenda	17

2. Teori Pembelajaran Sosial	18
D. Kerangka Pikir Penelitian	19
E. Penelitian Terdahulu	20

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
B. Unit Analisis	25
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	26
D. Variabel dan Indikator Penelitian	29
E. Tahap-Tahap Penelitian	31
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Teknik Analisis Data	33

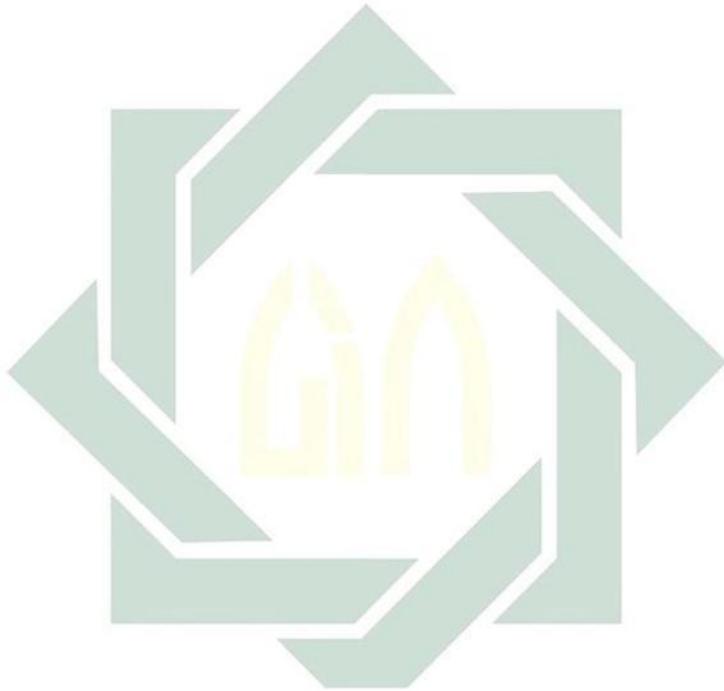
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum dan Subjek Penelitian	35
1. Profil Film Animasi Doraemon <i>Stand by Me</i>	35
2. Sinopsis Film Animasi Doraemon <i>Stand by Me</i>	36
3. Pemeran Film Animasi Doraemon <i>Stand by Me</i>	37
B. Penyajian Data	37
Frekuensi Tampilan Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon <i>Stand by Me</i>	38
C. Pembahasan Hasil Penelitian	73
1. Temuan Penelitian	73
2. Kajian Teori dalam Penelitian	82
3. Kekerasan pada Film Animasi dalam Prespektif Islam	86

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	90
B. Rekomendasi	90
C. Keterbatasan Penelitian	91

Daftar Pustaka 92
Biodata Peneliti 95



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Penarikan Sampel	28
Tabel 3.2 Variabel	29
Tabel 4.1. Profil Film Animasi Doraemon <i>Stand by Me</i>	35
Tabel 4.2. Pemeran Utama Film Animasi Doraemon <i>Stand by Me</i>	37
Tabel 4.3. Penggolongan Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon <i>Stand by Me</i>	39
Tabel 4.4. Penggolongan Frekuensi Adegan Kekerasan Fisik dan Non Fisik dalam Film Animasi Doraemon <i>Stand by</i> <i>Me</i> Berdasarkan Indikator.....	48
Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Pembagian Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon <i>Stand by Me</i>	74
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon <i>Stand by Me</i>	76

DAFTAR GAMBAR

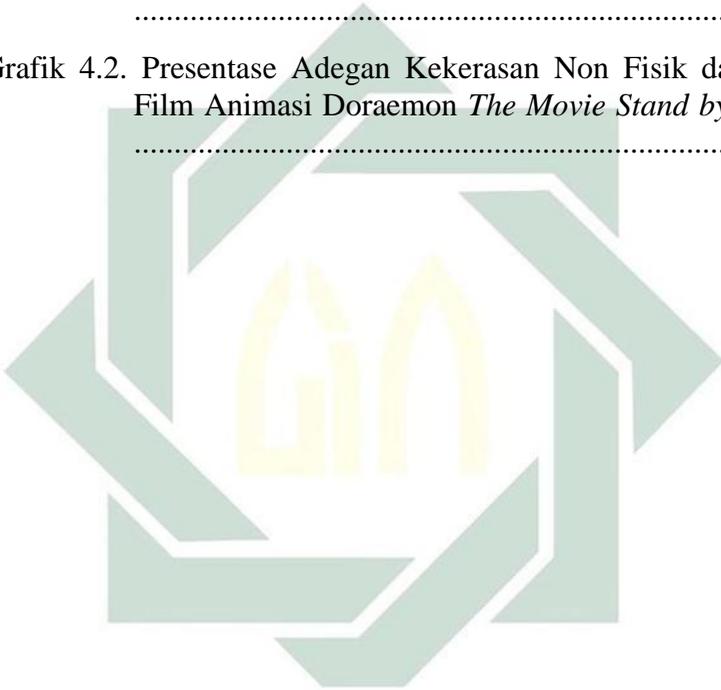
	Halaman
Gambar 4.1. Adegan Menjewer	50
Gambar 4.2. a Adegan Memukul	50
Gambar 4.2. b Adegan Memukul	51
Gambar 4.2. c Adegan Memukul	51
Gambar 4.2. d Adegan Memukul	52
Gambar 4.2. e Adegan Memukul	52
Gambar 4.2. f Adegan Memukul	53
Gambar 4.3. a Adegan Menendang	53
Gambar 4.3. b Adegan Menendang	54
Gambar 4.4. a Adegan Menampar	54
Gambar 4.5. a Adegan Menarik	55
Gambar 4.5. b Adegan Menarik	55
Gambar 4.5. c Adegan Menarik	56
Gambar 4.5. d Adegan Menarik	56
Gambar 4.5. e Adegan Menarik	57
Gambar 4.6. a Adegan Memaksa	57
Gambar 4.6. b Adegan Memaksa	58
Gambar 4.6. c Adegan Memaksa	58
Gambar 4.6. d Adegan Memaksa	59
Gambar 4.6. e Adegan Memaksa	59
Gambar 4.6. f Adegan Memaksa	60
Gambar 4.6. g Adegan Memaksa	60
Gambar 4.7. a Adegan Tindakan Pelecehan	61
Gambar 4.7. b Adegan Tindakan Pelecehan	61
Gambar 4.8. a Adegan Membentak	62
Gambar 4.8. b Adegan Membentak	62
Gambar 4.8. c Adegan Membentak	63

Gambar 4.8. d Adegan Membentak	63
Gambar 4.8. e Adegan Membentak	64
Gambar 4.9. a Adegan Mengejek atau Mengatai	65
Gambar 4.9. b Adegan Mengejek atau Mengatai	65
Gambar 4.9. c Adegan Mengejek atau Mengatai	66
Gambar 4.9. d Adegan Mengejek atau Mengatai	66
Gambar 4.10. a Adegan Meremehkan	67
Gambar 4.10. b Adegan Meremehkan	67
Gambar 4.10. c Adegan Meremehkan	68
Gambar 4.10. d Adegan Meremehkan	68
Gambar 4.10. e Adegan Meremehkan	68
Gambar 4.11. a Adegan Mengancam	70
Gambar 4.11. b Adegan Mengancam	70
Gambar 4.11. c Adegan Mengancam	71

DAFTAR GRAFIK

Halaman

- Grafik 4.1. Presentase Adegan Kekerasan Fisik dalam Film Animasi Doraemon *The Movie Stand by Me* 72
- Grafik 4.2. Presentase Adegan Kekerasan Non Fisik dalam Film Animasi Doraemon *The Movie Stand by Me* 72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Moderenisasi merupakan proses menciptakan sesuatu atau perubahan sesuatu dari yang kuno menjadi sesuatu yang baru yang belum pernah ada dan berorientasi pada kemajuan atau kecanggihan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, modernisasi ialah proses pergeseran sikap dan mentalis sebagai warga masyarakat untuk bisa hidup sesuai dengan tuntutan masa kini². Era *modern* salah satunya ditandai dengan adanya globalisasi. Globalisasi ialah suatu proses yang mendunia, suatu proses yang membuat manusia saling terbuka dan bergantung satu sama lainnya tanpa batasan waktu dan jarak.³ Era globalisasi ini antara lain ditandai oleh kecanggihan alat-alat komunikasi dan media-media yang dapat menghubungkan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dijangkau oleh manusia bisa karena faktor jarak, waktu, dan sebagainya menjadi mudah dijangkau oleh siapapun.

Seiring berkembangnya teknologi, semakin bertambah pula media-media yang muncul mulai dari yang memudahkan pekerjaan manusia hingga media sebagai hiburan. Salah satu dari sekian banyak media sebagai hiburan ialah film. Menurut Effendy tahun 1986, film merupakan media komunikasi *audio visual* yang berfungsi untuk menyampaikan pesan tertentu kepada orang lain

² Suharso-Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang: CV Widya Karya, 2016), hal: 352

³ Salamadian, *Pengertian Globalisasi: Penyebab, Teori, Ciri-Ciri, dan Dampak Globalisasi*, (diambil pada tanggal 10/11/2021, pukul 23:35) <https://salamadian.com>

atau sekelompok orang.⁴ Media dengan kombinasi *audio visual* ini menjadi alternatif bagi sebagian besar masyarakat untuk menghibur diri dari kesibukan dan aktivitas yang padat. Namun demikian film memiliki banyak sekali fungsi mulai dari fungsi edukatif, informatif, persuasif, dan lain sebagainya. Sedangkan jenis-jenis film diantaranya ialah: film animasi atau kartun, film cerita, film dokumenter, film pendek, film panjang, dan film berita.⁵

Berbicara mengenai film animasi atau kartun, film animasi atau kartun merupakan film yang sasaran audiensnya ialah anak-anak. Sehingga sudah semestinya film animasi atau kartun mengandung fungsi edukasi juga disamping sebagai fungsi hiburan bagi anak-anak, namun ternyata masih banyak bermunculan produksi film animasi atau kartun yang kurang menekankan pada fungsi edukasi dalam pembuatannya. Saat ini banyak sekali produksi film yang lebih mengutamakan keeksisannya di kalangan anak-anak tanpa memperhatikan visual yang ditampilkan dalam film tersebut.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) anak-anak: *n* anak yang masih kecil (belum dewasa) ; kanak-kanak.⁶ Menurut R.A Koesnan “Anak-anak yaitu manusia muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”.⁷ Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak masih sangat rentan terpengaruh oleh apa

⁴ Wayan, *Apa itu Film?*, (diambil pada tanggal 11/11/2021, pukul 12:00) <https://csinema.com>

⁵ Adzikra, *Pengertian Film dan Sejarah Perkembangannya*, (diambil pada tanggal 11/11/2021, pukul 12:25) <https://pengertiandefinisi.com>

⁶ Suharso-Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang: Widya Karya, 2016), hal: 37.

⁷ R.A Koesnan, *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*, (Bandung: Sumur, 2005), hal 113.

yang ada disekitarnya baik apa yang mereka lihat, dengar, maupun yang mereka alami sendiri.

Film animasi atau kartun sebagai media *audio visual* yang digemari oleh kalangan anak-anak tentunya juga dapat memberi pengaruh dalam diri anak-anak baik perilaku, pola berpikir, hingga mental anak. Sedangkan femomenanya masih banyak film-film animasi atau kartun yang ditayangkan di televisi yang dapat memberi dampak buruk baik dari segi perilaku, pola berpikir, hingga psikis anak-anak. Seperti halnya tayangan-tayangan atau adegan di dalam film yang mengandung unsur kekerasan. Adegan kekerasan baik fisik maupun non fisik akan sangat berpengaruh bagi anak-anak yang notabennya mereka cenderung berpotensi untuk meniru hal-hal yang mereka lihat, dengar, dan mereka rasakan.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena sebagai berikut: eksisnya tayangan film animasi atau kartun yang menampilkan adegan-adegan kekerasan baik fisik maupun psikis antar tokoh yang terdapat dalam film animasi atau kartun, salah satunya ialah Film Animasi Doraemon. Terlebih lagi kalangan anak-anak yang cenderung berpotensi meniru adegan kekerasan yang ada pada film tersebut dalam kehidupan nyata karena bisa jadi mereka menganggap bahwa apa yang mereka lihat tersebut merupakan hal wajar untuk mereka terapkan di lingkungan sekitarnya. Dilansir dari Tribun News pada akhir April 2015, seorang anak kelas satu sekolah dasar di Pekanbaru meninggal dunia akibat dikeroyok oleh teman-temannya, menurut keterangan yang ada mereka sedang bermain sambil menirukan adegan perkelahian dalam sinetron 7 Manusia Harimau yang sempat ditayangkan di televisi.⁸

⁸ Novi Sulistia Wati, *Awas! Terlalu Sering Nonton Film Sadis Tumbuhkan Sifat Psikopatik pada Anak*, (Diakses pada 12/12/2021) www.halosehat.com

Berdasarkan fenomena diatas, penelitian ini menarik dilakukan karena melihat dan mengamati sifat tokoh, alur cerita, hingga adegan-adegan yang dilakukan tokoh-tokoh dalam Film Animasi Doraemon yang sebenarnya secara tidak disadari mengandung unsur-unsur kekerasan fisik maupun psikis yang kurang baik apabila diterapkan oleh anak-anak pada lingkungan sekitarnya, terutama sebagian besar anak-anak usia kalangan Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Tujuan perumusan masalah ialah untuk mempertegas atau memberikan batasan pada lingkup pembahasan masalah yang sedang ditelaah pada penelitian, sehingga terfokus atau sesuai dengan apa yang diteliti dan tidak menyimpang dari tujuan yang diinginkan. Dari uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut: Berapa frekuensi adegan kekerasan fisik dan non fisik yang ditampilkan dalam Film Doraemon *The Movie: Stand By Me* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diharapkan tujuan penelitian ini sebagai berikut: Untuk mengetahui frekuensi adegan kekerasan fisik dan non fisik yang ditampilkans dalam Film Doraemon *The Movie: Stand By Me*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini dibuat dalam dua kategori, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan ilmu komunikasi pada bidang media *audio visual*

khususnya penelitian mengenai film animasi atau kartun, agar mampu menampilkan visual yang menghibur sekaligus mendidik bagi kalangan anak-anak.

2. Manfaat Praktis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kalangan masyarakat selaku audiens. Penelitian ini selain berfungsi sebagai sarana informasi kepada anak-anak sebagai penikmat atau konsumen film animasi atau kartun, juga memberikan informasi kepada orang tua dan masyarakat agar dapat membimbing dan mengarahkan anak-anak dalam menonton serial animasi atau kartun favorit mereka, karena anak-anak rentan dan cenderung menerima serta meniru kejadian-kejadian yang mereka lihat, dengar, dan rasakan.

E. Definisi Konsep

1. Frekuensi Adegan Kekerasan

Frekuensi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) *n* kekerapan; jarang kerapnya.⁹ Sedangkan adegan: *n* bagian dari suatu pertunjukkan sandiwara, film, dan lain-lain.¹⁰ Kekerasan berasal dari kata dasar keras yang berarti padat kuat dan tidak mudah berubah; gigih; sungguh-sungguh hati; sangat kuat; sangat teguh; membahayakan nyawa; dan lain sebagainya. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kekerasan: *n* perihal (yang bersifat, berciri) keras; perbuatan seseorang atau kelompok orang yang menyebabkan

⁹ Suharso-Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang: Widya Karya, 2016), hal: 143.

¹⁰ *Ibid*, hal: 15.

cedera atau matinya orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain; paksaan.¹¹ Kekerasan dalam Bahasa Inggris diistilahkan dengan *violence*. Secara etimologis, kata *violence* merupakan gabungan dari kata *vis* yang berarti daya atau kekuatan dan *latus* yang berasal dari kata *ferre* yang berarti membawa. Jadi yang dimaksud dengan *violence* adalah membawa kekuatan (Windu, 1992).¹² Sehingga frekuensi adegan kekerasan merupakan kekerapan tampilan dalam film yang mengandung unsur perbuatan seorang atau lebih yang dapat menyebabkan cedera orang lain.

Kekerasan dalam hal ini dibagi menjadi dua yakni kekerasan fisik dan non fisik. Kekerasan fisik merupakan perbuatan melukai seseorang atau lebih yang menimbulkan rasa sakit dan menyebabkan kerusakan pada fisik atau tubuh korban. Tindakan kekerasan fisik contohnya antara lain seperti: memukul, meninju, menampar, mendorong, dan sebagainya yang dapat berdampak pada sakit seperti memar, berdarah, pingsan, tidak sadar, dan sebagainya. Sedangkan kekerasan non fisik merupakan perbuatan melukai seseorang atau lebih yang menimbulkan rasa sakit yang mendalam dan menyebabkan terganggunya kesehatan pikiran dan perasaan korban. Tindakan kekerasan non fisik contohnya antara lain seperti: mengatai, membentak, meledek, meremehkan, menindas, membully, dan sebagainya yang dapat berdampak pada rasa bersalah, merasa rendah diri,

¹¹ *Ibid*, hal: 240.

¹² *Pengertian Kekerasan*, (Diakses pada 11/11/2021, pukul 21:30) <https://sc.syekhnurjati.ac.id>

merasa minder, merasa tidak dihargai, dan lain sebagainya.

2. Film Animasi Doraemon

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134).¹³ Pesan dalam film merupakan bentuk komunikasi massa kepada audiens atau penonton, pesan dapat berupa pesan pendidikan, pesan informasi, pesan hiburan, dan sebagainya. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop); lakon (cerita) gambar hidup.¹⁴

Animasi berasal dari bahasa latin *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter merupakan orang, hewan, maupun objek lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D ataupun 3D (visual). Sehingga animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah secara beraturan dan bergantian.¹⁵ Terdapat persamaan namun pada dasarnya animasi dan kartun merupakan dua tipe film yang berbeda. Animasi dan kartun sama-sama merupakan film yang terdiri dari sekumpulan

¹³ Wayan Widharma, *Pengertian Film*, (Diakses pada 11/11/2021, pukul 23:00) <https://csinema.com>

¹⁴ Suharso-Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang: Widya Karya, 2016), hal:140.

¹⁵ *Jurnal Pengertian, Prinsip-Prinsip, dan Perbedaan Animasi* (Diakses pada 12/11/2021, pukul 01:00) <https://dinus.ac.id>

gambar atau lukisan yang menciptakan gerak dan cerita. Namun animasi lebih banyak menceritakan tentang kehidupan manusia dan kebudayaan Jepang, sedangkan kartun lebih banyak menggunakan hewan sebagai tokoh-tokoh dalam film kartun tersebut.

Film Doraemon merupakan salah satu serial film anak-anak bergenre animasi produksi Negara Sakura yang menjadi salah satu film tontonan televisi andalan anak-anak ketika *weekend* tiba. Film Doraemon mengisahkan tentang keseharian sekumpulan anak sekolah dasar dengan berbagai karakter yang berbeda dan seekor robot kucing dari masa depan yang bernama Doraemon.

Berdasarkan kedua definisi konsep diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa: Frekuensi adegan kekerasan merupakan kekerapan munculnya tampilan tindakan yang dapat mencelakai orang lain secara sengaja baik secara fisik maupun non fisik, baik simbolik maupun verbal. Film animasi merupakan kumpulan gambar bergerak dengan alur cerita tentang kehidupan manusia. Sehingga maksud dari frekuensi adegan kekerasan dalam film animasi Doraemon adalah kekerapan ditampilkannya segala macam bentuk tindakan mencelakai, memaksa, menghina, dan mengatai orang lain dengan sengaja baik secara fisik, non fisik, baik secara simbolik maupun verbal yang termuat di dalam alur cerita pada kumpulan gambar bergerak yang berjudul Doraemon. Dalam penelitian ini kekerasan dalam film animasi yang dimaksud ialah kekerasan fisik dan non fisik (yang dapat memengaruhi psikis atau mental) baik nonverbal maupun verbal yang terdapat dalam Film Animasi Doraemon: *Stand By Me*.

F. Sistematika Pembahasan

Guna memberi kemudahan pembahasan dalam menganalisa studi penelitian ini, diperlukannya sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab pertama penelitian ini berisi: uraian tentang latar belakang masalah, fenomena permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi kerangka teoritis, dimana bab ini memuat serangkaian sub-sub bahasan tentang kajian teoritis objek kajian yang dikaji. Adapun bagian-bagiannya berisi: kajian pustaka mengenai kandungan kekerasan dalam film animasi dan kajian teori yang relevan dengan penelitian ini ialah teori pengaturan agenda (*agenda setting theory*) dan teori pembelajaran sosial.

Bab ketiga berisi penyajian data, membahas bagaimana data penelitian disajikan oleh peneliti. Bab ketiga ini memuat serangkaian sub-sub bagian yang terdiri dari deskripsi subjek, objek, dan wilayah penelitian serta deskripsi data penelitian padan Film Animasi Doraemon: *Stand By Me*.

Bab keempat berisi analisis data, bab ini memuat temuan penelitian ketika meneliti kandungan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon: *Stand By Me* dan konfirmasi temuan penelitian dengan teori pengaturan agenda (*agenda setting theory*) dan teori pembelajaran sosial.

Bab kelima berisi tentang penutup, bagian ini memuat: kesimpulan penelitian yakni kandungan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon: *Stand By Me* dan rekomendasi (saran).

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Kerangka Pustaka

Membahas tentang kandungan kekerasan dalam salah satu film animasi yang ditayangkan di Indonesia dan menjadi salah satu film favorit dikalangan anak-anak, maka terlebih dahulu peneliti akan mengulas tentang pengertian kekerasan, klasifikasi kekerasan, sejarah film, pengertian film, fungsi film, serta klasifikasi film. Semua ini dikarenakan fokus penelitian ini pada salah satu jenis film yakni film animasi. Berikut pembahasan poin-poin yang telah dirumuskan dalam sub bab kajian pustaka:

1. Adegan Kekerasan

1.1. Pengertian Kekerasan

Kekerasan berasal dari kata dasar keras yang berarti padat kuat dan tidak mudah berubah; gigih; sungguh-sungguh hati; sangat kuat; sangat teguh; membahayakan nyawa; dan lain sebagainya. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kekerasan: *n* perihal (yang bersifat, berciri) keras; perbuatan seseorang atau kelompok orang yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain; paksaan.¹⁶ Kekerasan dalam Bahasa Inggris diistilahkan dengan *violence*. Secara etimologis, kata *violence* merupakan gabungan dari kata *vis* yang berarti daya atau kekuatan dan *latus* yang berasal dari kata *ferre* yang

¹⁶ *Ibid*, hal: 240.

berarti membawa. Jadi yang dimaksud dengan *violence* adalah membawa kekuatan (Windu, 1992).¹⁷

1.2. Jenis-Jenis Kekerasan

a. Kekerasan Fisik

Kekerasan fisik merupakan perbuatan melukai seseorang atau lebih yang menimbulkan rasa sakit dan menyebabkan kerusakan pada fisik atau tubuh korban. Kekerasan fisik ialah tindakan yang benar-benar merupakan gerakan fisik manusia untuk menyakiti tubuh atau merusak harta orang lain.¹⁸

1. Serangan dengan memukul (*assault*) merupakan kategori hukum yang mengacu pada tindakan ilegal yang melibatkan ancaman dan aplikasi aktual kekerasan fisik kepada orang lain.
2. Menyiksa ialah menghukum dengan menyengsarakan (menyakiti, menganiaya, dan sebagainya).
3. Sadisme ialah kekejaman, kebuasan, dan kekasaran.

Tindakan kekerasan fisik contohnya antara lain seperti: memukul, meninju, menampar, mendorong, dan sebagainya yang dapat berdampak pada sakit seperti memar, berdarah, pingsan, tidak sadar, dan sebagainya.

¹⁷ *Pengertian Kekerasan*, (Diakses pada 11/11/2021, pukul 21:30) <https://sc.syekhnurjati.ac.id>

¹⁸ Hendrarti – Herudjati Purwoko, *Aneka Sifat Kekerasan Fisik, Simbolik, Birokratik, & Struktural*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), hal: vi.

b. Kekerasan Non Fisik

Sedangkan kekerasan non fisik merupakan perbuatan melukai seseorang atau lebih yang menimbulkan rasa sakit yang mendalam dan menyebabkan terganggunya kesehatan pikiran dan perasaan korban. Dalam UU No.23 Tahun 2004 (pasal 7) tentang KDRT dijelaskan bahwa “Kekerasan Psikis adalah perbuatan yang mengakibatkan ketakutan, hilangnya rasa percaya diri, hilangnya kemampuan untuk bertindak, rasa tak berdaya, dan atau penderitaan psikis berat pada seseorang”.¹⁹

Tindakan kekerasan non fisik contohnya antara lain seperti: mengatai, membentak, meledek, meremehkan, menindas, membully, dan sebagainya yang dapat berdampak pada rasa bersalah, merasa rendah diri, merasa minder, merasa tidak dihargai, dan lain sebagainya.

2. Film Animasi Doraemon

2.1. Pengertian Film Animasi

Film menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) ialah *n* film untuk gambar hidup, kamera, dan sebagainya, film; selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop); lakon (cerita) gambar hidup.²⁰ Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan pesan

¹⁹ *Pengertian Kekerasan: Ciri, Jenis Bentuk, Penyebab, dan Dampak Kekerasan*, <https://www.pelajaran.co.id>, 2020 (Diakses pada 12/11/2021, pukul 06:10).

²⁰ Suharso – Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*, (Semarang: Widya Karya, 2016), hal: 140.

kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134).²¹

Animasi menurut KBBI daring (Kamus Besar Bahasa Indonesia) ialah *n* bentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergeak.²² Animasi adalah gambar yang bergerak berasal dari kumpulan objek yang sudah disusun sedemikian rupa dengan objek bisa dalam bentuk tulisan, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan sebagainya.²³

Sehingga, film animasi merupakan film dari hasil pengolahan gambar tangan hingga menjadi gambar yang bergerak.

2.2. Film Doraemon

Doraemon merupakan salah satu judul film animasi dari Jepang yang sangat populer. Film Doraemon ini dibuat dan diciptakan untuk kalangan anak-anak khususnya usia sekolah dasar. Film Doraemon tidak hanya tayang di bioskop namun juga ditayangkan di salah satu stasiun televisi swasta secara *continue* pada pagi hari di hari libur sekolah. Animasi asal Negara Jepang ini mejadi salah satu serial tontonan yang disenangi oleh anak-anak ketika *weekend*.

B. Adegan Kekerasan dalam Perspektif Islam

²¹ Wayan Widharma, *Pengertian Film*, <https://csinema.com> (Diakses pada 13/11/2021, pukul 23:00).

²² KBBI Daring, *Animasi*, <https://kbbi.kemdikbud.go.id> (Diakses pada 14/11/2021, pukul 22:20).

²³ *Pengertian Animasi*, <https://www.seputarpengetahuan.co.id> (Diakses pada 14/11/2021, pukul 22:35).

Kekerasan merupakan suatu tindakan yang melanggar norma. Tak hanya norma-norma sosial dan masyarakat, norma agama sangat menentang adanya tindak kekerasan karena dapat menimbulkan perkelahian, perpecahan, kerusakan, dan sebagainya. Islam mengajarkan manusia untuk hidup damai, tenang, tentram, agar tercipta kesejahteraan bersama baik antara *hablum minallah* maupun *hablum minannas*. Artinya bahwa Allah SWT membenci hal-hal yang dapat mengarah pada pertikaian, perpecahan, permusuhan yang salah satunya diakibatkan oleh kekerasan.

Dalam pandangan Islam, tindakan anarkis atau kekerasan hukumnya adalah haram atau terlarang. Tidak mungkin tercipta kedamaian, keharmonisan, dan kerukunan apabila tindakan kekerasan terjadi dimana-mana, karena kehidupan masyarakat akan dihantui oleh rasa takut, cemas, dan kekhawatiran.²⁴ Manusia diciptakan dan diberkahi akal dan pikiran oleh Tuhan yang Maha Esa salah satu tujuannya tidak lain tidak bukan adalah untuk menjalin hubungan yang harmonis dengan sesama, namun pada kenyataannya banyak manusia di dunia menjadi tamak dan merasa seakan-akan merekalah yang paling berkuasa.

Padahal hakikatnya, manusia merupakan makhluk yang senantiasa melakukan interaksi, itulah arti dari manusia sebagai makhluk sosial. Manusia ialah makhluk lemah yang sebenarnya tidak bisa hidup seorang diri, sedangkan masih banyak manusia yang menimbulkan kerusakan hubungan antar manusia di alam dunia. Manusia membutuhkan manusia lainnya dalam hidupnya. Islam merupakan agama cinta damai, maka sudah sepatutnya sebagai seorang muslim, manusia hidup dalam perdamaian satu sama lain.

²⁴ Dudung Abdul Rohman, *Melarang Tindakan Kekerasan*, <https://republika.co.id> (Diakses pada 15/11/2021, pukul 01:15).

Sebagaimana di dalam Al-Qur'an secara tegas telah dijelaskan bahwa Allah SWT sangat menganjurkan hidup damai, harmonis, dinamis antar umat manusia tanpa memandang agama, bahasa, dan ras mereka, "*Allah tidak melarang kamu untuk berbuat baik dan berlaku adil terhadap orang-orang yang tiada memerangimu karena agama dan tidak (pula) mengusir kamu dari negerimu. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berlaku adil.*" , (Q.S. Al-Mumtahanah: 8).²⁵

Kekerasan baik fisik maupun psikis merupakan akhlak madzmumah. Kekerasan berarti saling menyakiti atau menyakiti orang lain secara disengaja yang dapat berdampak buruk bagi orang yang mengalami kekerasan tersebut. Kekerasan dapat menimbulkan perpecahan antara manusia satu dengan lainnya. Agama Islam mengedepankan dan memandang penting akhlak mahmudah bagi para pemeluknya. Sebagaimana Rasulullah SAW telah memberikan teladan bagi umatnya untuk senantiasa berakhlak yang baik. Allah SWT mengutus Rasulullah untuk mengajak umat manusia beribadah kepadaNya dan memperbaiki akhlak. Diriwayatkan Abu Hurairah RA bahwa Rasulullah SAW bersabda: "*Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang baik.*" (HR. Al-Bukhari).²⁶

Film dalam perspektif Islam yakni sebagai media khususnya dalam kegiatan dakwah. Dakwah merupakan bentuk jihad dengan media massa. ²⁷ Media komunikasi dakwah banyak sekali jumlahnya mulai dari yang tradisional

²⁵ *Kenapa Islam Menganjurkan Perdamaian, Bukan Peperangan?*, <https://wahidfoundation.org> (Diakses pada 15/11/2021, pukul 15:50).

²⁶ *Hadits Menghindari Tindak Kekerasan*, <https://atikhaandidara.blogspot.com> (Diakses pada 15/11/2021, pukul 16:45).

²⁷ Primi Rohimi, *Keragaman Islam Dalam Film Indonesia Bertema Islam*, (Kudus: STAIN Kudus, 2015), Jurnal Dakwah Vol. XVI, No. 2, hal: 292.

hingga modern. Salah satu media modern yang digunakan untuk berdakwah ialah media audio visual film. Film menampilkan visual sesuai perspektif sutradara, penulis skenario, maupun produser. Sebagai media dakwah tentu sebuah film harus berisi atau mengandung unsur-unsur yang mengarah pada hal positif, karena disetiap tayangan dan adegan yang terdapat dalam sebuah film tentu mengandung pesan, amanat, hikmah dan lain-lain yang dapat dimaknai oleh audiens atau penonton. Sehingga fungsional film sebagai media dakwah harus mengutamakan nilai-nilai kebaikan di dalamnya.

Film sebagai media massa sekaligus media dakwah juga tak merubah fungsinya sebagai media massa. Media massa memiliki fungsi persuasif, hal tersebut menandakan bahwa film sebagai media massa juga memiliki fungsi untuk mempersuasif audiensnya. Sehingga setiap adegan dalam suatu film dapat memengaruhi audiens baik secara emosional atau bahkan dari segi tingkah laku. Terlebih lagi jika fungsi film jenis animasi memiliki kecenderungan tinggi untuk dicontoh dan ditirukan oleh anak-anak. Usia anak-anak merupakan audiens yang mudah dipengaruhi serta mudah mengikuti dan menirukan apa yang mereka lihat dan rasakan tanpa berpikir panjang, karena usia anak-anak belum dapat menafsirkan sesuatu yang bersifat implisit.

Film animasi sebagai media dakwah kepada anak-anak melalui adegan-adegannya, seperti menampilkan adegan tolong menolong, membantu sesama, berteman tanpa membeda-bedakan, dan kebaikan-kebaikan lainnya yang dapat membentuk karakter akhlak mahmudah bagi kalangan anak-anak. Pola berpikir anak-anak yang masih belum bisa berpikir rumit, sehingga pesan dakwah mengajak anak-anak kepada kebaikan akan lebih efektif apabila disampaikan secara eksplisit bukan secara implisit. Sehingga ketika terdapat film animasi yang tampak menampilkan adegan-adegan kurang

baik yang sebenarnya mengandung makna tersirat berupa nasihat agar tidak mencontoh hal buruk tersebut belum tentu dipahami anak-anak.

C. Kajian Teori

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua teori komunikasi yang dapat menunjang dan menjadi pembedah dari fenomena penelitian yang sedang diteliti, yakni:

1. Teori Pengaturan Agenda (*Agenda Setting Theory*).

Teori ini dirumuskan oleh beberapa tokoh antara lain Bernard Cohen, Maxwell McCombs, dan Donald Shaw. *Agenda setting theory* atau teori agenda setting menggambarkan kekuatan pengaruh media. Menurut teori ini menjelaskan bahwa media massa memang memiliki kekuatan untuk memengaruhi bahkan membentuk pola pikir *audiens* atau penonton yang terkena terpaan informasinya.²⁸

Film merupakan bagian dari media massa, karena film mengandung pesan tertentu untuk disampaikan pada *audiens* atau penonton. Maka semua film tentu juga memiliki kekuatan untuk memengaruhi bahkan membentuk pola pikir *audiens* atau penonton tak terkecuali film animasi atau kartun yang memiliki peluang besar untuk memengaruhi anak-anak melalui setiap adegan-adegan yang ada di dalamnya.

2. Teori Pembelajaran Sosial

Teori ini pertama kali digagas oleh Neal Miller dan John Dollard pada tahun 1941. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran dengan cara meniru dapat terjadi

²⁸ *Agenda Setting Theory* <https://pakarkomunikasi.com> (Diakses pada 15/11/2021, pukul 23:05).

ketika pengamat termotivasi untuk belajar (menirukan).²⁹ Teori pembelajaran sosial ialah salah satu teori belajar yang menyatakan bahwa perilaku yang baru dapat terbentuk karena mengamati lalu meniru apa yang diamati.

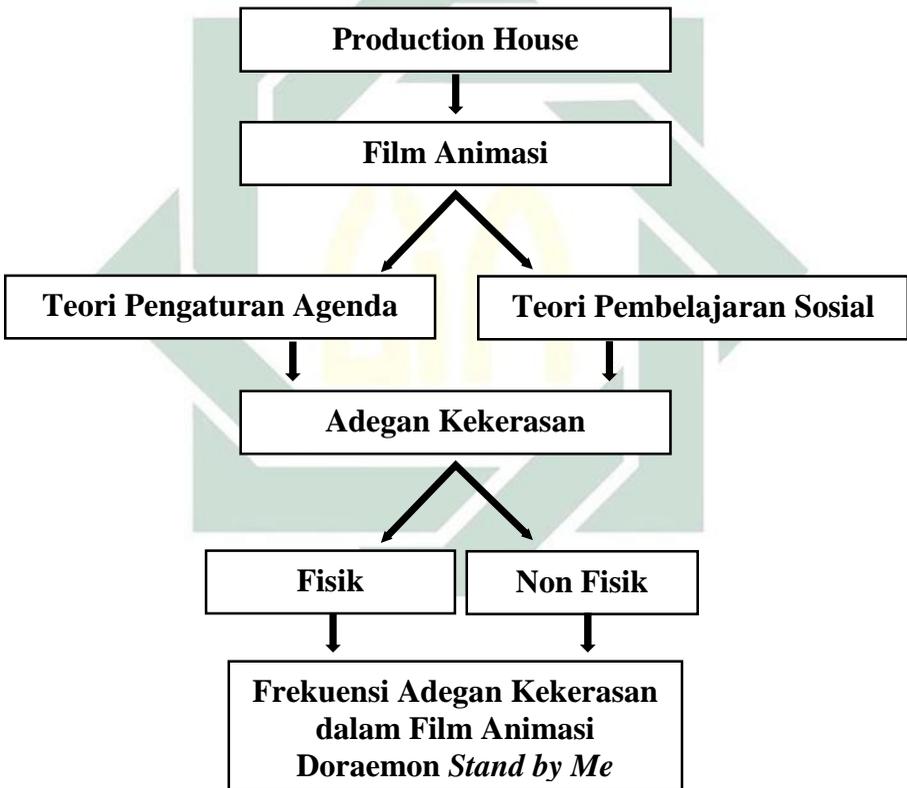
Film animasi atau kartun sebagaimana diketahui pada umumnya ialah film yang diperuntukkan untuk anak-anak, dimana anak-anak memiliki kecenderungan tinggi untuk mencoba hal baru karena mereka berada pada fase memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak-anak cenderung mengamati apa yang dilihat, didengar, dan dirasakannya dengan teliti lalu mereka tergerak untuk meniru hal-hal tersebut. Tak menutup kemungkinan bahwa anak-anak meniru adegan-adegan yang ada pada film yang ditontonnya.

Teori-teori diatas relevan dengan penelitian ini, karena pada dasarnya semua media membawa pengaruh terhadap audiens, sama halnya dengan pada penelitian ini yakni menggunakan media audio visual jenis film animasi, dimana setiap adegan dalam film animasi sangat memungkinkan dapat memengaruhi anak-anak baik dari segi tingkah laku maupun pola pikirnya. Dalam hal ini, maka peran orang tua atau orang dewasa untuk mendampingi anak-anak dalam menafsirkan dan mengambil sisi positif dari suatu film sangat diperlukan. Seperti halnya pada film animasi sekalipun tak sedikit menampilkan adegan-adegan yang tidak sesuai untuk dikonsumsi anak-anak. Seperti halnya pada Film Animasi Doraemon yang berjudul *Stand By Me*, bahwa meski film tersebut sejauh ini merupakan film yang sangat populer dikalangan anak-anak dan merupakan salah satu dari sekian banyak film animasi atau kartun yang mendapat label A-BO (Anak-Bimbingan Orangtua) atau SU (Semua Umur) bukan

²⁹ *Teori Pembelajaran Sosial dalam Komunikasi Massa*
<https://pakarkomunikasi.com> (Diakses pada 15/11/2021, pukul 23:10).

berarti para orang tua mempercayakan pada film tersebut bahwa kandungan atau isi atau adegan-adegan yang terkandung di dalamnya baik untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Pengawasan orang tua masih terus dibutuhkan dalam mengarahkan dan menjaga anak-anak khususnya dari dunia perfilman yang beredar baik dari dalam maupun luar negeri.

D. Kerangka Pikir



E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini menyantumkan referensi penelitian terdahulu yang dirasa memiliki tingkat kemiripan, difungsikan untuk menjadi tolak ukur keaslian pada

penelitian ini dan untuk menghindari adanya kesamaan atau plagiat dengan penelitian terdahulu. Diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian skripsi oleh Andini Arieska dengan judul Pengaruh Tayangan Kekerasan dalam Serial Kartun Naruto Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia 9-12 Tahun pada tahun 2016.³⁰ Penelitian terdahulu ini menggunakan jenis penelitian analisis kuantitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bentuk kekerasan yang ditiru anak-anak dalam serial kartun Naruto. Dan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan akibat tayangan kekerasan dalam serial kartun Naruto. Hasil penelitian ini adalah pada umumnya anak-anak sering meniru tayangan yang pernah dilihat dan diamati di televisi dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh tayangan serial Naruto terhadap pembentukan karakter anak berupa tiruan adegan-adegan dalam serial Naruto. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti terletak pada subjek penelitian dan cara yang digunakan untuk mendapatkan data primer pada penelitian terdahulu ini menggunakan sebaran angket sedangkan pada penelitian peneliti menganalisis pada filmnya secara langsung.

Kedua, penelitian skripsi oleh Niza Sari Pratiwi, yang berjudul Representasi Kekerasan dalam Film Animasi *Stand by Me Doraemon*.³¹ Penelitian terdahulu ini menggunakan jenis penelitian kualitatif analisis semiotika model Charles

³⁰ Andini Arieska, *Pengaruh Tayangan Kekerasan dalam Serial Kartun Naruto Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia 9-12 Tahun*, (Makassar: Universitas Islam negeri Alauddin, 2016).

³¹ Niza Sari Pratiwi, *Representasi Kekerasan dalam Film Animasi Stand by Me Doraemon*, (Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara, 2015). <https://kc.umn.ac.id>

Sanders Peirce. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui representasi kekerasan yang ditampilkan dalam film animasi *Stand by Me Doraemon*. Hasil penelitian ini yakni kekerasan yang ada dalam film ini merupakan dimensi (sudut pandang) dari bentuk kekerasan yakni kekerasan fisik, kekerasan psikologis, dan kekerasan seksual. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti terletak pada jenis penelitian dan penelitian yang peneliti teliti fokus pada frekuensi tampilan adegan kekerasan.

Ketiga, penelitian skripsi oleh Nopri Kusuma Wijaya, yang berjudul *Kekerasan dalam Program Anak* pada tahun 2013.³² Penelitian terdahulu ini menggunakan jenis penelitian analisis isi kuantitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kecenderungan adegan kekerasan yang terdapat dalam film *Spongebob Squarepants* pada periode 01-08 Mei 2013. Hasil penelitian ini yakni terdapat dua jenis kekerasan dalam tayangan program animasi kartun anak *Spongebob Squarepants*, yakni kekerasan fisik dan psikologis. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti terletak pada subjek penelitian, serta pada penelitian ini menekankan pada kekerasan fisik dan psikologis saja, sedangkan pada penelitian yang peneliti teliti disertai dengan penjabaran lainnya.

Keempat, penelitian skripsi oleh Muhtadin, yang berjudul *Pengaruh Film Kartun Sinchan dan Doraemon pada Perilaku Anak (Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam*

³² Nopri Kusuma Wijaya, *Adegan Kekerasan dalam Film Kartun Spongebob Squarepants*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013), <https://eprints.ums.ac.id>

Boyalali) pada tahun 2011.³³ Penelitian terdahulu ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh film Crayon Sinchan dan Doraemon terhadap perilaku anak usia 6-13 tahun. Hasil penelitian ini ialah ada pengaruh yang signifikan antara film kartun Crayon Sinchan dengan perilaku anak, pengaruh tersebut sebesar 49% dan perubahan yang paling besar terhadap perubahan perilaku anak adalah faktor lain sebesar 51% meliputi faktor keluarga, masyarakat atau lingkungan, sekolah, dan lain-lain. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti teliti antara lain yakni subjek pada penelitian terdahulu ini lebih dari satu, sedangkan pada penelitian yang peneliti teliti hanya fokus pada satu subjek. Pada penelitian terdahulu tidak mencantumkan kandungan kekerasan dalam film, sedangkan pada penelitian ini menampilkan kandungan kekerasan dalam film.

Kelima, penelitian oleh Mustafa Turkmen yang berjudul *Violence in Animated Feature Film: Implications for Children* pada tahun 2015.³⁴ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analisis isis kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menghimbau dan menyadarkan bahwa tidak semua film animasi kartun berkonten lucu, dan menyenangkan, karena kenyataannya banyak film animasi kartun apabila diteliti mengandung unsur kekerasan. Hasil penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa elemen fisik

³³ Muhtadin, *Pengaruh Film Kartun Sinchan dan Doraemon*, (Jakarta: Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama), 2011), <https://lppm.moestopo.ac.id>

³⁴ Mustafa Turkmen, *Violence in Animated Feature Film: Implications for Children*, (Turkey: Canakkale Onsekiz Mart University, 2016), www.edupij.com

yang paling keras meninju dan menendang, elemen verbal yang paling keras mengejek dan mengancam, dan ada 18 adegan pembunuhan. Disimpulkan bahwa frekuensi kekerasan yang ditunjukkan dalam beberapa film animasi mungkin mengganggu perkembangan mental anak-anak yang sehat. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti diantaranya ialah subjek penelitian ini dari berbagai judul film animasi, sedangkan pada penelitian yang peneliti teliti hanya fokus pada satu judul film sebagai subjek penelitian. Kemudian terdapat perbedaan teknik analisis data penelitian.

Keenam, penelitian oleh Hugh Klein yang berjudul *Verbal Aggression in Animated Cartoons* pada tahun 2012.³⁵ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analisis isi kuantitatif dengan teknik *random sampling*. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pesan yang disediakan tentang agresi verbal pada kartun animasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa agresi verbal cukup lazim di dalam kartun (ini adalah tipe perilaku antisosial umum kedua yang diperlihatkan, menempati urutan kedua setelah kekerasan) dan bahwa prevalensi ini meningkat pesat seiring waktu. Kartun cenderung menormalkan agresi verbal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti antara lain yakni: Subjek penelitian ini berbagai judul film animasi, sedangkan pada penelitian yang peneliti teliti hanya fokus pada satu subjek. Perbedaan teknik analisis data penelitian, serta tujuan penelitian.

³⁵ Hugh Klein, *Verbal Aggression in Animated Cartoons*, (Georgia: Emory University, 2016) <https://www.ncbi.nlm.nih.gov>

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian “Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand By Me*” menggunakan pendekatan dan jenis penelitian analisis isi deskriptif kuantitatif. Analisis isi kuantitatif adalah analisis yang dipakai untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari isi yang dilakukan secara kuantitatif.³⁶ Analisis deskriptif adalah analisis isi yang dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan atau suatu teks tertentu, jenis pendekatan ini tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu atau menguji hubungan di antara variabel. Analisis isi semata untuk deskripsi, menggambarkan aspek-aspek dan karakteristik dari suatu pesan.³⁷ Peneliti memilih pendekatan analisis isi kuantitatif, yakni karena peneliti hanya ingin menggambarkan secara detail dan mengukur frekuensi adegan kekerasan yang ditayangkan berdasarkan batasan jenis kekerasan yang ditentukan oleh peneliti.

B. Unit Analisis

Unit analisis merupakan upaya untuk menggambarkan bagian apa dari isi yang diteliti dan dipakai untuk menyimpulkan isi dari suatu teks media. Krippendorff (2007: 97), mendefinisikan unit analisis sebagai apa yang diobservasi, dicatat, dan dianggap sebagai data, memisahkan

³⁶ Eriyanto, *Analisis Isi Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hal: 1.

³⁷ Eriyanto, *Analisis Isi Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hal: 47.

menurut batas-batasnya dan mengidentifikasi untuk analisis berikutnya.³⁸

Penentuan unit analisis yang tepat akan menjamin bahwa temuan analisis isi akan dapat menjawab tujuan dari penelitian. Penelitian unit analisis yang salah bisa jadi akan membuat hasil yang didapat salah juga. Terdapat beberapa jenis unit analisis dalam analisis isi, yakni: unit sampel (*sampling unit*), unit pencatatan (*recording unit*), dan unit konteks (*context unit*).³⁹

Unit sampel adalah bagian dari objek yang dipilih (diseleksi) oleh peneliti untuk didalami. Melalui unit sampel peneliti secara tegas menentukan mana isi (*content*) yang akan diteliti dan mana yang tidak diteliti.⁴⁰ Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui frekuensi adegan kekerasan dan pesan tersurat maupun tersirat yang terkandung dalam film Doraemon yang berjudul *Stand By Me*. Maka peneliti fokus pada film Doraemon: *Stand By Me* dan secara tegas peneliti hanya meneliti adegan-adegan yang mengandung unsur kekerasan fisik dan mental atau psikis, baik dalam bentuk simbolik atau verbal yang terdapat dalam film tersebut. Secara terperinci kekerasan yang dimaksud ialah baik dalam *scene* maupun adegan, dapat berupa tindakan yang menggambarkan kekerasan fisik, maupun perkataan (verbal) yang menggambarkan kekerasan psikis atau mental.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

Teknik sampling adalah pembicaraan bagaimana menata berbagai teknik dalam penarikan atau pengambilan sampel penelitian, bagaimana merancang tata cara

³⁸ *Ibid*, hal:59.

³⁹ Eriyanto, *Analisis Isi Pengantar Metodologi untuk Penelitian* hal: 61.

⁴⁰ *Ibid*

pengambilan sampel yang representative.⁴¹ Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian kuantitatif terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan, yakni *probability sampling* (sampel acak) dan *non-probability sampling* (sampel tidak acak).⁴²

Penelitian ini dalam menemukan penarikan sampel penelitian, peneliti menggunakan metode penarikan sampel tidak acak atau non-random (*non-probability sampling*). Penarikan sampel tidak acak berarti anggota populasi tidak memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Sehingga terpilihnya sampel bisa terjadi karena pertimbangan atau subjektivitas dari peneliti dan tidak didasarkan semata-mata oleh hukum *probability*.⁴³ Hal yang mendasari peneliti untuk memilih teknik penarikan sampel secara *non-probability* ialah karena peneliti hanya meneliti kandungan kekerasan dalam satu film, sehingga apabila menggunakan teknik penarikan *probability* berdasarkan *scene* maka dikhawatirkan terdapat *scene* yang memuat kandungan kekerasan namun tidak terpilih menjadi sampel.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua adegan yang terdapat dalam film *Doraemon: Stand By Me*. Sedangkan, sampel dalam penelitian ini ialah adegan-adegan kekerasan yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, antara lain seperti: menjewer, memukul, menampar, menarik, membentak, mengejek, meremehkan, mengancam, membohongi, mempengaruhi. Selain itu adegan-adegan percintaan (mesra) yang dapat

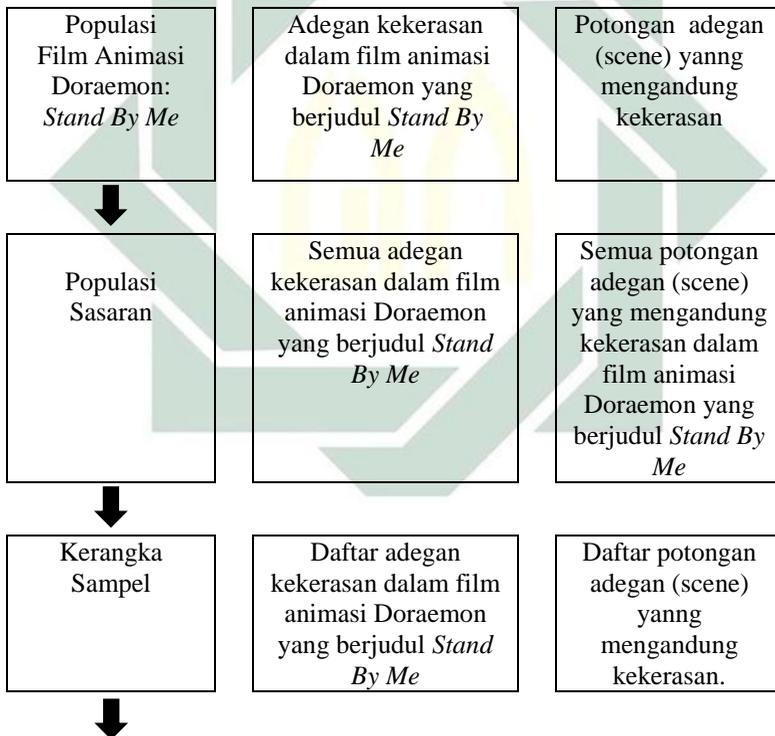
⁴¹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hal 105.

⁴² Eriyanto, *Analisis Isi Pengantar Metodologi untuk Penelitian* hal: 115.

⁴³ *Ibid.*

memengaruhi psikis atau mental anak-anak, antara lain seperti: pelukan, cemburu, bergandengan tangan, berpegangan tangan, bersandar di dada. Serta adegan-adegan alat-alat ajaib dari kantong Doraemon yang dapat memengaruhi psikis atau mental anak untuk meraih sesuatu secara instan. Sampel-sampel tersebutlah yang akan dijadikan indikator untuk meneliti kandungan kekerasan dalam film animasi Doraemon: *Stand By Me*.

Tabel 3.1
Penarikan Sampel

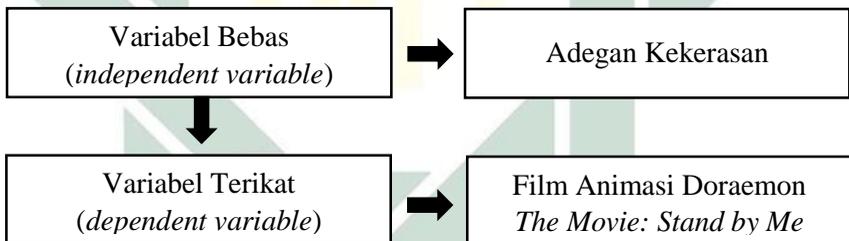


Sampel	Sampel diambil dari kerangka sampel secara non-random. Setiap adegan tidak memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel	Setiap adegan tidak memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel
--------	--	---

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif “Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *The Movie: Stand by Me*”, variabel terbagi menjadi dua yakni: ⁴⁴

Tabel 3.2
Variabel



Adapun yang dijadikan variabel dalam penelitian ini adalah Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon: *Stand By Me*. Sedangkan untuk menggambarkan tema penelitian tersebut, maka penelitian ini diberi indikator. Adapun indikator-indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

⁴⁴ Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitiabn Komunikasi (Dilengkapi Contoh Analisis Statistik Cetakan Kesebelas)*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hal:12.

1. Adegan Kekerasan Fisik:

1.1. Adegan Berkelahi (memukul, meninju)

Adegan berkelahi yang dimaksud peneliti di dalam penelitian dan yang ditampilkan dalam film animasi *Doraemon: Stand By Me* ini adalah adegan saling melukai teman dengan tindakan memukul, meninju, menarik.

1.2. Adegan Menampar

Adegan menampar yang dimaksud peneliti di dalam penelitian dan yang ditampilkan dalam film animasi *Doraemon: Stand By Me* ini adalah tindakan mengayunkan tangan secara cepat dan keras menuju area wajah teman yang menjadi lawan bicara.

1.3. Adegan Pelecehan Seksual

Adegan tindakan seperti berlari mengejar dan menyingkap rok yang dimaksud dalam penelitian ini ialah adegan dimana salah satu tokoh mengejar tokoh lawan jenis serta adanya aktivitas kesengajaan tokoh laki-laki untuk menyingkap kain tokoh perempuan walau dengan tujuan tersirat.

2. Adegan Kekerasan Non Fisik:

2.1. Adegan Membentak

Adegan membentak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adegan berbicara dengan suara lantang dan nada bisara yang meninggi disertai akhiran tanda baca seru dalam pengucapannya.

2.2. Adegan Mengejek

Adegan mengejek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adegan berbicara antar tokoh dalam film yang memiliki kecenderungan merasa puas setelah menertawakan lawan bicara.

2.3. Adegan Meremehkan

Adegan meremehkan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adegan antar tokoh dalam film

yang bersifat menjatuhkan atau merendahkan lawan bicara

2.4. Adegan Mengancam

Adegan mengancam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah adegan dimana seorang atau lebih tokoh menimbulkan rasa cemas dan takut berlebihan pada lawan bicara dalam film.

E. Tahap-Tahap Penelitian

Berdasarkan unit analisis yang dijelaskan oleh peneliti diatas, maka pada fase ini peneliti akan menjelaskan beberapa tahap yang dilakukan peneliti dalam proses analisis agar penelitian dapat berjalan dengan efektif dari awal hingga akhir. Tahapan-tahapan atau langkah-langkah tersebut ialah sebagai berikut:

1. Identifikasi dan Menentukan Masalah

Penelitian analisis teks media tak jauh berbeda dengan penelitian lainnya, analisis ini juga dimulai dengan menentukan permasalahan. Menentukan masalah diawali dengan mengungkap latar belakang yang menjadikan masalah tersebut penting untuk diteliti. Kemudian dilakukan perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, serta perumusan hal-hal lainnya. Hasil dari langkah ini untuk menyusun proposal penelitian.

2. Menyusun Kerangka Penelitian

Langkah selanjutnya setelah menentukan judul, menyusun proposal penelitian dan disetujui, maka disusun kerangka pemikiran terkait dengan konsep-konsep utama yang terdapat dalam penelitian ini. Kerangka penelitian diperlukan sebagai panduan dalam kegiatan penelitian agar dapat menghasilkan data-data yang terfokus pada permasalahan penelitian.

3. Menyusun Perangkat Metodologi

Tahap ini disesuaikan dengan penulisan laporan penelitian analisis isi deskriptif kuantitatif teks media, maka peneliti merumuskan hal-hal sebagai berikut: (i) pendekatan dan jenis penelitian, (ii) unit analisis, (iii) populasi, sampel, dan teknik sampling, (iv) variabel dan indikator penelitian, (v) tahap-tahap penelitian, (vi) teknik pengumpulan data, (vii) teknik analisis data.

4. Pengumpulan Data

Tahap keempat merupakan inti dari kegiatan penelitian yaitu mengumpulkan data-data penelitian berupa gambaran singkat dan teks dialog dalam Film Animasi Doraemon: *Stand By Me* yang ditayangkan di bioskop pada tahun 2014 serta telah ditayangkan di salah satu stasiun televisi swasta di Indonesia. Adapun sumber data peneliti adalah berupa data primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini berupa dokumentasi adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon: *Stand By Me* baik berupa *softfile* maupun *hardfile*. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa referensi-referensi terkait yang diambil dari literasi pustaka baik buku-buku maupun situs-situs yang berhubungan dengan data primer.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian yang akan digunakan dalam sebuah penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dilihat dari sumber data, pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber data primer merupakan sumber data langsung memberikan data kepada pengumpul data sedangkan data sekunder merupakan sumber yang tidak

langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau dokumen.⁴⁵

Penelitian ini menggunakan metode dokumentansi dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian analisis teks media pada media film, sehingga dalam pengumpulan sumber data yang digunakan untuk meneliti dilakukan dengan cara mencatat dokumen-dokumen atau catatan-catatan yang berkaitan dengan film animasi yang diteliti.

Penelitian “Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon: *Stand By Me*” ini peneliti mengumpulkan dokumentasi data film melalui Youtube dan kemudian dianalisis sesuai fenomena atau permasalahan yang sedang diteliti, yakni kandungan adegan kekerasan dalam film animasi tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Teknik analisis data terbagi dalam dua bagian, yakni analisis kualitatif dan kuantitatif. Yang membedakan diantara teknik tersebut terletak pada jenis datanya. Untuk data yang bersifat kualitatif (tidak dapat diangkakan) maka analisis yang digunakan ialah analisis kualitatif, sedangkan terhadap data yang dapat dikuantifikasikan dapat dianalisis secara kuantitatif, bahkan dapat pula dianalisis secara kualitatif.⁴⁶

Penelitian analisis teks media yang berjudul Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon: *Stand By Me* ini menggunakan model analisis kuantitatif isi deskriptif,

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal: 137.

⁴⁶ Ali Muhson, *Teknik Analissi Kuantitatif*, (Yogyakarta: Staff UNY), hal: 1. <https://staffnew.uny.ac.id>

menggunakan rumus *distribusi frekuensi* yakni pengelompokan data ke dalam beberapa kelompok (kelas) dan kemudian dihitung banyaknya data yang masuk ke dalam tiap kelas.⁴⁷

Rumus yang digunakan untuk meneliti frekuensi adegan kekerasan dalam Film Doraemon: *Stand by Me*, yaitu:

Rumus menghitung total frekuensi

$$\Sigma f = n^{48}$$

Keterangan: Σ = Sigma

f = Frekuensi

n = Sampel

Selain menggunakan rumus menghitung total frekuensi, dalam penelitian ini dapat ditambahkan rumus proposisi dan presentase karena dalam penelitian ini peneliti menentukan banyaknya kemunculan adegan kekerasan (fisik dan psikis) dalam Film Doraemon: *Stand By Me*.

Rumus Proposisi atau Frekuensi Relatif

$$p = \frac{f}{n}^{49}$$

Keterangan: p = Proposisi

f = Frekuensi

n = Banyaknya Data

Rumus Presentase

$$p \times 100\% = \frac{f}{n} \times 100\%^{50}$$

Keterangan: p = Proposisi

f = Frekuensi

n = Banyaknya Data

⁴⁷ Meilia Nur Indah Susanti, *Statistika Deskriptif dan Induktif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hal: 50.

⁴⁸ Turmudi – Sri Harini, *Metode Statistika: Pendekatan Teoritis dan Aplikatif*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), hal: 46.

⁴⁹ *Ibid*, hal: 47.

⁵⁰ *Ibid*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Film *Doraemon Stand by Me*

Stand by Me Doraemon adalah film animasi pencitraan hasil komputer Jepang. Film ini diadaptasi dari serial manga *Doraemon*. Film ini disutradarai oleh Takashi Yamazaki dan Ryuichi Yagi. Film ini dirilis pada tanggal 08 Agustus 2014 oleh *Walt Disney International Japan*. Film ini mengisahkan bagaimana *Doraemon* bertemu lalu bersahabat dan akhirnya harus berpisah dengan *Nobita*.⁵¹

Tabel 4.1
Profil Film Animasi *Doraemon Stand by Me*



Sutradara	Takashi Yamazaki & Ryuichi Yagi
Berdasarkan	<i>Doraemon</i> oleh Fujiko Fujio
Perusahaan Produksi	Fujiko Movie Studio

⁵¹ Wikipedia, *Stand by Me Doraemon*, <https://id.m.wikipedia.org> (Diakses pada 15/11/2021, pukul 22:30).

Distributor	Walt Disney International Japan
Rilis	08 Agustus 2014
Negara	Jepang
Bahasa	Jepang, Inggris

2. Sinopsis Film *Doraemon Stand by Me*

Di pinggir Kota Tokyo hiduplah seorang anak laki-laki berusia 10 tahun, ia bernama Nobita. Suatu malam di dalam kamarnya muncullah seorang anak laki-laki bernama Sewashi, yang merupakan keturunan Nobita generasi keempat pada abad ke-22 bersama dengan robot kucing pada abad ke-22 yang bernama Doraemon. Tujuan Sewashi mendatangi Nobita karena ia merasa di masa depan keluarganya menderita akibat hutang yang Nobita tinggalkan hingga sampai pada generasinya, maka Sewashi untuk mengubah masa depan Nobita menjadi lebih baik, Sewashi mengutus Doraemon untuk menjaga, membantu, Nobita agar bisa memberikan kebahagiaan di masa depannya namun Doraemon tidak setuju dengan utusan Sewashi. Akhirnya Sewashi mengaktifkan program pada Doraemon agar dapat memaksanya mengurus Nobita. Setelah programnya diaktifkan, Doraemon tidak akan bisa kembali ke abad 22 sebelum Nobita merasakan kebahagiaan dalam hidupnya. Inilah awal mula kisah Nobita dan Doraemon dimulai, pada akhirnya Doraemon berhasil membahagiakan Nobita dan berhasil kembali ke abad 22, namun pada akhirnya ada suatu hal yang membuat Doraemon kembali lagi bersama Nobita.⁵²

⁵² *Ibid.*

3. Pemeran Film Doraemon *Stand by Me*

Tabel 4.2
Pemeran Utama Film Animasi Doraemon *Stand by Me*

Karakter	Dubber Bahasa Jepang	Dubber Bahasa Indonesia
Doraemon	Wasabi Mizuta	Ika Zidane
Nobita Nobi / Noby	Megumi Ohara Satoshi Tsumabuki	Ivonne Rose
Shizuka Minamoto / Sue	Yumi Kakazu	Nurul Ulfah
Suneo Honekawa / Sneech	Tomokazu Seki	Muhammad Romli
Takeshi "Giant" Goda / Big G	Subaru Kimura	Wiwied Kazao
Sewashi / Soby	Sachi Matsumoto	Wiwiek Supadmi

B. Penyajian Data

Penelitian ini memiliki subjek penelitian yakni Film Animasi Doraemon: *Stand by Me* yang telah rilis dan tayang di bioskop seluruh dunia pada 08 Agustus 2014. Salah satu film animasi yang populer dan banyak ditonton oleh anak-anak ialah serial animasi Doraemon. Sebagaimana yang diketahui bahwa film animasi merupakan film yang utamanya ditujukan untuk anak-anak, namun kenyataannya kandungan yang terdapat dalam film animasi masih menampilkan adegan yang mengandung unsur kekerasan yang seharusnya tidak baik dikonsumsi oleh anak-anak. Hal ini bertolak belakang dengan eskpetasi bahwa film anak-anak merupakan film yang mendidik dan mengajarkan hal-hal baik bagi anak-anak melalui tayangan adegan dalam film tersebut.

Penyajian data merupakan tahapan yang bertujuan untuk mulai mengarahkan dan menjawab rumusan masalah penelitian. Untuk menyajikan data penelitian, peneliti menggunakan alat yang dipakai untuk menghitung indikator-indikator kekerasan dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me*. Peneliti menggunakan *tabel distribusi frekuensi* dikarenakan peneliti melihat dan menghitung frekuensi atau jumlah tampilan adegan kekerasan dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me*.

Frekuensi Tampilan Adegan Kekerasan Fisik dan Non Fisik dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me*

Dalam penelitian ini, untuk menghitung jumlah adegan kekerasan dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me*, sebelumnya peneliti sudah menentukan indikator-indikator adegan yang termasuk dalam lingkup kekerasan baik fisik maupun non fisik.

Peneliti menentukan indikator-indikator kekerasan dalam sebelas bentuk adegan, antara lain: adegan menjewer, adegan memukul, adegan menendang, adegan menampar, adegan menarik, adegan memaksa, adegan pelecehan seksual, adegan membentak, adegan mengejek atau mengatai, adegan meremehkan, dan adegan mengancam.

Penentuan indikator-indikator tersebut bertujuan agar peneliti lebih fokus dalam proses pencarian data ketika menonton Film Animasi *Doraemon Stand by Me* yang diteliti. Sehingga proses pencarian data lebih mudah dan lebih akurat sesuai dengan batasan yang diinginkan peneliti.

Penyajian data dalam penelitian ini akan disajikan berupa tabel-tabel sebanyak jumlah scene yang mengandung dan menampilkan adegan kekerasan, kemudian dilanjutkan dengan tabel distribusi frekuensi adegan kekerasan dalam film animasi yang diteliti. Penyajian data ini digunakan untuk

menjawab rumusan masalah yang menyatakan frekuensi ditampilkannya adegan kekerasan dalam film animasi yang diteliti.

Penyajian data pada rumusan masalah penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Penggolongan Frekuensi Adegan Kekerasan Fisik dan Non Fisik dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* Berdasarkan Scene

Scene	Waktu	Indikator	Frekuensi (f)
Scene 3	01:35	Fisik	
		1. Adegan Menjewe	1
		2. Adegan Memukul	0
		3. Adegan Menendang	0
		4. Adegan Menampar	0
	01:27	5. Adegan Menarik	0
		6. Adegan Memaksa	1
	01:05 01:00 01:10	7. Adegan Pelecehan Seksual	0
		Non Fisik	
		8. Adegan Membentak	1
		9. Adegan Mengejek/Mengatai	1
	10. Adegan Meremehkan	2	
	11. Adegan Mengancam	0	
Scene 4		Fisik	
		1. Adegan Menjewe	0
		2. Adegan Memukul	0
		3. Adegan Menendang	0
		4. Adegan Menampar	0
	5. Adegan Menarik	0	

	02:05	6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 0 0 1 0 0
Scene 6	02:50	Fisik 1. Adegan Menjewer 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1
Scene 7	08:51 08:03	Fisik 1. Adegan Menjewer 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik	 0 0 0 0 1 1 0

	08:15	8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 0 0 1
Scene 14	15:33 15:35	Fisik 1. Adegan Menjewer 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0
Scene 16	15:50 15:54	Fisik 1. Adegan Menjewer 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan	0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0

		11. Adegan Mengancam	0
Scene 19	17:03	<p>Fisik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adegan Menjower 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan <p>Non Fisik</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam 	<p>0</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>1</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p>
Scene 23	18:42	<p>Fisik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adegan Menjower 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan <p>Non Fisik</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam 	<p>0</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>1</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p> <p>0</p>

Scene 24	19:00	Fisik 1. Adegan Menjower 0 2. Adegan Memukul 0 3. Adegan Menendang 0 4. Adegan Menampar 0 5. Adegan Menarik 0 6. Adegan Memaksa 0 7. Adegan Pelecehan 0 Non Fisik 8. Adegan Membentak 1 9. Adegan Mengejek/Mengatai 0 10. Adegan Meremehkan 0 11. Adegan Mengancam 0	
Scene 28	22:47	Fisik 1. Adegan Menjower 0 2. Adegan Memukul 0 3. Adegan Menendang 0 4. Adegan Menampar 0 5. Adegan Menarik 0 6. Adegan Memaksa 1 7. Adegan Pelecehan 0 Non Fisik 8. Adegan Membentak 0 9. Adegan Mengejek/Mengatai 0 10. Adegan Meremehkan 0 11. Adegan Mengancam 0	
Scene 36		Fisik 1. Adegan Menjower 0	

	25:50	2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 0 0 0 0 0 0 1 0 0
Scene 37	26:10	Fisik 1. Adegan Menjewer 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0
Scene 49	34:17	Fisik 1. Adegan Menjewer 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar	0 0 0 1

	34:14	5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 0 1 0 0 0 0
Scene 51	35:15 35:17	Fisik 1. Adegan Menjower 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	 0 0 0 0 0 1 0 1 0 0 0
Scene 54	35:56 36:13 36:11	Fisik 1. Adegan Menjower 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan	 0 0 1 0 1 1 0

		Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 0 0 0
Scene 59	44:04 44:47	Fisik 1. Adegan Menjewer 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 1 0 0 0 1 0 0 0 0 0
Scene 78	01:08:35 01:08:28 01:08:38	Fisik 1. Adegan Menjewer 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai	0 0 0 0 1 1 0 1 0

		10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 0
Scene 81	01:12:48 01:12:39 01:12:02	Fisik 1. Adegan Menjewer 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 2 1
Scene 83	01:13:22 01:13:06	Fisik 1. Adegan Menjewer 2. Adegan Memukul 3. Adegan Menendang 4. Adegan Menampar 5. Adegan Menarik 6. Adegan Memaksa 7. Adegan Pelecehan Non Fisik 8. Adegan Membentak 9. Adegan Mengejek/Mengatai 10. Adegan Meremehkan 11. Adegan Mengancam	0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0

Scene 88	01:14:37	Fisik	
		1. Adegan Menjewer	0
		2. Adegan Memukul	1
	01:14:16	3. Adegan Menendang	0
		4. Adegan Menampar	0
		5. Adegan Menarik	1
		6. Adegan Memaksa	0
		7. Adegan Pelecehan	0
		Non Fisik	
		8. Adegan Membentak	0
		9. Adegan Mengejek/Mengatai	0
10. Adegan Meremehkan		0	
	11. Adegan Mengancam	0	

Tabel 4.4
Penggolongan Frekuensi Adegan Kekerasan Fisik dan Non Fisik
dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*
Berdasarkan Indikator

No.	Indikator	Frekuensi (<i>f</i>)	Proposisi (<i>p</i>)	Presentase (%)
1.	Adegan Menjewer	1	0,02439	2,439
2.	Adegan Memukul	6	0,14634	14,634
3.	Adegan Menendang	2	0,04878	4,878
4.	Adegan Menampar	1	0,02439	2,439
5.	Adegan Menarik	5	0,12195	12,195
6.	Adegan Memaksa	7	0,17073	17,073
7.	Adegan Pelecehan	2	0,04878	4,878
8.	Adegan Membentak	5	0,12195	12,195

9.	Adegan Mengejek / Mengatai	4	0,09756	9,756
10.	Adegan Meremehkan	5	0,12195	12,195
11.	Adegan Mengancam	3	0,07317	7,317
TOTAL		41	1	100%

Adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* ditampilkan sebanyak 73 kali baik berupa fisik maupun psikis atau emosional yang telah terindikator berdasarkan batasan yang ditentukan oleh peneliti. Hal ini kurang sesuai dengan film animasi yang seharusnya lebih menjolkan konten edukasi dan informatif bagi kalangan anak-anak dengan penyampaian yang tetap menarik untuk ditonton. Dalam film animasi ini adegan kekerasan yang ditampilkan meliputi indikator-indikator yang telah ditentukan, antara lain: adegan menjewe, adegan memukul, adegan menendang, adegan menampar, adegan menarik, adegan memaksa, adegan tindakan (pelecehan), adegan membentak, adegan mengejek atau mengatai, adegan meremehkan, adegan mengancam, adegan ketergantungan, adegan percintaan.

Berikut ialah data adegan kekerasan fisik maupun psikis atau emosional yang disajikan dalam bentuk gambar tangkapan layar maupun kalimat yang menunjukkan adanya kandungan kekerasan sesuai indikator penelitian:

1. Adegan Menjewe

Menjewe tergolong dalam kegiatan menyakiti fisik seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban dapat dikatakan tindak kekerasan fisik. Dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* adegan menjewe ditampilkan sebanyak satu kali.



Scene 3 (00:01:35)

Jam istirahat Giant memberi pelajaran pada Nobita

Gambar 4.1 a

2. Adegan Memukul

Memukul tergolong dalam kegiatan menyakiti fisik seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban dapat dikatakan tindak kekerasan fisik. Dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me* adegan memukul ditampilkan sebanyak enam kali.



Scene 14 (00:15:33)

Di lapangan bermain Giant memukul Nobita karena tidak terima Nobita mendapai nilai bagus.

Gambar 4.2 a



Scene 16 (00:15:54)

Nobita membalas perlakuan Giant dengan memukul Giant dibalik Jubah Trasnparan.

Gambar 4.2 b



Scene 59 (00:44:04)

Nobita melampiasikan ekspresinya setelah menemukan ide cemerlang dengan memukul kepala Doraemon beberapa kali.

Gambar 4.2 c



Scene 81 (01:12:48)

Di lapangan bermain, Giant mengajak Nobita berkelahi dan memukul Nobita hingga terpentak.

Gambar 4.2 d



Scene 83 (01:13:22)

Di lapangan bermain Nobita mencoba membalas pukulan Giant.

Gambar 4.2 e



Scene 88 (01:14:37)

Di lapangan bermain Nobita dan Giant saling memukul hingga keduanya tak berdaya.

Gambar 4.2 f

3. Adegan Menendang

Menendang tergolong dalam kegiatan menyakiti fisik seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban dapat dikatakan tindak kekerasan fisik. Dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me* adegan menendang ditampilkan sebanyak dua kali.



Scene 16 (00:15:54)

Di depan rumah Giant, adegan Nobita menendang pantat Giant untuk membalas dendam menggunakan Jubah Transparan.

Gambar 4.3 a



Scene 54 (00:35:56)

Di kamar Nobita, adegan Nobita menendang Doraemon dengan keras ketika dirinya terkejut dan kebingungan.

Gambar 4.3 b

4. Adegan Menampar

Menampar tergolong dalam kegiatan menyakiti fisik seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban dapat dikatakan tindak kekerasan fisik. Dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* adegan menampar ditampilkan sebanyak satu kali.



Scene 49 (00:34:17)

Di jalan dekat rumah Shizuka, Shizuka menampar Nobita

Gambar 4.4 a

5. Adegan Menarik

Menarik dengan kencang tergolong dalam kegiatan menyakiti fisik seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban dapat dikatakan tindak kekerasan fisik. Dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me* adegan menarik ditampilkan sebanyak lima kali.



Scene 7 (00:08:51)

Di Kamar Nobita, Doraemon menarik baju Sewashi sebagai bentuk perlawanan atas pemaksaan yang dilakukan Sewashi terhadapnya.

Gambar 4.5 a



Scene 23 (00:18:42)

Di depan kelas, Giant ingin mengerjai Nobita dari belakang.

Gambar 4.5 b



Scene 54 (00:36:13)

Di kamar Nobita, Nobita menarik-narik doraemon agar mau membantunya.

Gambar 4.5 c



Scene 78 (01:08:35)

Di kamar Nobita, Nobita menarik-narik kepala Doraemon agar mau membantunya.

Gambar 4.5 d



Scene 88 (01:14:16)

Di lapangan bermain, Nobita menarik Giant untuk mengalahkan Giant.

Gambar 4.5 e

6. Adegan Memaksa

Memaksa tergolong dalam kegiatan menyakiti fisik seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban dapat dikatakan tindak kekerasan fisik. Dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me* adegan memaksa ditampilkan sebanyak tujuh kali.



Scene 3 (00:01:27)

Di depan pintu kelas, Giant memaksa Nobita untuk tanding *Baseball* meski Nobita tidak mau.

Gambar 4.6 a



Scene 7 (00:08:03)

Mesin waktu (laci meja belajar) kamar Nobita, Sewashi memaksa Doraemon untuk menuruti perintahnya menjaga dan membahagiakan Nobita.

Gambar 4.6 b



Scene 28 (00:22:42)

Kamar Nobita, Nobita memaksa agar bagaimana caranya Shizuka dapat masuk ke dalam Telur Pengikut

Gambar 4.6 c



Scene 51 (00:35:15)

Kamar Nobita, Doraemon berusaha menghibur Nobita namun berujung memaksa Nobita hingga akhirnya mereka berseteru.

Gambar 4.6 d



Scene 54 (00:36:11)

Kamar Nobita, Nobita memaksa doraemon untuk membantunya menghindari Shizuka.

Gambar 4.6 e



Scene 59 (00:44:47)

Kamar Nobita, Nobita memaksa Doraemon untuk membawanya ke masa depan agar dapat menyelamatkan Shizuka dewasa di tengah gunung es badai salju.

Gambar 4.6 f



Scene 78 (01:08:28)

Kamar Nobita, Nobita memaksa Doraemon untuk membantunya menghadapi tantangan makan spaghetti lewat hidung dari Giant.

Gambar 4.6 g

7. Adegan Tindakan Pelecehan

Tindakan pelecehan tergolong dalam kegiatan menyakiti fisik seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban dapat dikatakan tindak kekerasan fisik. Dalam Film Animasi Doraemon

Stand by Me adegan pelecehan ditampilkan sebanyak dua kali.



Scene 19 (00:17:03)

Lapangan bermain, Nobita menggunakan Kamera Segala Busana untuk memoto Shizuka menggunakan baju renang seksi.

Gambar 4.7 a



Scene 49 (00:34:14)

Jalan dekat rumah Shizuka, Nobita sengaja menyingkap rok Shizuka agar Shizuka membencinya.

Gambar 4.7 b

8. Adegan Membentak

Membentak tergolong dalam kegiatan yang dapat menyakiti psikis dan emosional seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban

dapat dikatakan tindak kekerasan psikis atau emosional. Dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me* adegan membentak ditampilkan sebanyak lima kali.



Scene 3 (00:01:05)

Di depan kelas, Suneko membentak Nobita agar Nobita semakin merasa bersalah.

Suneko : “Memangnya enak!! Hahaha”

Gambar 4.8 a



Scene 14 (00:15:35)

Lapangan bermain, Giant membentak Nobita karena tidak rela nilai Nobita bagus.

Big Giant : “Kenapa nilaimu lebih bagus daripada aku?”

Gambar 4.8 b



Scene 24 (00:19:00)

Kamar Nobita, Doraemon membentak dan memarahi Nobita.
 “Tadi kamu bilang, alat-alat canggihku tidak ada yang bisa mengalahkan kemampuan Digizuki teman sekelasmu, begitu ya. Jangan meremehkan aku Nobita. Huuuh.”

Gambar 4.8 c



Scene 51 (00:25:17)

Kamar Nobita, Nobita membentak Doraemon.
 Nobita : “Aku bilang tidak ya tidak Doraemon!”

Gambar 4.8 d



Scene 78 (01:08:38)

Di kamar Nobita, Doraemon membentak Nobita yang selalu bergantung padanya.

Doraemon :“Makanya, kalau tidak bisa ya jangan janji.
Arrghhh.”

“Selalu saja kamu memanfaatkan alatku, tergantung padaku,
sesekali kerjakan sendiri.”

Gambar 4.8 e

9. Adegan Mengejek atau Mengatai

Mengejek atau mengatai orang lain tergolong dalam kegiatan yang dapat menyakiti psikis dan emosional seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban dapat dikatakan tindak kekerasan psikis atau emosional. Dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* adegan mengejek atau mengatai ditampilkan sebanyak empat kali.



Scene 3 (00:01:00)

Suneo : “Hei Nobita.. Masih harus berdiri terus di depan kelas ya? Dihukum karena terlambat masuk kelas?”

Gambar 4.9 a



Scene 4 (00:02:05)

Suneo : “Haha.. Nobita! Tangkapan bagus! Hahaha.”

Gambar 4.9 b



Scene 36 (00:25:50)

Doraemon: “Karaktermu itu malas, lambat, tidak punya semangat belajar Nobita.”

“Tidak percaya diri, lemah, payah, tidak bisa olahraga, pengecut, pelupa, tidak bisa diandalkan, ceroboh.”

Gambar 4.9 c



Scene 37 (00:26:10)

Doraemon : “Hei Nobita! Kau memang bertolak belakang dengan Digizuki.”

Gambar 4.9 d

10. Adegan Meremehkan

Meremehkan orang lain tergolong dalam kegiatan yang dapat menyakiti psikis dan emosional seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban dapat dikatakan tindak kekerasan psikis atau emosional. Dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me* adegan meremehkan ditampilkan sebanyak lima kali.



Scene 3 (00:01:10)

Suneo : “Bagaimana rasanya? Soalnya aku tidak pernah dihukum karena terlambat sih.. Hahahaha.”

Gambar 4.10 a



Scene 3 (00:01:24)

Giant: “Biarkan saja dia disitu! Dia akan berdiri terus sampai kecapekan. Itu salahnya sendiri, benarkan?!”

Gambar 4.10 b



Scene 81 (01:12:39)

Big Giant : “Hahahaha, berani sekali kau sekarang ya! Baguslah kalau begitu.”

Gambar 4.10 c



Scene 85 (01:13:10)

Big Giant: “Hahahaha. Bagaimana Nobita kau menyerah? Makanya jangan main-main denganku!”

Gambar 4.10 d



Scene 85 (01:13:43)

Big Giant: “Bagaimana masih mau melawan aku?!”

Gambar 4.10 e

11. Adegan Mengancam

Mengancam orang lain tergolong dalam kegiatan yang dapat menyakiti psikis dan emosional seseorang yang apabila dilakukan secara sengaja oleh pelaku terhadap korban dapat dikatakan tindak kekerasan psikis atau emosional. Karena korban akan merasa terancam, tidak tenang, khawatir, dan sebagainya. Dalam Film Animasi *Doraemon Stand by Me* adegan mengancam ditampilkan sebanyak tiga kali.



Scene 6 (00:02:50)

Sewashi : “Jika kamu tidak mau, aku akan menekan tombol hidungmu.”

Doraemon : “Jangan... Baiklah baiklah. Apapun yang kamu katakan.”

Gambar 4.11 a



Scene 7 (00:08:15)

Doraemon : “Tidak!”

Sewashi : “Ayo katakan. Jangan sampai aku memaksamu! Aku akan memencet hidungmu!”

Gambar 4.11 b



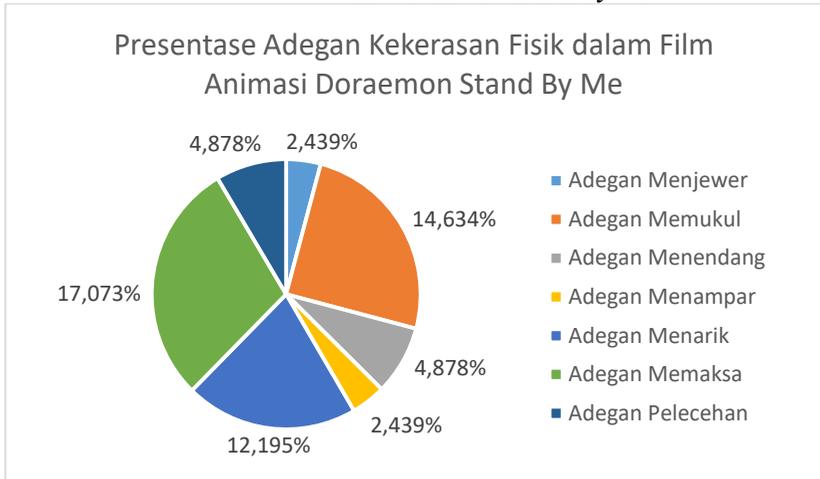
Scene 81 (01:12:02)

Big Giant : “Apa kau berani terima tantanganku Nobita?
Makan spaghetti lewat hidu, hem?”
“Atau pilih kupukul saja?”

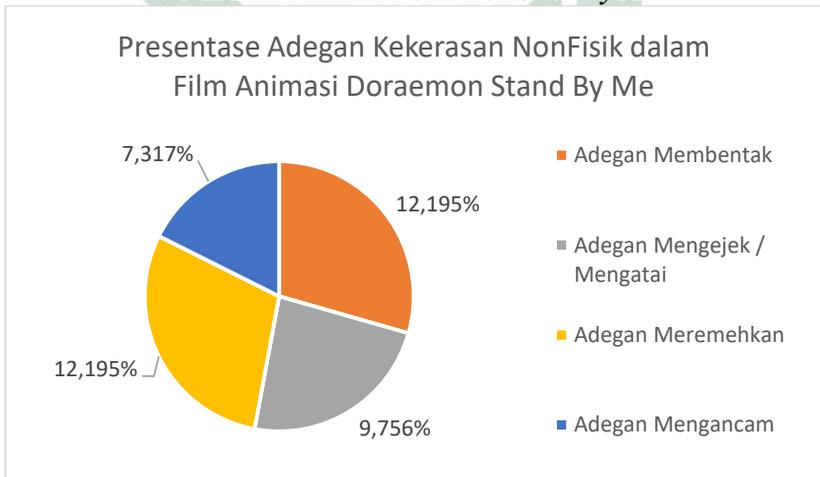
Gambar 4.11 c

Dari Film Animasi Doraemon Stand by Me yang telah dipaparkan oleh peneliti di atas, adegan kekerasan fisik maupun non fisik terdata sebanyak 41 adegan ditampilkan dalam film tersebut, yang akan disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Grafik 4.1.
Presentase Adegan Kekerasan Fisik dalam
Film Animasi Doraemon *Stand by Me*



Grafik 4.2.
Presentase Adegan Kekerasan Non Fisik (Psikis dan Emosional)
dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*



C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Temuan Penelitian

Pada pembahasan hasil penelitian, peneliti mengolah data yang diperoleh melalui penelitian analisis isi kuantitatif yang bersifat deskriptif pada Film Animasi Doraemon *Stand by Me*. Dalam hal ini peneliti menganalisis tentang frekuensi adegan kekerasan yang ditampilkan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*. Dari hasil pengamatan dan penelitian yang peneliti lakukan pada alur cerita keseluruhan Film Animasi Doraemon *Stand by Me*, maka menghasilkan data penelitian yang dianalisis sebagai berikut.

Penelitian frekuensi adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* menghasilkan data-data yang mana akan dimasukkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Peneliti menggunakan tabel distribusi untuk menyusun data-data yang telah diteliti ke dalam indikator-indikator penelitian yang kemudian digunakan untuk mengetahui jumlah data atau frekuensi berdasarkan batasan indikator yang telah ditentukan. Jumlah data atau frekuensi dari setiap indikator didapatkan dari hasil data-data yang diperoleh saat peneliti melakukan penelitian terhadap pembagian kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*.

Tabel distribusi frekuensi di bawah ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dan deskripsi lebih jelas mengenai pembagian kekerasan yang terdapat dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Tabel Distribusi Frekuensi Pembagian Kekerasan dalam Film
Animasi Doraemon *Stand by Me*

No	Indikator	<i>f</i>	%
1.	Fisik	24	58,536
2.	Non Fisik	17	41,464
TOTAL		41	100

Data yang diperoleh dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* disesuaikan dengan pembagian kekerasan. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, kekerasan terbagi menjadi dua, yaitu fisik dan psikis atau emosional. Adapun data temuan penelitian dideskripsikan peneliti sebagai berikut:

1. Kategori Kekerasan Fisik

Kekerasan dalam kategori fisik merupakan kekerasan yang berupa visual atau nyata dapat ditangkap oleh mata dan dapat dirasakan oleh panca indera makhluk hidup. Kekerasan fisik ini merupakan jenis kekerasan yang mudah diketahui karena meninggalkan jejak atau bekas dalam jangka waktu yang tidak bisa dipastikan. Kekerasan fisik hadir berupa tindakan-tindakan atau adegan-adegan seperti menyakiti, melukai makhluk hidup, atau bahkan hingga melayangkan nyawa makhluk hidup secara sengaja baik secara terencana maupun secara (spontanitas) tidak terencana.

Berdasarkan penjelasan diatas, kategori kekerasan fisik dalam film animasi anak-anak dapat direpresentasikan dalam adegan-adegan antara lain berkelahi, seperti: memukul teman, menarik dengan kekuatan tertentu, menedang dengan keras, menjewer,

menampar, memaksakan orang lain pada yang menjadi kehendak dirinya atau bahkan melakukan tindakan pelecehan.

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas diketahui bahwa adegan kekerasan fisik yang terdapat dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* ditampilkan sebanyak 24 kali atau memiliki presentase 58,536 yang apabila dibulatkan menjadi 59%.

2. Kategori Kekerasan Non Fisik

Kekerasan kategori non fisik merupakan kekerasan tak kasat mata namun dapat dirasakan keberadaannya. Berbeda dengan kekerasan fisik yang meninggalkan jejak atau bekas secara visual, kekerasan psikis atau emosional meninggalkan efek atau dampak yang hanya dapat dirasakan pengaruhnya yang biasanya tidak dapat dilupakan selamanya. Kekerasan psikis atau emosional hadir berupa tindakan yang lebih dominan verbal yang dapat melukai atau menyakiti perasaan atau kejiwaan orang lain yang dapat memengaruhi rasa percaya diri, semangat, khawatir, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, kategori kekerasan non fisik dalam film animasi anak-anak dapat direpresentasikan dalam adegan-adegan antara lain yakni: membentak, mengejek atau mengatai, meremehkan atau merendahkan teman, atau bahkan mengancam teman.

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas diketahui bahwa adegan kekerasan psikis atau emosional yang terdapat dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* ditampilkan sebanyak 17 kali atau memiliki presentase 41,464% yang apabila dibulatkan menjadi 41%.

Frekuensi Tampilan Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*

Frekuensi atau jumlah tampilan adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* bertujuan untuk mengetahui berapa kali adegan kekerasan ditampilkan dari awal hingga akhir durasi film. Peneliti menggunakan tabel distribusi frekuensi dalam meneliti frekuensi tampilan adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*. Data frekuensi tampilan adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* peneliti paparkan sebagai berikut:

Tabel 4.6

Tabel Distribusi Frekuensi Adegan Kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*

No	Indikator	<i>f</i>	%
1.	Adegan Menjewer	1	2,439
2.	Adegan Memukul	6	14,634
3.	Adegan Menendang	2	4,878
4.	Adegan Menampar	1	2,439
5.	Adegan Menarik	5	12,195
6.	Adegan Memaksa	7	17,073
7	Adegan Tindakan Pelecehan	2	4,878
8.	Adegan Membentak	5	12,195
9.	Adegan Mengejek atau Mengatai	4	9,756
10.	Adegan Meremehkan	5	12,195
11.	Adegan Mengancam	3	7,317
TOTAL		41	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, maka diketahui gambaran tentang tampilan adegan kekerasan yang terdapat dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*.

Frekuensi adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* dalam tabel di atas disajikan atas tiga belas indikator yang telah dibuat oleh peneliti pada waktu sebelumnya. Adapun indikator dibuat untuk mempermudah pengategorian dalam menjumlah frekuensi, diantaranya yakni: adegan menjewer, adegan memukul, adegan menendang, adegan menampar, adegan menarik, adegan memaksa, adegan tindakan pelecehan, adegan membentak, adegan mengejek atau mengatai, adegan meremehkan, adegan mengancam, adegan ketergantungan, dan adegan percintaan.

Adegan-adegan yang menjadi indikator tersebut digunakan untuk menentukan frekuensi tampilan adegan kekerasan yang terkandung dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*, yang dideskripsikan sebagai berikut:

1. Adegan Menjewer

Adegan menjewer dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak satu kali atau dengan presentase 2,439% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan menjewer terdapat pada scene ke 3 yang menampilkan Giant menjewer Nobita di depan kelas saat jam istirahat.

2. Adegan Memukul

Adegan memukul dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak enam kali atau dengan presentase 14,634% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan memukul antara lain terdapat pada: (1) Scene 14 yang menampilkan Giant memukul Nobita di lapangan bermain karena ia tidak terima dengan nilai Nobita yang lebih bagus darinya. (2) Scene 16 menampilkan Nobita memukul Giant di depan rumah Giant karena Nobita ingin membalas perbuatan Giant sebelumnya. (3) Scene 59 yang menampilkan Nobita memukul kepala Doraemon dengan sengaja saat ia merasa riang gembira telah menemukan ide cemerlang. (4) Scene

81 menampilkan Giant mengajak Nobita berkelahi dan memukul Nobita di lapangan bermain. (5) Scene 83 menampilkan Nobita menyerang balik pukulan kepada Giant. (6) Scene 88 menampilkan Nobita dan Giant saling memukul hingga babak belur.

3. Adegan Menendang

Adegan menendang dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak dua kali atau dengan presentase 4,878% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan menendang antara lain terdapat pada: (1) Scene 16 menampilkan adegan Nobita menendang pantat Giant untuk membalas pukulan Giant padanya. (2) Scene 54 menampilkan adegan Nobita yang sedang terkejut dan kebingungan spontan menendang Doraemon yang berada di sampingnya.

4. Adegan Menampar

Adegan menampar dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak satu kali atau dengan presentase 2,439% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan menampar terdapat pada scene 49 yang menampilkan adegan Shizuka menampar Nobita karena menganggap bahwa kelakuan Nobita kurang ajar.

5. Adegan Menarik

Adegan menarik dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak lima kali atau dengan presentase 12,195% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan menarik antara lain terdapat pada: (1) Scene 7 menampilkan adegan Doraemon menarik-narik Sewashi karena Sewashi telah berbuat seenaknya. (2) Scene 23 menampilkan adegan Giant ingin mencari gara-gara dengan menarik tas Nobita. (3) Scene 54 menampilkan adegan Nobita menarik-narik Doraemon agar Doraemon mau membantunya. (4) Scene 78

menampilkan adegan Nobita menarik-narik kepala Doraemon agar mau membantunya. (5) Scene 88 menampilkan adegan Nobita menarik Giant sekuat tenaga saat berkelahi.

6. Adegan Memaksa

Adegan memaksa dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak tujuh kali atau dengan presentase 17,073% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan memaksa antara lain terdapat pada: (1) Scene 3 menampilkan Giant bersama Suneo memaksa dan menantang Nobita untuk bermain *baseball*. (2) Scene 7 menampilkan adegan Sewashi memaksa Doraemon untuk tinggal bersama Nobita untuk menjaga dan membahagiakan Nobita. (3) Scene 28 menampilkan adegan Nobita memaksa Doramon untuk melakukan sesuatu demi mendapatkan Shizuka. (4) Scene 51 menampilkan adegan Doraemon memaksa Nobita makan kue dorayaki hingga akhirnya mereka berkelahi. (5) Scene 54 menampilkan adegan Nobita memaksa Doraemon untuk membantunya agar Shizuka menjauhinya. (6) Scene 59 menampilkan adegan Nobita memaksa Doraemon lalu mendorongnya agar meneruti kehendaknya. (7) Scene 78 menampilkan adegan Nobita memaksa Doraemon agar mau membantunya menghadapi tantangan dari Giant untuk makan spaghetti lewat hidung.

7. Adegan Tindakan Pelecehan

Adegan tindakan pelecehan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak dua kali atau dengan presentase 4,878% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan tindakan pelecehan antara lain terdapat pada: (1) Scene 19 menampilkan adegan Nobita memoto Shizuka dengan kamera segala busana lalu baju Shizuka berubah menjadi baju renang seksi. (2) Scene 49 menampilkan adegan

Nobita menyingkap rok Shizuka dengan sengaja agar Shizuka menjauhinya.

8. Adegan Membentak

Adegan membentak dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak lima kali atau dengan presentase 12,195% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan membentak antara lain terdapat pada: (1) Scene 3 menampilkan adegan Suneo membentak tepat ke arah telinga Nobita. (2) Scene 14 menampilkan adegan Giant memarahi dan membentak Nobita karena dirinya tidak terima Nobita mendapat nilai bagus. (3) Scene 24 menampilkan adegan Doraemon membentak Nobita setelah Nobita menyepelkan alat-alat ajaibnya. (4) Scene 51 menampilkan adegan Nobita membentak Doraemon yang sedang memaksanya makan kue dorayaki. (5) Scene 78 menampilkan adegan Doraemon membentak dan memarahi Nobita yang selalu bergantung pada alat ajaibnya.

9. Adegan Mengejek atau Mengatai

Adegan mengejek atau mengatai dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak empat kali atau dengan presentase 9,756% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan mengejek atau mengatai antara lain terdapat pada: (1) Scene 3 menampilkan adegan Suneo mengejek dan mengatai Nobita yang sedang dihukum pak guru di depan kelas. (2) Scene 4 menampilkan adegan Suneo mengejek Nobita yang tidak bisa menangkap bola saat bermain *baseball*. (3) Scene 36 menampilkan adegan Doraemon mengatai bahwa Nobita memiliki sangat banyak kekurangan. (4) Scene 37 menampilkan adegan Doraemon mengejek Nobita yang bertolak belakang dengan Digizuki.

10. Adegan Meremehkan

Adegan meremehkan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak lima kali atau dengan presentase 12,195% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan meremehkan antara lain terdapat pada: (1) Scene 3 menampilkan adegan Suneo meremehkan Nobita yang sering datang terlambat sedangkan dirinya tidak pernah terlambat. (2) Scene 3 menampilkan adegan Giant membenarkan Suneo yang sedang meremehkan Nobita. (3) Scene 81 menampilkan adegan Giant meremehkan Nobita yang menerima tantangannya untuk berkelahi. (4) Scene 85 menampilkan adegan Giant meremehkan Nobita bahwa Nobita tidak bisa mengalahkannya. (5) Scene 83 menampilkan adegan Giant meremehkan Nobita dengan berkata “bagaimana masih mau melawan aku?!”.

11. Adegan Mengancam

Adegan mengancam dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdapat sebanyak tiga kali atau dengan presentase 7,317% dari 100% total 11 indikator kekerasan yang terkandung dalam film tersebut. Adegan mengancam antara lain terdapat pada: (1) Scene 6 menampilkan adegan Sewashi mengancam Doraemon akan menekan tombol hidung Doraemon apabila ia tidak menuruti perkataan Sewashi. (2) Scene 7 menampilkan adegan Sewashi mengancam Doraemon untuk terakhir kalinya “Ayo katakan, jangan sampai aku menekan tombol hidungmu! Aku akan menekannya!”. (3) Scene 81 menampilkan adegan Giant mengancam Doraemon “Apa kau berani menerima tantanganku Nobita? Makan spaghetti lewat hidung atau pilih kupukul saja?”.

Berdasarkan analisis data diatas, maka peneliti menemukan temuan data penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Pembagian kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdiri dari kekerasan fisik dengan presentase 58,536% apabila dibulatkan menjadi 59% dan kekerasan non fisik dengan presentase 41,464% apabila dibulatkan menjadi 41%.
2. Frekuensi kemunculan adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* sebanyak 41 adegan, yang didominasi oleh kekerasan fisik adegan memaksa sebanyak 7 kali dan adegan memukul sebanyak 6 kali.

2. Kajian Teori dalam Penelitian

Pada pembahasan analisis data telah dipaparkan mengenai frekuensi adegan kekerasan yang ditampilkan dalam film animasi Doraemon *Stand by Me*. Berdasarkan analisis tersebut kemudian memunculkan temuan penelitian, yang kemudian dikonfirmasi dengan teori yang relevan pada penelitian ini yakni teori pengaturan agenda oleh Maxwell McComb dan Donal Shaw mengenai kekuatan pengaruh media massa bagi audiens dan teori pembelajaran sosial oleh Neal Miller dan John Dollard mengenai motivasi untuk menirukan apa yang diamati.

Berdasarkan kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa frekuensi adegan kekerasan yang ditampilkan dalam serial konsumsi anak-anak yang ditayangkan di televisi pada akhir pekan seperti pada film Doraemon *Stand by Me* dapat berpotensi memengaruhi dan memotivasi anak-anak untuk menirukan apa yang mereka amati. Berikut temuan peneliti dan dianalisis berdasarkan teori pengaturan agenda dan teori pembelajaran sosial:

2.1. Teori Pengaturan Agenda (*Agenda Setting Theory*)

Teori ini menyatakan betapa kuatnya pengaruh media terhadap apa yang dipikirkan oleh audiens. Artinya meski tidak langsung mengubah tingkah laku atau sikap audiens, namun media mampu memengaruhi pola pikir audiens. Film merupakan salah satu dari sekian banyak media massa yang hingga saat ini semakin banyak diminati dari segi fungsi film sebagai media hiburan, namun pada realitanya di dalam sebuah film juga kerap menyuguhkan berbagai adegan baik verbal maupun non verbal yang wajib kita *filter* terlebih dahulu sebelum kita konsumsi, karena film dapat memberi efek atau pengaruh yang kuat pada audiens hingga dapat memengaruhi perilaku dan pola pikir audiens.

Sebagaimana film animasi Doraemon yang notabennya merupakan film favorit konsumsi anak-anak saat akhir pekan tiba, film yang biasa ditampilkan di layar kaca kini menghadirkan film yang di kemas dalam layar lebar dengan judul Doraemon *The Movie Stand by Me*. Meski telah ramai di bioskop film ini juga ditampilkan pada layar kaca untuk menemani hari libur anak-anak di pagi hari. Namun frekuensi adegan kekerasan yang ditampilkan dalam film animasi Doraemon *Stand by Me* mencapai 41 adegan dengan pembagian sebagai berikut: adegan yang menampilkan kekerasan fisik sebanyak 24 dan adegan kekerasan non fisik sebanyak 17. Hal ini tentu kurang sesuai dengan nilai-nilai positif yang ada pada diri anak-anak.

Pada dasarnya film dibuat oleh sutradara memang bertujuan untuk memikat daya tarik audiens kepada film tersebut. Namun tayangan yang mengandung unsur negatif seperti kekerasan dapat

memberi efek atau pengaruh yang kurang baik bagi anak-anak. Sebagaimana efek film sebagai media massa tentu film animasi juga memberikan efek atau pengaruh yang besar terhadap diri anak-anak.

Kekerasan merupakan fenomena sosial yang sudah tidak asing lagi diucap ataupun didengar. Namun adanya adegan kekerasan baik fisik maupun non fisik dalam film animasi menurut teori ini sangat mampu memengaruhi sifat dan pola pikir anak-anak sebagai audiens. Adegan-adegan atau tampilan kekerasan dalam film Doraemon juga berpotensi memberikan dampak yang kurang baik bagi diri anak-anak sebagai audiensnya. Hal ini menandakan bahwa realita pada film anak-anak bertolak belakang dengan ekspektasi bahwa film anak-anak bersifat menghibur dan edukatif. Sedangkan dari temuan penelitian yang peneliti lakukan menyatakan bahwa adegan kekerasan fisik dan non fisik dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* mencapai 41 adegan.

2.2. Teori Pembelajaran Sosial

Teori pembelajaran sosial ialah salah satu teori belajar yang menyatakan bahwa perilaku yang baru dapat terbentuk karena mengamati lalu meniru apa yang diamati. Relevansi teori pembelajaran sosial dengan penelitian frekuensi adegan kekerasan dalam film animasi. Teori ini mengatakan bahwa seseorang dapat termotivasi untuk menirukan sesuatu yang ia amati. Sebagaimana film merupakan bagian dari media massa berbetuk *audio visual* yang memiliki efek atau dampak yang besar dan dapat memengaruhi sikap dan pola pikir audiens. Sehingga memunculkan adanya potensi bahwa anak-anak sebagai audiens yang melihat, mendengar, serta mengamati setiap

adegan dalam film animasi akan terkena efek media massa dalam arti menerima dan merekam apa yang mereka amati lalu menirunya pada kehidupan nyata. Karena usia anak-anak merupakan usia dimana tingkat pola berpikir manusia masih belum matang, selain itu usia anak-anak merupakan usia rentan menirukan apa yang mereka lihat, dengar, dan amati. Sehingga film anak-anak sebagai salah satu yang melekat dalam keseharian anak-anak harus menampilkan tayangan yang baik yang dapat menghibur dan mengedukasi mereka.

Sebagaimana temuan penelitian ini mengenai frekuensi adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*, teori ini menyatakan bahwa ketika anak-anak mengamati film yang mengandung kekerasan maka ada potensi mereka termotivasi untuk menirukan hal tersebut yang terdapat dalam film di kehidupan nyata. Sehingga orang tua harus menghibur anak-anak agar anak-anak dapat menyaring pelajaran baik yang dapat diambil dari film yang ditontonnya tersebut.

Itulah perpektif teori berdasarkan temuan pada penelitian frekuensi adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *The Movie: Stand by Me*. Berdasarkan konfirmasi temuan dengan teori pengaturan agenda dan teori pembelajaran sosial tampak bahwa adegan kekerasan yang ditampilkan baik fisik maupun non fisik sengaja dibuat oleh sutradara untuk melarutkan emosi penonton, namun mengingat doraemon merupakan tayangan favorit anak-anak di layar kaca maka adegan kekerasan kurang pantas apabila kerap disajikan hingga mencapai total 41 adegan kekerasan. Sehingga diperlukan himbuan orang tua untuk menjelaskan maksud tersirat dari setiap adegan

kekerasan tersebut agar anak-anak mendapatkan pembelajaran positif dari film yang ditontonnya tersebut.

3. Kekerasan pada Film Animasi dalam Perspektif Islam

Pada riset frekuensi adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *The Movie: Stand by Me*, setelah peneliti mengonfirmasi temuan dengan teori pengaturan agenda oleh Maxwell McComb dan Donal Shaw dan teori pembelajaran sosial oleh Neal Miller dan John Dollard, selanjutnya peneliti mengonfirmasinya berdasarkan perspektif Islam sesuai dengan ayat Al-Qur'an.

Film animasi Doraemon sebagaimana merupakan salah satu film animasi favorit yang dinantikan oleh kalangan anak-anak ketika hari libur tiba. Film Doraemon *The Movie: Stand by Me* ini meski ditayangkan di layar lebar namun sempat pula ditayangkan di layar kaca pada saat liburan tiba. Namun pada realitanya ditemukan hasil bahwa tercatat 41 adegan kekerasan baik fisik maupun non fisik dalam film Doraemon tersebut. Fungsinya sebagai tontonan hiburan bagi anak-anak juga harus memerhatikan adegan-adegan yang ditampilkan dalam alur ceritanya. Adegan-adegan yang ditampilkan seharusnya memberikan afirmasi positif yang dapat dijadikan tauladan untuk usia anak-anak. Sebagaimana tertuang pada QS Al-Ahzab ayat ke 21:⁵³

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا
اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۗ

Artinya: “Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi

⁵³ Nandang Burhanudin, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Surakarta: Ziyad Books), hal: 420.

orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah.”

Berdasarkan ayat di atas kaitannya dengan frekuensi adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *The Movie: Stand by Me* yakni tampilan adegan pada film animasi anak-anak perlu mempertimbangkan nilai-nilai positif yang dapat dijadikan tauladan bagi usia anak-anak untuk diimplementasikan pada keseharian mereka. Selain itu dalam QS Al A'raf ayat 33:⁵⁴

قُلْ إِنَّمَا حَرَّمَ رَبِّيَ الْفَوَاحِشَ مَا ظَهَرَ مِنْهَا وَمَا بَطَّنَ وَالْأَنَّمِ
وَالْبَغْيَ بِغَيْرِ الْحَقِّ وَأَنْ تُشْرِكُوا بِاللَّهِ مَا لَمْ يُنَزَّلْ بِهِ سُلْطَانًا وَأَنْ
تَقُولُوا عَلَى اللَّهِ مَا لَا تَعْلَمُونَ ۖ

Artinya: “Katakanlah (Muhammad), “Tuhanku hanya mengharamkan segala perbuatan keji yang terlihat dan yang bersembunyi, perbuatan dosa, perbuatan zalim tanpa alasan yang benar, dan (mengharamkan) kamu mempersekutukan Allah dengan sesuatu, sedangkan Dia tidak menurunkan alasan untuk itu, dan (mengharamkan) kamu membicarakan tentang Allah apa yang tidak kamu ketahui”.”

Berdasarkan ayat di atas jelas bahwa kekerasan merupakan sesuatu yang diharamkan oleh Allah. Pun

⁵⁴ Nandang Burhanudin, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Surakarta: Ziyad Books), hal: 154.

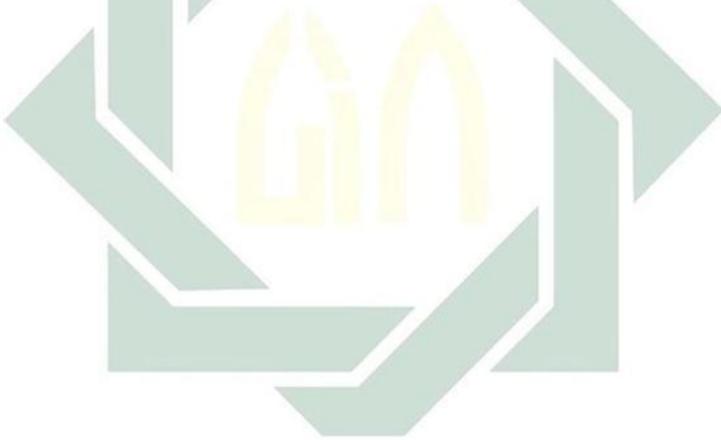
begini dengan adanya adegan kekerasan yang ditampilkan dalam film yang ditonton oleh anak-anak juga mencerminkan perilaku tercela yang bersimpangan dengan fungsi film anak-anak sebagai media hiburan yang mengandung edukasi. Film dapat dikatakan sebagai media dakwah karena film merupakan salah satu dari media massa yang memiliki jangkauan audiens sangat luas, film juga dapat memengaruhi audiens melalui adegan-adegan dan alur cerita yang disampaikan. Film yang banyak menampilkan adegan-adegan kekerasan dan kejahatan akan menimbulkan efek negatif kepada audiens. Terlebih lagi pada film animasi yang mayoritas audiensnya didominasi oleh anak-anak, sangat dikhawatirkan akan meniru adegan-adegan kekerasan dan kejahatan pada film animasi yang ditontonnya. Hal ini berarti film memengaruhi ke arah yang buruk, sedangkan bertolak belakang dengan fungsi film sebagai media dakwah yakni memengaruhi audiens pada kebaikan. Sebagaimana Allah berfirman dalam QS An-Nahl ayat 90:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ
عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ۗ

Artinya: “Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi bantuan kepada kerabat, dan Dia melarang (melakukan) perbuatan keji, kemungkar, dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran”.⁵⁵

⁵⁵ Iman Nur Mahmudi, *Child Abuse Kekerasan pada Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), hal:80.

Berdasarkan ayat tersebut jika ditarik relevansi dengan penelitian ini bahwasanya setiap adegan yang ditampilkan dalam film agar bisa dijadikan suatu pembelajaran, sebagai audiens yang bijak harus mampu mengidentifikasi makna tersirat yang disampaikan dalam film tersebut sehingga dapat memetik pelajaran dari setiap adegan-adegan yang ditampilkannya. Peran orang tua sangat berpengaruh dalam menghimbau anak-anaknya dalam menonton film yang mengandung makna tersirat anak dapat menerima pelajaran baik yang dapat dipetik dari film Doraemon tersebut.



BAB V PENUTUP

Sebagai penutup penelitian skripsi ini, disajikan kesimpulan, rekomendasi dan batasan penelitian. Bagian kesimpulan menguraikan beberapa kesimpulan atas temuan-temuan mengenai kandungan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me*. Bagian rekomendasi menguraikan beberapa implikasi dengan pihak yang terkait. Serta, bagian batasan penelitian menguraikan hambatan yang dialami peneliti selama proses penelitian.

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan penelitian yang telah peneliti paparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Pembagian kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* terdiri dari kekerasan fisik dengan presentase 58,536% apabila dibulatkan menjadi 59% dan kekerasan non fisik dengan presentase 41,464% apabila dibulatkan menjadi 41%.
2. Frekuensi kemunculan adegan kekerasan dalam Film Animasi Doraemon *Stand by Me* sebanyak 41 adegan, yakni 24 adegan kekerasan fisik dan 17 adegan kekerasan non fisik, yang didominasi oleh kekerasan fisik yakni adegan memaksa sebanyak 7 adegan dan adegan memukul sebanyak 6 adegan.

B. Rekomendasi

1. Film animasi yang identik dengan anak-anak seharusnya menampilkan adegan-adegan positif, dapat berupa tampilan yang mengandung unsur hiburan, edukasi, dan informasi yang dikemas menarik serta tidak melupakan pakemnya sebagai film yang dibuat untuk A-BO atau SU.

2. Rumah produksi, sebaiknya lebih memperhatikan detail hubungan antara sasaran audiens dengan cerita yang akan divisualisasikan dalam bentuk film. Dengan begitu pesan yang terkandung dalam film nantinya dapat sampai pada sasaran audiens yang tepat dengan efektif.
3. Masyarakat khususnya orang tua, peneliti menyarankan agar selalu mendampingi anak-anak dalam memilih serial film karena tidak semua film anak-anak mengandung konten yang sesuai dengan usia anak-anak.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Kurang luasnya referensi, adanya pandemi serta keterbatasan buku yang dapat dijadikan sebagai referensi mengenai kasus yang diangkat dalam penelitian sehingga menjadikan peneliti banyak menyertakan referensi online.
2. Script atau naskah film, karena film yang diangkat merupakan film produksi Jepang maka naskah yang tersedia hanya dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Inggris (Internasional) yang ketika ditranslate dalam Bahasa Indonesia menggunakan penerjemah bahasa online hasilnya banyak kata dan kalimat yang tidak sesuai. Sehingga mengharuskan peneliti mengecek ulang setiap percakapan dan adegan. Hal ini memakan waktu sehingga berpengaruh pada waktu penyelesaian skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzikra. *Pengertian Film dan Sejarah Perkembangannya*.
<https://pengertiandefinisi.com>
- Agenda Setting Theory* <https://pakarkomunikasi.com>
- Arieska, Andini. 2016. *Pengaruh Tayangan Kekerasan dalam Seial Kartun Naruto Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia 9-12 Tahun*. Makassar: Universitas Islam negeri Alauddin. <https://repositoy.uin-alauddin.ac.id>
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Burhanudin, Nandang. *Al-Qur'an Al-Karim*. Surakarta: Ziyad Books.
- Eriyanto. 2015. *Analisis Isi Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Jurnal Pengertian, Prinsip-Prinsip, dan Perbedaan Animasi*.
<https://dinus.ac.id>
- Klein, Hugh. 2016. *Verbal Aggression in Animated Cartoons*. Georgia: Emory University. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov>
- Koesnan, R A. 2005. *Susunan Pidana dalam Negara Sosialis Indonesia*. Bandung: Sumur.

Mahmudi, Iman Nur. 2018. *Child Abuse Kekerasan pada Anak dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

Muhson, Ali. *Teknik Analisis Kuantitatif*. Yogyakarta: Staff UNY. <https://staffnew.uny.ac.id>

Muhtadin. 2011. *Pengaruh Film Kartun Sinchan dan Doraemon*. Jakarta: Universitas Prof.Dr. Moestopo (Beragama). <https://lppm.moestopo.ac.id>

Mulyana, Deddy. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurdin, Ali. 2021, *Penelitian Teks Media; Teori dan Contoh Praktik Penelitian Bidang Komunikasi*. Surabaya: CV Revka Prima Media.

Nurjati, Syekh. *Pengertian Kekerasan*. <https://sc.syekhnurjati.ac.id>

Rakhmat, Jalaluddin. 2004. *Metode Penelitiabn Komunikasi (Dilengkapi Contoh Analisis Statistik Cetakan Kesebelas)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Salamadian. *Pengertian Globalisasi: Penyebab, Teori, Ciri-Ciri, dan Dampak Globalisasi* <https://salamadian.com>

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharso, Ana Retnoningsih. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*. Semarang: CV Widya Karya.

Susanti, Meilia Nur Indah. 2010. *Statistika Deskriptif dan Induktif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Teori Pembelajaran Sosial dalam Komunikasi Massa
<https://pakarkomunikasi.com>

Turkmen, Mustafa. 2016. *Violence in Animated Feature Film: Implications for Children*. Turkey: Canakkale Onsekiz Mart University. www.edupij.com

Turmudi – Sri Harini. 2008. *Metode Statistika: Pendekatan Teoritis dan Aplikatif*. Malang: UIN Malang Press.

Wayan. *Apa itu Film?* <https://csinema.com>

Wijaya, Nopri Kusuma. 2013. *Adegan Kekerasan dalam Film Kartun Spongebob Squarepants*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://eprints.ums.ac.id>

Qur'an, Tafsir. *QS An-Nahl Ayat:90* <https://tafsirq.com>