

**KEKERASAN DALAM FILM ANAK
(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM KARTUN SHIVA
EPISODE 80 “HANTU DI SEKOLAH”)**

***VIOLENCE IN CHILDREN’S MOVIES
(SEMIOTICS ANALYSIS OF ROLAND BARTHES IN SHIVA CARTOON
EPISODE 80 “GHOST IN SCHOOL”)***

Yunita¹, Dian Novitasari², Darwadi MS³
Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Baturaja
Jl. Ki Ratu Penghulu No. 2301 Karang Sari, Baturaja, Indonesia

¹yuniabta18@gmail.com; ²diannovitasari.as@gmail.com ³darwadims@unbara.ac.id

Diterima tgl. November Direvisi tgl. November Disetujui tgl. Desember 2022

ABSTRACT

Violent scenes often appear in television shows, even violent shows decorate the menu of shows presented to children. This research uses roland barthes semiotics theory, this theory studies the systems and rules that allow the signs behind to have meaning behind the practice of power. This research is a type of quality with a critical paradigm. And use semiotic methods to dismantle the violence contained in children's films. The results of the study found that there are categories of violence in the form of banging the head of the criminal, dragging the body of the criminal, hitting the body of the criminal with a bicycle, kicking the chest of the criminal, befalling with the bike, and tying the body of the criminal. Myths found in Shiva Cartoon Episode 80 "Ghosts In School": (1) Bicycles that are the source of Shiva's power when fighting in defeating each of his enemies. (2) Violence against violence, in this myth is shown if Shiva fights his enemies with violence. Shiva always fights his enemies with violence because he considers himself the most powerful man in his city. (3) Using deep power to knock out opponents, shiva always defeats each of his enemies with the power he has such as deep power. Indirectly children exemplify to commit acts of violence.

Keywords: Semiotics, Violence, Children's Movies

ABSTRAK

Adegan kekerasan sering kali muncul dalam tayangan televisi, bahkan tayangan kekerasan ikut menghiasi menu acara yang disuguhkan untuk anak-anak. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes, teori ini mempelajari sistem-sistem dan aturan-aturan yang memungkinkan tanda-tanda dibalik mempunyai makna dibalik praktik kekuasaan. Penelitian ini merupakan tipe kualitatif dengan paradigma kritis. Dan menggunakan metode semiotika untuk membongkar kekerasan yang terdapat dalam film anak. Hasil dari penelitian ditemukan bahwa terdapat kategori kekerasan berupa membenturkan kepala penjahat, menyeret tubuh penjahat, menabrak tubuh penjahat dengan sepeda, menendang bagian dada penjahat, menimpa dengan sepeda, dan mengikat tubuh si penjahat. Mitos yang ditemukan dalam film Kartun Shiva Episode 80 “Hantu Di Sekolah”: (1) Sepeda yang menjadi sumber kekuatan Shiva saat bertarung dalam mengalahkan setiap musuhnya. (2) Kekerasan yang dilawan dengan kekerasan, dalam mitos ini diperlihatkan jika Shiva melawan musuhnya dengan kekerasan. Shiva selalu melawan musuhnya dengan kekerasan karena ia menganggap dirinya orang yang paling kuat di kotanya. (3) Menggunakan tenaga dalam untuk melumpuhkan lawan, shiva selalu mengalahkan tiap musuhnya dengan kekuatan yang ia miliki seperti tenaga dalam. Secara tidak langsung anak-anak mencontoh untuk melakukan tindakan kekerasan.

Kata Kunci : Semiotika, Kekerasan, Film Anak

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan lingkungan di sekitar kita sejalan dengan berubahnya budaya yang ada di masyarakat. Perkembangan lingkungan juga sejalan dengan perkembangan manusia menuju zaman modern. Zaman modern dimana teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Media menjadi awal dari perubahan manusia. Khususnya media televisi, yang dapat dijangkau dari berbagai kalangan masyarakat. Pesatnya perkembangan film seiring dengan perkembangan teknologi, mulai dari film bisu hitam putih sampai film hitam putih bersuara pada akhir tahun 1920-an dan film warna pada tahun 1930-an. Pada awalnya film hanya sebagai tiruan mekanisme dari realita atau sarana untuk memproduksi karya seni pertunjukkan lainnya seperti teater. Film memiliki kemajuan secara teknis, tetapi film tidak hanya mekanis saja. Ada jiwa dan nuansa didalamnya yang dihidupkan oleh cerita dan skenario yang memikat.

“Kehadiran film tidak dapat dilepaskan dari dunia realitas. Dalam banyak kasus, film dianggap menjadi cermin bagi masyarakat untuk membentuk kebudayaannya” (Ismail Sam Giu, Susilastuti Dwi N, 2009). Film sengaja di hadirkan untuk mencerminkan realitas itu sendiri. Artinya apa yang digambarkan dalam sebuah film merupakan representasi dari dunia nyata. Film yang baik tentunya akan berpengaruh baik pula terhadap khalayak, sebaliknya film yang memberikan akibat buruk bagi khalayak maka secara sadar atau tidak, akan menjadi sebuah memori budaya bagi masyarakat itu sendiri. Tayangan televisi untuk anak-anak tidak bisa dipisahkan dengan film kartun. Karena jenis film ini sangat populer di lingkungan mereka, bahkan tidak sedikit orang dewasa yang menyukai film ini. Jika kita perhatikan, film kartun masih didominasi oleh produk film import. Pada zaman ini tayangan-tayangan kekerasan dalam film sering kali muncul di acara yang disajikan di layar televisi. Bahkan tayangan kekerasan ikut menghiasi menu acara yang disuguhkan untuk anak-anak. Seperti film animasi atau kartun yang sebagian adegannya selalu menampilkan adegan kekerasan yang tidak hanya fisik tapi juga verbal. Terlihat seperti seorang tokoh pahlawan dalam film animasi yang bertema membela kebenaran, dimana sang tokoh pahlawan tersebut melawan para penjahat dengan cara yang sadis atau diluar nalar. Dan film-film sejenis ini yang banyak dipertontonkan oleh anak-anak yang rentan akan meniru adegan-adegan dari film tersebut.

Cosmos Entertainment Maya Digital Studio merupakan salah satu studio yang diproduksi di India. Salah satu serial kartun yang diproduksi adalah kartun Shiva, yang mana serial kartun ini memiliki rating paling tinggi di India. Kartun Shiva dirilis oleh Viacom18 pada tanggal 5 November 2015, yang merupakan tayangan kartun sangat populer di Bangladesh dan banyak negara-negara di Asia. Kartun ini menceritakan tentang seorang anak kecil yang menghadapi juga mengalahkan para penjahat. Ia juga sering menggunakan sepedanya untuk terbang dan mampu untuk melewati jurang ataupun juga tempat ketinggian. Tayangan dalam kartun Shiva menampilkan kode penggolongan penyiaran R13+, artinya kartun yang ditayangkan hanya untuk remaja yang berusia 13 tahun keatas. Namun kenyataannya kartun Shiva sudah banyak ditonton dan digemari oleh anak-anak dibawah usia 13 tahun yakni seumur-anak SD. Hal seperti ini tidak tepat karena banyak menampilkan adegan kekerasan yang tidak sepatutnya ditonton oleh anak-anak dibawah usia 13 tahun. Seharusnya logo R13+ yang di tampilkan pada sebuah tayangan semestinya ada bimbingan dari orangtua untuk mengawasi dan mengamati dampak negatif dari acara tersebut. Episode kartun Shiva yang ke 80 menceritakan tentang komplotan para penjahat yang menyamar menjadi hantu yang ingin menguasai sekolah Shiva untuk kepentingan pribadi mereka. Akhirnya para komplotan penjahat tersebut diketahui kebohongannya oleh Shiva, dan terjadilah adegan perkelahian antara Shiva dan segerombolan penjahat tersebut. Namun sangat disayangkan film kartun ini banyak menampilkan adegan kekerasan seperti berkelahi, memukul, melempar, mengikat serta tindakan agresif guna untuk melindungi diri dari ancaman penjahat. Berdasarkan uraian diatas, maka

yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana analisis unsur kekerasan dalam film kartun Shiva? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui unsur kekerasan dalam film kartun Shiva.

Penelitian Terdahulu “SENSUALITAS PEREMPUAN DALAM IKLAN TELEVISI (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA IKLAN KISPRAY VERSI GOLD FOR MOMENT)”. Penelitian yang dilakukan oleh Larasari Dwi Putri tahun 2020, Jurnal Komunikasi dan Budaya. Fokus penelitian ini berfokus pada setiap unsur yang berkaitan dengan makna sensualitas pada tayangan iklan Kispray versi gold for moment. Objek penelitian ini yaitu iklan Kispray versi gold for moment pada tayangan iklan di televisi. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan tayangan iklan Kispray gold dimulai dari pengambilan gambar yang berlebihan pada daerah tubuh perempuan seperti dada, pinggul, paha, betis, ekspresi wajah dan pakaian minim menjadikan sosok perempuan sebagai objek pemuas seks kaum pria. Persamaan pada penelitian ini yaitu model analisis yang digunakan juga sama yaitu semiotika Roland Barthes.

Penelitian selanjutnya, “Analisis Dampak Tayangan Serial Kartun Shiva di ANTV Pada Perilaku Anak (Studi Kasus Anak Usia SD Di Desa Airpaoh)”. Penelitian yang dilakukan oleh Lestika Meliyani tahun 2018, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Perbedaan penelitian ini teori yang digunakan oleh peneliti adalah teori peniruan, yang mana teori peniruan merupakan tindakan atau aktivitas seseorang secara verbal maupun nonverbal mengikuti seseorang yang diamatinya. Peneliti juga menggunakan metode kualitatif didalam penelitiannya. Hasil yang didapat dari penelitian ini ialah tentang dampak negatif tayangan kartun Shiva terhadap pembentukan perilaku anak yang menunjukkan bahwa anak suka meniru atau imitasi oleh anak-anak di SD Desa Airpaoh.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori Semiotika dari konsep dasar Roland Barthes. Penelitian ini akan mencoba memahami tanda dan simbol-simbol kekerasan yang terdapat pada film kartun Shiva Episode 80 “Hantu Di Sekolah”. Konsep dasar semiotika Roland Barthes bermula dari pendapat Ferdinand de Saussure, yaitu pendekatan yang dimaksud menekankan pada tanda-tanda. Jika didalam konsep Saussure dikenal dengan *signifier* dan *signified*, maka konsep dari Roland Barthes disebut dengan denotasi dan konotasi.

Bagan 1. Peta tanda Roland Barthes
Sumber: (Sobur, 2013)

| | |
|--|--|
| 1. <i>Signifier</i> (penanda) | 2. <i>Signified</i> (petanda) |
| 3. <i>Denotative Sign</i> (tanda denotatif) | |
| 4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF) | 5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF) |
| 6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF) | |

- (1) Denotasi merupakan merupakan signifikasi tingkat pertama. Denotasi lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna dan, dengan demikian, sensor atau represi politis. Dalam tatanan ini menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda.
- (2) Konotasi merupakan signifikasi tingkat kedua. Konotasi menggambarkan ketika perasaan dan emosi bertemu dengan tanda. Denotasi adalah apa yang di foto, sedangkan konotasi bagaimana memfotonya.
- (3) Mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda. Namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos juga dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya, atau dengan kata lain mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran kedua.

1.2. Jenis-Jenis Film

Sebagai seorang komunikator adalah penting untuk mengetahui jenis-jenis film agar dapat memanfaatkan film tersebut sesuai dengan karakteristiknya. Ada beberapa jenis film, diantaranya adalah (Werner J. Severin, James W. Tankard, 2014) :

1. Film Cerita
Film cerita (*story film*) adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang film tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan.
2. Film Berita
Film berita atau *newsreel* adalah film mengenai fakta, mengenai peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada publik harus mengandung nilai berita (*news value*).
3. Film Dokumenter
Film dokumenter (*documentary film*) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan” (*creative treatment of actuality*). Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi (pembuatannya) mengenai kenyataan tersebut.
4. Film Kartun
Film kartun (*cartoon film*) dibuat untuk konsumsi anak-anak. Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan para tokohnya.

Film Shiva yang akan dianalisis termasuk ke dalam kategori film kartun. Dalam film kartun biasanya berbentuk animasi yang bergerak, serta gambar dan warnanya juga menarik yang dikemas lucu dan unik. Film shiva sendiri menampilkan visual yang bagus, pewarnaan animasinya tidak terlalu mencolok dimata, karakternya utama dan pemeran pedampingnya juga menarik, serta alur cerita yang sangat menghibur dan unik.

1.3 Kekerasan

Tindakan agresif bernuansa fisik seperti memukul, menendang, mencekik, melukai, menghancurkan benda adalah kekerasan non verbal yang dapat menimbulkan dampak yang negatif serta dapat menyebabkan kesakitan fisik, luka, kerusakan temporer atau juga permanen, bahkan pula menyebabkan kematian. Kekerasan verbal ialah seperti mengeluarkan kata-kata kasar seperti mengumpat, menghina, melecehkan, mengancam, menertawakan, segala hal yang lawan bicara menjadi tersinggung, emosi, marah. Kekerasan sering dikaitkan dengan penggambaran dalam media. Semua gambar dan teks diatur sedemikian rupa sehingga ilustrasi kekerasan menjadi lebih kuat dan meyakinkan pemirsa. Kekerasan dalam film, fiksi, siaran, dan iklan menjadi bagian dari industri budaya yang tujuan utamanya ialah mengejar *rating* program tinggi dan sukses pasar. Program yang

berisi kekerasan sangat jarang mempertimbangkan aspek pendidikan, etis dan efek traumatisme penonton.

Kekerasan yang ditayangkan di televisi tidak hanya ada dalam film lepas, sinetron, namun juga terdapat pada film kartun dan iklan. Misalnya dalam film ada adegan tamparan, tembakan, perkelahian serta adegan saling pukul. Anak-anak yang sering melihat tayangan yang kejam akan lebih mungkin untuk menentang dan membangkang dibandingkan anak-anak yang tidak menonton tayangan kekerasan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan menggunakan metode analisis semiotik. Semiotik disebut sebagai ilmu tentang tanda. Semiotik merupakan studi mengenai arti dan analisis dari kejadian-kejadian yang menimbulkan arti (*meaning-producing event*). Metode analisis pendekatan semiotik secara umum teknik analisis datanya menggunakan alur yang lazim digunakan dalam metode penulisan kualitatif, yakni mengidentifikasi objek yang diteliti untuk dipaparkan, di analisis, dan kemudian ditafsirkan maknanya. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu membedah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan setiap manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasan dan dalam persitilahannya. Penelitian deskriptif kualitatif bermaksud untuk memberikan gambaran tentang gejala sosial dimasyarakat tentang kekerasan, pembunuhan dan lain sebagainya. Selain itu pendekatan deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan penekanan makna yang muncul dari tanda-tanda untuk menjelaskan setiap pesan pada adegan kekerasan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti mengumpulkan dan mengelompokkan data yang berkaitan dengan unsur-unsur kekerasan dalam film anak ini, maka peneliti merumuskan data-datanya ke dalam analisis semiotika. Berikut beberapa *scene* film kartun yang menampilkan unsur kekerasan. Durasi film kartun ini berdurasi 18 menit 26 detik. Kartun ini menceritakan tentang sekolah shiva yang diambil alih oleh para penjahat yang ingin menguasai sekolahnya demi kepentingan pribadi mereka dengan menyamar sebagai hantu untuk menakut-nakuti para murid dan juga para guru di sekolah tersebut. Shiva pun merasa ada yang janggal dan aneh dengan kejadian murid-murid dan para guru yang berlarian ketakutan karena adanya suara-suara aneh yang menakuti dan Shiva berniat mencari tau dalang dibaliknyanya. Lalu akhirnya shiva mengetahui apa yang telah terjadi pada sekolahnya dan berakhirlah dengan adegan perkelahian antara shiva dan anak buah penjahat tersebut. Dari hasil analisis kesembilan *scene* kekerasan dalam film kartun Shiva episode 80 "Hantu Di Sekolah", peneliti menemukan adanya unsur-unsur kekerasan yang ditampilkan melalui tanda.

3.1. Gambar Pembagian Scene Kartun Shiva Episode 80 "Hantu Di Sekolah"



Scene 1 (00:09:43)
Shiva membenturkan kepala penjahat dengan sepedanya



Scene 2 (00:11:27)
Penjahat terseret sepeda Shiva



Scene 3 (00:14:32)
Shiva menabrakkan sepedanya dengan keras ke arah tubuh bos penjahat



Scene 4 (00:14:58)
Shiva menendang penjahat



Scene 5 (00:15:37)
Shiva menimpakan sepedanya diatas tubuh penjahat yang sudah terjatuh



Scene 6 (00:15:42)
Penjahat diikat dengan tali



Scene 7 (00:16:44)
Para penjahat ditabrak oleh Shiva menggunakan sepedanya dengan keras



Scene 8 (00:16:46)
Shiva berulang kali menabrak tubuh penjahat dengan sepedanya



Scene 9 (00:17:14)
Shiva menendang bos penjahat di bagian dada kiri

Pada saat melakukan penelitian ini, peneliti menemukan unsur-unsur kekerasan pada kartun Shiva episode 80 “Hantu Di Sekolah”. Unsur kekerasan dalam film kartun ini berupa kekerasan non-verbal seperti, membenturkan kepala penjahat, menyeret penjahat dengan menggunakan sepeda, menabrak dengan sepeda, menendang bagian dada, menimpa dengan sepeda, dan yang mengikat penjahat dengan sebuah tali.

Pada *scene 1* terlihat penjahat tersebut kepalanya terbentur dengan keras oleh roda sepeda Shiva, terlihat dari tangan sebelah kiri penjahat tersebut bahwa ia akan memukul Shiva dengan menggunakan tongkat seperti bambu yang berukuran panjang. Dalam *scene* ini terlihat jika Shiva datang dengan mengayuh sepedanya dengan cepat dan langsung menabrakkan kepala penjahat hingga penjahat tersebut terjerembab ke belakang. *Scene* ini mempunyai dua kekerasan yang diperlihatkan, yang pertama yaitu memukul dengan tongkat dan yang kedua menabrak kepala dengan sepeda. Kekerasan memukul dengan tongkat dapat membuat luka memar yang parah apalagi jika dilakukan oleh orang dewasa seperti pada penjahat dalam *scene* ini. Dan kekerasan menabrakkan kepala dengan sepeda dapat membuat seseorang tersebut mengalami pingsan selama beberapa menit, merasa bingung dan linlung, sakit kepala, mual dan muntah (Na'imah, 2021). Terlihat ekspresi marah Shiva yang ditandai dengan kedua alisnya bertautan, gigi yang bergemeletuk dan mata yang menajam menatap kearah penjahat (Kaputra Amda, 2016). Dalam adegan ini sangat bertolak belakang dengan anak-anak pada umumnya, anak-anak akan menjadi takut ketika berhadapan dengan penjahat yang akan mencelakainya apalagi penjahat tersebut membawa senjata tajam ataupun benda keras seperti batu, tongkat, dll. Teknik pengambilan pada *scene* ini adalah *MLS (Medium Long Shot)*, shot ini menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat (Dharmawan, 2012). Karena dalam *scene* ini bermaksud untuk menunjukkan pergerakan Shiva ketika menabrakkan sepedanya kearah kepala penjahat.

Pada *scene 2*, memperlihatkan ketika penjahat terlihat menahan jok sepeda agar Shiva terjatuh dari sepedanya malah berbalik arah kepada dirinya. Dengan cepat Shiva mengayuhkan sepedanya dan membuat penjahat tersebut tersungkur hingga terseret, lalu melemparkan tubuh si penjahat tersebut hingga mendarat di tanah yang keras hingga terdengar bunyi “duk”. Penjahat menganggap shiva anak kecil yang lemah seperti kebanyakan anak-anak pada umumnya, yang mana hal ini membuat penjahat semakin ingin melakukan tindak kejahatan terutama pada anak-anak semuran Shiva. *Scene* ini mempunyai dua kekerasan berupa menyeret dan menjatuhkan sepeda. Adegan kekerasan dimana Shiva menyeret penjahat tersebut dengan sepeda dapat mengakibatkan seseorang tersebut mendapatkan luka lecet pada lutut dan dadanya. Dan adegan dimana penjahat akan menjatuhkan

sepeda Shiva dengan menahan jok belakangnya dapat mengakibatkan cedera pada kaki akibat tertimpa sepeda. Teknik pengambilan gambar pada *scene* ini ialah *Medium Long Shot* “Shot yang menyajikan bidang pandang yang lebih dekat”, (Dharmawan, 2012). Dimana pada *scene* ini lebih memperjelas adegan dimana Shiva sedang menyeret penjahat tersebut.

Adegan kekerasan yang digambarkan pada *scene 3* adalah menabrak dengan sepeda. seperti yang dilihat pada *scene* ini Shiva terlihat mengambil kuda-kuda untuk melajukan sepedanya untuk menabrakkan kearah si bos penjahat hingga membuatnya jatuh dan tak sadarkan diri. Adapun teknik pengambilan gambar pada *scene* ini adalah *ELS (Extreme Long Shot)*, seperti yang dikutip oleh (Dharmawan, 2012) *Extreme Long Shot* ”menyajikan bidang pandang yang sangat luas”.

Dalam shot pada *scene* ke 4 di ambil dengan menggunakan teknik *Medium Shot (MS)*, hal ini menjadikan objek lebih besar dan dominan pada sebuah layar. Latar belakang masih nampak sebanding dengan objek utama (Dharmawan, 2012). Terlihat dari kaki sebelah kiri Shiva yang nampak besar ketika menendang sang penjahat. *Scene* ini memperlihatkan jika Shiva sedang menendang penjahat di hadapannya dengan kaki kiri, penjahat tersebut langsung terpental sangat jauh akibat tendangan Shiva. Dalam *scene* ini menunjukkan jika Shiva tidak hanya berkelahi melalui sepedanya yang ia selalu bawa kemana-mana, tetapi juga Shiva mempunyai kekuatan yang sangat super ketika ia akan mengeluarkan tendangan atau pukulannya melalui sebuah jurus. Kekerasan yang ditampilkan pada *scene* ini adalah menendang dada dengan keras. Menendang dada dengan keras dapat menyebabkan trauma pada dinding dada, seperti patah tulang rusuk yang terjadi pada satu atau beberapa tulang rusuk lainnya, darah pada bawah kulit, rongga ataupun paru-paru, dan sesak napas. Hal ini dapat menyebabkan bahaya yang serius jika terjadi berulang kali dan di praktekkan oleh anak-anak yang menonton adegan ini (Pakdok, 2019).

Kekerasan yang diperlihatkan pada *scene 5* adalah menimpa tubuh penjahat yang sudah terguling dengan sepeda, hal ini dapat dikatakan jika penjahat tersebut sudah berada di posisi lemah yang diperlihatkan dengan penjahat tersebut terguling. Namun disini ditegaskan dengan Shiva yang menimpa dengan keras tubuh penjahat tersebut sehingga membuat 2 kali lebih menyakitkan tubuh penjahat tersebut, akibat dari ditimpa dengan sepeda Shiva ini dapat menyebabkan cedera pada bagian dada ataupun perut jika dalam keadaan menimpa dengan sengaja dan keras. Masih dengan teknik pengambilan gambar *Medium Shot (MS)*, “Objek menjadi besar dan dominan”, (Dharmawan, 2012). Terlihat pada penekanan tubuh Shiva yang menjadi lebih dominan dibandingkan latar belakangnya yang sedikit terhalang Shiva.

Selanjutnya kekerasan pada *scene 6* dimana ketiga teman-teman Shiva terlihat mengikat kedua penjahat yang jatuh di lantai, *gesture* yang ditampilkan kedua penjahat tersebut menunjukkan rasa ketakutan dan panik, terlihat dari kepala yang menggeleng cepat dan kaki di gerakkan dengan cepat agar tali pengikat tubuhnya bisa terlepas. Lalu ketiga teman Shiva tersebut tersenyum senang dan mengacungkan jempol sebelah kanan secara serempak kearah Shiva. Hal ini menunjukkan rasa puas dan bangga bisa menangkap kedua penjahat tersebut. Dalam kehidupan, anak-anak mudah sekali terkena efek “*identifikasi psikologis*”, artinya setelah menyaksikan sebuah film kemudian mengidentikkan dirinya sebagai salah satu pemeran dalam film tersebut (Surbakti, 2008:164). Pada *scene* ini juga memperlihatkan kedua penjahat yang pasrah ketika di ikat, mereka tidak melakukan perlawanan diri karena menganggap ketiga teman shiva juga memiliki kekuatan yang mana hal itu bisa melukai diri mereka.

Pada *scene 7* shiva dengan kuat menabrak penjahat yang lainnya sehingga membuat penjahat tersebut terjatuh sangat jauh. Para penjahat dengan ekspresi terkejut nampak mengakui jika kekuatan Shiva yang masih anak-anak setara dengan kekuatan orang dewasa. Karena pada setiap adegan setiap

kali Shiva hendak melawan musuhnya dengan sepeda, musuhnya tersebut selalu terpental jauh seolah ada kekuatan luar biasa. Kekerasan yang ditampilkan pada scene ini adalah menabrakkan sepedanya kearah penjahat lainnya. Seperti yang kita tau jika tertabrak sepeda oleh anak-anak akan sedikit sakit, namun pada scene ini yang menabrak kearah penjahat tersebut adalah Shiva, yang mana dalam penggambaran karakternya disini jika Shiva mempunyai kekuatan yang super dan mampu mengalahkan setiap musuhnya. *Scene* menabrakkan sepeda ini jika pada realitanya seseorang akan merasakan sakit jika dengan keras terkena tabrakan, sehingga dapat menimbulkan luka memar dan akan terasa sakit.

Kekerasan pada *scene* 8 yaitu menabrakan sepedanya dengan keras sehingga kedua penjahat tersebut jatuh ke lantai. Cedera yang terjadi akibat terkena tabrakan dari sepeda jika cukup keras dapat menimbulkan rasa nyeri diperut atau bahkan muntah, bisa juga terjadi cedera jaringan lunak seperti luka memar. Adegan kekerasan dapat dilihat dan dipraktekkan oleh anak-anak yang menontonnya, hal ini akan berakibat fatal jika orang tua lalai dalam mengawasi tayangan pada tontonan anaknya (Rahmawati, 2019). Teknik pengambilan gambar dalam scene ini adalah *Medium Long Shot (MLS)* “menyajikan bidang pandang yang lebih dekat” (Dharmawan, 2012). *Scene* ke 8 ini juga memperlihatkan jika Shiva mengenakan pakaian berwarna merah, serta pelindung kepala berwarna kuning untuk meminimalisir cedera yang terjadi jika Shiva sedang bertarung dengan musuhnya. Pakaian berwarna merah melambangkan seseorang tersebut spontan, mudah bergairah, agresif, impulsif, penuh keberanian (Rahmadima, 2020). Warna pakaian ini sangat cocok digunakan untuk karakter Shiva yang pemberani walaupun umurnya masih terpaut anak-anak sekolahan.

Teknik pengambilan gambar yang digunakan pada *scene* 9 ialah *Long Shot (LS)*, seperti yang dikutip (Dharmawan, 2012), bahwa shot ini menyajikan bidang pandang yang lebih dekat. Latar belakang pada scene ini berada di depan kelas sekolah, karena memperlihatkan ada dua pilar tiang berwarna cream bercampur putih, dua pintu berwarna cream, dan satu jendela berwarna hijau. Pada scene terakhir ini sudah di jelaskan bahwa bos dari penjahat tersebut menantang Shiva untuk bertarung dengan Shiva yang masih anak-anak, dalam penggambaran bos penjahat tersebut yang mana mereka seharusnya menjadi panutan yang positif untuk anak-anak. Seringkali anak-anak ketika menonton kartun atau film kesukaannya merasa heran menyaksikan tokoh-tokoh yang seharusnya menjadi panutan justru terlibat dalam penayangan-penayangan adegan kekerasan. Pemikiran anak-anak dan orang dewasa sangatlah berbeda, orang dewasa memiliki penalaran dan logika sehingga mampu memilah dan memilih setiap informasi ataupun tayangan dari sebuah film, sedangkan anak-anak justru lebih cenderung menganggap semua informasi atau tontonan yang diterima dan dilihat sebagai sebuah kebenaran yang dapat di percaya. Sehingga timbul dorongan pada anak-anak menjadi agresif dan bahkan anti sosial. *Scene* terakhir ini menampilkan adegan kekerasan yang mana Shiva menendang si bos penjahat ke bagian dada kiri. Seperti yang terlihat posisi Shiva menendang bagian dada kiri bos penjahat tampak seperti Shiva mengambil kuda-kuda untuk melajukan tendangannya dengan kuat lalu melompat. *Scene* ini sendiri sebenarnya dapat menimbulkan kematian, akibat tendangan Shiva tersebut sang bos penjahat akhirnya terjatuh dan pingsan. Tendangan pada dada sebelah kiri dapat membuat orang tewas seketika karena terhentinya denyut jantung yang disebut dengan *Commutio Cordis*. Tendangan Shiva pada dada kiri bos penjahat tersebut jika terjadi pada anak-anak yang mempraktekkan nya dengan keras dapat menimbulkan kematian dengan cepat, jika pukulan dilayangkan 48 km/jam (Detikhealth, 2011).

Terdapat 3 mitos dalam film kartun Shiva episode 80 “Hantu Di Sekolah” antara lain:

(1) Sepeda yang menjadi sumber kekuatan

Pada *scene* 1, 2, 3, 5, 7 dan 8, dimana adegan Shiva selalu mengendarai sepedanya untuk berkelahi seolah kekuatan dari sepedanya mengantar Shiva agar menjadi lebih kuat dan para musuhnya seolah terpental jauh dan jatuh pingsan. Shiva dan sepedanya selalu menjadi *iconic* pada setiap tayangan, yang mana Shiva selalu menampilkan hal yang berbeda dalam mengalahkan penjahatnya seperti saat ia mengalahkan musuhnya dengan menggunakan sepedanya dan sepeda tersebut bisa mengeluarkan mesin-mesin penembak yang canggih. Sepeda shiva juga di desain dapat mengeluarkan berbagai peralatan atau perlengkapan benda tajam yang dapat digunakan shiva untuk bertarung melawan musuhnya. Dalam tayangan ini meskipun tidak masuk di akal, anak-anak akan tetap menontonnya karena bagi mereka tayangan tersebut tetap mengasyikkan sehingga membuat penontonnya hanyut dalam fantasi. Anak-anak yang dalam masa pertumbuhan memiliki daya ingat yang kuat dan keaktifan yang agresif untuk meniru apa yang mereka lihat lalu dipraktekkan dalam lingkungan sekitarnya, sehingga membuat para orang tua harus waspada jika anak-anak menonton tayangan yang memang dapat menimbulkan perilaku imitasi. Mitos pada *scene* ini menunjukkan seolah-olah sepeda milik Shiva seperti jet yang bisa terbang kesana dan kemari, mempunyai alat-alat canggih yang keluar pada setiap sisi sepeda jika menekan tombol navigasi yang berada di tengah *stang* sepeda Shiva. Ketika dalam keadaan terdesak shiva akan menggerakkan sepedanya, lalu pada sepeda seperti keluar cahaya kehijauan yang berarti sepeda super tersebut siap digunakan.

(2) Kekerasan dilawan dengan kekerasan

Banyak anak-anak yang menjadikan media televisi sebagai sarana belajar dan berinteraksi dengan sesamanya bahkan dengan orang dewasa. Besarnya dampak sosial siaran televisi terutama terhadap anak-anak menyebabkan televisi memiliki peran yang demikian besar terhadap pengembangan karakter mereka. Sebagaimana yang kita ketahui pada mitos kedua ini jika sebuah kekerasan dibalas dengan kekerasan akan semakin menimbulkan sebuah peselisihan ataupun perseteruan yang semakin memanas antara dua orang atau lebih dalam memperebutkan sesuatu atau hak. Pada mitos ini, selalu memperlihatkan jika Shiva melawan kekerasan dengan kekerasan. Seperti pada *scene* 3, 7 dan 8 Shiva selalu menabrakkan penjahat dengan sepedanya karena penjahat-penjahat tersebut berniat memukul dengan menggunakan benda keras. Shiva selalu melawan balik dengan kekuatannya yang super melebihi kekuatan orang dewasa 2 kali lipat.

(3) Menggunakan tenaga dalam untuk melumpuhkan lawan

Mitos yang ketiga ini menggambarkan jika Shiva selalu memenangkan setiap perkelahian melawan parah musuh atau penjahat yang hendak membuat dirinya terluka. Mitos ketiga ini dimana Shiva menggunakan kekuatan tenaga dalamnya seperti pukulan atau tendangan yang dapat melumpuhkan para musuhnya dengan sekali pukul atau tendang. Seperti pada *scene* 4 dan 9, dua *scene* diatas tersebut memperlihatkan jika Shiva menendang menggunakan kaki kiri dan kanan secara bergantian, seolah pada kakinya tersebut terdapat tenaga yang berkekuatan super seperti tenaga dalam yang dapat membuat penjahat yang akan memukul atau mencenderai Shiva tidak dapat berkutik lagi. Pada setiap adegannya Shiva sering kali beradu fisik sendirian dengan setiap musuh atau penjahat menggunakan kekuatan semacam tenaga dalam untuk melumpuhkan musuhnya pada tiap tayangan.

4. PENUTUP

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan dengan judul Kekerasan Dalam Film Anak (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Kartun Shiva Episode 80 “Hantu Di Sekolah”, maka penulis menari kesimpulan sebagai berikut:

- (1) Dari penelitian ini penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa adegan kekerasan dalam film kartun Shiva Episode 80 *Hantu Di Sekolah*. Adegan kekerasan yang ditampilkan disini adalah kekerasan non-verbal seperti, membenturkan kepala penjahat yang terdapat pada *scene 1*, menyeret penjahat dengan menggunakan sepeda terdapat pada *scene 2*, menabrak dengan sepeda, menendang bagian dada terdapat pada *scene 4* dan *9*, menimpa dengan sepeda terdapat pada *scene 6*, dan yang mengikat penjahat dengan sebuah tali terdapat pada *scene 5*.
- (2) Pada tayangan film kartun Shiva Episode 80 *Hantu Di Sekolah*, peneliti menemukan mitos dalam makna konotasi yang ditampilkan secara berulang-ulang, yaitu: (1) Sepeda yang menjadi sumber kekuatan; (2) Kekerasan di lawan dengan kekerasan; (3) Menggunakan jurus untuk melumpuhkan lawan. Adegan yang ditampilkan dalam tayangan film anak memberikan contoh anak untuk berperilaku kekerasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail Sam Giu, Susilastuti Dwi N, B. (2009). Analisis Semiotika Kekerasan Terhadap Anak Dalam Film Ekskul. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, volume 7(2), 1–106. <https://jurnal.upnyk.ac.id>
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi* (I. R. M. Hadi Purwanto (ed.); 5th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Werner J. Severin, James W. Tankard, J. (2014). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa* (5th ed.). Kencana Penanda.
- Na'imah, S. (2021). Cedera Kepala Ringan. <https://www.google.com/amp/s/hellosehat.com/saraf/otak-tulang-belakang/cedera-kepala-ringan/%3Famp%20diakses%2027%20Januari%202021>
- Dharmawan, B. (2012). *Belajar Fotografi dengan Kamera DLSR (Jalan Menuju Fotografer Profesional)* (Flo (ed.); 1st ed.). Pustaka Baru Press.
- Kaputra Amda, R. F. (2016). *Membaca Ekspresi Wajah (Mengungkap Kepribadian Seseorang dengan MEMBACA WAJAH)* (1st ed.). Huta Publisher.
- Surbakti, E. B. (2008). *Awas Tayangan Televisi (Tayangan Misteri dan Kekerasan Mengancam Anak Anda)*. PT Elex Media Komputindo.
- Pakdok. (2019). Bahaya Benturan Keras Pada Dada. <https://pakdok.com/blog/bahaya-benturan-keras-pada-dada/> diakses 28 Januari 2021
- Rahmawati, D. (2019). Cegah Anak Cedera Saat Main Sepeda dengan Melakukan Hal ini. SehatQ. <https://www.google.com/amp/s/www.sehatq.com/artikel/cegah-anak-cedera-saat-main-sepeda-dengan-melakukan-hal-ini/amp%20diakses%209%20Januari%202021>
- Rahmadima, F. (2020). *Ketahui 10 Arti Warna Baju Yang Kamu Kenakan*. <https://www.google.com/amp/s/www.herworld.co.id/amp/2020/10/15761-ketahui-10-arti-warna-baju-yang-kamu-kenakan%20diakses%209%20Januari%202021>
- Detikhealth. (2011). 3 Gaya Marah Manusia dan Akibatnya. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-1559257/3-gaya-marah-manusia-dan-akibatnya%20diakses%2028%20Januari%202021>
- Meliyani, L. (2018). *Analisis Dampak Tayangan Serial Kartun Shiva di ANTV Pada Perilaku Anak (Studi Kasus Anak Usia SD Di Desa Airpaoh)*. Tidak di publikasikan
- Larasati Dwi Putri, Dian Novitasari, D. M. S. (2020). SENSUALITAS PEREMPUAN DALAM IKLAN TELEVISI (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA IKLAN KISPRAY VERSI GOLD FOR MOMENT). *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 1(1), 12. journal.unbara.ac.id/index.php/JKB/article/view/303/246