

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

Lely Rara Renaningtyas<sup>1</sup>/190751639641, Riska Ayu Setyowati<sup>2</sup>/190751639624, dan  
Taufiq Afip Atarik<sup>3</sup>/190751639681

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Kota Malang, 65111

Email: <sup>1</sup>lely.rara.1907516@students.um.ac.id, <sup>2</sup>riska.ayu.1907516@students.um.ac.id, dan  
<sup>3</sup>taufiq.afip.1907516@students.um.ac.id

### Abstrak

Seiring dalam perkembangan waktu, dunia pertelevisian Indonesia berupaya untuk terus-menerus berinovasi, menghadirkan program baru yang yang paling menarik sehingga mampu membuat penonton berlama-lama di depan televisi untuk menonton acara favorit mereka. Namun, penonton cenderung tidak menyadari bahwa program yang mereka tonton bermanfaat atau menyesatkan. Mencermati hal tersebut menimbulkan keresahan bahwa di masa depan akan ada program baru yang mungkin mengandung unsur kekerasan. Ketika unsur kekerasan ini muncul, maka berdampak negatif pada penonton program tersebut. Untuk itu, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menganalisis adegan kekerasan pada serial kartun Larva. Apakah di dalam kartun tersebut didominasi unsur (adegan) kekerasan atau sebaliknya. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode analisis isi. Untuk menguji reliabilitasnya dilakukan oleh 2 pengkoder. Peneliti menggunakan formula Holsti untuk mengukur tingkat adegan kekerasan dalam kartun tersebut. Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa pada serial kartun Larva episode Larva-Island Nightmare (Season 1–Storm Drain, Season 2-House, Dan Season 3-New York) menunjukkan kekerasan fisik dalam serial Kartun Larva telah disepakati kedua pengkoder menunjukkan angka 0,99 atau 99% dan presentase kekerasan psikologis menunjukkan angka 0,96 atau 96%. Hasil perhitungan ini menunjukkan sebuah hasil yang reliable.

**Kata Kunci:** Analisis Isi, Larva, Adegan Kekerasan

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi kini berkembang sangat cepat sehingga para ahli menyebutnya dengan revolusi komunikasi. Menurut Dissayanake (1983) yang mengartikan revolusi komunikasi sebagai peledakan (eksplosi) teknologi komunikasi. Dapat dilihat dari meningkatnya penggunaan

satelit, mikro-prosesor, komputer, dan pelayanan radio bertahap tinggi. Serta terdapat perubahan yang terjadi karena perkembangan teknologi komunikasi pada bidang sosial, ekonomi, politik, kultural dan gaya hidup manusia. Macam macam teknologi komunikasi salah satunya yaitu televisi yang dapat memberikan masyarakat sebuah informasi atau hiburan.

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

Kata televisi secara bahasa berasal dari kata tele yang berarti jauh, dan visi yang berarti penglihatan. Kata jauh merupakan representative dari suara yang dapat didengar dari televisi sedangkan penglihatan merupakan visualisasi gambar yang ditampilkan. Perkembangan pertelevisian di Indonesia sangatlah pesat. Terhitung Jumlah seluruh stasiun tv di indonsesia yaitu 1.027 frekuensi. Antara lain yaitu TVRI, Grup MNC (RCTI, Global, dan MNC), Grup SCTV-Indosiar, Grup Trans-TV, dan Grup Viva (AnTV dan TVOne). Hanya di saluran tersebut yang bisa tayang di saluran nasional sedangkan di luar mereka hanya ada izin TV lokal (kabupaten) atau regional (provinsi).

Merujuk pada fungsi media massa yang dikemukakan oleh Dominick salah satunya yaitu fungsi entertainment atau hiburan, tayangan televisi berfungsi untuk menghibur diri salah satunya yaitu tayangan kartun yang digemari seluruh kalangan usia. Menurut A.S. Hornby kartun adalah lukisan yang menggambarkan tentang peristiwa yang terjadi sehari hari. Kartun biasanya mengungkap esensi pesan yang perlu disampaikan kepada khalayak dan menuangkannya dalam sebuah gambar yang mudah dipahami dan menarik. Di stasiun televisi Indonesia sendiri banyak kartun yang tayang, ada produksi luar negeri seperti

larva dari negeri gingseng atau korea, crayon shinchon dan doraemon yang berasal dari jepang, dan upin ipin dari Malaysia, ataupun karya anak bangsa seperti adit dan sopo jarwo, kiko and friends, dan nussa.

Salah satu kartun favorit anak anak Indonesia yaitu larva yang yang diproduksi oleh Tuba Entertainment di Seoul, Korea Selatan. Di Indonesia, kartun ini tayang di RCTI mulai 18 Februari 2013 hingga 31 Desember 2020. Dan menyusul MNC TV pada 18 Februari 2021. Karakter utama dari kartun ini adalah dua ulat berwarna merah dan kuning yang memiliki karakter berbeda. ulat merah memiliki karakter keras kepala dan tidak sabaran, sedangkan ulat kuning malas dan serakah selain itu dia selalu mendengarkan teman-temannya, tetapi sering kehilangan kendali ketika dia melihat makanan.

Seiring dalam perkembangan waktu, pertelevisian Indonesia berupaya untuk terus-menerus berinovasi, menghadirkan program baru yang yang paling menarik. Jadi program yang disiarkan mampu membuat penonton berlama-lama di depan televisi untuk menonton acara favorit mereka. Namun, pemirsa tidak menyadari bahwa program yang mereka tonton bermanfaat atau bahkan menyedapkan. Mencermati hal tersebut menimbulkan keresahan bahwa di masa depan

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

akan ada program baru yang mungkin mengandung unsur kekerasan. Ketika unsur kekerasan ini muncul, maka berdampak negatif pada penonton program tersebut.

Dalam kartun Larva menampilkan main karakter 2 ulat yang bernama Larva Yellow dan Larva Red. Dalam penayangannya di televisi, program animasi larva, memiliki unsur kekerasan yang ditayangkan dengan dalam film. Karena hal tersebut, ada kekhawatiran bahwa kekerasan yang ditayangkan akan mempengaruhi karakter anak. Mengingat program tersebut banyak dilihat oleh anak-anak atau bisa dibilang acara yang populer.

Berdasarkan masalah yang sudah disebutkan di atas, peneliti ingin mengangkat masalah kekerasan yang ada pada kartun larva khususnya membahas mengenai frekuensi adegan kekerasan pada kartun Larva episode Larva-Island Nightmare.

Penelitian ini melibatkan berbagai penelitian terdahulu, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Nopri Kusuma Wijaya (2013), dimana pada penelitiannya ini membahas mengenai “Kekerasan Dalam Program Anak (Analisis Isi Kuantitatif Adegan Kekerasan Dalam Film Kartun Spongebob Squarepants)”. Unsur kekerasan psikis lebih dominan dan lebih besar daripada unsur kekerasan fisik dari tayangan film kartun anak-

anak The SpongeBob Square Pants.

Penelitian yang berikutnya dilakukan oleh Evi Fitri (2013), yaitu membahas mengenai studi dalam film bermuatan adegan kekerasan terhadap perempuan dalam film-film Indonesia bergenre religi tahun 2011. Studi tersebut menjelaskan bahwa ada dua jenis kekerasan, fisik dan psikologis. Dalam film tersebut terdapat kebanyakan adegan kekerasan merupakan kekerasan yang menyerang psikis.

Penelitian ini juga pernah diteliti oleh Agus Irianto (2011), yaitu membahas mengenai “Kekerasan Dalam Serial Televisi (Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan Dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippuden Yang Ditayangkan Di Global Tv Periode Bulan November 2010)”. Hasil dari penelitian tersebut dipaparkan adegan-adegan yang ditampilkan dalam serial televisi Naruto Shippuden mencakup banyak adegan kekerasan, baik fisik maupun mental.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada objek penelitian, yakni kartun Larva. Berkaitan dengan program kartun yang mayoritas penontonnya merupakan anak-anak, perlu adanya perhatian khusus untuk kartun yang layak tayang, dan layak tonton, untuk itu penelitian ini penting untuk dilakukan.

## **1. Media Televisi**

Media merupakan suatu alat dalam menyampaikan pesan ataupun informasi. Adanya media saat ini memiliki peran penting dan sangat dibutuhkan oleh setiap orang. Dalam jenisnya media terdapat beberapa jenis, yaitu media dalam bentuk visual, media dalam bentuk audio, dan media dalam bentuk audio visual. Pada hal ini adanya media audio visual banyak dikagumi dimasyarakat, salah satunya berupa film ataupun tayangan yang ada di Televisi. Media televisi adalah salah satu sebuah media komunikasi massa yang dimana dekat dengan masyarakat, sebab media komunikasi massa ini sehari-hari menjadi bahan tontonan atau pengeliatan bagi seluruh kalangan masyarakat (Kusnadi, 1996 : 30). Keberadaan mediatidak jauh dari kemajuan dan perkembangan teknologi komunikasi yang kita nikmati sekarang (Rohim, 2009 : 22). Dengan hal ini kemajuan atau perkembangan pada teknologi memiliki peran dan dampak tersendiri bagi perkembangan suatu media juga.

Dalam bentuknya, suatu media seperti televisi dapat didefinisikan sebagai alat komunikasi massa. Laswek mengatakan komunikasi yaitu suatu penyampaian

pesan yang dilakukan oleh komunikator kepada komunikan melalui media (Effendy, 2011:10). Dengan hal ini adanya pesan atau informasi yang disampaikan, dilakukan melalui media yang ada, baik itu media cetak maupun media elektrotik (seperti film). Adanya kekuatan dan kemampuan pada suatu film akan menjangkau banyak segmen sosial (Sobur, 2004:127). Film atau tayangan mampu menjadi daya tarik bagi masyarakat. Hal ini juga menjadikan masyarakat terpengaruh dan terbawa dengan film atau tayangan yang ada.

## **2. Unsur Kekerasan Dalam Media**

Kekerasan merupakan tindakan yang sudah sering kali terjadi di masyarakat. Kekerasan adalah tindakan dimana terjadinya penyerangan dan tindakan agresif terhadap seseorang. Tindakan kekerasan tidak hanya terjadi di lingkungan masyarakat saja, namun pada suatu mediapun gambaran tindakan kekerasan juga ada. Kekerasan merupakan tindakan yang didasarkan atas kekuatan untuk memaksa seseorang tanpa adanya suatu persetujuan. Dalam adanya tindakan kekerasan terdapat unsur yang mendominasi terhadap pihak tertentu atau korban dalam bermacam bentuk, yaitu

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

seperti: verbal, fisik, moral, psikologis, atau lainnya.

Dalam dunia media atau perfilman yang dimana mempunyai fungsi dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi sehingga banyak diminati dan diikuti oleh masyarakat, seharusnya memiliki dampak yang baik bagi masyarakat. Kekerasan yang terjadi di media sendiri bisa berupa kekerasan verbal maupun non verbal. Gambaran yang ada pada media juga terkadang menjadi panutan atau tiruan bagi masyarakat. Dengan hal ini bila terus dibiarkan, maka nantinya akan dapat berpengaruh terhadap perkembangan dan perilaku anak ke depannya (Haryatmoko, 2008 :124-125).

### 3. Definisi Operasional

Widayat dan Amirullah (dalam Purnamasari, 2008) mengatakan bahwa definisi operasional variable yaitu suatu definisi yang dimana secara jelas diungkapkan dari masing-masing variable pada suatu penelitian, dan kemudian dijabarkan kedalam suatu bentuk indikator - indikator yang ada. Dalam pengertiannya sendiri, definisi operasional dapat juga dikatakan sebagai suatu informasi yang membantu seorang peneliti dalam menggunakan variabel yang sama.

Definisi operasional variabel ini hanya terdapat pada penelitian dengan pendekatan kuantitatif saja.

Variabel	Indikator	Keterangan
Kekerasan Non-Verbal	Memukul	Kekerasan berupa luka ringan atau luka berat.
	Menggigit	
	Melempar	
	Menendang	
Kekerasan Verbal	Menakuti	Kekerasan yang menyinggung dan membuat orang lain terjatuh mentalnya
	Mengejek	

## METODE PENELITIAN

### Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode pendekatan kuantitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian kuantitatif dilihat dari segi tujuan yaitu digunakan dalam menguji teori, dalam membangun suatu fakta, menunjukkan hubungan antarvariable, mendeskripsikan dalam bentuk angka atau statistika dan menaksirkan hasilnya. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang memberikan gambaran sekaligus menjelaskan permasalahan yang hasilnya dapat digeneralisasi. Dalam penelitian kuantitatif tidak berorientasi pada

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

kedetailan data maupun analisis. Peneliti cenderung mementingkan aspek keluasan data maupun hasil riset dianggap sebagai hasil representasi dari keseluruhan populasi. Tujuan penelitian dengan judul “Analisis Isi Adegan Kekerasan Kartun Larva Episode Larva-Island Nightmare (Storm Drain, House, New York)” adalah untuk menggambarkan ada atau tidaknya adegan kekerasan dalam serial animasi Larva.

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah analisis isi. Analisis isi adalah suatu metode dengan tujuan mempelajari dan menganalisis isi komunikasi secara terstruktur, apa adanya, serta kuantitatif terhadap pesan tersurat (Kriyantono, 2008: 230). Analisis isi digunakan dalam menganalisis kejadian atau bentuk komunikasi yang terjadi pada suatu isi di dalam media.

Analisis isi deskriptif merupakan analisis isi untuk menggambarkan secara terperinci terkait pesan dalam suatu media. Penelitian analisis isi tidak ditujukan untuk menguji hipotesis maupun hubungan antara variabel. Melainkan ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi lalu menarik kesimpulan dari isi tersebut. Menganalisis isi komunikasi yang terlihat secara terstruktur dan dilakukan secara objektif

berdasarkan cara yang seharusnya, mempunyai maupun mendapatkan hasil penelitian yang sama pada setiap penelitian serupa, dan dapat direplikasi.

### Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek maupun subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sekaligus ditarik kesimpulannya. Dalam hal ini, populasi tidak hanya menunjukkan individu, namun juga meliputi objek maupun benda dari alam lainnya. Selain itu, populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada objek maupun subjek yang dipelajari, melainkan meliputi mayoritas karakteristik maupun sifat yang ada pada objek maupun subjek tertentu.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah serial kartun Larva. Sedangkan sampel yang digunakan adalah episode Larva-Island Nightmare yang terdapat pada *official account youtube* Larva Tuba. Sistem penarikan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah sistem penarikan *random sampling*. Peneliti secara acak memilih salah satu video yang diunggah dalam kanal *Youtube* Larva Tuba. Konsep dalam video Larva ini dalam satu video terdapat beberapa judul,

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

sehingga dalam satu video tersebut terdapat beberapa episode.

### Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer. Sumber data primer diperoleh dari video yang didownload dari kanal *Youtube* Larva Tuba dengan video yang berjudul *Island Nightmare (Episode Storm Drain, House, New York)* yang ditayangkan 7 Juni 2019. Dengan demikian dapat membantu memudahkan peneliti ketika proses pencatatan setiap adegan kekerasan yang ada di dalam serial kartun tersebut.

### Reliabilitas

Reliabilitas merupakan sebuah uji yang menilai sejauh mana langkah-langkah pengukuran dapat menghasilkan hasil yang sama pada penelitian yang berulang. Perspektif yang *relate* dengan analisis isi yaitu bahwa suatu ukuran tidak berharga apabila hanya bisa dilakukan satu kali atau hanya oleh satu orang tertentu. Reliabilitas menilai sejauh mana korelevanan alat ukur dan data yang dihasilkannya dapat menggambarkan keberagaman yang terdapat dalam gejala yang sebenarnya. Alat ukur dapat dikatakan *reliable* apabila melahirkan hasil yang sama dari serangkaian gejala yang sama tanpa tergantung

pada keadaan. Dengan kata lain, alat ukur tersebut menghasilkan temuan yang sama meskipun berkali-kali dipakai.

Jenis reliabilitas yang digunakan oleh peneliti adalah *reproductibility* atau yang lebih dikenal dengan sebutan reliabilitas antar-koder. Uji reliabilitas antara 2 koder merupakan uji yang digunakan untuk melihat persamaan dan perbedaan hasil dari alat ukur yang dilakukan oleh dua pengkoder berbeda. Dalam penghitungan reliabilitas ini membutuhkan dua atau lebih pengkoder. Masing-masing koder nantinya akan diberikan lembar ukur (*coding sheet*) kemudian diminta untuk menilai sesuai dengan petunjuk dalam lembar *coding* tersebut. Hasil dari *coding* inilah yang nantinya akan digunakan sebagai alat perbandingan, dilihat dari berapa persamaan dan perbedaannya.

Uji reliabilitas yang digunakan penelitian ini bertujuan untuk menguji kebenaran serta validitas data yang sudah didapatkan. Uji reliabilitas dilakukan antara peneliti dan Bening Banyu Biru, mahasiswa Prodi Komunikasi Universitas Merdeka Malang. Untuk menghitung data yang telah diperoleh, peneliti menggunakan rumus Holsti dengan formula sebagai berikut:

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

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

Keterangan:

CR : Coefficient Reliability (Koefesien Reliabilitas)

2M : Jumlah pernyataan yang disetujui dua orang pengkode

N1+N2 : Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh pengkode

### HASIL dan PEMBAHASAN

Pada tahapan implementasi hasil ini dilakukan pengujian analisis kekerasan pada serial film kartun Larva episode Larva-Island

Nightmare. Dalam hal ini kekerasan fisik adalah kekerasan yang memiliki frekuensi tertinggi dimana indikator yang mendorong merupakan indikator yang berfrekuensi paling tinggi dalam bentuk kekerasan. Kekerasan yang mendominasi dalam serial film kartun Larva episode Larva-Island Nightmare yaitu kekerasan dalam bentuk Non-Verbal. Dalam kekerasan Non-Verbal ini terdapat bentuk kekerasan seperti memukul, menggigit, melempar, dan menendang. Namun presentase tertinggi didominasi oleh tindakan memukul.

#### *Coding Sheet*

Kekerasan	Kategori	N1	N2	M
Fisik	Memukul	11	11	11
	Menggigit	4	5	4
	Melempar	11	11	11
	Menendang	8	9	8
Jumlah		34	35	34
Psikologis	Menakuti	15	13	13
	Mengejek	9	9	9
Jumlah		24	22	22

*Table 1 Data Pengkoding 2021*

a. Kekerasan Fisik

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

$$CR = \frac{2(34)}{34+35}$$

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

$$CR = \frac{68}{69}$$

$$= 0,99$$

$$= 99\%$$

b. Kekerasan psikologis

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

$$CR = \frac{2(22)}{24 + 22}$$

$$CR = \frac{44}{46}$$

$$= 0,96$$

$$= 96\%$$

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh kedua pengkoder, pengkoder pertama selaku N1 dan pengkoder kedua selaku N2 telah disepakati bahwa jumlah pernyataan yang disetujui adalah M. dari hasil uji reabilitas menggunakan rumus Holsti. Fomula Holsti merupakan uji reabilitas antar coder yang banyak dipakai selain presentase persetujuan.

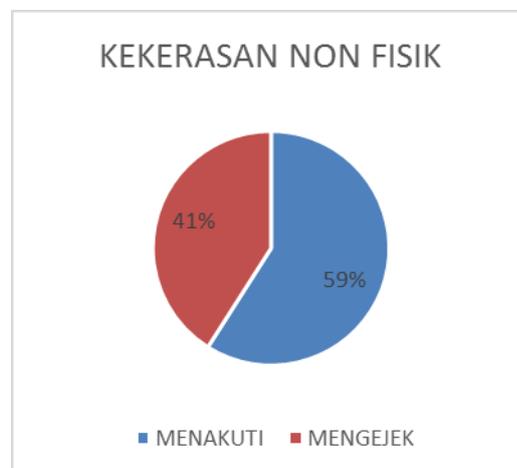
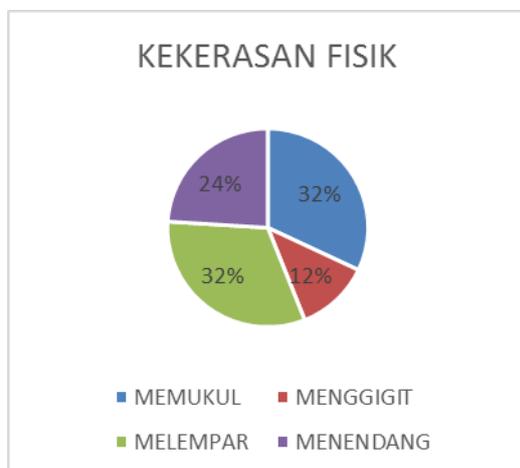
### *Bentuk Kekerasan*

No	Dimensi	Presentase
1	Kekerasan Fisik	99%
2	Kekerasan Psikologis	96%

Berdasarkan data dan hasil bahwa kekerasan fisik berada pada urutan pertama. Presentase kekerasan fisik dalam serial Kartun Larva yang telah disepakati oleh dua pengkoder meunjukkan angka 0,99 atau 99% dan presentase kekerasan psikologis menunjukkan angka 0,96 atau 96%. Presentase tersebut menunjukkan hasil perhitungan yang reliable. Hal ini dikarenakan dalam formula Holsti reliabilitas bergerak antara 0 sampai 1, 0 berarti terdapat satupun (pernyataan) yang disetujui oleh masing-masing pengkoder dan 1 berarti terdapat persetujuan yang sempurna antara pengkoder. Dalam formula ini, angka mimimum reabilitas yang dapat ditoleransi adalah 0,7 atau 70%. Artinya, jika hasil menunjukkan di bawah 70% maka pengukuran yang telah dilakukan tidak reliable, begitupun sebaliknya.

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

Kekerasan	Kategori	N1	N2	Frekuensi	Presentase
Fisik	Memukul	11	11	22	32%
	Menggigit	4	5	9	12%
	Melempar	11	11	22	32%
	Menendang	8	9	17	24%
Jumlah		34	35	69	100%
Psikologis	Menakuti	15	13	28	59%
	Mengejek	9	9	18	41%
Jumlah		24	22	46	100%



Berdasarkan hasil temuan data yang didapatkan dari table dan grafik diatas bahwa kekerasan fisik dalam serial kartun Larva episode Larva-Island Nightmare menampilkan adegan kekerasan fisik memukul dan melempar dengan masing-masing sejumlah 22 kali dengan masing masing presentase 32%, selanjutnya disusul adegan menendang dengan jumlah 17 dengan presentase 24%, dan adegan menggigit dengan jumlah 9 dan presentasinya adalah 12%. Sedangkan untuk kekerasan psikologis didominasi adegan menakuti

sejumlah 28 adegan dengan presentase 59% dan adegan mengejek sejumlah 18 adegan dengan presentase 41%.



Gambar 1

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

Adegan memukul pada kartun larva island “Nightmare” yang dilakukan oleh larva dan hewan lainnya memiliki frekuensi sebesar 22 adegan. Dalam salah satu adegan yaitu larva kuning memukul hewan kumbang karena telah mengganggu larva kuning dengan memukulnya menggunakan salju. Adegan memukul menjadi adegan paling banyak dilakukan dengan adegan melempar.



Gambar 2

Adegan menggigit yang ada dalam kartun larva “nightmare” menjadi adegan yang paling sedikit terlihat. Adegan ini memiliki frekuensi sebesar 9 adegan yang dalam salah satu adegannya yaitu ketika si tikus yang kelaparan mencari makan dan mulai mencoba memakan dan menggigit hewan-hewan yang ada disekitarnya.



Gambar 3

Adegan melempar di kartun larva “Nightmare” memiliki frekuensi terbesar bersama dengan adegan memukul yaitu sebesar 22 adegan. Salah satunya terlihat ketika larva kuning, larva merah saling terlempar karena satu sama lain.



Gambar 4

Adegan selanjutnya dalam kartun larva “nightmare” yaitu menendang. Adegan ini memiliki frekuensi sebesar 17 adegan yang dalam salah satu adegannya yaitu ketika larva merah yang menendang larva kuning yang telah membuatnya kesal dengan terus menyanyikan lagu opera. Larva kuning tidak berhenti sampai situ ketika larva merah menendangnya, ia terus bernyanyi dan larva merah bertambah kesal dan menendangnya lebih keras.



gambar 5

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

Kekerasan verbal atau non fisik yang dilakukan dalam kartun larva “nightmare” yaitu menakuti dan mengejek. Adegan yang paling banyak terjadi yaitu menakuti dengan frekuensi sebesar 28. Dalam adegan ini larva merah bermimpi tentang larva kuning yang menjadi zombie dan sedang menaakut nakuti larva merah yang seakan akan akan memangsanya.



Gambar 6

Kekerasan non fisik selanjutnya yaitu mengejek. Adegan ini terjadi sebesar 18 frekuensi. Salah satu adegannya yaitu ketika larva merah, larva kuning, dan kumbang sedang meminum madu dari bunga yang membuat lebah tidak terima dan mencoba menyengat mereka. Yang terjadi selanjutnya yaitu para larva dan kumbang mengejek lebah karena tidak berhasil menyengat mereka.

Dari hasil yang didapatkan ini maka bisa diartikan bahwa pada serial film kartun Larva episode Larva-Island Nightmare terdapat perbedaan yang dimana kekerasan fisik lebih banyak terjadi dan kemudian

diurutan selanjutnya terdapat kekerasan dalam bentuk psikologis. Gambaran pada kekerasan fisik seperti tindakan memukul ini dilakukan terhadap teman sesamanya. Lalu pada tindakan kekerasan psikologis ini, gambarannya yaitu mengejek dan menakuti. Hal ini tergambar dalam tayangan pada serial film kartun Larva episode Larva-Island Nightmare, berupa tindakan menakuti yang dilakukan oleh salah satu tokoh dalam film Larva terhadap tokoh lainnya. Hal ini menyebabkan terjadinya sebuah ketakutan tersendiri dari tokoh lainnya. Kemudian pada tindakan mengejek ini tergambar bahwa pada serial film tersebut adanya tindakan ejekan yang dilakukan beberapa tokoh kepada tokoh lainnya. Dari hal ini menyebabkan tokoh yang mengalami tindakan ejekan merasa terhina dan dipojokan.

Konten yang mengandung kekerasan melalui segala bentuk akan selalu muncul pada tayangan televisi dan hal tersebut tidak dapat dihindari namun harus dipantau secara cermat dan tepat agar dampak negative tidak terjadi pada seseorang yang menyaksikan tayangan tersebut. Munculnya film atau kartun yang berisi adegan kekerasan di televisi ataupun media online memaksa orang tua bekerja ekstra untuk mengawasi anak-anak mereka agar terhindar dari efek negatif yang berasal dari tayangan televisi. Namun, kita tidak dapat

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

sepenuhnya terlindungi dari dampak tayangan kekerasan yang ditayangkan oleh media. Oleh karena itu, kita perlu bijak dalam memilih tayangan mana yang baik atau buruk untuk dinikmati.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari dua pengkoder yaitu pengkoder 1 dan pengkoder dua bahwa jumlah pernyataan yang disetujui adalah M. Dalam presentase pada penelitian ini yang membahas mengenai kekerasan fisik dalam serial Kartun Larva telah disepakati kedua pengkoder menunjukkan angka 0,99 atau 99% dan presentase kekerasan psikologis menunjukkan angka 0,96 atau 96%. Hasil perhitungan ini menunjukkan sebuah hasil yang reliable. Pada serial Film Kartun Larva ini, kekerasan fisik dominan lebih terhadap kekerasan verbal yaitu berupa tindakan memukul. Sedangkan dalam tindakan kekerasan yang berupa non verbal dominan lebih terhadap tindakan mengejek.

### REFERENSI

- Fitri, E. (2013). Studi Analisis Isi Kekerasan Terhadap Wanita Dalam Film Indonesia Bergener Religi Periode Tahun 2011 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Irianto, A. (2011). Kekerasan dalam Serial Televisi (Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippuden yang Ditayangkan di Global Tv Periode Bulan November 2010) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Tampi, B. J. (2014). Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Motivasi terhadap Kinerja karyawan pada PT. Bank Negara Indonesia, tbk (regional sales manado). *Acta Diurna Komunikasi*, 3(4).
- WIJAYA, N. K. (2013). Kekerasan dalam program anak (Analisis isi kuantitatif adegan kekerasan dalam film kartun Spongebob Squarepants) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rohim, (2009 : 22). Kekerasan dalam program anak (Analisis isi kuantitatif adegan kekerasan dalam film kartun Spongebob Squarepants) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kusnadi, (1996 : 30). Kekerasan dalam program anak (Analisis isi kuantitatif adegan kekerasan dalam film kartun Spongebob Squarepants) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Haryatmoko, (2008 : 119-120). Kekerasan

## ANALISIS ISI ADEGAN KEKERASAN KARTUN LARVA EPISODE LARVA-ISLAND NIGHTMARE (STORM DRAIN, HOUSE, NEW YORK)

dalam program anak (Analisis isi kuantitatif adegan kekerasan dalam film kartun Spongebob Squarepants) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Widayat & Amirullah, (Purnamasari, 2008).

Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Motivasi terhadap Kinerja karyawan pada PT. Bank Negara Indonesia, Tbk (regional sales Manado). *Acta Diurna Komunikasi*, 3 (4).

Effendy, (2011:10). Studi Analisis Isi Kekerasan Terhadap Wanita Dalam Film Indonesia Bergenre Religi Periode Tahun 2011 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Sobur, (2004:127). Studi Analisis Isi Kekerasan Terhadap Wanita Dalam Film Indonesia Bergenre Religi Periode Tahun 2011 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).